



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE LETRAS HISPÁNICAS

NARRATIVA INTERMEDIAL EN LITERATURA ELECTRÓNICA Y
NARRATIVA DIGITAL INTERACTIVA, LOS CASOS DE *TATUAJE* Y *THE
LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER*

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURAS HISPÁNICAS

PRESENTA

BIANCA LÓPEZ AGATÓN

ASESOR

DR. JOSÉ ROBERTO CRUZ ARZABAL

Ciudad Universitaria, Cd. Mx.

2020



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
1. Relatos intermediales	6
1.1 Elementos narratológicos	6
1.1.1 Espacio	7
1.1.2 Tiempo	7
1.1.3 Personajes	8
1.1.4 Perspectiva y focalización.....	10
1.1.5 Narrador	11
1.1.6 Niveles narrativos	12
1.1.7 Narratario y lector	13
1.1.7.1 Lector/Jugador/Usuario	13
1.2 Intermedialidad.....	15
1.3 <i>Storytelling/Transmedia storytelling</i>	17
1.4 <i>Tatuaje: hipertexto e hipermedia</i>	18
1.4.1 Hipertexto	18
1.4.2 Hipermedia.....	20
1.5 <i>The Legend of Zelda: The Wind Waker: ludología y gameplay</i>	21
1.5.1 Ludología	21
1.5.2 <i>Gameplay</i>	27
1.5.2.1 MDA: mecánicas, dinámicas y estéticas	30
1.6 Interfaz gráfica.....	32
1.7 Ergodicidad.....	33
1.8 Conclusiones.....	36
2. Literatura electrónica.....	37
2.1 <i>Tatuaje</i>	38
2.1.1 Análisis narratológico intermedial.....	39
2.1.1.1 Espacio	40
2.1.1.2 Tiempo	47
2.1.1.3 Personajes.....	52

2.1.1.4	Perspectiva y focalización	61
2.1.1.5	Narrador	64
2.1.1.6	Niveles narrativos.....	65
2.1.1.7	Narratario y lector ideal.....	67
2.1.2	Interacción y ergodicidad.....	68
2.1.2.1	Lectura.....	71
2.1.3	Análisis lúdico	73
2.2	Conclusiones.....	77
3.	Narrativa digital interactiva, videojuego y juego	79
3.1	<i>The Legend of Zelda: The Wind Waker</i>	80
3.1.1	Análisis lúdico	81
3.1.1.1	<i>Gameplay</i>	84
3.1.1.1.1	MDA: mecánicas, dinámicas y estéticas	87
3.1.2	HUD/Interfaz gráfica	89
3.1.3	Ergodicidad	90
3.1.4	Tutorial.....	92
3.1.5	Análisis narratológico intermedial	95
3.1.5.1	Espacio	96
3.1.5.2	Tiempo	104
3.1.5.3	Personajes.....	108
3.1.5.4	Perspectiva y focalización	115
3.1.5.5	Narrador	120
3.1.5.6	Niveles narrativos.....	121
3.1.5.7	Narratario y lector ideal.....	122
3.2	Conclusiones.....	124
	CONCLUSIONES	126
	BIBLIOGRAFÍA	139

INTRODUCCIÓN

Todo discurso narrativo se construye a partir de una selección de información que, en conjunto, genera signos. Su lectura consiste en la interpretación de aquello que se enuncia y lo que no se enuncia, de lo que se muestra y lo que no se muestra, de lo que se escucha y lo que no se escucha y de lo que se puede hacer y no se puede hacer con y en el texto. Al respecto, Pimentel dice que “leer o escuchar un relato es participar en un juego constante entre lo dicho y lo no dicho, entre lo explícito y lo implícito. En esa dialéctica el lector se ubica como ‘constructor’ del texto, al llenar los blancos, inferir significaciones a partir de lo no dicho, conectar segmentos y perspectivas dentro y fuera del texto. El texto en verdad es ‘un mecanismo económico’ que necesita del lector para activarse.”¹ La interpretación sólo es posible con un lector que infiera el significado de la composición del texto. Esta tarea difiere de acuerdo con la naturaleza del discurso: no es lo mismo leer un texto, ver una película y jugar un videojuego porque, a pesar de que pueden compartir elementos estructurales, su carácter diverge.

La narrativa se conforma de la convivencia de signos que se reproducen a través de medios diversos: gráfico, sonoro, lingüístico, interactivo, etc. Cada discurso reúne las singularidades de estos y los combina de forma que represente un determinado relato. Por ejemplo, la literatura, el cine y los videojuegos comparten elementos que, dispuestos en una estructura determinada, generan una narrativa y, por lo tanto, una experiencia de lectura totalmente diversa, pues la literatura es un texto verbal que a veces está acompañado de imágenes, el cine es un discurso audiovisual y los videojuegos requieren de una interacción con el sistema. Todos ellos cuentan con personajes, espacio, tiempo, etc., y a pesar de que pueden contar la misma historia, la experiencia

¹ Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva*, p. 166.

difiere porque la representación no es la misma y, por lo tanto, la lectura tampoco. Aunque esta sea siempre activa, el trabajo de actualización e interpretación requiere de un lector, un espectador y un jugador, respectivamente. Es importante tenerlo en cuenta porque, aunque este trabajo no se trata de un análisis de teoría de la recepción, en el caso de las obras interactivas este papel es imprescindible.

Esta tesis se enfoca en una obra de literatura electrónica y en otra de narrativa digital interactiva, es decir, un videojuego. La era digital abrió las puertas a una nueva oportunidad narrativa, la cual se realiza a partir de la convivencia de signos que dan lugar a la construcción y desconstrucción de un relato; las posibilidades tecnológicas permiten experimentar con la diversificación de espacios narrativos al propiciar la innovación de relatos al reunir y aprovechar la naturaleza de los diferentes medios. De esta manera, la literatura electrónica no es una digitalización en donde se transcribe una obra literaria a un formato digital, sino que son obras hipermediáticas que requieren de un dispositivo electrónico para ser producidas, reproducidas, interpretadas y actualizadas. La plataforma permite incorporar elementos intermediales que, por medio de una interacción, generan un discurso literario digital. Por su parte, la narrativa digital interactiva se basa en una estructura de reglas que establecen el carácter interactivo de un mundo diegético, cuya historia se representa intermedialmente.

Ambos discursos están compuestos de forma tal que se pueden analizar los elementos narrativos (espacio, tiempo, personajes, perspectiva y focalización, narrador, niveles narrativos, narratario y lector, y lectura ergódica) como una construcción íntegra cuya base es una amalgama de medios. Partiendo desde una perspectiva narratológica y considerando el aspecto interactivo y lúdico, se hará el análisis de la dimensión narrativa de una novela policiaca institucionalmente aceptada como literaria a pesar de su carácter digital: el trabajo del escritor mexicano Rodolfo JM

en colaboración con el Centro de Cultura Digital, *Tatuaje*; y una obra narrativa digital interactiva, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, creada por Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, cuya inscripción institucional y de mercado es ajena a la literaria. Pese a la naturaleza literaria de la primera y lúdica de la segunda, es viable usar las mismas herramientas para el análisis narrativo e intermedial de ambas obras. El lenguaje, la imagen, el audio y el aspecto lúdico trabajan en conjunto para formar una narrativa interactiva que puede ser estudiada como elementos individuales y, a la vez, como parte de un conjunto generador de relatos ergódicos, en este caso digitales. Por lo tanto, el soporte conceptual del análisis son la narratología y la intermedialidad y, a partir de ellos, se vinculan el hipertexto e hipermedia para *Tatuaje*, y la ludología, de la que parte el *gameplay*, para *The Wind Waker*.

Esta tesis tiene como objetivo analizar la dimensión narratológica de ambos relatos a partir de la identificación, descripción y comparación de los elementos estructurales narrativos intermediales dependientes de las características específicas de ambos tipos de discurso. En otras palabras, no se pretende analizar el significado de los elementos, sino la forma en la que estos están dispuestos con el fin de entender la estructura y poner a prueba el alcance de las herramientas teóricas en su aplicación en el análisis de dos distintas obras que no son convencional o plenamente literarias.

1. Relatos intermediales

Este capítulo propone el marco teórico desde el cual se hará el análisis del *corpus*. Se titula “Relatos intermediales” porque los temas aquí descritos serán la base que permita entender el desarrollo de la narración intermedial en ambas obras.

Se analizará *Tatuaje* y *The Legend of Zelda: The Wind Waker* partiendo del análisis estructural narratológico propuesto por Luz Aurora Pimentel y, en relación con la naturaleza del discurso, hipertextual e hipermedial del primero y lúdica del segundo, se aplicará a la representación intermedial de los elementos narrativos: espacio, tiempo, personajes, perspectiva y focalización, narrador, niveles narrativos, narratario y lector.

1.1 Elementos narratológicos²

La narratología es el estudio semiológico de la estructura de los relatos y cómo esta significa en el discurso, sin importar el medio en el que se presente. “Los aspectos de los que se ocupa la narratología son, entre otros, la situación de enunciación, las estructuras temporales, la perspectiva que orienta al relato, así como la indagación sobre sus modos de significación y de articulación discursiva.”³

Brevemente se explicará qué es y cómo se constituye cada uno de estos elementos según Pimentel para que, más adelante, se haga el análisis de ellos desde un punto de vista intermedial, ya que tanto el discurso hablado y escrito, como la imagen, el sonido y la interacción componen las piezas.

² El apartado 1.1 está basado completamente en la obra de Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva. Estudio de teoría narrativa*, por lo que, si se quiere ahondar en el tema, se recomienda consultar el libro.

³ L. A. Pimentel, *Op. cit.*, p. 8.

1.1.1 Espacio

El espacio diegético es el conjunto de efectos de sentido generados a partir de la descripción de un lugar, compuesta por un nombre y una serie predicativa. Esta suele seguir modelos descriptivos lógico-lingüísticos, taxonómicos, temporales o culturales. La enunciación del espacio se hace a partir de una deixis de referencia, desde la que se propone la dimensionalidad (verticalidad, horizontalidad y prospectividad) a partir de la cual se adjetiva el espacio.

Los espacios pueden o no hacer referencia a un lugar real; de ello, del narrador y del público objetivo dependerá la cantidad de información que se da en la descripción, pues son “los sistemas descriptivos —es decir, una red significativa de interrelaciones léxicas y semánticas determinada por uno o varios modelos de organización— los que como una criba seleccionan, organizan y limitan la cantidad de detalles que habrán de incluirse.”⁴

1.1.2 Tiempo

Existe una dualidad temporal: el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. La primera “establece relaciones temporales que imitan la temporalidad humana real; se miden con los mismos parámetros y tienen los mismos puntos de referencia temporal [...] [;el segundo] explica la disposición particular de las secuencias narrativas, con lo cual se traza una sucesión no temporal, sino textual”.⁵

El principio de sucesividad es la relación temporal de esta dualidad, de manera que hay una concordancia entre el orden en el que suceden los acontecimientos y el orden en el que se narran. Si no existe tal concordancia, entonces se trata de una anacronía. Además de este orden, existe la duración que depende del tiempo del discurso y no del de la historia, y se refiere a cuánto texto se

⁴ *Ibidem*, p. 25.

⁵ *Ibidem*, p. 42.

utiliza para narrar un acontecimiento. Esta relación espaciotemporal constituye el ritmo del relato. Por último, la frecuencia, es decir, cuántas veces sucede un acontecimiento y cuántas veces es narrado, puede ser concordante, de manera que algo se narra la misma cantidad de veces que sucede, o discordante, cuando un determinado evento se narra más veces o menos veces de las que ocurrió.

1.1.3 Personajes

El personaje es una mezcla estable de atributos que lo individualizan en un proceso de acumulación y transformación de los elementos que construyen su ser y su hacer, y cuyo centro de imantación y principio de identidad es el nombre, que es lo que permite reconocerlo a pesar del cambio.

La figura del personaje o su nombre pueden o no estar motivados; en el caso de que lo estén, entonces se hace referencia a convenciones sociales, culturales o literarias. De esta manera, el personaje comienza con una historia ya contada que enfocará la atención en la transformación que sufra durante el relato; si no hay motivación alguna, entonces es un recipiente vacío que el lector ha de llenar en su interpretación.

El personaje cuenta con un retrato físico y moral que se forma en la estructura del relato. La imagen física suele construirse con la descripción del narrador u otros personajes, mientras que el retrato moral se cimenta en las acciones. El entorno también puede funcionar como espejo que refleje el retrato del personaje.

De igual forma, Pimentel hace la distinción entre personajes planos y personajes redondos. Los primeros cuentan con un único rol actancial, lo que les impide sufrir una transformación, mientras que los segundos tienen más roles actanciales y pueden transformarse trascendentalmente durante el relato.

Por último, es importante tener en cuenta que el personaje es un actante, pues realiza la acción narrada. Para analizar el esquema actancial, es conveniente basarse en el “viaje del héroe”,⁶ que es una serie de puntos recurrentes en la narrativa. Estos son doce y van desde la salida del héroe y el abandono de su vida ordinaria, hasta su regreso a esta con una recompensa. En resumen, los puntos son:

1. Mundo ordinario: El punto de partida de la historia, la normalidad del héroe antes de la aventura.⁷
2. La llamada a la aventura: Algo pasa y al héroe se le presenta la opción de solucionarlo asumiendo un desafío, aceptando una aventura.⁸
3. Rechazo de la llamada: En un principio el héroe rehúsa lanzarse a la aventura.⁹
4. Encuentro con el mentor: El héroe se encuentra con un mentor que le anima a la aventura y le prepara para ella.¹⁰
5. Cruce del primer umbral: El héroe abandona su mundo normal para adentrarse en el mundo especial –mágico, extraño, nuevo...–¹¹
6. Pruebas, aliados y enemigos: El héroe supera pruebas, hace aliados y se enfrenta a enemigos... ¡muchas cosas le pasan! Y él, poco a poco, va comprendiendo cómo es ese mundo especial.¹²
7. Acercamiento a la caverna más profunda: El héroe supera una prueba especialmente difícil. El éxito total está cada vez más cerca.¹³
8. El calvario: Momento de gran dificultad. El héroe se enfrenta a la muerte (casi muere él, tal vez muera un compañero...)¹⁴
9. La recompensa: El héroe obtiene, merecidamente, algo que le ayudará a la resolución de la aventura.¹⁵

⁶ Así como Vladimir Propp propone en *Morfología del cuento* una estructura narrativa constante en el que hay una serie de funciones que son recurrentes en cuentos populares, Joseph Campbell hace lo mismo en *El héroe de las mil caras*, en donde enlista los patrones que encuentra al analizar las narraciones de diversos mitos, y a lo que llama “el viaje del héroe”. A partir de este, Christopher Vogler escribe *El viaje del escritor*, en el que propone el método como base de la escritura de narraciones contemporáneas. // Vid. Vladimir Propp, *Morfología del cuento*. México: Colofón. 2008; Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica. 2014 y Christopher Vogler, *El viaje del escritor: las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid: Non troppo. 2002.

⁷ Luis Felipe Blasco Vilches, “El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos”, *Quaderns*, pp. 27 y 28.

⁸ *Idem*.

⁹ *Idem*.

¹⁰ *Idem*.

¹¹ *Idem*.

¹² *Idem*.

¹³ *Idem*.

¹⁴ *Idem*.

¹⁵ *Idem*.

10. El camino de vuelta: El héroe debe terminar el asunto de una vez por todas y regresar al mundo ordinario.¹⁶
11. La resurrección: El héroe está a punto de morir en la prueba final, pero gracias a todo lo aprendido se sobrepone y tiene éxito.¹⁷
12. Regreso con el elixir: El héroe, mejorado, regresa al mundo ordinario con algo que ayuda a la comunidad.¹⁸

1.1.4 Perspectiva y focalización

En el relato también es importante la perspectiva de la narración, es decir, desde qué punto de vista se hace la selección de información que será enunciada. Desde la deixis de referencia se lleva a cabo un filtro que limita la narración. Son cuatro perspectivas: la del narrador, la de los personajes, la de la trama y la del lector. Las cuatro expresan un punto de vista que se divide en siete: espaciotemporal, cognitivo, afectivo, perceptual, ideológico, ético y estilístico. Estos “constituyen formas diversas de *tematización* de la perspectiva, que en sentido estricto es una estructura más abstracta fundada sobre el principio de limitación y de filiación.”¹⁹

La perspectiva del narrador presenta la opción de la focalización cero, interna o externa. Estas dependen de cuánta libertad tiene el narrador para moverse en el espacio, en el tiempo y en las mentes figurales de los personajes. Asimismo, el narrador puede o no individualizarse de la deixis de referencia de los personajes. Será disonante si se mantiene deslindado o consonante si se funde con la perspectiva de estos. En cuanto a la perspectiva de los personajes, esta puede encontrarse en el discurso narrativo (monólogo, discurso indirecto, etc.) o en el discurso directo (monólogo, diálogo, diario), en el que no es una narración, sino una acción en proceso. La perspectiva de la trama se basa en un principio de selección orientada; se ordena la historia de tal

¹⁶ *Idem.*

¹⁷ *Idem.*

¹⁸ *Idem.*

¹⁹ L. A. Pimentel, *Op. cit.*, p. 97.

forma que se pretenda una significación ideológica, cognitiva, entre otras. Esta perspectiva expresa un punto de vista sobre el mundo. Por último, la perspectiva del lector parte de la mezcla de las tres anteriores y el encuentro con el punto de vista que tiene el lector respecto al mundo extratextual. Los conocimientos que tenga respecto a este afectarán su lectura, la cual está en constante transformación porque la nueva información siempre modifica la anterior.

Es importante tener en cuenta que la focalización y la figura del narrador se excluyen en cualquier tipo de discurso no narrativo, pues, según la teoría genettiana, son “inoperante[s] en el drama o en el cine, a menos que alguien asuma el acto explícito de la ‘narración’, o uno de sus equivalentes cinematográficos que es la cámara”;²⁰ por lo tanto, estos conceptos serán adaptados al momento de hacer el análisis del discurso intermedial del videojuego con el fin de llevar a cabo el estudio de elementos literarios en obras no literarias.

1.1.5 Narrador

El narrador es aquel que enuncia la diégesis.²¹ Este puede estar o no estar involucrado, como personaje, en el mundo diegético; de ahí dependerá el grado de subjetividad de su narración. En el primer caso se trata de un narrador homodiegético y, en el segundo caso, heterodiegético. El homodiegético suele narrar en primera persona, mientras que el heterodiegético narra en tercera persona, razón por la cual tiene más libertad de movimiento en el relato. En el caso del homodiegético, puede ser además autodiegético, en el que el narrador se pone en los zapatos del personaje que es el centro del relato, o puede ser testimonial, si narra eventos cuyo centro es otro

²⁰ *Ibidem*, p. 96.

²¹ Pimentel resume lo que afirma Genette sobre la diégesis y dice que la historia se inscribe en la diégesis, que “es el universo espaciotemporal designado por el relato [...] [En otras palabras,] La historia remitiría a la serie de acontecimientos orientados por un sentido, por una dirección temática, mientras que el universo diegético incluye la historia pero alcanza aspectos que no se confinan a la acción, tales como niveles de realidad, demarcaciones temporales, espacios, objetos”, *Ibidem*, p. 11.

personaje. En este último caso puede haber un único testigo o puede ser un colectivo de mentes figurales.

1.1.6 Niveles narrativos

Pimentel dice que “al cambiar de instancia de la locución potencialmente puede darse un cambio en la instancia de la *narración*, pues con mucha frecuencia [...] los personajes toman la palabra no sólo para expresar sus opiniones y sentimientos, no sólo para actuar, sino también para *narrar*. Si este acto narrativo figural se prolonga lo suficiente, bien puede convertirse en un relato en segundo grado.”²² Esto sucede cuando un personaje toma la palabra para narrar una historia dentro de su propia diégesis.

Este segundo acto de narración puede tener diferentes funciones: explicativa, temática y de diversificación. En el primer caso se narran acontecimientos anteriores que explican lo que está sucediendo en el presente; en el segundo se introducen otros mundos diegéticos que se mantienen conectados únicamente por la temática y, en el tercero, no hay relación alguna con el nivel narrativo principal, pues su función es distraer a los personajes de lo que está ocurriendo en su propia diégesis.

Por último, es importante hablar del tiempo narrativo o gramatical. Este tiene que ver con dónde se encuentra el narrador al momento de narrar. Hay cuatro tipos: retrospectiva, que es cuando el narrador se encuentra en un tiempo posterior a los eventos que está narrando; prospectiva, que es cuando se encuentra antes de los acontecimientos; simultánea, que es cuando narra al mismo tiempo en el que suceden los hechos e intercalada, en donde se altera entre simultánea y retrospectiva.

²² *Ibidem*, p. 148.

1.1.7 Narratario y lector

El lector debe llevar a cabo un trabajo activo en el que interpreta los signos para actualizar una obra: la “pluralidad de elementos latentes que la lectura actualiza está, en cierta medida, programada y, sobre todo, *controlada*, por el propio texto; no obstante, este necesita del lector para que, de potencia pueda devenir actualidad”.²³ En otras palabras, la disposición del texto está estructurada de tal forma que guiará la lectura, lo que permite al lector establecer una relación referencial con su propio mundo, a la vez que hace inferencias del significado del contenido diegético, de manera tal que llene los espacios vacíos en el relato.

El narratario es la figura a la que el narrador dirige su discurso. “El perfil de este lector orienta al autor en todos los niveles de la escritura del texto; desde la cantidad de información descriptiva y narrativa que ha de ofrecerle (o negarle), hasta las referencias o códigos culturales que el autor supone “compartidos”, o bien un saber tan recóndito que aludir a él es ya una invitación [...] a salir del texto en cuestión para completarlo con otros textos.”²⁴ Su estructura puede ser explícita o implícita, de manera que el lector real pueda sentirse identificado con la figura.

1.1.7.1 Lector/Jugador/Usuario

El papel del lector en el desarrollo de la lectura es interpretar los signos para actualizar el texto. Cuando el texto no está escrito y el discurso no requiere de una lectura (en el sentido literal de la palabra), es necesario referirse al sujeto con otro adjetivo porque el papel del destinatario difiere en qué tan activo es y debe ser durante el desarrollo del relato. A lo largo de este trabajo se utilizarán los términos “lector”, “jugador” y “usuario” para referirse al receptor de las dos diferentes obras.

²³ *Ibidem*, p. 164.

²⁴ *Ibidem*, pp. 174 y 175.

Como se dijo anteriormente, el texto puede ser entendido como cadena de significantes o, como dice Umberto Eco, “en su superficie (o manifestación) lingüística, representa una cadena de artificios expresivos que el destinatario debe actualizar.”²⁵ Por lo tanto, este es aquel que entiende el significado de las palabras de acuerdo al contexto lingüístico en el que se encuentran. Para Eco, todo texto contiene elementos “no dichos” y son precisamente estos los que el lector tiene que actualizar de forma “cooperativa [con el texto], activa y consciente”.²⁶ En otras palabras, el lector interpreta el texto al entender qué quieren decir las palabras a partir de sus conocimientos lingüísticos y la cantidad de información que previamente adquirió del mismo texto o de otros, si se trata de un caso de referencialidad. Por su parte, el jugador no debe leer, sino jugar el discurso. Entre una gama de posibilidades, este debe decidir qué hacer para completar el objetivo de la obra a la vez que tiene un desarrollo personal (o de habilidades). El término “jugador” se usa principalmente para nombrar al destinatario de obras de narrativa digital interactiva porque, como el propio nombre lo dice, se trata de piezas interactivas que requieren de la ejecución de una acción y un diálogo entre uno o más jugadores y el *software*. Este tipo de discursos no requieren únicamente de un trabajo de interpretación, sino de acción sobre el texto, por lo cual se dice que estas obras están co-creadas por el autor y el jugador.

Por último, el usuario es aquél que utiliza, emplea u opera algo, en este caso textos de naturaleza diversa cuyos relatos se desarrollan en distintas plataformas. El hecho de que este destinatario opere, significa que es activo y, por lo tanto, sirve para generalizar a la figura del lector y a la del jugador. Se utilizará este término a lo largo de todo el análisis, mientras que se usará “lector” únicamente para el segundo capítulo y “jugador” para el tercero.

²⁵ Umberto Eco, *Lector in Fabula*, p. 73.

²⁶ *Idem*.

Todos los conceptos mencionados durante el apartado 1.1 serán la base y las herramientas para el análisis. Es importante saber qué son y cómo se componen para entender la adecuación de los medios que integran el relato.

1.2 Intermedialidad

La tesis se ocupa del análisis de la narrativa intermedial de dos diferentes obras. Para poder desarrollarlo, es necesario entender qué es y cómo funcionan la narratología y la intermedialidad. El apartado anterior estuvo enfocado en la primera, mientras que este se dedicará a explicar brevemente la segunda.

Hay diferentes definiciones de intermedialidad a causa de la relativa novedad del término, pero, en general, esta afirma que los medios, sean verbales o no, son por definición múltiples y bidimensionales: por un lado, cada medio se encuentra directa o indirectamente en contacto con otros y es modificado por ellos; por otro lado, cada medio es una mezcla de medios.

Según Lars Elleström, la intermedialidad es una relación entre medios, pero no sólo se refiere a diversos códigos en diversos medios, sino a que en ella también hay un punto de encuentro en aspectos materiales, semióticos y culturales.²⁷ Para Irina O. Rajewsky, cuya definición será la predominante en este trabajo, la intermedialidad “designates those configurations which have to do with a crossing of borders between media”.²⁸ Rajewsky clasifica estos cruces de la siguiente forma:

- a. Intermedialidad como transposición medial (*medial transposition*): se crea un producto a partir de uno previo por medio de una transformación, como sucede con las adaptaciones

²⁷ Ruth Cubillo Paniagua, “La intermedialidad en el siglo XXI”, *Diálogos Revista Electrónica de Historia*, pp. 173 y 174.

²⁸ Irina O. Rajewsky, “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”, *Intermediatés*, p. 46.

cinematográficas, en donde “the “original” text, film, etc., is the “source” of the newly formed media product, whose formation is based on a media-specific and obligatory intermedial transformation process.”²⁹

- b. Intermedialidad como combinación de medios (*media combination*): cuando dos o más medios aportan su propia materialidad y, al mezclarse, crean un nuevo producto. Según Rajewsky, aquí entran las obras de multimedia, mixed media e intermedia, tales como la ópera, los cómics, las instalaciones de imagen y sonido, entre otros. Ella dice que estas son “the result or the very process of combining at least two conventionally distinct media or medial forms of articulation. These two media or medial forms of articulation are each present in their own materiality and contribute to the constitution and signification of the entire product in their own specific way.”³⁰
- c. Intermedialidad como referencialidad a otros medios (*intermedial references*): alude a las referencias que se hacen de un medio en otro al evocar temas, elementos o estructuras del primero, como sucede en la ecrasis. En este tipo de intermedialidad, “the media product uses its own media-specific means, either to refer to a specific, individual work produced in another medium [...], or to refer to a specific medial subsystem [...] or to another medium *qua* system [...] The given product thus constitutes itself partly or wholly in relation to the work, system, or subsystem to which it refers.”³¹

Una obra puede contener uno o los tres tipos de intermedialidad. Rajewsky da el ejemplo de las adaptaciones cinematográficas, pero por el tema que aquí concierne, el ejemplo será la adaptación

²⁹ *Ibidem*, p. 51.

³⁰ *Ibidem*, p. 52.

³¹ *Ibidem*, pp. 52 y 53.

de un libro en un videojuego. *The Witcher* es una serie de libros de fantasía escritos por Andrzej Sapkowski, de los cuales surgieron videojuegos. La adaptación hace que estos juegos cumplan con el primer tipo de intermedialidad, transposición medial; su carácter de videojuego los clasifica como una combinación de medios y las múltiples referencias a cuentos populares los categorizan en el tercer tipo, intermedialidad como referencialidad a otros medios.

Pese a la diversidad intermedial presentada, este trabajo únicamente se enfocará en el segundo tipo: intermedialidad como combinación de medios, porque la naturaleza de ambas obras, *Tatuaje* como literatura electrónica y *The Legend of Zelda: The Wind Waker* como narrativa digital interactiva, se basan en ella. Ambos tipos de discurso requieren de una mezcla de medios (visuales, sonoros, interactivos, etc.) para desarrollarse, de manera que su narrativa se desenvuelve en su encuentro, volviéndose así géneros independientes y completos.

1.3 *Storytelling/Transmedia storytelling*

Ya se dijo que *Tatuaje* y *The Wind Waker* son obras intermediales porque la estructura de su diégesis se compone de diversos medios. Este carácter intermedial y, sobre todo, digital, hace que se les considere dentro de la categoría de *transmedia storytelling*. Esta se refiere a la producción de discursos narrativos, independientes de los modos de enunciación de cada medio, cuya naturaleza transmedial “prolonga su vida narrativa”³² en diversos medios digitales.

Janet Murray llama “multiform plot”, “storytelling system” o “kaleidoscopic system” a lo que Marie-Laure Ryan llama “transmedia storytelling”. Para ambas, este fenómeno es “la colección de fragmentos textuales y reglas combinadas que generan significado narrativo para cada

³² Virginia Guarinos, *et. al.*, “El relato audiovisual transmediático. Esquivando los media tradicionales. Estudios de caso y propuestas creativas”, *VI Congrés Internacional Comunicació i realitat*, p. 578.

parte del programa”,³³ es decir, aquellas combinaciones de elementos que significan narrativamente y que son generados por el usuario al reaccionar ante ciertos estímulos tomando la decisión de su siguiente movimiento. Es importante tener en cuenta que el papel activo del usuario al momento de generar narrativa muchas veces es indirecto, pues esta se crea a pesar de que el sujeto esté enfocado en otros elementos, como la inmersión o la jugabilidad, y no en la producción misma de narrativa.

Es significativo considerar el término al momento de estudiar y entender el *corpus*, porque reafirma la naturaleza interactiva de las obras y las separa de los textos digitalizados, más no digitales, es decir, los distingue de los textos en digital que no han sido creados en un *software* para ser reproducidos en otro. El discurso digitalizado e interactivo de *Tatuaje* se desenvuelve a partir del hipertexto y la hipermedia, mientras que *The Wind Waker* lo hace con el *gameplay*, que se estudia desde la ludología.

1.4 Tatuaje: hipertexto e hipermedia

1.4.1 Hipertexto

El hipertexto es una estructura que permite la interacción con el texto por lo que conlleva una lectura ergódica de este, pues, como se definirá más adelante, se necesita un esfuerzo no trivial para llevar a cabo su lectura, así como la capacidad interpretativa de diversos códigos. Esta condición parte del hecho de que, como dice Aarseth, el hipertexto no cuenta con un orden canónico, por lo que cada camino que se toma permite una lectura igualmente convincente y apropiada.³⁴ Su estructura funciona de modo que el lector decide qué continúa en el texto al darle

³³ Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, p. 19.

³⁴ Jay David Bolter y Michael Joyce, *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, p.25.

clic a los diversos hipervínculos que se encuentran en la interfaz gráfica, lo que tiene como consecuencia la aparición de nuevos elementos en la pantalla. Estos hipervínculos se rigen a partir de la noción de “intertextualidad”³⁵ que plantea la existencia de “intertextos” en un texto principal. El hipertexto prototípico funciona de modo que el autor de la pieza genera un número limitado de alternativas que coloca en un orden consciente en la interfaz gráfica mientras dispone una cantidad determinada de elementos presentes en cada pantalla, entre las que el usuario tiene que elegir tomando la decisión de la secuencia que él desea seguir. De esta manera, cada elección llevará a un conjunto de nuevas partículas textuales que también han sido dispuestas por el autor. Las opciones creadas por él son limitadas, sin embargo, cada usuario genera una construcción diferente del texto. En la literatura electrónica este fenómeno se presenta por medio de diferentes mecanismos, pues la integración de los discursos difiere en cada obra.

Vale la pena subrayar que una de las características más importantes del hipertexto es su “no linealidad”. La interacción con los elementos de la obra rompe la secuencia prototípica de la narración, dando lugar a diferentes lecturas y, por lo tanto, diferentes interpretaciones. Ya sea por la variación del orden o la pérdida de elementos al elegir unos y no otros, el texto resulta ser siempre relativamente diferente. Esta estructura de organización tiene la forma de a lo que Deleuze y Guattari llaman “rizoma”, en el que no hay una jerarquía, sino una proliferación.³⁶ De esta manera se rompe con la estructura literaria tradicional en la que el autor es el creador absoluto que da la voz de la narración a un narrador. El hipertexto es una de las formas de la hipermedia, la cual

³⁵ Concepto de Tzvetan Todorov, Roland Barthes y Julia Kristeva. La intertextualidad es la relación entre un texto y otro; esta “no se limita a referencias explícitas a otros textos, ni sólo a textos literarios, ni a la imitación, y puede encontrarse en varios niveles (palabras, estructura textual, registros, géneros, contenidos y contextos)”, Juana Marinkovich, “El análisis del discurso y la intertextualidad”, *Boletín de Filología*, p.735.

³⁶ M-L. Ryan, *Op. cit.*, p. 8. // Vid. Gilles Deleuze y Félix Guattari, “Introducción: Rizoma”, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos. 2002.

se basa en su estructura multivial de información emergente y se caracteriza por la multimedialidad de su contenido.

1.4.2 Hipermedia

El término “hipermedia” surge del encuentro entre el hipertexto y la multimedia; se refiere a la relación no lineal de partículas de diferente naturaleza mediática. Si bien la multimedia alude a la presencia simultánea de diferentes medios, la hipermedia expone la misma divergencia mediática, pero apunta al carácter laberíntico del hipertexto en el que la estructura se configura a partir de una red de discursos y elementos que requieren de una navegación entre ellos para poder componer un macrorrelato; en otras palabras, este fenómeno consiste en hipervínculos que no sólo llevan a un nuevo conjunto de mensajes expresados por medio de la lengua, sino también a otros audiovisuales, acústicos, etc., que forman parte del mismo texto; “cada canal debe aportar aspectos nuevos al todo de forma que los contenidos se complementen y potencien entre sí”.³⁷

Tatuaje debe ser pensada como una obra hipermediática porque su lectura depende de un desplazamiento entre textos multimediales. Como se verá en el capítulo dos, la obra se desarrolla en el recorrido activo de determinado camino que lleva al descubrimiento del misterio. Este camino está integrado por información intermedial, de manera tal que los diferentes medios llenan los diferentes blancos, a la vez que generan nuevos que están en sintonía con la interacción.

³⁷ V. Guarinos, *et. al.*, *Op. cit.*, p. 581.

1.5 *The Legend of Zelda: The Wind Waker*: ludología y gameplay

1.5.1 Ludología

Los videojuegos son un medio reciente que sufre constantes innovaciones, pues la experimentación audiovisual, narrativa, mecánica, etc., es continua. Su novedad tiene como efecto la diversidad temática de análisis, pues, pese a que recientemente se han dividido (de forma general) en dos disciplinas, narratología y ludología, muchas se encuentran fuera de ambas. Desde los primeros años del siglo, estos son los dos enfoques más utilizados, lo que no sólo ha significado la condensación homogénea del análisis de la materia, sino que ha repercutido en una discusión en el medio, pues una postura plantea que ambas disciplinas se enfrentan, mientras que la otra afirma que no se oponen, sino que llegan a converger en algún punto desdibujado.

“Ludología” es un término compuesto por el latín *ludus* (juego) y el griego *logos* (conocimiento racional). Esta disciplina comienza en los años noventa con teóricos como Espen Aarseth (con su trabajo de literatura ergódica), Janet Murray, Jesper Juul y Gonzalo Frasca, quien acuñó el término en su obra llamada *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative* (1999). Para Frasca era necesario desarrollar una metodología concreta para el estudio de juegos, pues hasta ese momento todos los teóricos se dedicaban y enfocaban sus trabajos a disciplinas muy diversas: sociología, informática, antropología, diseño, música, narratología, entre otros. Si bien la teoría era heterogénea, una de las bases a partir de la cual muchos de los teóricos partían para desarrollar sus hipótesis era la narratología. Alejandro Gómez Miguel dice que la ludología, como la entiende Frasca, es una disciplina nueva surgida como una reconversión de la narratología aplicada al mundo de los videojuegos. Estos son

narraciones (interactivas) y están insertos en determinados contextos socioculturales.³⁸ El carácter multidisciplinar de la ludología nace de la transfiguración y adaptación del estudio de la narrativa en relación con las ciencias de la comunicación, de donde surgen los términos de producción, recepción, dimensión formal, dimensión contextual y mensaje, como se ve en el siguiente esquema:

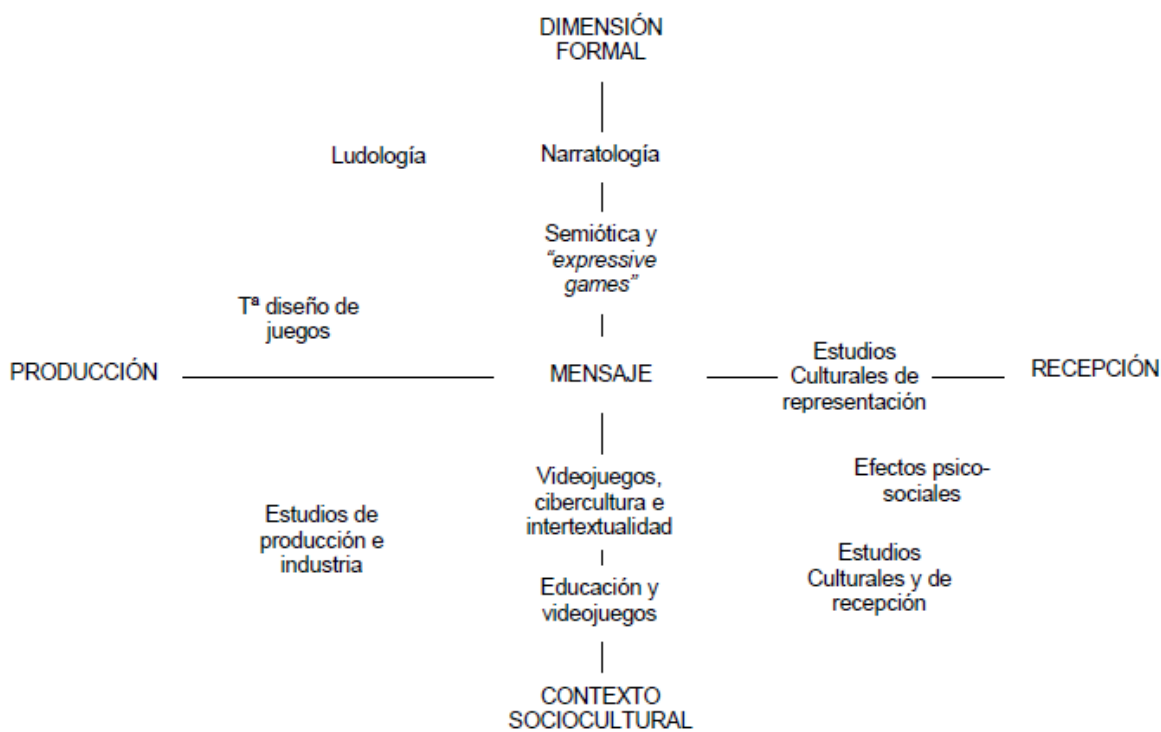


Fig. 1 Oliver Pérez Latorre, *Análisis de la significación del videojuego: fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, p. 23.

El presente capítulo se limita a explicar brevemente la ludología, materia que se encuentra entre la dimensión formal y la producción del videojuego. En el esquema se puede ver que se localiza cerca de la narratología, la semiótica y el diseño de juegos.

³⁸ Alejandro Gómez Miguel, "Juego, videojuego y ludología", *ZenhnGames*, p. 6.

Esta disciplina estudia la estructura y los elementos del *gameplay*, especialmente las reglas, los jugadores y la interacción entre ambos. Pese a que el término se utiliza principalmente en el estudio de juegos digitales, también es usado para referirse a juegos no electrónicos (analógicos, juguetes, etc.), pues, como la narratología, es independiente del medio.

Una de las características más relevantes para el fenómeno lúdico radica en el hecho de que la obra ha dejado de ser una representación (como la literatura, el cine, etc.) para ser una simulación (como son los juegos y los videojuegos). La narrativa en la escultura, la pintura, el teatro, el cine, la literatura, es la representación de algo, pero ¿qué pasa con los videojuegos? En efecto, estos cuentan una historia, es decir, pueden ser narrativos, pero tal carácter es sólo una parte de su realización. Es más significativa la simulación que, según Marie-Laure Ryan, es un proceso cuya función es explorar la posibilidad del ser del mundo diegético en relación con la posibilidad de hacer en este, es decir, de interactuar con él.

Cuando se crea una simulación se quiere probar un modelo de mundo, ya sea real para explotar la capacidad heurística del usuario, o ficcional, volviéndose una actividad autotélica. Cualquiera de los dos recurre al carácter dinámico de esa dimensión narrativa en la que se lleva a cabo una acción en un espacio y un tiempo determinados. Por lo tanto, se puede decir que “una simulación típica consiste en un número de agentes que viven en un ambiente y siguen ciertas reglas de este. La suma de estos elementos constituye un mundo narrativo completado con personajes, locaciones y principios de acción”,³⁹ es decir, una diégesis interactiva. Cuando el usuario lleva a cabo una acción, el mundo simulado sufre determinadas repercusiones que generarán nuevos eventos narrativos e interactivos. Estas reacciones se encuentran en varios

³⁹ M-L. Ryan, *Op. cit.*, p. 63.

niveles, pues así como hay una consecuencia en la sucesión de eventos en la historia, hay una reacción física por parte de cada uno de los elementos virtuales.

Otra descripción de “simulación” es la que da Gonzalo Frasca en su artículo “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, en donde dice que la simulación consiste en modelar un sistema A a través de un sistema B, es decir, un sistema diferente, siempre manteniendo las características y los comportamientos del original. El sistema reacciona a determinados estímulos llevados a cabo por medio de controladores y movimientos, dependiendo de la programación establecida, de tal manera que el simulador permite al jugador manipular los elementos, cuyo comportamiento responderá tal cual lo haría el sistema original.⁴⁰

Por otro lado, mientras que la narrativa consiste en una serie de eventos en secuencia, el simulador es, además, un conjunto de reglas preexistentes, implícitas o explícitas que el jugador ha de cumplir, razón por la cual este no sólo permite la participación de un sujeto externo, sino que lo necesita para poder funcionar y llevar a cabo su performance interactivo. Por lo tanto, para que un sistema sea un simulador es necesario que el resultado final se dé gracias a las acciones de un operador, de forma que entonces este es responsable de lo que sucede. Si bien su performance lleva a un resultado, la responsabilidad no recae completamente en él, pues el final depende también de la programación del juego (*software*), que está fuera de su control. Son los desarrolladores quienes, a partir de lenguajes de programación y un premeditado diseño de nivel, deciden la frecuencia, dificultad, rapidez y una serie de elementos para nada arbitrarios que complementan la experiencia de juego y la dinámica del simulador. Otra característica primordial es que todo simulador incorpora una meta. Este punto obliga a regresar al anterior, pues la

⁴⁰ Gonzalo Frasca, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, *Video/Game/Theory*.

dificultad para llegar a esta depende de la programación, que se activará únicamente con las acciones que lleve a cabo el usuario.⁴¹

Existen dos tipos de simulación o juego: *game* y *play* o, como los llamó Caillois, *ludus* y *paidia* (*game:ludus* y *play:paidia*). Gonzalo Frasca expone tres propiedades que se toman en cuenta para definirlos: los límites, las reglas y la victoria.

1. Límites:

Ludus: sus límites están definidos y se rigen a partir de un conjunto de reglas, en su mayoría explícitas; se desarrollan en un tiempo y espacio definidos y la sucesión de eventos cumple con los propuestos por Aristóteles en su poética: inicio - desarrollo - final.

Paidia: sus límites son difusos porque se puede empezar, terminar o cambiar de juego sin una advertencia o un señalamiento exterior. Además, son de final abierto, pues este puede ser implícito y contar con una cantidad infinita de posibilidades. Por eso mismo no siempre cumplen con el paradigma de Aristóteles.⁴²

2. Reglas:

Ludus: cuentan con un conjunto de reglas explícitas que son parte del mundo diegético y que tienen relación con las MDA; por lo tanto, son la base del *gameplay*.

Paidia: se pensaba que estos no contaban con reglas, sin embargo, el antropólogo Daniel Vidart muestra que esto es incorrecto, pues los jugadores deben actuar y comportarse dependiendo del acuerdo implícito y explícito que se da al iniciar el juego.⁴³

3. Victoria: ganador/perdedor. Es esta la característica que verdaderamente diferencia ambos tipos de juego. Esta afirmación fue hecha por el filósofo André Lalande y dice lo siguiente:

⁴¹ *Idem.*

⁴² *Idem.*

⁴³ *Idem.*

Ludus: definen a un ganador y un perdedor.

Paidia: no definen a un ganador y un perdedor.⁴⁴

Ejemplos de *ludus* son *The Legend of Zelda*, *Halo*, *Pacman*, etc., y de *paidia* son los simuladores de avión, los *Sims*, *Minecraft*, entre otros. Definir un juego con estas categorías ayuda a entender la base de su diseño, tanto lúdico como narrativo.

Dejando esto a un lado, Pérez Latorre dice que la estructura interna de los juegos cuenta con cuatro ejes: sujeto/entorno, medio/experiencia, experiencia/objetivo y redundancia/variabilidad.

- a) Sujeto/entorno. Se le considera “sujeto” a la mezcla entre el “jugador modelo” (el ideal de jugador dependiendo del *gameplay*) y las características del personaje (avatar). La relación entre el sujeto y el entorno es que el sujeto se integra a un sistema o estructura representada por las mecánicas del juego y las reglas del entorno de este.⁴⁵
- b) Medio/experiencia. Es la relación entre el sistema del juego y las experiencias prototípicas, lo que genera el *gameplay*. En otras palabras, la experiencia prototípica es aquella que se encuentra condicionada por las reglas del juego.⁴⁶
- c) Experiencia/objetivo. Todo juego cuenta con un objetivo y, a partir de este, se diseña una experiencia; si el objetivo cambia, entonces la experiencia también lo hará, pues el jugador, buscando realizar los objetivos, adopta la conducta que lo lleve a la victoria.⁴⁷

⁴⁴ *Idem*.

⁴⁵ Óliver Pérez Latorre, *El lenguaje videolúdico*, pp. 79 y 80.

⁴⁶ *Ibidem*, pp. 80 y 81.

⁴⁷ *Ibidem*, pp. 81 y 82.

- d) Redundancia/variabilidad. Todos los juegos desarrollan eventos repetitivos en los diferentes niveles (redundancia), a la vez que conceden libertad de acción que permite al jugador elegir, creando así variantes en los eventos (variabilidad).⁴⁸

El enfoque lúdico está en continuo debate con el narratológico porque mientras que el primero estudia el ser de los videojuegos desde diferentes puntos de vista que giran en torno al *gameplay*, la narratología estudia únicamente la estructura del relato; sin embargo, como ya se dijo, ambas teorías pueden converger para el desarrollo de un estudio narrativo más completo, pues la estructura narrativa está en estrecha relación con el *gameplay*, que es la base del estudio lúdico.

1.5.2 *Gameplay*⁴⁹

El término “*gameplay*” es primordial para poder hablar sobre ludología porque es la base de los videojuegos. De la misma manera que sucede con el término de intermedialidad, existen múltiples definiciones del concepto. Rebecca Farley, por un lado, y Marc Prensky, por otro, lo definen “not only as the game experience and/or the game activity, but also as the group of strategies used by game designers of engaging players and keep them motivated.”⁵⁰ Dependiendo del teórico, estas estrategias pueden o no estar relacionadas con la narrativa. Por ejemplo, Craig A. Lindley, en *The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling*, propone que la relación entre *gameplay* y narrativa genera experiencias interactivas; al contrario, Jesper Juul relaciona el *gameplay* con las reglas que sirven para crear experiencias de juego, siendo entonces este la consecuencia de las

⁴⁸ *Ibidem*, pp. 82 y 83.

⁴⁹ Este término se registra por primera vez en el artículo de John Banks, “Controlling Gameplay”, publicado en el diario australiano *M/C* en 1998; // El término ha sido traducido como “experiencia de juego” o “dinámica de juego”. Se utilizará el término en inglés por ser el más usado en el medio.

⁵⁰ Vinícius Mello y Leticia Perani, “Gameplay x playability: defining concepts, tracing differences”, *XI SBGames*, p. 158.

reglas.⁵¹ Por su parte, Arsenault y Perron aclaran que el *gameplay* es el rango de posibilidad de acciones y reacciones por parte del jugador y del juego, mientras que Miguel Sicart lo define como las mecánicas de juego y la interacción de los sujetos o agentes y el mundo digital; ambas necesarias para generar motivación.⁵² Pérez Latorre lo define como una “unidad específica de la experiencia de juego por vinculación a un objetivo determinado”⁵³ o “experiencia prototípica de juego prescrita respecto a un objetivo o estado terminal determinado y ‘diseñada’ en tanto que perfilada, indirectamente, por el sistema de juego”.⁵⁴ Como el propio nombre lo indica, este se encuentra entre *game*, que es el sistema de juego, y *play*, que son las posibilidades de la experiencia; es decir, *ludus* y *paidia*.

Hay tres criterios necesarios para poder crear un *gameplay*:

- a) Eficacia o “jugador racional”: la experiencia de juego es predecible si se considera que el jugador se comportará de tal forma que le permita cumplir con el objetivo preexistente. Por eso se puede decir que el *gameplay* es una dinámica que surge a partir del diseño del sistema del juego: interacción entre este y un objetivo determinado; si cambia el objetivo, entonces cambia el *gameplay*, aunque el sistema siga siendo el mismo.⁵⁵
- b) Coherencia discursiva: como su nombre lo indica, es la coherencia que existe entre la diégesis y las mecánicas.⁵⁶

⁵¹ *Idem*.

⁵² *Ibidem*, p. 159.

⁵³ Ó. Pérez Latorre, *Op. cit.*, pp. 52 y 53.

⁵⁴ *Idem*.

⁵⁵ *Ibidem*, pp. 144-147.

⁵⁶ *Idem*.

c) “Lector modelo”: Umberto Eco plantea la idea de “lector modelo”⁵⁷ para referirse a aquél que está previsto por el escritor, pues crea una experiencia de lectura a partir de estrategias textuales. Lo mismo es el “jugador modelo”: la forma que este adopta dependiendo de lo que se le muestra. Sin este, entonces no hay eficacia.⁵⁸

En otras palabras, Jesper Juul dice que el *gameplay* se forma en el encuentro entre las reglas, la búsqueda de la estrategia correcta para poder llegar a la meta de acuerdo con las propiedades del juego y la competencia y repertorio de estrategias y métodos con los que cuenta el usuario.⁵⁹

Según Mike López, diseñador de juegos, existe un patrón en la progresión del *gameplay*, es decir, un modelo de avance que se crea para la búsqueda del objetivo y que genera una experiencia de juego satisfactoria. Los elementos son:

1. Mecánicas de juego: las acciones que sirven en la interacción con el mundo digital.⁶⁰
2. Duración de la experiencia: el tiempo promedio que se tarda en recorrer el camino y completar cada nivel o misión, tomando en cuenta las muertes y los vehículos accesibles.⁶¹
3. Recompensas auxiliares: de naturaleza visual o auditiva. Se trata de efectos visuales y eventos que emocionan al jugador y lo mantienen interesado.⁶²

⁵⁷ Vid. Umberto Eco, *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona, Lumen. 1993.

⁵⁸ Ó. Pérez Latorre, *Op. cit.*, pp. 52 y 53.

⁵⁹ Jesper Juul, *Half-Real*, p. 91.

⁶⁰ Mike López, “Gameplay Design Fundamentals: Gameplay Progression”, *Gamasutra*, p. 1.

⁶¹ *Idem.*

⁶² *Idem.*

4. Recompensas prácticas: nuevos modos de juego, actualizaciones, contenido desbloqueable. Es uno de los aspectos más relevantes para incitar al jugador a seguir jugando.⁶³
5. Dificultad: qué tan difícil es superar obstáculos y enemigos, pero también cuán peligroso es en relación con el daño, las armas, el equipo y la vida que el jugador tiene y puede perder.⁶⁴

Con un análisis lúdico del *gameplay* se puede llevar a cabo un estudio narratológico intermedial más completo porque todo en la estructura del juego está diseñado en torno a este. Como se verá en el capítulo tres, es necesario hacer una relación entre ambas disciplinas para poder analizar los elementos de la narrativa porque, por ejemplo, los espacios no sólo son la simulación de un lugar, sino que están dispuestos para el aprendizaje de la interacción; el tiempo se vuelve una mecánica y los personajes se dibujan de acuerdo a su acción.

1.5.2.1 MDA: mecánicas, dinámicas y estéticas

Cuando se habla de *gameplay*, es necesario entender qué son las mecánicas, qué son las dinámicas y qué son las estéticas (MDA, por *Mechanics, Dynamics and Aesthetics*), por ser tres conceptos base para el diseño de juegos. No se pretende hacer un análisis de los términos, sino presentar una breve definición de ellos porque son recurrentes tanto en este análisis como en cualquier trabajo de desarrollo de juegos.

Las mecánicas son los componentes de la representación del código y los algoritmos; las acciones más básicas. En términos de mecánicas, las dinámicas son las respuestas con significado

⁶³ *Idem.*

⁶⁴ *Idem.*

generadas a partir del *input* del jugador al llevar a cabo dos o más mecánicas y al ser relacionadas con su contexto. Las estéticas son las respuestas emocionales del jugador al interactuar con la obra y su interpretación de ella. Según el artículo de Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek, “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research”, las estéticas se refieren a la sensación (“*game as sense-pleasure*”), la fantasía (“*game as make-believe*”), la narrativa (“*game as drama*”), el desafío (“*game as obstacle course*”), la colaboración (“*game as social framework*”), la exploración y el descubrimiento (“*game as uncharted territory*”), la expresión (“*game as self-discovery*”) y la presentación (“*game as pastime*”);⁶⁵ ya que las dinámicas son el medio para conseguir la estética que se desea, lo usual es que un juego abarque varias estéticas al contener numerosas dinámicas. Por ejemplo, para que un juego cumpla con la estética de exploración puede haber un laberinto, habitaciones escondidas o un gran mapa en el que el jugador pueda llevar a cabo dinámicas a partir de mecánicas como subir y bajar niveles, correr, trepar, disparar, saltar, agarrar objetos, entre otros. En este sentido, “From the designer’s perspective, the mechanics give rise to dynamic system behavior, which in turn leads to particular aesthetic experiences. From the player’s perspective, aesthetics set the tone, which is born out in observable dynamics and eventually, operable mechanics.”⁶⁶

Las mecánicas, dinámicas y estéticas definen un juego porque son las acciones básicas que generan situaciones que evocan sentimientos. Estas situaciones responden a las reglas del mundo diegético por lo que son parte esencial de la composición del relato. Como se verá en el capítulo tres, es importante reconocer las MDA para poder asociar la forma en la que funciona el mundo con la historia que en este se desarrolla.

⁶⁵ Robin Hunicke, *et. al.*, “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research”, *Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference*.

⁶⁶ *Idem.*

1.6 Interfaz gráfica

Cualquier obra digital requiere de una interfaz que represente la información diegética y no diegética al usuario. La interfaz gráfica o GUI (*Graphical User Interface*) es uno de los intermediarios (además de los dispositivos físicos [*hardware*] como son los periféricos de entrada y salida⁶⁷) entre el sujeto y el *software*. La interfaz debe ser interactiva, sencilla y debe adecuarse a las necesidades de la obra mientras se mantiene coherente con su contenido.

Lo que interesa es que la interfaz gráfica se compone principalmente de imágenes y texto que expresan un mensaje. Como se verá más adelante, esta no funciona de igual manera en la obra de literatura electrónica y en la de narrativa digital interactiva que componen el *corpus* porque, para empezar, en la primera es posible analizar la interfaz en estos términos, pero en la segunda no, pues es más propio el término “HUD”.⁶⁸ En este caso, se considera que la interfaz se encuentra en la pantalla de inicio, bloqueo, etc., mas no en el desarrollo mismo de la obra.

La importancia de analizar este elemento recae no sólo en que la interacción se representa en ella, sino que es el medio por el cual el discurso le da información al usuario para que este decida la forma en la que volverá a interactuar. Esta funciona de tal manera que el lector o jugador interpreta los signos, toma una decisión que causará una respuesta en la diégesis la cual se representará visualmente en la interfaz y que servirá, a su vez, para tomar la próxima decisión. Es esta la razón por la cual la interfaz tiene que funcionar de acuerdo a las necesidades de los discursos y sus relatos.

⁶⁷ Los periféricos de entrada son los dispositivos que permiten que el usuario envíe información a la computadora para que esta la procese; por ejemplo, el *mouse*, el teclado, *joystick*, micrófono, etc. Los periféricos de salida son aquellos que reproducen la información; por ejemplo, las bocinas, la pantalla, entre otros.

⁶⁸ HUD son las siglas de *Head-Up Display* o Barra de estado. Son los elementos visuales no diegéticos que comunican información al jugador.

1.7 Ergodicidad⁶⁹

La tesis se enfoca en el análisis de la narrativa de dos obras, sin embargo y a pesar de que no se pretende hacer un análisis de teoría de la recepción, es importante entender las necesidades de lectura que presentan las dos piezas porque, al ser digitales e interactivas, requieren de una participación activa del usuario. Es esta misma naturaleza la que genera el carácter ergódico de ellas, pues su lectura no es lineal y, por lo tanto, el esfuerzo no es trivial.

El término de “literatura ergódica” fue acuñado por Espen J. Aarseth en su obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. “Ergódico” viene de la terminología física; deriva del griego *ergon*, que significa “trabajo” y *hodos*, “camino”. Para entender la ergodicidad es necesario saber que Aarseth la entiende a partir del concepto de “cibertexto”, a su vez definido como una organización mecánica del texto⁷⁰ con un continuo *feedback* de información. En él, el lector llevará a cabo una acción en la estructura del texto, por lo que el significado de este cambiará. Una de sus características es que habrá veces en las que el lector se verá influenciado por las decisiones de acción de otros lectores.

Aarseth no ve el “texto” como una “cadena de significantes”, sino como una máquina de producción y consumo de signos verbales⁷¹ en el que tanto el operador, el medio y el signo verbal forman el trío necesario para entenderlo como tal. Al respecto, Aarseth propone el siguiente esquema:

⁶⁹ Vid. Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore y Londres: The Johns Hopkins University Press. 1997.

⁷⁰ Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, p. 1.

⁷¹ *Ibidem*, p. 21.

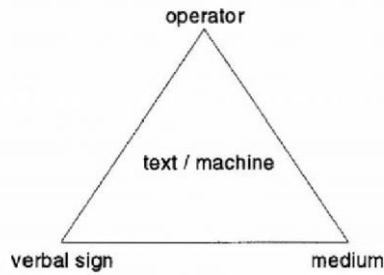


Fig. 2 Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, p. 21.

A partir de esto, se puede entender la literatura ergódica como aquella en la que “non trivial effort is required to allow the reader to traverse the text” [se requiere un esfuerzo no trivial para que el lector pueda navegar el texto];⁷² al contrario, la literatura no ergódica es aquella en la que el lector no debe hacer ningún esfuerzo además de mover los ojos y cambiar de página a la siguiente.

La lectura ergódica es naturalmente no lineal, por lo que el lector tiene que decidir qué sigue y cómo continúa el relato. Esta “no linealidad” produce estructuras narrativas que generan efectos estéticos y una variedad de expresiones. La posibilidad y libertad de decisión es la que permite esta diversidad de caminos, con todo y lo que estos conllevan. Cada uno contiene una cantidad determinada de elementos y signos, a los cuales no se puede regresar sin que su significado general cambie, aunque el particular permanezca. Así pues, Aarseth dice que “Each decision will make some parts of the text more, and other less, accessible, and you never know the exact results of your choices” [cada decisión hará que algunas partes del texto sean más, y otras menos, accesibles, sin saber nunca el resultado exacto de las elecciones].⁷³

Uno de los elementos más importantes de la literatura ergódica es el papel del lector, que se vuelve totalmente activo; a él ya no sólo se le es asignada la tarea de interpretar y actualizar un

⁷² *Ibidem*, p. 1.

⁷³ *Ibidem*, p. 3.

texto al descodificar los signos que en él producen significaciones narrativas,⁷⁴ sino de intervenir, dejando parte de sí mismo en el texto; por lo tanto, “a cybertext is an investment of personal improvisation that can result in either intimacy or failure” [un cibertexto es una inversión de improvisación personal que puede resultar en intimidad o fracaso].⁷⁵

Por otro lado, e igualmente importante, es el hecho de que se entienda el cibertexto como un laberinto. Según Umberto Eco hay tres tipos de “laberintos”: el lineal, que es el que sólo tiene un camino; el laberinto [maze], que tiene múltiples caminos, y el rizoma, que es totalmente diferente a los otros dos, pues en este todos los puntos están potencialmente conectados con el resto. Con excepción del primer tipo, el “laberinto” no es lineal, así como no lo es tampoco la literatura ergódica, porque su narrativa coexiste con múltiples piezas que dibujan nuevos caminos: la repetición, anapelsis y prolepsis, narraciones entrelazadas y/o secundarias, entre otros.

Como se verá más adelante, en los capítulos dos y tres, ni *Tatuaje* ni *The Wind Waker* son obras interactivas con una total libertad de lectura, pues ambas incitan u obligan una lectura en un determinado orden: en el caso de la obra de literatura electrónica, su estructura guía explícitamente al lector; en el caso del videojuego, no es posible continuar si no se han llevado a cabo determinadas acciones. A pesar de ello, siguen siendo textos ergódicos laberínticos porque la estructura del desplazamiento hipermediático y el *gameplay* permiten al usuario decidir sobre el camino específico que se desea tomar.

⁷⁴ L. A. Pimentel, *Op. cit.*, p. 165.

⁷⁵ E. J. Aarseth, *Op. cit.*, p. 4.

1.8 Conclusiones

Se han definido disciplinas y términos que serán necesarios para el análisis del *corpus*. La narratología es la disciplina base de este trabajo; a ella se le suman la intermedialidad y la ergodicidad. Para *Tatuaje* se incluye el hipertexto y la hipermedia y, para *The Wind Waker*, la ludología y el *gameplay*. Sin embargo, estos últimos también serán considerados en el análisis de la obra de literatura electrónica con el propósito de proponer una diferente aproximación al discurso.

A pesar de que la primera sea una obra literaria y la segunda no, y aunque sean dos tipos de relatos intermediales diferentes, ambas se analizarán desde la misma perspectiva, con convenientes cambios que permitan entender la composición intermedial de los elementos narrativos. De esta manera se demostrará que, en efecto, la narrativa de ambas se compone de manera similar y puede ser estudiada con las mismas herramientas.

2. Literatura electrónica

La literatura electrónica es aquella que se crea en una computadora y se lee en la misma. Se identifica por conllevar un grado de interacción, por lo que su actualización requiere de una lectura ergódica que implica la toma de decisiones por parte de los lectores.

El fin de este capítulo es trabajar en el supuesto de que, por su naturaleza literaria, es posible analizar la obra desde un punto de vista narratológico y, por su naturaleza electrónica e interactiva, es posible hacerlo desde la ludología. Para ello se observarán los elementos que conforman su discurso.

Literatura electrónica, literatura digital, literatura hipertextual o *multicourse literature* son algunos de los términos que actualmente están cobrando importancia en el ámbito literario. Pero, ¿todos ellos se refieren al mismo fenómeno? Los cuatro aluden a la literatura generada por medio de un sistema de computación para ser vista en una pantalla; por consiguiente, ninguno de estos incluye la literatura que de un formato impreso se traslada a uno digital (como el PDF). En cuanto a los dos primeros, “observamos fluctuaciones de uso entre uno y otro término. Hay que decir que en el ámbito anglosajón dos denominaciones triunfan a la hora de referirse a la globalidad del fenómeno: literatura electrónica (*e-literature*) y literatura digital (*digital literature*)”;⁷⁶ de igual forma, se usan indistintamente en un contexto de habla hispana. Por su parte, la literatura hipertextual es aquella que existe en una interconexión de textos y es de la que se deriva la hiperliteratura, mientras que el *multicourse literature*⁷⁷ o *ciber/literature* es aquella que requiere del cumplimiento de cuatro premisas: “1) que la tradición literaria sea uno de sus padres, 2) que

⁷⁶ Laura Borràs Castanyer, *Textualidades electrónicas*, p. 42.

⁷⁷ Término acuñado por Katherine Hayles.

los juegos de ordenador sean el otro, 3) que el *link* ('enlace') sea un componente esencial (*essential feature*), y 4) que la computación sea su otro componente fundamental.”⁷⁸

Pese a la cantidad de términos que sirven para clasificar esta obra, se favorece el concepto de literatura electrónica porque esta se realizó como parte del proyecto de E-literatura del Centro de Cultura Digital. Su coordinadora, Mónica Nepote, dice que para su desarrollo se necesitó “pensar la programación como estructura narrativa, la creación de una interfaz que lograra una metáfora precisa de la pieza en sí con una narratividad implícita, o el trabajo de la animación también componiendo una narrativa con elementos visuales que remitieran a un universo visual ligado al campo semántico del Internet y claro, desde luego, la textualidad electrónica”.⁷⁹ *Tatuaje* cumple con las características necesarias para ser considerada como una pieza literaria y electrónica, cuya narrativa se vale de la intermedialidad para generar una ficción.

2.1 *Tatuaje*⁸⁰

Tatuaje es una pieza de literatura electrónica escrita por Rodolfo JM (Ciudad de México, 1973), en colaboración con programadores, músicos, editores, ilustradores, animadores y diseñadores, publicada el 17 de abril del 2015. La obra fue producida por el Centro de Cultura Digital como parte del proyecto de E-literatura, coordinado por Mónica Nepote. La pieza mexicana está desarrollada en lenguajes de programación HTML5, PHP y JavaScript y en lengua española, sin que exista traducción de ella.

⁷⁸ L. Borràs Castanyer, *Op. cit.*, p. 46. // En *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura* aparecen también definidos los términos de literatura ergódica, ciberliteratura, literatrónica, *Blended genre* y *Web texts*. Estos hacen referencia a la literatura programada por computadora, aunque los dos primeros también se refieren a la literatura impresa.

⁷⁹ Yelenia Cuervo, “Tatuaje: novela mexicana hipermedia. Una entrevista con Mónica Nepote y Rodolfo JM”, *Horizontum. Finanzas y cultura*.

⁸⁰ El siguiente análisis es de la versión de marzo del 2019.

Esta novela detectivesca⁸¹ es una obra hipermediática en la que el usuario tiene que descubrir un misterio al navegar por la interfaz de una computadora que contiene un diario, archivos y búsquedas de Internet. La descripción de la pieza es la siguiente:

Rolo Díaz, antes poeta y periodista cultural, descubrió casi por accidente su verdadera vocación: investigador privado o "fisgón profesional", como él mismo se define. Un día recibe una solicitud de Jabamuel, un hombre misterioso que anda en busca de Melquiades [*sic.*], un timador del mercado de Sonora. En esta inusual búsqueda Rolo sufre una abducción, y despierta de un sueño alucinante con un tatuaje en el pecho. ¿Qué significa? ¿Por qué ha sido marcado? Sigue las pistas de esta historia y sus personajes. Tu [*sic.*] también serás el detective.

Tatuaje es una pieza detectivesca que emula el impulso del fisgón; es a través del espionaje como el lector irá desenrollando [*sic.*] la trama la cual implica: mundos cibernéticos, software que almacena sueños, puestos de magia en el mercado de Sonora, amores del pasado y un extraño personaje que asola el inconsciente de millones de personas, lo cual ha llevado a la creación de una página: alguien lohavisto.com. Tatuaje es una novela que explora las posibilidades narrativas de las plataformas de internet.⁸²

2.1.1 Análisis narratológico intermedial

En este capítulo se analiza la construcción intermedial (texto, imagen, audio, cinemática e interacción) del espacio, tiempo, personajes, perspectiva y focalización, narrador, niveles narrativos, narratario y lector ideal, interacción y ergodicidad, y lectura.

⁸¹ La base del género detectivesco es la presencia de un detective que busca resolver un crimen a partir de la observación, recolección de información y un análisis profundo. A lo largo de la investigación que lleva a cabo el personaje, se le brinda al lector una serie de pistas que le ayudan a resolver el caso antes de que se revele la verdad en el desenlace. El género nació en 1841 con la publicación del cuento "The Murders in the Rue Morgue", de Edgar Allan Poe (1809-1849); con este se establecieron las convenciones de la literatura detectivesca. Sin embargo, llega a su madurez gracias a autores como Arthur Conan Doyle (1859-1930) con Sherlock Holmes y Agatha Christie (1890-1976), entre otros.

Las características de este género son:

- Un crimen, normalmente un asesinato, es cometido al inicio del relato.
- Hay una variedad de sospechosos con diferentes motivos.
- Un personaje principal actúa formal o informalmente como detective.
- El detective reúne evidencia sobre el crimen y la víctima.
- El detective entrevista a los sospechosos y a los testigos.
- El detective resuelve el misterio y revela al verdadero criminal.
- El criminal es arrestado o castigado [Milda Danytè, *Introduction to the analysis of crime fiction. A user-friendly guide*, p. 5].

Vid. Michaela Vesekská. (2014) *History, Development and Characteristics of British Detective Novel and the Significant Representatives of the Genre*. (Tesis de licenciatura) Palacký University Olomouc, República Checa.

⁸² Rodolfo JM, "Presentación", *Tatuaje*, 2015.

La obra, titulada por el elemento más representativo de la historia, consiste en una metainterfaz: una interfaz gráfica que simula ser, a su vez, la interfaz de una computadora en la que sólo se tiene acceso al diario de Rolo, sus búsquedas de Internet en torno a la investigación y a diversos archivos sobre el caso. La narrativa se complementa con blogs, perfiles en redes sociales y una lista de reproducción en Spotify.

2.1.1.1 Espacio

Ciudad de México. Lo primero con lo que el lector cuenta es el nombre de la ciudad en la que la historia se desenvuelve. Este nombre propio sirve como uno de los “referentes extratextuales “reales” y fácilmente localizables [...] [que] contribuye[n] a la construcción, aunque perfectamente sinecdótica, de una ciudad [...] [y] es también centro de *autorreferencia espacial* del texto, lugar donde convergen todas las relaciones espaciales descritas”.⁸³ En *Tatuaje*, el narrador se ubica a sí mismo en la Ciudad de México al nombrar el espacio, pero sin describirlo, lo que provoca que el lector conciba el relato en un espacio ideológicamente orientado por la información cultural que posee respecto a este, ocasionando dos posibles respuestas en el lector: si conoce la ciudad, la interpretación de esta será más cercana; mientras que si el lector no la conoce, no poseerá la información necesaria para entender por completo el entorno en el que los acontecimientos toman lugar, porque “aunque el nombre propio en sí mismo sintetiza toda una realidad, sin modelos descriptivos lógicos, taxonómicos, retóricos o culturales que los organicen, estos elementos lingüísticos tienden a la fragmentación, o a la proliferación irrestricta de detalles”,⁸⁴ de manera que, por ejemplo, sabrá que Melquíades trabaja en el Mercado de Sonora, pero no alcanzará a comprender plenamente lo que esto significa. En este caso, el lector debe inferirlo a partir del

⁸³ L. A. Pimentel, *Op. cit.*, p. 31.

⁸⁴ *Ibidem*, p. 34.

“*sistema de contigüidades* obligadas inherente a la constitución ya sea semántica o morfológica de (los) lexema(s) que se proponen como *tema descriptivo*”⁸⁵ y a la información intermedial que constituye el relato. En cualquier caso, la interpretación espacial va a variar dependiendo de la relación de los elementos del texto con la información extratextual con la que el lector cuenta.

En *Tatuaje* los espacios se construyen de diversas maneras. Para empezar, hay mapas, direcciones y lugares que son referenciales y que, a su vez, contienen dentro de sí otros espacios que no lo son, por lo que es localizable el contexto, pero no sus particularidades; en consecuencia, se necesita de una construcción imaginaria que totalice el lugar del relato. En otras palabras, se puede decir que el espacio exterior o general (la ciudad o las zonas) es referencial, mientras que lo interior o particular (casas, comercios, etc.) es autorreferencial, razón por la cual son estos espacios imaginarios los únicos que son descritos; de esta manera la obra lleva consigo, mediante descripciones e ilustraciones, a los lectores que poseen y a los que no poseen conocimientos previos de la ciudad. Un ejemplo es “El Divino Verbo”, local que pertenece a Melquíades y que se localiza en el Mercado de Sonora. Si bien no se ofrece una descripción de él, el nombre antiguo con el que también se le conoce, “Mercado de las Brujas”, puede funcionar como una especie de explicación de que este, uno de los mercados tradicionales de la Ciudad de México, ubicado en la colonia Merced, al sureste del Centro Histórico, es conocido por ofrecer artículos que sirven para llevar a cabo prácticas de magia y esoterismo. Por su parte, el nombre del negocio se relaciona con los antecedentes de Melquíades, lo cual se descubre avanzado el relato. Sin embargo, lo que importa de este lugar es el tipo de local que es y cómo se genera el espacio de manera visual y no textual. Aunque no es posible identificar muchas figuras de la ilustración por el estilo gráfico de su composición, en ella se puede distinguir el letrero que dice “Productos esotéricos. El Divino

⁸⁵ *Ibidem*, p. 168.

Verbo” y una especie de figura de la Santa Muerte. También es posible notar que en el local hay muchos artefactos de diversa índole desordenados, creando la ilusión de un lugar sucio y oscuro, lo que a su vez caracteriza al dueño del negocio, siendo entonces un reflejo de este. Las formas de la imagen son ambiguas porque su fin no es dar información visual del contenido del local, sino mostrar su condición.



Fig. 3 Rodolfo JM, *Tatuaje*, martes 25, 23:45.⁸⁶

Con la ilustración cualquier lector es capaz de reconocer el espacio y relacionarlo con el personaje y la historia. Además, el hecho de que sólo sea la estatuilla el único objeto reconocible, enfatiza lo que podríamos llamar un enunciador no omnisciente, pues no lo ve todo.

⁸⁶ A causa de la falta de numeración de página en la obra, se utilizará el día de la bitácora para ubicar las referencias de *Tatuaje*.

Además de tener ilustraciones, la obra cuenta con otro medio: mapas. Sabemos que la Universidad Invisible se encuentra en Calle Peralvillo, 240. Col. Anzures C.P. 20139 Universidad Invisible. México D.F. Según el mapa, La Universidad Invisible está en la Colonia Anzures, una colonia residencial cerca de Polanco. Esta dirección ofrece más información que la simple localización de la Universidad al dar una idea del tipo de edificio que es por la zona en la que está. Primero, el lector tiene acceso a un mapa que se encuentra en el contacto de la página de Internet del grupo que busca a Cara de luna; este consiste únicamente en líneas que representan las calles reales de la zona. Más adelante se tiene acceso a otro mapa interactivo que funciona como Google Maps, en el que es posible moverse; en él está señalada la Universidad, algunas de las calles y el nombre de las grandes instituciones que se encuentran cercanas al recinto, como el Hospital Español, el Antiguo Colegio Militar, la Benemérita Escuela Nacional de Maestros, entre otros. Los dos mapas reafirman la necesidad de que el lector cuente con determinado conocimiento o que tenga la curiosidad para buscarlo en Internet y así entender mejor la obra. Si el lector así lo hiciera, notaría que el punto señalado en el mapa no es la dirección correcta, pues en este la ubicación es la esquina de Lago Guanacacha y Lago Trasimeno, que es un barrio de menor nivel socio-económico que la Colonia Anzures, lo que modifica la representación mental que se genera del lugar. Por lo tanto, la referencialidad que se pretende está realmente ficcionalizada ya que los lugares no se encuentran donde se dice que están.

Posteriormente el narrador describe la Universidad:

El caserón colonial al que me llevó Mariluz era mucho más grande de lo que parecía en el GPS. “Uno de los campus de la Universidad Invisible”, me dijo muy seria. En la esquina superior derecha de la puerta principal había una cámara de circuito cerrado, las ventanas estaban protegidas con herrajes negros y gruesas cortinas se adivinaban tras los cristales. Mariluz abrió el portón con sus propias llaves y me llevó a través de un pasillo

que cruzaba aquella casa y que nos llevó hasta un enorme patio trasero. Ante mi [*sic.*] vi tendederos con ropa al sol y, hasta el fondo, lo que parecía un pequeño huerto donde dos mujeres removían la tierra.⁸⁷

Comienza con una descripción temporal y cultural al decir que es un caserón colonial, y termina adjetivizando su tamaño con un compuesto de adjetivo, adverbio comparativo y otro adjetivo (mucho más grande) para engrandecer el lugar. Como el resto, esta es una descripción subjetiva porque el narrador afirma que se ve más grande que como se veía en el mapa, pero como el lector no puede verlo, tiene que aceptar tal afirmación. La descripción que se da del edificio es de su fachada, lo que la obliga a ser taxonómica dimensional; por ser la parte frontal de la Universidad, se fuerza a que la imagen consista en una horizontalidad y una verticalidad.

Cuando Mariluz abre la puerta, los vectores horizontal y vertical desaparecen y se vuelve únicamente prospectiva: entrada, pasillo, patio trasero con un huerto al fondo. Este es un corredor que permite sólo dos caminos: seguir o regresar, entrar o salir, así como el personaje a su investigación. Su descripción consiste únicamente en un pasillo, lo que implica que “Dado que nos movemos en el **tiempo** a través de una **secuencia** de **espacios**, experimentamos un espacio con relación al lugar que hemos ocupado anteriormente y al que a continuación pretendemos acceder”;⁸⁸ Rolo avanza tanto temporal y espacial, como esencialmente porque cambia su ser durante esa transición. El personaje no sólo decide entrar al edificio para avanzar en la investigación en vez de regresar por el pasillo y terminar con ella, sino que entra siendo un detective y sale siendo un mensajero, un golem, porque hasta entonces entiende la razón de su tatuaje.

Después el narrador dice:

⁸⁷ R. JM, *Op. cit.*, viernes 28, 12:00.

⁸⁸ Francis D. K. Ching, *Arquitectura. Forma, espacio y orden*, p. 240.

Mariluz me tomó de la mano y me llevó de regreso por el mismo pasillo que habíamos recorrido minutos antes. Bajamos por una escalera hasta un cuarto frío e iluminado por decenas de pequeñas luces intermitentes. Era un site de COMPUTACIÓN. Distinguí un par de gabinetes con servidores, routers y demás equipo que no alcancé a reconocer y que nunca hubiera esperado encontrar en un sitio como ese. Era como el escenario de alguna película de ciencia ficción. Y en el centro de aquel cuarto, como una araña pálida en medio de su red de cables, estaba el Mago.⁸⁹

En este párrafo la dimensionalidad vertical reaparece con el verbo “bajar”. Sobre la habitación a la que llegan sólo dice que es fría, tiene pequeñas luces y está llena de computadoras. No es una descripción que genere un fuerte efecto de sentido, sino hasta que dice que él no esperaba ver en ese edificio un escenario como el de una película de ciencia ficción. Esta idea se refuerza cuando se le da clic a la palabra “computación” para que aparezca una ilustración de ella. Este es un ejemplo de cómo las imágenes sirven a este relato como complemento de la textualidad.

La última descripción tanto textual como visual es la de la casa de Melquíades, la cual se encuentra en la Unidad Habitacional Benemérito de las Américas, edificio 23, departamento J, en Peralvillo. La ilustración muestra una vecindad⁹⁰ referencial. Cuando entra a la casa con Mariluz dice:

En el interior encontramos una sala pequeña y pulcra, pero adornada con pésimo gusto. En las paredes había amuletos, animales disecados, pinturas, carteles, incluso fotografías, muchas fotografías [...] Entramos al baño y la cocina. Vimos dos puertas que supuse las habitaciones. Mariluz entró en una y yo revisé la otra. Era una especie de laboratorio para brujos. Vi cirios, incensarios, más animales disecados y huesos, vi manojos de hierba, máscaras, configuraciones de piedras en el piso y las paredes; vi incluso un pentagrama en el piso.⁹¹

Esta última descripción es principalmente taxonómica: sala (“pequeña y pulcra, pero de mal gusto”⁹²), baño, cocina y habitaciones. En realidad, al narrador no le importa la casa, sino lo que

⁸⁹ R. JM, *Op. cit.*, viernes 28, 12:00.

⁹⁰ *Vid.* <http://loscatatonicosmuerenenposicionfetal.blogspot.com/2010/08/vecindades.html> para ver la foto original (1/08/2010) que sirvió como referencia para la ilustración de la vecindad.

⁹¹ R. JM, *Op. cit.*, viernes 28, 14:00.

⁹² *Idem.*

hay en ella: objetos relacionados con el esoterismo que denotan eventos y rituales que él no entiende, pero que pueden estar relacionados con el caso. Este desentendimiento se fortalece con la cinemática, en la que se manifiesta la alteración de la sensación espacial a causa de los efectos del tatuaje. Al respecto narra:

Vi cirios, incensarios, más animales disecados y huesos, vi manojos de hierba, máscaras, configuraciones de piedras en el piso y las paredes; vi incluso un pentagrama en el piso. Entonces, como si fuera un aviso, volví a sentir ardor en mi pecho. El tatuaje. Al mismo tiempo las dimensiones del cuarto se hicieron difusas, como si me encontrara dentro de un lugar más grande por dentro de lo que parecía por fuera.⁹³

Sin embargo, lo que se ve en la cinemática no representa la descripción anterior porque en la pieza audiovisual sobresale la perturbación de la percepción de los acontecimientos. Esta empieza con unas repisas con libros y otros objetos entre los que hay otra estatuilla de la Santa Muerte; se aleja y ve el pentagrama dibujado en el piso; da la vuelta y ve a Melquíades sentado en un sillón con dos pequeñas mesas a un lado. La imagen está centrada, con marcos oscuros, como si la escena estuviera siendo iluminada por una lámpara. Cuando Melquíades comienza a hablar el espacio desaparece y la imagen se queda en blanco. Después de que Mariluz⁹⁴ le muestra los signos del Mago, la imagen se restaura y aparece Jabamuel atrás del sillón (“Poco a poco el cuarto dejó de moverse y retomó definición.”⁹⁵). El espacio vuelve a desaparecer cuando aparecen las figuras de los ocho Seres Principales. En ningún momento se ven todos los objetos que describe ni se muestra el recorrido por la casa, porque esta no importa. La indeterminación del lugar revela el sentido místico de la visión de Rolo porque no lo coloca en un espacio del cual repare y que perciba como “real” dentro de su propia diégesis.

⁹³ *Idem.*

⁹⁴ En el diario (viernes 28, 14:00) dice que es Mariluz la que le muestra a Rolo los símbolos del Mago, pero en el video se ve a Elizabeth haciéndolo, lo que demuestra que la cinemática representa una realidad tergiversada al manifestar la percepción de Rolo.

⁹⁵ R. JM, *Op. cit.*, viernes 28, 14:00.

Por último, la cantina a la que van Perea y Rolo se encuentra en Luis Moya 32, en el Centro Histórico. La calle existe, pero la cantina no. Pese a que esta es ficcional, hace pensar que el Centro Histórico es la zona en la que Rolo se mueve, pues el hecho de que vaya constantemente a ella significa que se encuentra normalmente cerca.

En cuanto a *El libro sagrado del lenguaje*, el espacio sólo se genera a partir del nombre referencial de los lugares en los que Melquíades vive: Huautla, la ciudad de Oaxaca y la Ciudad de México, en una unidad habitacional en Peralvillo. No hay ninguna descripción porque el espacio no es importante en este relato explicativo. La única información espacial que sirve para la historia es que los niños santos a veces crecían dentro de las casas de la sierra oaxaqueña, por lo que no era raro que un niño experimentara sus efectos. Asimismo, sin conocimientos previos de Oaxaca la interpretación del lector estará incompleta, pues, como ya se dijo, esta depende de la información extratextual que el lector tenga del referente.

El espacio en *Tatuaje* se genera con descripciones, ilustraciones y mapas. A partir de estos el lector puede inferir el significado espacial del relato, sin embargo, la continua mención de referencias extratextuales reales hace del conocimiento de la ciudad que posee el lector algo importante al momento de interpretar los elementos, pues de ello depende el grado de comprensión de los efectos de sentido y las diversas actualizaciones del relato.

2.1.1.2 Tiempo

En todo relato existe una dualidad temporal: tiempo diegético o tiempo de la historia y tiempo del discurso. En la obra, el tiempo más sencillo de identificar es el diegético, que consiste en cinco días o un aproximado de ochenta horas (del martes 25 a las 23:45, al sábado 29 a las 24:07, es decir, al domingo 30 a las 00:07), lo cual se sabe gracias a las anotaciones del día y la hora de cada

una de las entradas del diario, permitiendo al lector saber el momento diegético en el que se está narrando. Sin embargo, esta temporalidad es relativa, pues cada parte de la bitácora narra lo sucedido entre la anterior y ella, pero es imposible saber cuánto tiempo después de los eventos narrados fue escrita la primera entrada de la bitácora. A su vez, desde el inicio de la obra ya hay correos y mensajes que son anteriores al caso (siendo el más antiguo un correo del 13 de agosto), por lo que se debe considerar que, entonces, el tiempo diegético de *Tatuaje* es de meses. Esto sin tomar en cuenta la discordancia entre las entradas de la bitácora y las fechas en que fueron hechas las llamadas y recibidos los correos de los que se habla en el texto, donde hay días de diferencia entre una y otra.

La naturaleza de la bitácora conlleva una concordancia temporal, en la que se respeta el orden cronológico de los eventos al narrar los acontecimientos en el mismo orden en el que suceden, a pesar del eventual uso de aparentes anacronías representadas intermedialmente. Se dan casos como *El libro sagrado del lenguaje* (que habla sobre la vida de Melquíades), los perfiles de las redes sociales de Rolo o las narraciones de las demás víctimas de Cara de luna, todos escritos con anterioridad a la entrada en la que aparecen los hipervínculos que llevan a ellas, en los que no se trata de una analepsis cuyo fin es brindar información omitida, sino que son documentos a los que Rolo tiene acceso en su presente diegético; estos se podrían considerar una especie de pausa discursiva ya que no sólo se detiene el tiempo de la historia, sino que los hipertextos salen de la interfaz y se colocan en el navegador del lector, disociándose del formato hipermedial de la obra al dejar de estar subordinados a esta.

El *tempo* narrativo “define una relación proporcional entre la duración de los acontecimientos en el tiempo de la historia y el *espacio* que se les destina en el texto narrativo”.⁹⁶

⁹⁶ L. A. Pimentel, *Op. cit.*, p, 48.

Estos son cuatro: pausa descriptiva, escena, resumen y elipsis. *Tatuaje* contiene los cuatro ritmos tanto en el texto como en los demás elementos. Las fotos, correos, mapas, mensajes y otros archivos, así como las búsquedas en el explorador, resultan ser pausas dentro del relato porque detienen el tiempo de la historia, de manera tal que, para verlas, el lector debe hacer clic en otras partes de la pantalla y dejar a un lado el relato principal; estas pausas requieren un movimiento físico del lector real, lo cual acentúa la ergodicidad de la obra. Este mismo *tempo* aparece en algunas de las descripciones que hace el narrador, aunque ninguna de ellas genera una pausa significativa. Por su parte, la escena, en donde hay una concordancia entre tiempo diegético y tiempo discursivo, es evidente en las cinemáticas y en las llamadas telefónicas. En cuanto al resumen, este aparece en la narración textual de forma constante debido a que, al ser una bitácora, se describen eventos con una aceleración creciente, es decir, estos tienen una mayor duración que el discurso, pues no se narra la totalidad de eventos acaecidos durante las horas indicadas en las entradas del diario. La escena y el resumen son los dos ritmos que más se encuentran en la narración, por lo cual es posible considerarla como una narración textual predominantemente de *tempo rubato* al haber “ligeras aceleraciones y/o retardaciones sin que el *tempo* original pierda su identidad debido a los cambios”.⁹⁷ Por último, la elipsis, en la que no se da cuenta alguna del tiempo diegético transcurrido, aparece al iniciar la obra con los mensajes y correos que contienen fecha, pero que no narran lo sucedido entre ellos y los eventos que corresponden al caso. También se hace uso de ella cuando el narrador ignora los eventos que han sucedido, así que durante su narración los elude tanto implícita como explícitamente, como sucede cuando va a “El Divino Verbo”, se desmaya y despierta desnudo atado a una mesa sin saber qué pasó y cuánto tiempo transcurrió. En resumen, el tiempo de *Tatuaje* es asonante a causa de la naturaleza del discurso.

⁹⁷ *Ibidem*, p. 50.

En cuanto a *El libro sagrado del lenguaje*, se construye a partir de resúmenes temporales, pues cuarenta y siete años están narrados en menos de cinco cuartillas. Comienza diciendo que a los ocho años Melquíades vio su propia muerte e inició como aprendiz de su tía; a los dieciocho aprendió sobre los Seres Principales; a los veinticuatro su tía murió y él partió a la ciudad de Oaxaca y a los treinta y cinco, ya en la Ciudad de México, uno de estos seres lo contactó por primera vez. Diez años más tarde Jabamuel apareció nuevamente en sus sueños y le mostró su muerte a los sesenta y cinco años. Por último, a los cincuenta y cinco años fue cuando pudo cumplir con su trato. Todos los eventos acaecidos en estos años están condensados en acontecimientos relacionados con su habilidad de chamán y su acuerdo con Jabamuel.

Otro de los aspectos de la obra es su frecuencia. En términos generales esta es concordante y singulativa, es decir, sólo se narra una vez lo que pasa una vez. Sin embargo, hay poca presencia de discordancia repetitiva en la que se narran más veces lo que sólo pasó una vez. Estas repeticiones son transmediales porque el mismo evento se presenta en diferentes formatos: hay una narración textual de un sueño y otra de una especie de visión; ambas están acompañadas de un hipervínculo que dirige a una cinemática con el mismo evento. Estas complementan la narrativa a causa de su naturaleza porque toda la información con la que cuenta el lector para resolver el caso es textual, visual y auditiva y, diegéticamente, de acceso digital, pero las cinemáticas representan eventos acaecidos en la mente del personaje, cuya representación resulta más completa gracias a la naturaleza de las piezas audiovisuales. La narración de los eventos es posible en formato textual porque es el narrador contando lo que vio, pero los eventos reproducidos en cinemáticas se enfocan en las sensaciones de Rolo, razón por la cual las imágenes incompletas y los sonidos que las acompañan sirven bien para su propósito.

La obra en sí misma dice en qué momento se encuentra la historia y en qué momento fue escrita esta. Las fechas que aparecen en la bitácora, los correos y mensajes sitúan al lector en el 2014 y las publicaciones en Facebook y Twitter son evidencia de que la obra se desarrolló en este año. Así como también lo hace el hecho de que la dirección de la Universidad Invisible contenga México D.F. en ella, lo que ubica al relato antes de enero del 2016, que fue cuando pasó de ser D.F. a CDMX. Esto es casual ya que la obra fue desarrollada antes del cambio.

Por último, hay un elemento temporal que si bien no altera el relato, resulta poco verosímil: los perfiles de Rolo en redes sociales son reales, por lo que es posible ver cuándo fueron hechas las publicaciones; el hecho de que todas se hicieran en los mismos días, rompe la inmersión porque la participación de una persona en una red social suele ser periódica, así que el que toda la información sea de los mismos días no es algo que se aprecie normal a causa de la naturaleza del fenómeno digital. Además, en ellas hay una discrepancia temporal, pues las fechas de las publicaciones no coinciden con las del diario; por ejemplo, en este último dice que se reúne con Jabamuel el 26 de octubre, mientras que en Facebook publica que lo verá el 8 del mismo mes.

Lo interesante del tiempo en *Tatuaje* es que su base es el formato del discurso que, a su vez, depende de la hipermedialidad en su estructura. De cierta forma y a pesar de ser un trabajo de literatura electrónica, la obra es bastante lineal porque el texto guía al lector y aunque existe la libertad de acercarse a él de forma diversa, no existen varios caminos, sino que sólo hay una historia.

2.1.1.3 Personajes

Respecto a los personajes, Pimentel alude al trabajo de Barthes para decir que:

el lector se forma una “imagen” sintética de la apariencia física de los personajes, así como de su “retrato” moral, a partir de un sinnúmero de detalles (a)notados (lo que Barthes llama “semas”); un proceso en el que el lector, al abstraer secuencias para darles nombre —que no es otra cosa que poner una suerte de “etiquetas temáticas”— también etiqueta los rasgos de personalidad correspondientes y juzga el valor de las acciones que realizan, dándoles un “nombre” abstracto capaz de resumir toda una cadena de acciones concretas.⁹⁸

Como se verá en este apartado, en el relato no hay grandes transformaciones narrativas en los personajes, es decir, ninguno sufre un cambio trascendental en su ser y hacer; sin embargo, el crecimiento que llegan a sufrir en el desarrollo de la narración es significativo para la evolución del mundo diegético, ya que, sin sus acciones, el problema que inicia la aventura de Rolo no sería resuelto.

Para empezar, todos los personajes de la obra son no referenciales, por lo que son cajas vacías sin un antecedente referencial en su nombre o en su papel actancial, con excepción de Rolo, que cumple el papel de detective, figura imprescindible en los relatos detectivescos. Sin embargo, tanto él como el resto se construyen con el efecto de sentido que del relato se despliega.

De los ocho personajes que se analizarán en este trabajo, el primero es el personaje principal, Rolo Díaz. Su retrato se genera a partir de diferentes medios: textuales, visuales, auditivos y audiovisuales. La imagen física se muestra desde un principio, con una ilustración 2D que sirve como un retrato del personaje. En ella se ve a un hombre adulto, delgado, de tez blanca y cabello oscuro, con una playera tipo polo de color verde pistache y lentes alargados y estrechos. Su imagen concuerda con su retrato moral: un detective privado sin un código de vestimenta; asimismo, se dice que tiene problemas económicos, lo cual no se contradice con su atuendo.

⁹⁸ *Ibidem*, p. 61.

Otra forma en la que se configura al personaje es a partir de la información intermedial e hipertextual: una *playlist* de Spotify y dos perfiles, uno de Facebook y otro de Twitter. Es importante decir que, si bien la *playlist* se incluye en la obra como perteneciente a Rolo, su análisis genera confusión cuando se le pretende interpretar como parte del personaje porque, en realidad, esta es el *Soundtrack* de la obra, llamado “Tatuaje OST”; fue creada y compartida desde el perfil del autor, Rodolfo JM. La *playlist* se conforma de canciones de géneros diversos en español y en inglés, cuya reproducción no genera un efecto de sentido fuerte ni ninguna transformación en la información proporcionada en el relato, pues esta no tiene relación con la historia. Si bien la música fue elegida para acompañar la obra, no forma parte de esta al ser decisión del lector el escucharla o no mientras navega por la interfaz. De igual manera, es difícil afirmar si estas son el reflejo de los gustos del personaje o del autor, pues el hecho de que sea la cuenta del último, este se hace presente quebrando la verosimilitud del perfil del personaje al generar una rotura. Sin embargo, la *playlist* puede funcionar como un paratexto que incorpora un diálogo con el autor. Algo semejante sucede con las cuentas en redes sociales porque, a pesar de que en estos casos sí existe una cuenta a nombre del personaje, no es verosímil la frecuencia de publicaciones. Pese a la credibilidad o no credibilidad de estas, en ellas hay información del personaje.

En el perfil de Facebook dice que Rolo vive en la Ciudad de México, estudió en CCH Oriente y en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, y es Director general de Fisgón Privado; sus gustos e intereses son: detective, fotografía digital, “fotoperiodismo”, fotomontaje, lenguaje de programación, periodismo cultural, poesía, *private investigator*, *pulp magazine* y *reading*. En la biografía de la red social sólo hay un par de canciones y, respecto al caso de *Tatuaje*, sólo hay información sobre el correo que recibe de Jabamuel y su visita a él. En cuanto a Twitter, dice que es un fisgón privado profesional y que se ocupa de divorcios, infidelidades, herencias, fraudes, así

como que tiene interés en la fotografía y video. En esta red social, Rolo sólo hace referencia a su trabajo como detective y poeta, y etiqueta a varios escritores y artistas gráficos en sus publicaciones. Los enlaces que redireccionan a estas, junto con el de la *playlist* y uno de sus poemas se encuentran en diversos correos enviados por él mismo; al igual que los mensajes de texto, sirven para contextualizar al lector. Por su parte, las llamadas también aportan información del personaje: por ejemplo, su nivel socioeconómico, pues sabiendo que vive en un pequeño apartamento y que tiene un Tsuru, su sociolecto ratifica su pertenencia a un nivel medio.

Uno de los elementos más importantes de la obra y de la imagen del personaje es el tatuaje de Hermes que adquiere cuando está buscando a Melquíades. Lo interesante de él es su significado (“el mensajero de los dioses”) que entiende hasta que Mariluz y el Mago le explican lo que es y le hablan sobre el golem; antes de ello, Rolo piensa que es un “diablito”. Se podría decir que el único cambio físico que sufre el personaje es la adquisición del tatuaje, el cual conlleva una transformación de su ser porque lo señala como mensajero, lo cual hace que deje de ser únicamente un detective.

El segundo personaje a analizar es Jabamuel o Cara de luna. Jabamuel se puede considerar el antagonista de la obra porque es quien crea el conflicto desde dos perspectivas: es él quien está tratando de hacer el mal en el mundo diegético de la obra y es quien involucra a Rolo, protagonista, en el problema. Este personaje es reconocido a partir de dos diferentes centros de imantación: Jabamuel y Cara de luna. Todos los personajes, con excepción de Rolo que es el único que lo conoce y lo ha visto en persona, lo llaman Cara de luna, lo cual hace de esta característica física (calvo y de rostro redondo, similar a la forma de la Luna) algo innegable. El resto de su imagen se hace presente con una fotografía en la que se aprecia como un hombre regordete de piel grisácea, calvo, de ojos azules, labios gruesos, arrugas y un abrigo azul marino. Para completar su imagen,

el narrador dice que usa calcetines de seda negra y zapatos de charol, lo que es indicio de dinero porque, culturalmente, su uso supone elegancia.

Para hacer un análisis de él resulta más fácil descomponerlo en dos: Jabamuel, hombre de dinero que le paga ocho mil pesos a Rolo para que encuentre a Melquíades, y Cara de luna, que aparece en sueños alrededor del mundo y que, según el Mago, es un ángel o una “criatura de otra dimensión” que habla la lengua de los ángeles (el enoquiano). Esta criatura aparece de forma audiovisual en ambas cinemáticas: cuando Rolo lo ve por primera vez en sueños y al momento en el que “El humo se solidificó y tomó una forma familiar: Cara de luna. De sus ojos, boca y orificios nasales salían intensos haces de luz que iluminaban con intensidad el cuarto. Cara de luna se lanzó sobre Melquiades [*sic.*], parecía como si una araña gorda y negra estuviese envolviendo en su tela a un gusano arrugado”.⁹⁹ Si bien el Mago plantea que el personaje es un ángel, con *El libro sagrado del lenguaje* se sabe que Jabamuel no lo es, sino que es uno de los ocho Seres Principales: “ni hombres ni mujeres, seres altísimos y calvos, muy blancos y resplandecientes, cuyas voces eran tan severas como dulces, y que habitaban un lugar donde ya todo había sucedido”. La encarnación de Cara de luna es la imagen que tomó gracias a Melquíades, el tercer personaje a analizar.

De Melquíades hay dos retratos físicos: joven y viejo. De apariencia senil, su verdadero aspecto, sólo se le ve tres veces: cuando tatúan a Rolo, en una de las fotografías del archivo que Perea le muestra y después de ver los símbolos del Mago. Cuando aparece como un Melquíades joven se ve a un hombre adulto de tez grisácea, cabello rizado y oscuro, barba y bigote. Usa una camisa blanca con puntos azules de manga corta; descrito por Jabamuel como “un tipo alto, fornido y con barba de candado”. Cuando es más viejo es un hombre más delgado y casi calvo, con una apariencia demacrada. No parece ser un hombre de nivel socioeconómico alto de acuerdo con su

⁹⁹ R. JM, *Op. cit.*, viernes 28, 14:00.

vestimenta, profesión y vivienda, pese a que sus contactos y actividades digan lo contrario. Melquíades es dueño de un negocio de “yerbas” llamado “El Divino Verbo” que se encuentra en el Mercado de Sonora. Este se llama así por la sociedad de chamanes a la que pertenece el personaje.

Casi al final del relato, se descubre la verdadera identidad del personaje. Cuando Rolo lo encuentra en su casa, dice:

entonces vi ante mí a Melquíades Orozco, pero no el Melquíades que yo conocí, alto, fornido, sino el de las fotos del archivo, el viejo flaco y moreno al que detuvo la policía, el que, según los datos de Perea, cumplía hoy sesenta y cinco años. Estaba sentado frente a mí, y lucía enorme en un sillón de palma tejida que parece equipal. Me miraba divertido. En su mano derecha llevaba una botella de algo que parecía tequila y a la que dio un buen trago [...] Su risa parecía venir de lo más profundo de una caverna. Sus ojos eran dos pozos sin fondo. Sin dejar de mirarme comenzó a entonar una canción en lengua extraña. [...] [y después de ver los símbolos del Mago] aún atolondrado pude ver frente a mí [*sic.*] a Melquiades [*sic.*] Orozco, sentado en una silla, y con su botella en la mano. Pero lucía pequeño, muy pequeño y encogido, más flaco de lo que lo recordaba.¹⁰⁰

Las fotos del archivo de las que habla en la cita anterior las consigue por medio de Perea cuando comienza a investigarlo. Este le hace una llamada para decirle que encontró datos sobre sus antecedentes penales (demandas por fraude) y sus vínculos con gente poderosa: políticos, empresarios y productores de televisión; además de que se cree que es líder de una secta satánica. De igual forma consigue archivos policiacos e imágenes que representan fichas de documentación. En ellas viene la información del nombre, fecha y lugar de nacimiento, observaciones y antecedentes. Además, hay cuatro fotos: en todas, una en blanco y negro y cuatro a color, está pegada una ilustración de su rostro sobre un cuerpo. En la foto en blanco y negro aparece con Julio César Chávez y otros ocho hombres más. En la primera foto a color, de Excelsior TV, se le ve casi calvo y demacrado, entre dos mujeres jóvenes en bikini y otros tres hombres. Resulta importante

¹⁰⁰ *Idem.*

que la foto reproduzca una nota de sociales de Excélsior porque reafirma al personaje como una figura pública con contactos en la farándula. En la tercera foto se le ve mucho más joven y acompañado de ocho personas; parece que esta foto fue tomada en los años ochenta por la vestimenta de los personajes. Por último, en la cuarta foto está sentado en un restaurante acompañado nuevamente por otros ocho hombres que podrían ser una referencia a los ocho Seres Principales. Ninguna de las fotografías concuerda con el papel de un personaje que se dedique a la brujería, ni encaja con el lugar en el que vive desde que llegó a la Ciudad de México: una unidad habitacional estilo vecindad de dos pisos.

Por último, al respecto de Melquíades, hay un documento en PDF de siete cuartillas que cuenta su historia. Con este se entiende al personaje y el caso en el que se ha visto envuelto Rolo, pues explica cuál es el trato entre Melquíades y Jabamuel, y sus consecuencias. Este documento se llama *El libro sagrado del lenguaje*, mismo nombre del libro litúrgico de la “Sociedad del Divino Verbo” que practica las enseñanzas de María Sabina. Este, a su vez, se llama así por el “libro del lenguaje” de los Seres Principales. En la portada el título está acompañado del símbolo de Hermes.

El libro dice que Melquíades nació en Huautla, Oaxaca, en una familia de curanderos. Su tía, María Sabina, la más poderosa de la zona por haber aprendido el lenguaje de *El libro sagrado del lenguaje*, lo adoptó como su aprendiz, pero él nunca logró tener su poder. A su muerte

Melquíades emigró a la ciudad de México, donde sobrevivió algunos años gracias a la venta clandestina de marihuana y hongos. Rentaba un departamentito de una unidad habitacional en Peralvillo, ahí pasaba la mayor parte del tiempo destruyéndose, sintiendo pena de sí mismo. Acababa de cumplir treinta y cinco años, y, lo sabía, era un fracaso como hombre y como curandero, era un alcohólico, un drogadicto, un desempleado... Pero entonces, como si hubiera estado a la caza del momento ideal, uno de los Seres Principales se apareció en los sueños de Melquíades para proponerle un trato. Su nombre era Jabamuel, dijo,

y estaba dispuesto a enseñarle a usar el lenguaje a cambio de que Melquíades lo ayudase a llegar a los sueños de la gente.¹⁰¹

Jabamuel le dio diez años para cumplir con el trato y, pasado ese tiempo, regresó para comprobar que hasta entonces Melquíades no había logrado que nadie soñara con él; en ese momento y al recitar una palabra cumplió su parte del trato y entendió que Jabamuel quería encarnarse a través del sueño.

Por su parte, Mariluz Córdoba es la amiga de la ex novia de Rolo, Elizabeth Matus, y su acompañante durante la mayor parte del relato. Al igual que los anteriores, hay una foto del personaje: mujer joven, robusta, cabello negro y trenzado, blusa sencilla, sin accesorios. En la imagen no se aprecian, pero el narrador dice que tiene ojeras, lo cual se relaciona con su falta de sueño a causa del miedo provocado por la aparición de Cara de luna en sus sueños. También existe un perfil de ella en Facebook, pero la única información que hay es que estudió en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales en Querétaro y que actualmente reside en la Ciudad de México. Además del retrato y el perfil, hay una llamada telefónica con Rolo.

La imagen moral del personaje se genera a partir de su papel de víctima de Cara de luna y como elemento importante de la Universidad Invisible. La justificación de su ser y hacer en relación al caso se manifiesta cuando dice:

hay una guerra que se libra día con día, frente a todos, en cada casa y calle de este mundo, desde hace siglos y sin que nos demos cuenta, pero participando, de un lado u otro. Incluso tú y yo peleamos en ella. Nuestro enemigo son los gobiernos, los grandes corporativos, los medios oficiales de comunicación, todos los que controlan la realidad desde hace siglos. Pero ¿sabes? En los últimos años las cosas han cambiado, la resistencia es legión, hay equilibrio, es muy frágil, pero se mantiene. Melquíades Orozco y el hombre al que llamas Cara de luna, sea lo que sea que estén haciendo, están rompiendo ese equilibrio y utilizando fuerzas desconocidas, fuerzas que no pertenecen a este mundo.¹⁰²

¹⁰¹ Rodolfo JM, “El libro sagrado del lenguaje”, p. 4, en *Tatuaje*, sábado 29, 24:07.

¹⁰² R. JM, *Tatuaje*, jueves 27, 11:22.

El resto de personajes, Perea y Pedro, amigos de Rolo, Elizabeth Matus y el Mago aparecen brevemente durante el relato. De los tres primeros se tiene conocimiento desde el principio, pues se hacen presentes con los mensajes de texto que aparecen en la interfaz desde un comienzo, sin embargo, el único que es constante es Perea. De este se tiene un retrato en el que se ve a un hombre de edad adulta, moreno, cabello cano, lentes y la vestimenta de un mayordomo: saco, camisa, corbata de moño y una servilleta en el brazo. Por su hacer, se sabe que Perea es el ayudante de Rolo al ser quien le consigue información relevante para el caso; sin embargo, su relación no es estrictamente profesional, pues constantemente le pide a Rolo que vayan a tomar. Por otro lado, son las llamadas telefónicas las que ubican al personaje en un nivel socioeconómico bajo, pues habla con una entonación propia de un grupo considerado poco instruido.

Por su parte, la única información que se tiene de Pedro es que, con un mensaje de texto, le ofrece un trabajo de periodista a Rolo. En cuanto a Elizabeth Matus, es la ex pareja de Rolo. Su foto muestra a una mujer delgada, de tez blanca, cabello castaño y joven. Su personaje no actúa en el relato, sino que únicamente es la que envía a Mariluz con Rolo. Al principio hay un par de correos electrónicos y una conversación en mensaje de texto entre Rolo y ella; estos sirven para dar a conocer su estado civil. El papel de este personaje sólo es útil para dar información sobre Rolo.

Por último, el Mago es el dueño de la Universidad Invisible, cuya residencia es la sede de esta. En ella viven los estudiantes a los que enseña lo que significa la verdadera poesía mientras investigan a Cara de luna. El narrador lo describe como “un adolescente flaco y pelirrojo con unas enormes gafas de pasta negra” antes de darse cuenta de que se trata de un hombre maduro. Este programador, conocido como el Mago gracias a sus habilidades, es quien neutraliza los sueños de Cara de luna y logra vencerlo. Su entorno no hace referencia alguna a sus habilidades

sobrehumanas, sino que sólo lo hace con su trabajo de programación, pues el lugar al que llaman “El Site” está atiborrado de computadoras y aparatos tecnológicos.

El ser de los personajes está, en su mayoría, construido con descripciones del narrador e imágenes de su retrato. Algunos de ellos también cuentan con grabaciones de su voz que remiten al nivel socioeconómico al que pertenecen. En cuanto al retrato moral, este se constituye en su hacer. Si bien no todos llevan a cabo suficientes acciones para que se construya de manera completa, es posible ver que sus acciones son significativas en el desarrollo del relato y la evolución del mundo narrado. Partiendo del esquema actancial, los personajes de *Tatuaje* se desenvuelven en su hacer de la siguiente forma: el mundo ordinario que abandona Rolo es el de ser un detective privado que no está inmerso en el problema generado por Cara de Luna, al cual entra cuando es contratado por Jabamuel para encontrar a Melquíades. Si bien nunca rechaza la llamada, que es el tercer punto del “viaje del héroe”, se incorpora plenamente a la aventura cuando conoce a Mariluz, quien funge como “el mentor”. El resto del relato, que es gran parte del desarrollo de la investigación, en donde se enfrenta a pruebas y conoce aliados, lo llevan a la casa de Melquíades, la cual, en términos de Vogler, es la caverna más profunda; aquí se enfrenta con Cara de luna, que es el momento de mayor dificultad. Gracias a Mariluz y al Mago, Rolo logra vencerlo. En este momento el plan del antagonista se frustra, regresando así a la vida ordinaria. Si bien el relato es breve, en términos generales cumple con el “viaje del héroe”, lo que manifiesta un cambio tanto en el mundo diegético como en el personaje.

2.1.1.4 Perspectiva y focalización

Todo relato cuenta con una perspectiva, es decir, un punto de vista sobre el mundo que se genera a través de la selección y restricción de la información narrativa. *Tatuaje* es una obra literaria narrativa en prosa, por lo que su narrador puede ser leído, entendido y analizado como el de una novela o un cuento, ya que la poca interactividad que la caracteriza no genera a un narrador complejo. Se puede decir que el tipo de perspectiva del narrador es interna fija porque el trabajo narrativo está focalizado en un único personaje, Rolo, lo que genera un límite de percepción y conocimiento en torno a este. Además, es una perspectiva consonante porque “el narrador se pliega totalmente a la conciencia focal: narra y describe desde las limitaciones espaciales, temporales, cognitivas, perceptuales, estilísticas e ideológicas”¹⁰³ del detective, es decir, en el relato no hay una voz que se diferencie de la voz de Rolo, sino que adopta completamente su perspectiva. La evidencia más notoria es el formato del relato: este se presenta como un diario o una bitácora, por lo que, como dice Pimentel, es un discurso directo. Al respecto dice:

la orientación figural asume las formas de monólogo, el diálogo, el diario, entre otras, formas discursivas no mediadas por el narrador, y que por ende se organizan en torno a la perspectiva del personaje, es decir en torno a restricciones de orden espaciotemporal, cognitivas, etc., y que se derivan del discurso en tanto que acción en proceso y no en tanto que acontecimientos narrados.¹⁰⁴

El uso de este discurso se revela desde el principio, pues antes de entrar a la obra se advierte que: “Tendrás acceso al diario personal de Rolo Díaz (un fisgón profesional cuya vida da un radical giro luego de ser raptado y marcado con un enigmático tatuaje), podrás hurgar en su correspondencia, escuchar su música favorita, revisar las pistas (archivos, fotografías, mapas,

¹⁰³ L. A. Pimentel, *Op. cit.*, p. 105.

¹⁰⁴ *Ibidem*, p. 115.

enlaces, videos, conversaciones telefónicas), y resolver el misterio por tu propia cuenta.”¹⁰⁵ Esta introducción, cuyo narrador es heterodiegético, genera un pacto de lectura al anunciar el contenido discursivo de la obra, a la vez que advierte al lector la perspectiva de la enunciación con la que se va a encontrar. Desde este primer momento el lector sabe que el narrador será homodiegético porque espera leer el diario del personaje principal.

Asimismo, desde el primer momento el narrador focaliza su propia conciencia, es decir, su “yo narrado”, al hablar en primera persona, demostrando, además, los límites de su percepción al narrar únicamente los sucesos en los que Rolo está presente:

Me senté en un pequeño sofá de dos piezas y me bebí el agua mientras me daba cuenta de que en ningún momento se me había ocurrido que Melquíades pudiese estar esperando la carta. Pero ya era tarde. Lo siguiente que recuerdo es que estoy desnudo y atado sobre una mesa. Sentía un fuerte ardor en mi pecho y los miembros entumecidos. Levanté la cabeza con dificultad y distinguí junto a mí a un VIEJO vestido igual que Melquíades y con algo parecido a un taladro pequeño en la mano. [...] Según el reporte médico me encuentro en perfectas condiciones, la droga que me dieron, fuese del tipo que fuese, ya debe haber desaparecido de mi organismo. Salvo el tatuaje en el pecho no tengo heridas ni golpes, tampoco fui abusado sexualmente. Pero yo sé que algo pasó, algo... ojalá pudiera explicarlo.¹⁰⁶

En este ejemplo, el narrador no sólo no narra lo que sucedió cuando Rolo estaba drogado, sino que manifiesta su desconocimiento al decir que sabe que algo pasó, pero es incapaz de decir lo que fue. Otro ejemplo de la asimilación del narrador y el personaje son las piezas audiovisuales que muestran el sueño y la visión, en las que la cámara tiene una perspectiva en primera persona, como el *first-person shooter*. De esta manera el lector sólo ve lo que Rolo ve.

En cuanto a *El libro sagrado del lenguaje*, que es una narración dentro del relato principal, tiene un narrador cuya focalización es cero porque tiene tanto la capacidad de entrar a las mentes figurales como libertad espaciotemporal. Esta narración cuenta la vida de Melquíades como

¹⁰⁵ R. JM, *Op. cit.*, “Inicio”.

¹⁰⁶ *Ibidem*, martes 25, 23:45.

curandero desde los ocho años, cuando soñó por primera vez con su muerte, hasta los cincuenta y cinco años, cuando ve su muerte por segunda y última vez.

La perspectiva de los personajes, que se aprecia en el discurso directo, es interesante porque se mantiene a favor del misterio que concierne al detective. Cuando los personajes toman la palabra en las llamadas y mensajes, su discurso no está mediado por el narrador, por lo que su perspectiva ofrece información antes desconocida por Rolo. Esta, a su vez, se encuentra incompleta porque la mente figural de los personajes tiene restricciones espaciotemporales, cognitivas, etc. Esto es importante porque entonces, al mismo tiempo en el que el narrador junta las piezas que los personajes le ofrecen para descubrir el misterio, el lector lo hace de igual manera. Esto genera una coherencia interactiva en donde al igual que Rolo busca pistas en la diégesis, el lector lo hace en la interfaz. Así se ve la conexión entre esta perspectiva y la de la trama, que se basa en un principio de selección y restricción de información.

Como se dijo en el primer capítulo, la naturaleza hipertextual e hipermedial de la obra conlleva una estructura de hipervínculos con los que se viaja entre la información para reconstruir el relato. Este está diseñado de tal forma que los datos se representan intermedialmente por partes para generar la sensación de la investigación de un caso. El hecho de que la obra permita al lector recorrer activamente la interfaz para encontrar en ella las piezas necesarias para unir cabos conviene para el género detectivesco de la obra.

Por último, la perspectiva del lector, que se encuentra en la divergencia de las otras tres perspectivas, es aquella que se relaciona con la lectura y el conocimiento del mundo que tenga el lector. Esta perspectiva se genera en el encuentro entre el horizonte de expectativas, la interpretación producida en la interacción y el bagaje cultural del lector. Este último conlleva un mayor o menor acercamiento a la lectura del lector ideal, porque si el lector real conoce las

referencias extratextuales, entonces su interpretación contiene información que el narrador deja implícita.

2.1.1.5 Narrador

El narrador de *Tatuaje* es de tipo homodiegético porque desde dentro de la diégesis da a conocer su perspectiva, y es autodiegético porque enuncia el discurso de forma tal que cuenta su propia historia, es decir, coloca el centro de atención narrativo, su “yo diegético”, en Rolo para relatar, en forma de diario, los avances del caso. En este caso, Pimentel dice que “el narrador deja de ser una entidad separada y separable del mundo narrado para convertirse en un narrador-personaje. Del mismo modo, el acto de la narración se convierte en uno de los acontecimientos del relato; la narración se torna acción, sin que necesariamente esté de por medio un cambio de nivel narrativo”.¹⁰⁷ En *Tatuaje*, la acción misma de narrar es evidentemente parte del relato, porque la perspectiva que filtra los hilos narrativos fuerza a este a ser una continuidad de notas que escribe el personaje sobre los descubrimientos que lo llevan a la solución del problema. La acción de narrar es localizable temporalmente porque cada entrada del diario tiene fecha y hora, dando a entender que Rolo lo escribió poco tiempo después de haber realizado la acción que narra; los acontecimientos de cada nota son eventos que se dieron en el transcurso de una entrada y la otra, lo cual son horas de diferencia.

Toda la información que aparece escrita en el diario es conocida por el narrador; sin embargo, mucha de la información del caso no la obtiene él, sino los narradores delegados. El personaje que cumple más esta tarea es Perea, quien por medio de llamadas, mensajes y correo electrónico transmite la información al detective. Él es uno de los pocos personajes cuyo discurso

¹⁰⁷ L. A. Pimentel, *Op. cit.*, p. 140.

es directo, pues otros, como Mariluz y el Mago, son filtrados por el narrador, ya que aparecen como discurso indirecto.

Pese a que el narrador da cuenta únicamente de la información que sabe (ya sea por méritos propios o ayuda externa) y evita narrar eventos que se confrontan con otros (presentándose, así, como un narrador confiable), su naturaleza de narrador homodiegético lo hace ser menos objetivo al estar inmerso en la historia y al desconocer el panorama completo.

En cuanto al narrador de *El libro sagrado del lenguaje*, es heterodiegético porque no está involucrado en el mundo narrado, razón por la cual tiene acceso completo a la mente de los personajes y libertad espaciotemporal.

2.1.1.6 Niveles narrativos

Parece problemático el análisis de los niveles narrativos de la obra al haber diferentes voces narrativas en diferentes medios (al haber texto en voz de Rolo y audios en voz de otros personajes), sin embargo, el acto de narrar de las demás voces no se prolonga lo suficiente como para convertirse en un relato de segundo grado. Esto sucede, por ejemplo, en las llamadas de Perea en las que este le da información a Rolo sobre Melquíades; pese a que es otro enunciador que en discurso directo narra sus descubrimientos, los audios son breves y, por lo tanto, la cantidad de información narrativa es limitada. En cuanto a los elementos audiovisuales, al no haber un cambio de perspectiva porque sigue siendo el mismo narrador enunciando en primera persona, pertenecen al mismo nivel narrativo. Por lo tanto, la suma de todos estos medios y el relato escrito construyen el tiempo diegético de este primer nivel. No obstante, hay una narración que sí es lo suficientemente prolongada como para ser un relato dentro del relato.

Pimentel dice que, según Genette, “un acto de narración constituye un marco narrativo dentro del cual se produce otro acto de narración. El primero, a cargo de un narrador *extradieético*, tiene como objeto un universo diegético; el segundo acto de narración, a cargo de un narrador segundo o *intradieético*, tendrá como objeto un relato *metadieético* —es decir un universo diegético enmarcado, en segundo grado”.¹⁰⁸ En este caso, el primer acto de narración es el relato autodieético de Rolo y el segundo acto es *El libro sagrado del lenguaje*, cuyo narrador es extradieético. Lo que sucede en *Tatuaje* es que este segundo acto no está introducido por el narrador del primer acto. De hecho, pese a que evidentemente este tiene una función explicativa, formalmente no se encuentra en la misma interfaz. El libro aparece mediante un hipervínculo que conduce a un PDF, el cual no se encuentra dentro de la obra misma, sino que sale de esta y se abre en una pestaña en el navegador del lector. De esta manera, el segundo acto narrativo es independiente de la interfaz y su navegador, aunque la única forma de llegar a él sea por medio de la obra. Además, el libro no es enviado por ningún personaje, sino que solamente aparece la opción de “ver” o “descargar” en un correo que llega al final, cuando es necesario revelar la verdad sobre Jabamuel y Melquíades. Su función es explicativa porque en él se narran acontecimientos pasados que aclaran el presente y resuelven parte del misterio. De hecho, si el lector tuviera acceso a él desde el principio, la obra, cuya justificación es descubrir el enigma, se vería esclarecida y no habría necesidad de leer, escuchar y ver el resto. Esto demuestra que la pieza requiere de una linealidad en su lectura para que el caso se construya en la narración; los relatos de género detectivesco se edifican a partir de la suma de información incompleta, por lo que encontrar la explicación del argumento al principio haría al resto de elementos innecesarios.

¹⁰⁸ *Ibidem*, p. 149.

Esto se relaciona con el narratario de la obra, el cual no es el mismo en el diario, en el que Rolo se escribe a sí mismo, y en *El libro sagrado del lenguaje*; la intención del primer acto narrativo es que el detective pueda leer sus notas más adelante o para dar cuenta de sus actividades, mientras que la intención del segundo acto es puramente narrativa, de tal forma que se desconoce la figura que toma ese papel.

2.1.1.7 Narratario y lector ideal

El narratario está construido a partir de los elementos del texto que el autor decidió incluir y suprimir y que requieren de una práctica de lectura activa para poder ser asimilados. Como se dijo en los apartados anteriores, el narrador de *Tatuaje* es intradiegético en la narración principal y extradiegético en la segunda narración; por su parte, los narratarios son intradiegético y extradiegético, respectivamente. Por efecto de la estructura del relato y su naturaleza, el narratario del primer nivel narrativo es Rolo, ya que se trata de un diario que, se supone, es leído únicamente por el mismo autor, sin importar que al principio se le hace un llamado al lector real para que tome el lugar del narratario. En la segunda narración esta figura es una identidad abstracta porque nunca se le introduce dentro del discurso ni se le presenta como a un personaje. Además de haber un narratario abstracto en cada uno de los niveles narrativos, se presupone un lector ideal, del cual se espera que reconozca, sepa, entienda y reinterprete las descripciones, pues “toda comparación, toda referencia a realidades extratextuales compartidas y reconocibles, toda descripción o explicación detallada, constituyen tantas concesiones al lector, al tiempo que lo configuran como narratario”.¹⁰⁹

¹⁰⁹ *Ibidem*, p. 178.

2.1.2 Interacción y ergodicidad

Uno de los elementos de la narrativa digital es que el lector se vuelve parte de la obra gracias a la interactividad que la caracteriza. El grado de interacción depende de la programación y está relacionada con la narrativa, de manera que debe ser coherente con el discurso para que el usuario pueda reaccionar y ser así un lector activo. En *Tatuaje* las consecuencias de esta interactividad son limitada porque esta no crea diversos caminos narrativos; la única variable es la interpretación que se altera de acuerdo a la cantidad de información que el usuario decide leer.

Para empezar, al principio de la obra hay un tutorial de lectura y actividad: por un lado, es información del uso de la pieza en cuanto a guardar y adquirir contenidos y, por el otro, es un breve resumen de lo que esta ofrece para el desarrollo de su narrativa: correspondencia, música, archivos, fotografías, mapas, enlaces, videos y conversaciones telefónicas. Esta información, que no se encuentra dentro de la diégesis, es un paratexto que crea un horizonte de expectativas y un pacto de lectura; además, presenta al personaje principal como partícipe de los hechos y clave fundamental, y termina advirtiendo al lector de su papel activo en la obra:

Para experimentar mejor el mundo de Tatuaje, te recomendamos registrarte como usuario, esto te permitirá guardar los avances y descubrimientos realizados, además de recibir contenido personalizado. Tendrás acceso al diario personal de Rolo Díaz (un fisgón profesional cuya vida da un radical giro luego de ser raptado y marcado con un enigmático tatuaje), podrás hurgar en su correspondencia, escuchar su música favorita, revisar las pistas (archivos, fotografías, mapas, links, videos, conversaciones telefónicas), y resolver el misterio por tu propia cuenta. Explora, investiga. En esta historia eres más que un lector, eres un cómplice.¹¹⁰

No obstante, no hay un tutorial como tal que explique la interacción con la interfaz porque esta funciona de manera intuitiva. Cuando se entra, lo primero que se ve son las diversas opciones que muestran que en ellas se guardará la información relevante para la historia: bitácora, explorador,

¹¹⁰ R. JM, *Op. cit.*, “Inicio”.

fotos, correos electrónicos, mapas, mensajes, archivos, llamadas y enlaces a páginas de Internet. La bitácora es el elemento con el que el lector interactúa más porque contiene el texto principal y los hipervínculos, cuyos contenidos complementan la narrativa. Su apariencia es simple: pantalla negra; fecha, hora y un signo de más (para agrandar la pantalla) en azul en la parte superior; el texto en blanco con algunas palabras mayúsculas rosas que indican la posible interacción con los elementos.

Se puede decir que la interacción es predecible y no requiere de una habilidad anterior o de una que aumente junto a la dificultad de la obra. Tampoco es narrativa porque no forma parte del relato ni lo modifica, sino que sólo es el medio por el cual el lector conoce la historia. Sin embargo, es coherente con la interfaz porque se basa en el hipertexto. Como se dijo en el capítulo uno, el hipertexto es un tipo de texto al que se tiene acceso por medio de una pantalla interactiva, lo que permite libertad de lectura a causa de su naturaleza no secuencial y la bifurcación de caminos narrativos.¹¹¹ Como en toda obra de este tipo, *Tatuaje* se construye a partir de un conjunto de hipervínculos que redirigen a intertextos, en este caso, hipermediales e intermediales: imágenes, videos, audios u otros, ya sea dentro o fuera de la obra. Cada uno de estos nuevos discursos conceden su materialidad para generar contenido que complementa al macrorrelato.

El hipertexto se basa en un diseño que une las diferentes opciones que el autor ofrece, de manera que se integren los diversos discursos por medio de hipervínculos. Este diseño está limitado y ordenado de tal forma que el lector tiene una guía de lectura, y a la vez tiene libertad de creación. Lo que sucede en *Tatuaje* es que los contenidos se encuentran ordenados de manera que el lector puede decidir no abrirlos, pero la interfaz lo invita a hacerlo para que no se pierda la linealidad del relato, la cual también se conserva a causa de que no hay opciones en las que al

¹¹¹ Vid. 1.4.1 Hipertexto, p. 18.

elegir una la otra se pierde, por lo que el lector siempre tiene la posibilidad de leer todo el contenido de la obra; además, los elementos aparecen y se mantienen al alcance del lector para que los consulte en cualquier momento. De esta forma no existe una jerarquía entre ellos, lo cual resulta coherente con el relato, el discurso y la interfaz.

Tatuaje no es una obra con un grado alto de interacción, por lo que, desde este punto de vista, el papel del lector es únicamente tomar la decisión de acceder a los enlaces proporcionados. Sin embargo, el hecho de que la lectura requiere de un esfuerzo que va más allá de mover los ojos, hace de la pieza una obra ergódica.

Si bien es cierto que la interacción en *Tatuaje* es mínima y está guiada de forma clara por la propia interfaz, sigue existiendo la opción de leerla en el orden que uno desee, creando una variedad de lecturas y, por lo tanto, de significados e interpretaciones. Pese a ello, ninguna se alejará trascendentalmente de la interpretación de la lectura lineal del macrorrelato porque todos los discursos hipermediales, además de ser siempre de fácil acceso, son explicativos o contextualizadores. El único cambio del orden de la lectura relevante es si el lector decide leer primero *El libro sagrado del lenguaje*, en cuyo caso la obra perdería su motivo.

La accesibilidad de todos los recursos hipermediáticos y la existencia de una única historia tienen como consecuencia la no bifurcación del contenido narrativo, es decir, no hay una gama de caminos ni múltiples finales.

2.1.2.1 Lectura

El primer contacto entre el lector real y la obra genera un horizonte de expectativas y un “contrato de inteligibilidad”¹¹² que guía la lectura. Desde la filiación genérica hasta la construcción de la diegésis que se rige a partir de la semejanza y diferencia entre esta y el mundo real, se asegura un funcionamiento y una significación del texto. En este caso, este debe ser leído, en primera instancia, a sabiendas de que no se trata de un cuento o una novela, sino de una obra digital, por lo que se necesitan piezas de *hardware* y *software* (por ejemplo, computadora con navegador, bocinas e Internet) para acceder a ella y poder leerla. Por lo mismo, se debe esperar un grado de interactividad en la obra, pues su naturaleza hipermediática la supone.

En cuanto a la significación narrativa que adquiere el texto en su lectura, esta se hace, como dice Pimentel, a raíz de una comparación entre el mundo ficcional y el mundo real, en el que el primero hace referencia a propiedades del segundo para generar sus elementos diegéticos, dependiendo, a su vez, de la competencia de lectura con la que cuenta el usuario, pues este ha de llenar los blancos (temporales, causales, espaciales, figurales, etc.) del texto al recomponer lo que ya conoce con la nueva información. La competencia de lectura ofrece la posibilidad al narrador de omitir propiedades de una descripción, generar una narrativa no cronológica o hacer referencias extradiegéticas e hipermediales, como sucede, por ejemplo, con las referencias extratextuales espaciales.

Así como esta obra es intermedial, es decir, que está compuesta de medios relacionados entre sí, también es intertextual, lo que significa que establece una relación con otros textos que generan un contenido mucho más extenso y completo, y sin los cuales no es posible comprender el relato en su totalidad. En el caso de *Tatuaje* no se trata de alusiones a otros textos, sino a la

¹¹² L. A. Pimentel, *Op. cit.*, p. 165.

inserción directa, pero opcional, de estos. A lo largo de todo el relato hay hipervínculos que redirigen a páginas fuera de la obra: redes sociales, blogs, una *playlist* de Spotify, por mencionar algunos. Todos ellos son entradas reales de Internet a las cuales se puede llegar sin necesidad de la obra, a pesar de que forman parte de ella. Sin embargo, y aunque las redes sociales construyen parte del personaje, los blogs dan información del lenguaje de los ángeles y las canciones de Spotify acompañan con audio la obra, ninguno de los tres casos contiene información cuya lectura genere un cambio de significado trascendental; en otras palabras, estos hipertextos agregan información que enriquece el relato, pero no lo modifican sustancialmente.

Lo anterior lleva a retomar el tema de la intermedialidad en *Tatuaje* porque la lectura debe ser hecha a partir de un proceso en el que se entiende que al combinarse la materialidad de varios medios se crea un único producto. En este caso, la obra se construye en su mayoría a partir de la escritura y la imagen, sin embargo, también hay audios y elementos audiovisuales cuya materialidad y contenido son indispensables para el desarrollo del relato. Por ejemplo, las llamadas telefónicas, que, si bien podrían traducirse en texto, ofrecen la posibilidad de escuchar la voz de los personajes, lo cual sirve para crear una más completa imagen de ellos. De igual forma, existen audios que acompañan la interacción, haciendo que esta sea más amigable y predecible. En cuanto al *soundtrack*, se le puede considerar como parte de la paratextualidad e intermedialidad de *Tatuaje* por ser un medio auditivo que acompaña a la obra.

En cuanto a los videos, uno representa un sueño y el otro una visión. Ambos son narrados previamente de manera textual, sin embargo, son estas piezas las que generan un paralelismo en la historia, pues mientras lo que es real es narrado textualmente, las visiones son representadas en una cinemática. Lo que los videos ofrecen es una mayor inmersión a la percepción de Rolo porque,

aunque se muestran lugares y personajes reales, destaca el movimiento de la cámara y el sonido, lo que denota incomodidad y miedo.

Por último, en relación con la intermedialidad de la obra, las imágenes acompañan al texto en todo momento, pues ellas muestran apariencias físicas, lugares, signos, entre otros. Asimismo, lo visual de la interfaz permite la creación del rol que adopta el lector, pues no está leyendo únicamente un relato en una computadora real, sino que está leyendo un relato en una computadora diegética en una computadora real, es decir, es una meta interfaz.

2.1.3 Análisis lúdico

Este apartado sirve para confirmar o negar la hipótesis de que una obra literaria electrónica puede ser analizada a partir de la ludología, disciplina que se encarga del estudio de los juegos, partiendo del supuesto de que la interacción permite que el relato se desarrolle de manera semejante a ciertos tipos de juego, como los *Escoge tu propia aventura* digitales. Para empezar, el usuario se adentra a un discurso cuya diégesis se desarrolla en un tiempo y espacio determinados, con el fin de lograr un objetivo (en este caso, la lectura e interpretación de ella) a partir del cumplimiento de una serie de reglas (la interacción con la obra por medio de la interfaz) y cuya única recompensa es narrativa: descubrir el misterio tras Cara de luna.

Para poder analizar *Tatuaje* desde una perspectiva lúdica, hay que considerarla como una mezcla entre una obra literaria y un juego de computadora. Sin necesidad de forzar el análisis, la obra puede ser considerada tanto una representación (ya analizada con herramientas narratológicas) como una simulación, característica fundamental en el análisis de juegos. El discurso de este relato es la simulación de una interfaz, la cual contiene el contenido narrativo en forma de texto, imagen, audio, etc. La naturaleza de esta simulación no está lejos de juegos de

computadora como *Buscaminas*, *Solitario*, *Pinball*, o uno más reciente como *Papers, Please*.¹¹³ Como *Tatuaje*, este último juego reacciona a la única acción del lector que es navegar por la interfaz dando clic en los diferentes elementos, haciendo de la hipermedialidad una parte de la simulación y no sólo un mecanismo para introducir elementos extratextuales.

Sin embargo, la afirmación de que esta obra literaria funciona como un juego digital se contradice cuando se piensa que, en ese caso, el usuario tendría que ser parcialmente responsable del resultado final. En *Tatuaje*, el lector tiene que interactuar con la obra para conseguir más información y así tener una lectura completa del caso de Rolo, pero nunca podrá modificar algo más que su propia interpretación. Además de no existir una bifurcación de caminos narrativos que lleven al lector a un mismo o a un diferente final, la obra no cuenta con un trabajo de programación ni un diseño de nivel que hagan de la dificultad, la rapidez y la frecuencia parte del discurso y del contenido narrativo, lo que implica que no hay aprendizaje ni desarrollo de habilidades.

Pese a no cumplir con todos los requerimientos de un juego digital prototípico, es posible clasificar *Tatuaje* bajo los términos de *ludus* y *paidia*. En general, la obra se encuentra más cerca de ser considerada *ludus* en relación con el límite y a las reglas. Los límites de la obra se generan a partir del conjunto de reglas que delimitan la interacción en un espacio y tiempo determinados, al mismo tiempo que funcionan dentro de un tipo de interacción establecida: el funcionamiento de los hipervínculos son parte del mundo diegético. Sin embargo, en cuanto a la victoria, la obra funciona como *paidia* porque, como tal, no se dictamina a un ganador o a un perdedor. La única forma de entender a un ganador es si el lector lleva a cabo una lectura completa del texto; sin embargo, al no haber una cadena de posibles elecciones, entonces no hay una secuencia “correcta” que lleva a un mejor final.

¹¹³ Para descargar el juego: <http://papersplea.se/>

Introducir la ludología al análisis de esta obra se complica aún más cuando se trata de entender la estructura interna de un juego dentro de ella. Aunque los cuatro elementos que introduce Pérez Latorre se encuentran presentes (sujeto/entorno, medio/experiencia, experiencia/objetivo y redundancia/variabilidad), lo hacen de forma superficial y con necesarios reajustes. En ludología, el sujeto es la mezcla entre el jugador ideal y el avatar, lo que en este caso se traduciría como el lector ideal y el lector diegético del diario. Lo que sería el avatar en un juego, en *Tatuaje* es un sujeto implícito,

pues no es un constructo espacial definido. No hay ningún elemento visual que lo represente, sino que solamente lo definen las distintas mecánicas de la obra. El punto de vista que tiene el usuario del espacio es directo, como en la vida real. Las imágenes las recibe como si los ojos del avatar fueran los suyos. La pantalla es una ventana al mundo virtual. Hay varias obras que utilizan este [sic.] tipo de avatar, *Tetris* (1984) es uno de los más famosos. Las piezas geométricas que van cayendo en la pantalla no son una representación nuestra, sino que son las herramientas y el problema que debemos resolver. Nuestro avatar es más bien las acciones que podemos ejercer sobre las piezas.¹¹⁴

Si bien el lector no puede modificar el relato ni forma parte de él, este sólo se actualiza en su lectura, por lo que no pasa nada sino hasta que se lee. Para ello, el sujeto se integra a un sistema representado por las reglas de interacción en la interfaz.

El medio y la experiencia se entiende como la relación entre el sistema y la experiencia prototípica. En este caso, el tipo de discurso condiciona la lectura lineal de la obra porque la estructura hipertextual de ella guía al lector a seguir un camino determinado.

El tercer elemento es la experiencia/objetivo; la experiencia se genera a partir del objetivo que, en *Tatuaje*, es develar el misterio tras Cara de luna. Si el objetivo no fuera conocer toda la historia, entonces el usuario modificaría el orden de su lectura rompiendo con la linealidad de la lectura prototípica, porque entonces esta no sería necesaria para cumplir la meta. Sin embargo, una

¹¹⁴ Adrián Ávila Pérez y Jesús Daniel García Reyes, *Los videojuegos como forma de conocimiento*, p. 101.

variación en el orden de lectura tampoco resulta muy relevante para la interpretación del relato, con excepción de *El libro sagrado del lenguaje*, cuya lectura al inicio sí afectaría la lectura general de la pieza.

Por último, la redundancia y variabilidad. Esto se refiere a los eventos repetitivos y las acciones que permiten al usuario elegir, lo que genera una diversidad de eventos. *Tatuaje* es una obra con mecanismos repetitivos al haber sólo una interacción: hacer clic. Estos dirigen a elementos hipermediáticos. A su vez, no existe libertad de acción porque el lector sólo decide en qué orden leer la información o si leer esta; en el primer caso, el relato no se vería modificado y en el segundo caso sí habría diversas interpretaciones, pero la obra no sufriría ningún cambio en sí misma, ni en su discurso ni en su diégesis, razón por la cual no se puede considerar como una simulación total. Pese a que todos los eventos narrativos son únicos, menos por las dos repeticiones transmediales, no se le considera una obra variable.

Aun cuando la pieza cumple con los cuatro elementos anteriores, lo hace de tal forma que estos tienen que ser modificados para poder adaptarse con el comportamiento de la obra literaria. Esto nos lleva a la pregunta ¿hay *gameplay* en *Tatuaje*? Para que este exista debe haber cierto grado de eficacia en el que se predetermina la experiencia a partir del comportamiento del usuario en relación al objetivo; este usuario debe ser el “ideal”, en cuanto a que es previsto por el escritor que lo modela a partir de las estrategias textuales. En el caso de *Tatuaje* existen ambos: eficacia y un lector ideal, pues la lectura se sigue a partir de la estructura coherente del discurso. Sin embargo, hay que tener en cuenta que, en cuanto a interacción, el *gameplay* se ve disminuido a su máxima expresión, pues hay poca libertad de creación. Además, en *Tatuaje* no existen todos los puntos que propone Mike López para que haya progresión del *gameplay*: si bien para llegar a la meta hay una duración de juego que depende de la lectura y la interacción que existe a partir de las mecánicas,

no hay recompensas ni dificultad. A causa de esta falta de progresión y respetando la definición que Rebecca Farley y Marc Prensky¹¹⁵ dan del término, este no existe íntegramente, por lo que entonces el análisis lúdico permanece en lo superficial.

2.2 Conclusiones

Tatuaje es una obra de literatura electrónica que posee una narrativa completa, por lo que el análisis narratológico es totalmente viable. En otras palabras, pese a ser una obra digital, muestra de la evolución mediática literaria, sigue siendo material de análisis para la teoría literaria, pues, como se pudo ver, todos los elementos intermediales pudieron ser analizados como signos, cuyos significados generan un relato. Pero la obra no es únicamente literaria, sino también electrónica, lo que la hace interactiva y, por lo tanto, material para llevar a cabo un análisis lúdico. Tras haber estudiado la obra con el fin de confirmar o negar la hipótesis de esta posible aproximación, se concluye que esta es viable al adaptar algunos términos y elementos, sin embargo, hay un límite que fuerza el análisis de manera problemática: el hecho de que no sea una simulación diegética íntegra con un nivel de interactividad y progresión alto hace que la narrativa de *Tatuaje* sea superficialmente lúdica. Sin embargo, pese a la posibilidad de análisis, también se demuestra que el supuesto de que esta obra puede ser igualmente estudiada a partir de ambas disciplinas está errado, pues, si bien ambas teorías pueden ser aplicadas, la estructura narrativa de la obra se acerca más a la narratología que a la ludología. Sin embargo, y a pesar de esta limitación interactiva que hace necesaria la adaptación de los términos lúdicos para llevar a cabo su análisis, es posible proponer la existencia de una subcategoría de la literatura electrónica que abarca obras cuya estructura se asimila a la de los videojuegos. Estas, como *Tatuaje*, conservan la naturaleza narrativa

¹¹⁵ “not only as the game experience and/or the game activity, but also as the group of strategies used by game designers of engaging players and keep them motivated”, V. Mello y L. Perani, *Op. cit.*, p. 158.

de un relato literario, pero se componen de elementos visuales, sonoros e interactivos, lo que las clasifican como digitales. Si bien cualquier obra de literatura electrónica se basa en estos principios, las piezas que pertenecen a esta subcategoría requieren que su representación pretenda una simulación que comunique a partir de una interfaz gráfica. De esta forma, los elementos narrativos e interactivos de la obra configuran una simulación diegética coherente con la que el lector interactúa. Si el texto cuenta con ello, es posible considerar la ludología para llevar a cabo un análisis narrativo más cabal. Esta propuesta no sólo comprende la existencia de piezas literarias semejantes a videojuegos, sino otro método para aproximarse a ellas, pues da pie a la introducción de una teoría no literaria para el análisis de una obra literaria.

3. Narrativa digital interactiva, videojuego y juego

Partiendo desde diversos ámbitos y puntos de vista, son muchos los teóricos que han tratado de definir qué es un juego y qué un videojuego. Katie Salen y Eric Zimmerman, en su libro *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, han reunido algunas definiciones de teóricos de importancia dentro de la industria y, confrontando su trabajo, han construido su propia definición, en la cual afirman que “A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”;¹¹⁶ uno o más jugadores asumen un papel dentro de un lugar y tiempo determinados para cumplir la meta de un conflicto artificial. Por lo tanto, esta definición de *juego* incluye juegos de mesa, juegos de niños, videojuegos, deportes, entre otros.

Los videojuegos, a los que Salen y Zimmerman llaman juegos digitales, son sistemas que funcionan de la misma manera que los juegos (*game*), pero que requieren del *hardware* y el *software* de una computadora para crearse, y una consola, consola portátil, computadora o teléfono celular para reproducirse. Según ambos diseñadores, los juegos digitales contienen cuatro características: interacción, manipulación de información, sistemas complejos automatizados y comunicación de redes. En otras palabras, el videojuego es un juego que se desarrolla en una pantalla de video. Scott Rogers concuerda con ambos teóricos y dice que un juego es una actividad que requiere de al menos un jugador, tiene reglas y tiene un perdedor o ganador.

Se ha decidido utilizar el término de “narrativa digital interactiva” en vez de “videojuego” para enfocar la atención en el discurso narrativo de una obra interactiva cuya realización es en un medio digital.

¹¹⁶ Para explicar qué es un juego (*game*), Katie Salen y Eric Zimmerman se basaron en el trabajo de David Parlett, historiador de juegos; Clark C. Abt, investigador; Johann Huizinga, antropólogo; Roger Caillois, sociólogo; Bernard Suits, filósofo; Chris Crawford, diseñador de juegos; Greg Costikyan, diseñador de juegos y escritor; Elliot Avedon y Brian Sutton-Smith. // Katie Salen y Eric Zimmerman, *Rules of Play*, p. 80.

The Legend of Zelda: The Wind Waker es una narración digital interactiva cuya estructura permite el estudio de sus elementos narrativos en relación con aquellos dispuestos para una lectura interactiva, entretenida e inmersiva. La intermedialidad que compone la obra, en conjunto con su naturaleza digital, organizan el significado de los elementos para que sea necesario interpretarlos en conjunto y no de forma independiente. A continuación, se analizará el relato de la obra desde el punto de vista lúdico y narratológico para demostrar el vínculo entre ambas.

3.1 *The Legend of Zelda: The Wind Waker*

The Legend of Zelda: The Wind Waker, décima entrega de la franquicia de fantasía¹¹⁷ *The Legend of Zelda* de los diseñadores de juegos Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, es un juego de acción y aventura desarrollado y publicado en 2002, 2003 por Nintendo, para la consola Nintendo GameCube. En 2013 salió una segunda edición para Nintendo Wii U llamada *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*. El análisis se ocupa únicamente de la primera edición, sin tomar en cuenta los cambios de la segunda.

Este es un juego 3D con perspectiva de tercera persona para un jugador; la primera edición tiene la opción de ser multijugador al conectar un Nintendo Game Boy Advance, pero este modo

¹¹⁷ En términos generales, el género fantástico “incorporates supernatural phenomena as an important part of its content, which can assume different roles, but without which it would not function” [incorpora fenómenos sobrenaturales como una parte importante de su contenido, que pueden asumir diferentes roles, pero sin los cuales no funcionaría], Frank Weinreich, “Fantasy- Definition, History, Characteristics and Meaning”, *Polyinos. Mit Worten Welten schaffen*. p. 4. Por su parte, Tzvetan Todorov dice que este género

exige el cumplimiento de tres condiciones. En primer lugar, es necesario que el texto obligue al lector a considerar el mundo de los personajes como un mundo de personas reales, y a vacilar entre una explicación natural y una explicación sobrenatural de los acontecimientos evocados. Luego, esta vacilación puede ser también sentida por un personaje de tal modo [que], el papel del lector está, por así decirlo, confiado a un personaje y, al mismo tiempo la vacilación que está representada se convierte en uno de los temas de la obra; en el caso de una lectura ingenua, el lector real se identifica con el personaje. Finalmente, es importante que el lector adopte una determinada actitud frente al texto: deberá rechazar tanto la interpretación alegórica como la interpretación “poética”. Estas tres exigencias no tienen el mismo valor. La primera y la tercera constituyen verdaderamente el género; la segunda puede no cumplirse. [Tzvetan Todorov, *Introducción a la literatura fantástica*, p. 24].

de juego tampoco será analizado. Fue categorizado por la *Entertainment Software Rating Board* como “E”, *Everyone*, con niveles bajos de violencia.¹¹⁸

Toda la franquicia sigue a Link en su misión de salvar a la princesa Zelda de las manos de Ganondorf en el reino de Hyrule. En esta entrega, la reencarnación del héroe Link tiene que viajar en un mundo abierto, que consiste en un gran océano con diversas islas, para salvar a su hermana con la ayuda de Tetra, una pirata que resulta ser la reencarnación de la princesa Zelda, y *King of Red Lions*, una embarcación parlante que se desempeña como la guía de Link. Es así que el personaje se ve envuelto en la búsqueda de la Trifuerza (*Triforce*), una reliquia sagrada que ayudará a Link y a Zelda a vencer a Ganondorf.

3.1.1 Análisis lúdico

El *gameplay* y la narrativa son dos elementos importantes dentro de un juego, sin embargo, siempre se diseña un *gameplay*, pero no siempre se escribe una historia; a pesar de ello, “A game doesn't need to have a story, and yet it always has a story.”¹¹⁹ Es esta la razón por la cual la obra es analizada desde ambas perspectivas, pues aunque la tesis se enfoca en lo narrativo, se propone que los elementos lúdicos son parte de la representación de la historia al simular el mundo en el que se desarrolla. Esta simulación permite explorar la posibilidad de ser y hacer en un tiempo y espacio determinados, de tal manera que cada acción tendrá una consecuencia en la diégesis.

¹¹⁸ La *Entertainment Software Rating Board* es una organización americana establecida en 1994 que clasifica los videojuegos de acuerdo a su contenido. Son cinco clasificaciones: “E”, *Everyone*, que puede contener niveles bajos de violencia y lenguaje moderado; “E+10”, *Everyone + 10*, son aquellos juegos para niños mayores de diez años por contener mayor grado de violencia, lenguaje moderado y contenido sugestivo; “T”, *Teen*, para mayores de trece años ya que muestran mayor grado de violencia y sangre, lenguaje moderado, contenido sugestivo, humor crudo y apuestas simuladas; “M”, *Mature*, para mayores de diez y siete años porque incluye violencia, sangre y gore, contenido sexual, desnudez parcial y lenguaje fuerte, y “AO”, *Adults Only*, porque muestra contenido sexual explícito, desnudez, violencia extrema y apuestas reales. // Vid. https://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx

¹¹⁹ Scott Rogers, *Level Up!*, p. 43.

En el mundo digital de los videojuegos sólo se conoce la historia “pasivamente” cuando se trata de cinemáticas o texto, pero en su mayoría se pretende que sea a partir de acciones y reacciones dentro del juego, de forma que el jugador se ponga en los zapatos del avatar para vivir su historia. Estas acciones y reacciones cumplen con determinadas reglas que, con ayuda de los elementos gráficos y sonoros, proyectan la forma de ser del universo en el que el jugador está inmerso. Además, la forma en la que se lleva a cabo la interacción con el mundo diegético genera significado. Por ejemplo, Link no abre cofres del mismo modo en *The Wind Waker*, en donde es un niño y en *The Twilight Princess*, en donde es un adolescente, porque, para empezar, no tienen la misma fuerza. La manera en la que lo hacen lo configuran dándonos información del personaje y del mundo en el que está envuelto.

The Wind Waker es una obra cuya narrativa es relativamente secuencial al haber ciertos acontecimientos que no pueden suceder antes que otros y que están diseñados para que ocurran a partir de un conjunto de acciones previas que llevan a una victoria. Esta disposición de eventos en la simulación hacen que el juego entre en la categoría de *ludus*: sus límites están bien definidos: ocurre en un tiempo y lugar determinados (el reino de Hyrule, en un tiempo no específico, pero después de la batalla contra Ganondorf), y tiene un principio, desarrollo y final bien establecidos; las reglas y la forma de jugar son explícitas y a veces gráficas (por ejemplo, si se quiere usar un ítem, pero este no está permitido, no aparecerá la marca de uso), y hay un ganador aunque no haya perdedor: si se superan todos los obstáculos y por último se vence a Ganondorf, el jugador resulta victorioso, pero si no lo hace entonces no ha terminado el juego; no se puede perder porque no hay diferentes finales en los que una posibilidad sea no haber cumplido todos los objetivos. Además, la cadena de decisiones que el jugador debe tomar para conseguir la victoria está muy restringida.

Según Pérez Latorre, los juegos tienen una estructura interna: sujeto/entorno, medio/experiencia, experiencia/objetivo y redundancia/variabilidad. En *The Wind Waker*, la estructura de sujeto/entorno se representa a partir del hecho de que Link (personaje, avatar y jugador modelo) se integra de manera verosímil en el entorno del juego a partir de las mecánicas que sirven para darle una identidad al personaje y para explicitar las reglas del universo en el que se desarrolla la historia. El medio/experiencia se refiere al *gameplay*, que es la interacción entre el sistema de juego y un objetivo determinado; si este último cambia, entonces el *gameplay* también, generando una experiencia diferente. Este está relacionado con la tercera estructura, experiencia/objetivo, en la que la primera depende de la segunda. Es evidente que el objetivo final del juego es que el jugador venza a Ganondorf, pero *The Wind Waker* ofrece dos opciones: jugarlo de principio a fin sin interesarse en la exploración del mapa y la recolección de todos los ítems o completar todas las misiones y narrativas secundarias buscando el total de ítems. En el primer caso, el tiempo de juego es obviamente menor que en el segundo porque se recorre menos camino al ser menos misiones, ya que únicamente es necesario cumplir con las principales, las cuales no requieren de una interpretación compleja de las indicaciones al ser estas explícitas: se indica el recorrido que el jugador debe seguir. Las misiones secundarias son en su mayoría menos explícitas y, en algunos casos, requieren de mucho más tiempo para ser completadas porque no se pueden cumplir en un mismo espacio, sino que es necesario viajar para conseguir lo que se pide. En este caso, el jugador tiene que ser más curioso y jugar con las mecánicas y las posibilidades espaciales. Asimismo, el usuario puede decidir recorrer el mapa de acuerdo con lo que vaya encontrando en el camino o con una ruta preestablecida por él, con eventuales limitaciones porque hay ciertas misiones secundarias e islas que, hasta cierto punto, son inaccesibles. Por lo tanto, se puede decir que la experiencia está delimitada por los diferentes objetivos y, a su vez, por el diseño de nivel.

Por último, existe la redundancia/variabilidad, que se refiere a que en todo juego hay eventos redundantes y otros variables en los que el jugador tiene que llevar a cabo acciones diversas y tomar decisiones sobre el curso. En este número de *The Legend of Zelda*, la oposición se encuentra de forma más evidente en las misiones principales porque son ellas las que contienen más narrativa y en las que se obtienen por recompensa los ítems más importantes y necesarios para las misiones siguientes. El hecho de que cada una de ellas dé al jugador un ítem y le enseñe a usarlo durante toda la misión hasta el jefe del nivel, donde se pone a prueba la nueva habilidad adquirida, hace que sean variables dentro de una estructura de nivel redundante. El resto de obstáculos, en misiones y narrativas secundarias, son redundantes en cuanto a que se usan las mismas mecánicas y dinámicas, pero variables porque las estrategias necesarias dependen del contexto y la decisión del jugador de cuándo y cómo cumplirlas.

Para que estos términos coincidan con el desarrollo de la narrativa, es necesario considerar que es gracias a ellos que el relato se desarrolla armoniosamente dentro de un mundo digital. Si cualquiera de las estructuras anteriores no se cumpliera, entonces no habría verosimilitud y la interacción sería absurda al no encajar la acción con la diégesis; en otras palabras, habría disonancia ludonarrativa.

3.1.1.1 *Gameplay*

El *gameplay* es el sistema con el que se mantiene a un jugador motivado para seguir interactuando con el mundo digital. Hay varias y diversas definiciones del concepto, pero en términos generales se le puede considerar como el conjunto de estrategias que derivan del diseño, las reglas, los objetivos y la historia, las cuales generan experiencias interactivas. Una de las definiciones en las que se basa el análisis es la de Pérez Latorre, para quien el *gameplay* es una experiencia

determinada vinculada a un objetivo determinado. Los tres criterios necesarios para que se cumpla son la eficacia o “jugador racional”, la coherencia discursiva y el “lector modelo”. La primera se refiere a que la experiencia es predecible al considerar que el jugador seguirá el camino más eficaz para la solución de un determinado problema; este camino está diseñado de manera que las posibilidades de que el jugador lo siga son las más altas. En términos generales, el universo de *The Wind Waker* es un mundo abierto que permite una relativa libre exploración de él al existir una variedad de caminos que acompañan al principal (diseñado por los desarrolladores). Un ejemplo es la navegación, donde el jugador puede recorrer libremente el escenario, ya sea siguiendo un orden en específico o no. Sin embargo, existe un modo de transporte más rápido y efectivo con un diseño determinado, lo que obliga al jugador a seguirlo, reprimiendo su libertad de decisión.

Cuando se habla de “lector modelo” se está hablando del jugador previsto por los desarrolladores. Estos hacen uso del diseño de juego para guiar a un “lector modelo”, quien seguirá el camino más eficaz para resolver los retos y cumplir los objetivos. Si el jugador se aleja completamente de este, entonces no hay eficacia. Por eso, si en el juego el usuario no quiere llevar a cabo ciertas misiones, entonces no podrá continuar, pues estas son necesarias para el aprendizaje de habilidades y para la continuación de la historia. Ambas características sirven a la coherencia discursiva porque la relación entre el diseño y la narrativa hace que sea verosímil. Es en este punto donde se encuentran los tres elementos de los que habla Jesper Juul:¹²⁰ las reglas, la búsqueda de la realización de los objetivos a partir del seguimiento de los diferentes retos y la experiencia y habilidades obtenidas. Por último, según Mike López,¹²¹ la realización del juego y la progresión del *gameplay* requieren de cinco elementos: mecánicas (las cuales se verán en el siguiente apartado), duración de la experiencia, recompensas auxiliares, recompensas prácticas y dificultad.

¹²⁰ J. Juul, *Op. cit.*, p. 91.

¹²¹ M. López, *Op. cit.*, p. 1.

La duración de la experiencia es el tiempo promedio para recorrer el camino y completar cada misión. Según howlongtobeat.com,¹²² una página de Internet donde se encuentra la duración de videojuegos populares, *The Wind Waker* dura entre veintinueve a sesenta y cuatro horas. La diferencia depende de las misiones que se lleven a cabo: si se juega únicamente la historia principal, el jugador promedio tarda veintinueve horas en terminarlo; si se juega la historia principal con las misiones secundarias, entonces el promedio es de treinta y cuatro horas y media, y si el jugador busca encontrar todos los ítems existentes y recorrer todo el espacio, entonces el tiempo aumenta a casi el doble. Si bien la duración de un juego *ludus* se puede calcular dependiendo del diseño de juego y la dificultad, la posible variación de tiempo es mayor que la duración de lectura de una obra literaria.

Las recompensas auxiliares son aquellas de naturaleza visual o auditiva. Cada vez que el jugador consigue un ítem, por menos importante que sea, hay un sonido que lo acompaña. Las recompensas auxiliares más evidentes son aquellas que se añaden a las cinemáticas del descubrimiento de ítems importantes, en las que se ve cómo Link abre con esfuerzo el cofre del que sale una luz mientras hay una pequeña melodía. El personaje saca el ítem al que la cámara enfoca. Este es un elemento importante para mantener la motivación del jugador, además de ser parte del ser del personaje.

En cuanto a las recompensas prácticas, son aquellas que ofrecen nuevos modos de juego o contenidos y no los ítems que se recolectan a lo largo del juego y que sirven para superar obstáculos. Estas modifican innecesariamente la experiencia original y se suelen conseguir a partir de la recolección de monedas o con una cantidad mínima de horas jugadas. En *The Wind Waker*

¹²² <https://howlongtobeat.com/game.php?id=10045>

se pueden encontrar varios ítems redundantes, que, si bien no son necesarios para las misiones, sí facilitan su realización (algunos mapas, la “*Hero’s Charm*”, el carcaj para más flechas, etc.).

Cuando se habla de dificultad se está hablando de la coherencia que existe entre cuán difícil es superar obstáculos y enemigos en relación con las armas y la cantidad de vida que el personaje puede tener en un momento determinado. Link comienza enfrentándose a retos sencillos teniendo pocos ítems y poca vida, al igual que el jugador poca habilidad; conforme los niveles se vuelven más complejos, el personaje adquiere más armas, más vida y, el jugador, una mayor habilidad. Este crecimiento se aprecia lúdicamente como el aumento de dificultad en los niveles y narrativamente como el crecimiento del personaje, de tal forma que el segundo es la simbolización del primero.

El *gameplay* es la base de cualquier obra narrativa digital interactiva porque es la manifestación de las MDA (mecánicas, dinámicas y estéticas), el origen de la experiencia, y es donde se encuentra la motivación que incita al jugador a interactuar con la obra. A su vez, esta parte de una toma de decisiones fundamentada por la información (el resultado diegético de las acciones del avatar) que recibe el usuario por medio del HUD y la interfaz gráfica.

3.1.1.1.1 MDA: mecánicas, dinámicas y estéticas

En el primer capítulo fueron brevemente explicadas las MDA, siglas que significan *Mechanics, Dynamics and Aesthetics*, cuya traducción es “mecánicas, dinámicas y estéticas”. Las mecánicas son acciones que, en contacto con otras acciones y con el mundo diegético, crean situaciones específicas (dinámicas); estas, a su vez, generan emociones (estéticas). Según Mike López, son necesarias para el avance del juego y una experiencia satisfactoria.

De acuerdo a las definiciones del primer capítulo, las mecánicas básicas en *The Wind Waker* son rodar, tomar objetos, los diferentes movimientos que se pueden hacer con la espada, saltar, mover la varita de viento (la *Wind Waker*), nadar, trepar, abrir puertas, aventar el boomerang, usar el martillo, apuntar, entre muchos otros que se relacionan, principalmente, con los diversos ítems que se reúnen a lo largo de las misiones. Algunas dinámicas son, por ejemplo, navegar, en donde se junta la mecánica de abrir y cerrar la vela, la de mover el barco, detenerlo, hacerlo saltar, hacerlo ir más rápido y cambiar la dirección del viento; combatir, gracias a los diversos movimientos que el personaje puede llevar a cabo con las diferentes armas, además del sistema de ataque de los enemigos; encontrar tesoros en el fondo del mar al poder navegar y a su vez poner y quitar la garra en el barco, hacerla subir y bajar, y moverla de un lado al otro. En algunos casos también se utiliza la mecánica de ver el mapa y transportarse entre cuadrantes lejanos. Así como estas, el juego tiene otras muchas dinámicas que generan *gameplay* al mismo tiempo en que transmiten historias. Estos ejemplos demuestran el poder que tiene Link sobre el viento, la relación que tiene con *King of the Red Lions* y los enemigos y, en general, muestran cómo funciona el mundo.

The Wind Waker cumple con las categorías estéticas de fantasía (“*game as make-believe*”), narrativa (“*game as drama*”), desafío (“*game as obstacle course*”) y exploración (“*game as uncharted territory*”):¹²³ la obra cuenta la historia de Link, un héroe reencarnado, cuya tarea es derrotar al mal y salvar a la princesa Zelda. El jugador tiene que explorar Hyrule y superar todos los obstáculos para poder vencer a las fuerzas malignas de Ganondorf. El usuario interpreta la estética al jugar las dinámicas que son una simulación compuesta de muchas mecánicas.

¹²³ Vid. 1.5.2.1 MDA: mecánicas, dinámicas y estéticas, p. 30.

3.1.2 HUD/Interfaz gráfica

HUD, que significa *Heads-Up Display*, es la forma en la que se le comunica información a los jugadores. Son elementos visuales no diegéticos (ya que no forman parte del universo diegético, como son las pantallas, íconos, etc.) cuya tarea es comunicar información y emociones. Los íconos o mapas en el HUD de *The Wind Waker* se reparten en las cuatro esquinas de la pantalla. En la esquina superior izquierda está la vida y la barra de magia. En la esquina superior derecha están los íconos de los ítems seleccionados para cada uno de los botones (“A”, “B”, “R”, “X”, “Y” y “Z”). Sobre la imagen de ellos, se encuentra el ícono del artículo seleccionado. En la esquina inferior derecha está la cuenta de las rupias adquiridas y, cuando el personaje está nadando, aparece la pequeña burbuja de agua que se vacía si el personaje permanece mucho tiempo dentro del agua. Muchos juegos muestran en el HUD la puntuación (*score*), para tener presente su aumento; sin embargo, en *The Wind Waker* lo más parecido son las rupias, pero en sentido estricto ellas no cumplen esa tarea porque no representan una mayor puntuación, sino que son parte del sistema económico del mundo diegético. Por último, en la esquina restante, la inferior izquierda, está el mapa del lugar en el que está Link en ese momento, la brújula y el gráfico del lapso. La mira y el *zoom* del telescopio son también parte del HUD. Por último, la interfaz gráfica del botón de pausa muestra la totalidad de ítems obtenidos y el “*Quest status*”, con la información de las habilidades e ítems imprescindibles para el desarrollo de la historia.

Si bien todos estos elementos del HUD se encuentran de forma no diegética en la pantalla del usuario, todos tienen una función icónica al representar visualmente la realidad del juego: por ejemplo, la vida poco a poco se acaba cuando el avatar ha sufrido daño y no ha podido recuperarse, además de que el personaje tiene más vida conforme avanza el juego porque tiene más experiencia, más habilidad y por lo tanto es más fuerte; el mapa de la izquierda aparece cuando se le ha

encontrado en algún cofre; si el jugador no puede ver el mapa es porque Link no lo tiene; los ítems seleccionados son aquellos que el personaje tiene a la mano. Los demás elementos comparten información que el usuario tiene que tener presente, no para el desarrollo del relato, sino para el desarrollo del juego, porque son herramientas que sirven para explorar, comprar y, en general, interactuar con el mundo. Al igual que las mecánicas, los espacios, los personajes, la música y las narraciones, el HUD y la interfaz gráfica transmiten información cuando son interpretados, por lo que forman parte de la lectura de la obra.

3.1.3 Ergodicidad

Una obra necesita ser leída para poder ser interpretada. En el caso de los videojuegos, su lectura es no lineal porque su estructura narrativa incorpora la decisión activa del usuario; por ende, la interpretación de *The Wind Waker* requiere un esfuerzo no trivial de lectura, lo que la hace ser una pieza ergódica. La consecuencia de esta estructura es que “Each decision will make some parts of the text more, and other less, accessible, and you never know the exact results of your choices” [cada decisión hará que algunas partes del texto sean más, y otras menos, accesibles, sin saber nunca el resultado exacto de las elecciones],¹²⁴ lo cual produce lecturas versátiles e interpretaciones variables. Es importante tener en cuenta que es posible completar el nivel narrativo primario sin necesidad de recorrer los secundarios, aunque también es cierto que algunos de estos están estrechamente relacionados con el primero desde el punto de vista del *gameplay*, pero no de la narrativa. De aquí surge el hecho de que cada decisión que el jugador toma respecto al camino que sigue para completar la historia principal yuxtapone algunos círculos narrativos, pero no otros. A causa de lo anterior y de la naturaleza *ludus* del juego, sólo hay dos opciones:

¹²⁴ E. J. Aarseth, *Op. cit.*, p. 3.

completar los objetivos interactivos y narrativos o no completarlos. Si no se completan los principales, no es posible terminar el juego, pero si no se concluyen los secundarios aún es posible finalizarlo con la cantidad de información necesaria para comprender la historia. Esto cumple con las expectativas narrativas de los tres tipos de jugador de los que habla Ken Levine en su discurso durante la GDC del 2008 y a los que hace referencia Scott Rogers en *Level Up!*:

1. Jugadores que están interesados en la historia tal como sucede¹²⁵
2. Jugadores que quieren profundizar en la historia¹²⁶
3. Jugadores a los que no les importa en absoluto la historia¹²⁷

Si un jugador no tiene el interés de explorar todas las posibilidades del juego, pero sí tiene el objetivo de terminarlo, lo hará; al contrario, si un jugador está interesado en conocer los pequeños arcos narrativos, tardará el doble en terminar el juego, pero lo hará de igual manera. Esto es importante cuando se habla de ergodicidad porque la obra debe estar diseñada de tal forma que su estructura limita las posibilidades al jugador para poder guiarlo, a la vez que le permite explorar sus opciones. En *The Wind Waker* la estructura consiste en una narrativa principal y otras secundarias, cuyo inicio y fin se desarrollan en diferentes escenas, lo que obliga al jugador a realizar una cantidad determinada de acciones para poder concluir las; esto permite tener diferentes misiones al mismo tiempo sin importar que sus historias, que en su mayoría parecen independientes, se puedan conectar o no en algún punto con la narrativa principal.

La lectura de los elementos escritos es sencilla porque sólo requiere de hacer clic en un botón específico para continuar al siguiente cuadro de texto. Hay dos tipos de diálogos:

¹²⁵ Kenneth Levine, "Storytelling in BIOSHOCK: Empowering Players to Care about Your Stupid Story", GDC, 2008, citado en S. Rogers, Op. cit., p. 52.

¹²⁶ *Idem.*

¹²⁷ *Idem.*

conversaciones triviales que sirven para contextualizar o explicar una mecánica y diálogos que forman parte de una misión. En este caso, para tener acceso a la totalidad de diálogos de una sola misión es necesario cumplir con los objetivos de ella. No obstante, es decisión del jugador hablar o no con algunos personajes quienes informan de las misiones secundarias; así como también es su decisión aceptarlas o no y completarlas o abandonarlas. En caso de no aceptarlas o abandonarlas, el arco narrativo principal no cambia, lo que significa que no importa cuánto tiempo se tarde el jugador en realizarlas, la forma en la que lo haga o si las abandona y luego las retoma, el final de cada historia siempre es el mismo y sus demás acciones muchas veces no influyen en ellas. La única diferencia es la recompensa: si el jugador cumple con la misión, obtendrá una recompensa que le será de ayuda más adelante.

Siguiendo la idea del laberinto, el juego se estructura de la siguiente manera: existe un inicio con un único final que están conectados por medio de una narrativa primaria que el jugador se ve forzado a atravesar si pretende terminar el juego. Esta línea principal se ramifica en diversas líneas narrativas secundarias que salen y regresan a ella con relativa libertad. Ellas surgen a partir de determinados sucesos, pero su final llega cuando el jugador lo decide.

3.1.4 Tutorial

Por último, el tutorial sirve como herramienta para enlazar la parte de diseño de juegos con la narrativa porque está pensado para enseñar al jugador (dentro de la diégesis y no con un instructivo de uso) las reglas del juego como leyes del mundo.

El tutorial es una de las partes más importantes de un juego porque no sólo es el primer contacto del usuario con el producto, sino que es cuando se muestra por primera vez el mundo diegético y las reglas que a él responden. *The Wind Waker* de Nintendo GameCube, además del

tutorial, tiene un instructivo impreso que es simple, conciso, con esquemas e imágenes que explican las mecánicas, de forma tal que su contenido no se relaciona con el mundo diegético al no crear dinámicas y, por lo tanto, estéticas.

Una de las características que hacen que un tutorial sea eficaz es la interactividad, por lo que diseñadores como Sheri Graner Ray dicen que “the vast majority of [...] games today have tutorials designed for explorative learners. Usually the players will be given a meager explanation of mechanics (if any) then they will be dropped into an area and told ‘Go run around and try things! Explore!’”¹²⁸ La intención es que el usuario no perciba el tutorial como tal sino como parte del *gameplay*. Los desarrolladores tienen que tener en cuenta que hay jugadores que aprenden al presionar botones y ver el resultado, mientras que otros se sienten más cómodos entendiendo primero el sistema, la interfaz y el HUD, por los que suelen agregar imágenes o símbolos que les indiquen cómo interactuar. En cualquiera de los dos casos el tutorial no se tiene que sentir forzado ni como una pausa en la interacción del juego, por ello se recomienda evitar el uso de textos y cinemáticas ya que en ambas el jugador es pasivo y no activo.

El tutorial de *The Wind Waker* es en su mayoría diegético con características para ambos tipos de jugador. Desde que empieza el juego se explica cómo funciona. Una de las primeras escenas es Link conversando con su hermana; el diálogo está escrito y debajo hay un círculo verde que indica que se tiene que oprimir el botón del mismo color para continuar con el discurso. La hermana le dice que tiene que ir a casa de la abuela, la que se muestra con un movimiento de cámara. Aunque no sucede siempre, a veces se recurre a este acercamiento a lugares o personajes cuando un NPC manda a Link a un lugar determinado dentro de la isla en la que se encuentran en ese momento. Además de ese indicador, el diálogo tiene palabras en diferentes colores y grosor

¹²⁸ Sheri Graner Ray, “Tutorials: Learning To Play”, *Gamasutra*, p. 2.

para recalcar su importancia y fungir como pista de lo que se tiene que hacer, a dónde se tiene que ir o con quién se debe hablar. Al terminar la conversación con la hermana (con la que se puede volver a hablar porque tiene una flecha que lo indica sobre la cabeza), las únicas interacciones posibles son caminar, bajar y subir escaleras, saltar y agacharse; acciones intuitivas dentro del juego que, en contexto, originan dinámicas tales como arrojar cosas, nadar, entre otros. En este punto ya se encuentran ambas formas de aprendizaje porque existe la libertad de recorrer el lugar y presionar botones para ver qué sucede o se puede hablar con los diferentes NPC que, en contexto narrativo y en discurso directo, le explican al personaje (es decir, al jugador) cómo llevar a cabo las diferentes acciones: “Hey! If you see Aryll, tell her that all she needs to do to lift a jar is stand **in front of it** and press A. And to set it down, she just needs to press R! Tell her, OK?”; “Hey, is it true that if you just have a little courage and **run as fast as you can**, then you can jump to that rock out there? Huh, is it? Is it? Tell me!”¹²⁹ Otro ejemplo es cuando el avatar aprende a pelear: en ese momento no sólo hay interacción y retroalimentación textual, sino efectos sonoros y animaciones que mejoran el *game feel* a la vez que le enseñan al jugador a usar el mando para controlar al personaje. Como estos, gran parte del tutorial que explica el sistema y la forma en la que funciona el mundo a partir de mecánicas y dinámicas se adhiere al mundo diegético de manera no textual, sin embargo, no se excluye el uso del lenguaje escrito narrativo y descriptivo para explicar algunos fenómenos interactivos. Este tipo de instrucciones se encuentran principalmente en unas hojas pegadas en la pared de una casa y se presentan como el conocimiento que un viejo recolectó a lo largo del tiempo. Son diez lecciones que llevan por nombre lo que están explicando. Por ejemplo, la lección uno se llama “The Energy of Life” y explica que los corazones de la esquina superior izquierda representan la cantidad de vida que el personaje tiene; la lección dos, llamada

¹²⁹ Las negritas y el subrayado son míos; ambos sustituyen el cambio de color en el texto original. La obra hace uso de una variación de colores en los diálogos para resaltar información importante.

“Do not Underestimate the Sea” explica la mecánica de nadar, diciendo que el avatar se ahoga si permanece mucho tiempo dentro del agua y que para saber el tiempo que queda hay un “*swim timer*” en la pantalla. Todas, con excepción de la última (“Becoming the Champion of Life!: “Learn all there is to learn in lessons one through nine... And no matter what happens... Do not give up, do not complain, and do NOT stay up all night playing!”), explican el HUD.

El tutorial se emplea nuevamente en los episodios del juego en los que se consiguen nuevos ítems. En estos casos a veces hay un NPC que explica cómo funcionan y después hay pequeños obstáculos para que el usuario se acostumbre a usarlos. Los retos aumentan su dificultad hasta llegar al final de cada nivel en el que se tiene que eliminar a un jefe con el nuevo ítem. Este tipo de aprendizaje es a base de prueba y error por lo que forma parte de la narrativa.

Este modelo de instrucción es inmersivo porque el jugador se encuentra aprendiendo y practicando a lo largo de todo el juego de forma que su habilidad aumenta junto a la competencia del personaje. Al introducir el aprendizaje como elemento narrativo permite al usuario entender cómo funciona el entorno digital al experimental con él y, a partir de ahí, poder tomar una decisión y actuar. Lo que hace que este tipo de tutoriales sean eficaces es el uso de materiales gráficos, sonoros, textuales e interactivos, mismos que se utilizan en la representación y simulación de los diversos elementos narrativos. Describir el funcionamiento del tutorial es importante porque es una muestra clara del diálogo que existe entre el *gameplay* y la narrativa.

3.1.5 Análisis narratológico intermedial

The Legend of Zelda: The Wind Waker es una obra interactiva cuya estructura narrativa parte de un diseño de juegos dispuesto para que el jugador adquiriera determinadas habilidades que le servirán para vencer al enemigo final. El proyecto está planteado de manera que la interacción y

la historia se yuxtaponen para generar motivación e inmersión. De la misma forma en la que se hizo el análisis del fenómeno lúdico, se puede hacer del narrativo. Para ello es necesario considerar todo aspecto visual, sonoro, interactivo y textual que configuran los diferentes elementos del relato.

Para empezar, es importante analizar el título, que es el primer acercamiento a la obra. A pesar de que el origen del nombre no surge después de un complejo desarrollo creativo, se pueden evocar los distintos elementos que lo conforman. En general, el nombre manifiesta la naturaleza de “leyenda” que se pretende de la historia del personaje y aunque Zelda no es el personaje principal al no ser su historia la que se sigue desde el principio hasta el final, es la motivación de la aventura que forjó la leyenda. En cuanto a *The Wind Waker*, es el nombre del ítem que desarrolla las mecánicas y, por lo tanto, dinámicas esenciales del juego y la razón por la que Link recibe la denominación de *Hero of Wind*.

3.1.5.1 Espacio¹³⁰

Los espacios en los videojuegos no suelen ser descritos textualmente, por lo que la forma de representarlos es a partir de elementos visuales e interactivos. Los lugares se vuelven narrativos por la acción que ocurre en y gracias a ellos; en otras palabras, no sólo permiten la ejecución de acciones que hacen que continúe el relato, sino que en sí mismos cuentan una historia. Esta es la razón por la que es tarea de los diseñadores de nivel hacer que cada localización accesible sea jugable e importante tanto para la historia como para el desarrollo del aspecto lúdico. Por su parte, los diseñadores de ambiente son aquellos que hacen que el diseño espacial signifique y cuente una historia. Es posible que un mismo laberinto esbozado por el diseñador de juegos se repita una y

¹³⁰ Para poder recorrer los espacios de *The Wind Waker*, visitar noclip.website.

otra vez, pero la forma en la que los creadores de ambiente deciden representarlo hace que pueda ser un calabozo, una villa, el interior de una nave, etc. El espacio en los videojuegos debe estar diseñado de tal forma que haga al jugador continuar un determinado camino mientras le genera una sensación específica. Esta es la razón por la que el avatar sólo tiene acceso a algunas partes de los escenarios, mientras que hay otras que sólo se muestran para simular la totalidad de un lugar y crear el ambiente de los eventos que ahí ocurren. El espacio existe para ser jugado, para contar una historia y para generar una sensación que aumente la inmersión y la emoción.

Lo interesante de los espacios en los videojuegos es cómo se piensan y no sólo cómo se representan, porque no son únicamente un tablero, sino que son historias ambientales (*environment stories*). Según Alex Galuzin, para diseñar un espacio hay que pensar en la historia del lugar y la de los personajes que ahí se encuentran para después relacionarlo con la llegada del avatar y la misión que ahí debe realizar.¹³¹ Al cumplir con estas características, el espacio adquiere vida y crea inmersión, pues no se presenta como existente sólo para que el personaje cumpla su misión, sino como algo que ya existe desde antes de que el personaje llegue ahí. *The Wind Waker* logra que los lugares tengan una historia propia y hace que los personajes formen parte de ella al mismo tiempo que le dan carácter.

El espacio de *The Wind Waker* consiste en una serie de islas de diferentes tamaños, pequeñas embarcaciones y torres enemigas repartidas a lo largo de un gran océano. Está separado en cuadrantes que sirven para facilitar la ubicación en los mapas. Son cuarenta y nueve cuadrantes y cuarenta y nueve islas, una en cada uno de ellos. De todas ellas, son seis arrecifes ocupados por piratas, seis islas de hadas en las que hay ítems y criaturas que restauran la vida, una plataforma de los Rito, una isla no natural (*Islet of Steel*), una isla de hielo y otra de fuego, el Templo del aire

¹³¹ Alex Galuzin, Alex, *Preproduction Blueprint*, pp. 61-64.

(*Gale Isle*), el Templo de la tierra (*Headstone Island*), la isla de Tingle, *Forsaken Fortress* (guarida del sirviente de Ganondorf), *Windfall Island* (pequeño pueblo e isla mercantil), *Dragon Roost Island* (hogar de los Rito), *Tower of the Gods*, *Forest Haven* (hogar de los Koroks), *Outset Island* (hogar de Link) y veinticuatro pequeñas islas más. De todas las anteriores sólo serán analizados (en orden de aparición) los escenarios recurrentes en el desarrollo del relato.

Para empezar, es importante decir que cada vez que se llega por primera vez a una isla, se muestra una vista panorámica de ella y luego hay un *close-up* al personaje. Esta imagen ayuda a ver la organización del espacio y da a conocer al jugador el carácter del lugar. A partir de esta información se genera un horizonte de expectativas que sirve para pensar una estrategia, además de que es el primer contacto entre el jugador y el espacio.

El juego comienza en *Outset Island*, el hogar de Link. La traducción literal del nombre puede ser “La isla del principio” o “La isla del comienzo”, lo cual tiene sentido por dos razones; es la isla en donde empieza el juego, pero también donde comienza la aventura de Link; es el origen del héroe reencarnado y, siguiendo el “viaje del héroe”, es el hogar que abandona este para iniciar su aventura; el personaje creció en esta isla y salió de ella siendo un niño para regresar siendo un héroe.

Como sugiere Galuzin, la historia de un lugar se puede conocer gracias a las actividades rutinarias y discursos de los personajes; en ambos casos, en esta isla se sugiere una vida en comunidad. Esta se rompe cuando la isla es visitada por los aliados del enemigo, pues ahora el comportamiento de los NPC gira en torno al peligro que hay en el exterior.

De igual forma, la apariencia del lugar da información sobre su historia y su significado. De un lado de la isla hay unas montañas que forman una concavidad, de manera que parece que abrazan al pueblo que se encuentra en el centro, dando una sensación de que es un hogar protegido.

Pero, al mismo tiempo, se invita al jugador a salir para explorar lo que hay más allá, pues frente al conjunto de casas está la playa desde la que se ve el horizonte. Además, sobre las montañas hay un bosque pequeño y estrecho en donde se da el primer contacto con el enemigo, lo que provoca el inicio de la aventura.

Es importante tener en cuenta que aquí se desarrolla el tutorial, por lo que la estructura del espacio fue diseñada para presentar las diferentes acciones que el personaje puede llevar a cabo: subir y bajar escaleras, rodar, nadar, saltar, cortar el pasto, hablar con personajes, comprar mercancía, etc. Al ser el hogar de Link es el escenario que se siente más seguro para aprender a interactuar con el espacio.

El segundo lugar es *Forsaken Fortress*, el primer calabozo. Llamado así porque es una fortaleza abandonada que antes estaba habitada por piratas y que en el presente diegético es la guarida de *Helmaroc King*, sirviente de Ganondorf. La ocupación pirata es la razón por la cual hay cañones en las paredes, anclas colgadas de las salientes de piedra, un barco hundido a un lado y otro en el punto más alto del edificio. Este es muy grande, alto y de roca, por lo que se percibe pesado y denso. La fortaleza basa su estructura en la verticalidad y profundidad, pero no horizontalidad porque es muy alta, con techos a gran altura y pasillos angostos, diseñado así para que se perciba al avatar muy pequeño. Su interior es un laberinto complejo en el que es muy fácil perderse, está lleno de enemigos y vigilancia, y, para aumentar la sensación de peligro, siempre es de noche y muchas veces está lloviendo. En la isla la vida y las municiones son escasas, por lo que siempre se está en desventaja. El diseño del laberinto es un acierto porque este es un espacio que no incita a ser explorado: si el jugador no quiere explorar, el juego lo obliga a recorrer todas las habitaciones para poder cumplir la misión. Si no estuviera construido así, el usuario iría en línea recta al lugar al que necesita sin darse la oportunidad de conocer el resto.

Aunque la fortaleza funcione siempre igual, cada vez que el jugador tiene que regresar a ella, se ve frente a un peligro más difícil que sólo puede resolverse con los nuevos ítems que ha recogido; y si en la historia todavía no es momento de ir, *King of the Red Lions* le dice a Link que es muy peligroso e innecesario acercarse ahí en ese momento.

El tercer escenario es *Windfall Island*, el pueblo mercantil. Se llama *windfall* cuando la fruta se cae de un árbol a causa del viento. El término también se puede entender como una ganancia inesperada o como un sinónimo de “bonanza”. En cualquiera de los tres casos, el nombre de la isla se relaciona con la historia del lugar y la llegada de Link a él. Se puede pensar que el personaje es la fruta que cae y sale de su hogar; Link es arrastrado por el viento y llega a la isla a resolver problemas que hay en ella, siendo entonces una ganancia inesperada para los habitantes.

Las características principales de esta isla es que es la que tiene más moradores y a la que llegan personajes de cualquier parte del mar. Además de que, ya sea de noche o de día, la isla nunca duerme: los NPC siempre están dispuestos a hablar con Link para encomendarle misiones (secundarias), de acuerdo a la historia personal de cada personaje. Estas historias y su contexto evolucionan de manera que cada vez que se deja la isla y luego se regresa, suponiendo que el jugador avanzó en las misiones, los personajes tienen algo más que añadir. Así como la conducta de los NPC cambian de acuerdo a estos progresos, la dinámica general de la isla lo hace cuando hay avances en el hilo narrativo principal; por ejemplo, cuando llegan los piratas y ocupan la isla, esta cambia en cuanto a que se vuelve un espacio que evoca una sensación de peligro gracias al cambio en la rutina de los personajes y sus diálogos. De igual forma sucede cuando Link salva a las niñas secuestradas y ellas regresan, pues ahora las historias y las misiones secundarias dependen de estos nuevos personajes.

La isla consiste en varios edificios de piedra y madera amuralladas a un lado del escenario que funcionan como comercios o habitaciones; al otro lado hay espacios abiertos que permiten la entrada a la isla desde muchos puntos diferentes del mar. Esto es un signo de que cualquiera es bienvenido, al igual que el faro que llama a un lugar seguro. En este pueblo hay dos tipos de laberintos: uno físico y otro narrativo. El primero a causa de que se pueden explorar los diferentes edificios, los cuales esconden recompensas por todas partes y, el segundo, por las múltiples historias que se relacionan unas con otras.

El siguiente lugar es *Dragon Roost Island* que incluye *Dragon Roost Cavern*, el segundo calabozo. Esta isla es el hogar de los Rito, criaturas ave-humano, y el Espíritu del Cielo, Valoo, un gran dragón que está atrapado por una bestia a la que Link tiene que derrotar para liberarlo. La isla es una montaña muy alta y esbelta que se aprecia árida por los colores cálidos y la falta de vegetación, lo que la distingue del resto. Su acceso consiste en angostos puentes exteriores que ascienden hasta la punta, en donde se encuentra la entrada al segundo calabozo: múltiples cámaras conectadas por pasillos y puentes colgantes con lava debajo. La mecánica principal de este calabozo, al ser la que se adquiere con el nuevo ítem, es la de columpiarse para pasar de una plataforma a otra. Tiene sentido si se considera que todo este escenario se compone de plataformas y salientes dentro y fuera de la montaña que llevan hacia arriba, lo que, a su vez, tiene sentido por la naturaleza de sus habitantes.

En cuanto a *Forest Haven*, que se conecta con *Forbidden Woods*, es una isla apacible que desde afuera parece un gran tronco de árbol hueco. Este es el hogar de los Koroks, criaturas semejantes a una planta, y de *Great Deku Tree*, el guardián del bosque. *Forbidden Woods* es un bosque prohibido en donde se encuentra el tercer calabozo. En este nivel, Link debe usar la *Deku Leaf* que le permite planear y lanzar fuertes corrientes de aire.

El interior de *Forest Haven* simula una especie de cráter en el que, al centro, está el protector del bosque y a su alrededor hay lianas y flores que lo abrazan. Al igual que las islas anteriores, esta es muy alta, pero, a diferencia del resto, se ve el cielo, lo que hace que el espacio no se sienta aplastante. En comparación con el escenario anterior, está lleno de agua y plantas, entre las que se encuentra una muy importante que arroja al personaje hacia arriba (medio por el cual Link sube los pisos dentro del calabozo). Pese a haber mucha vegetación, el espacio se siente muy abierto porque abundan los colores fríos muy brillantes. Además, en el aire hay partículas semejantes a pequeñas hadas que le dan un aire mágico al lugar. Al contrario, *Forbidden Woods* se percibe como un espacio cerrado porque los colores son más oscuros y no es posible ver el cielo desde adentro.

El sexto y último lugar cuya representación será analizada es la Torre de los Dioses (*Tower of the Gods*) en donde se pone a prueba el coraje del héroe, una de las partes de la Trifuerza. A partir de este escenario, el resto son espacios que el personaje visita una única vez en la historia (con excepción de Hyrule, a donde se regresa al final para entrar a la torre de Ganondorf) y no como los anteriores a los que se debe regresar para cumplir diversas misiones.

En este caso no es una isla, sino un edificio a la mitad del océano que aparece cuando Link coloca en su lugar las tres Esferas sagradas, cuya localización son los tres vértices de la figura de la Trifuerza, siendo su centro la torre. Al igual que los demás escenarios, esta es una edificación muy alta de piedra blanca con ventanas ojivales sobre las grandes puertas. El acceso a él es por un medio de un círculo de portales que dan a la entrada. El agua cubre toda la parte baja y está en constante movimiento, lo que genera una dinámica muy diferente al resto, pues es necesario entrar y transportarse dentro con ayuda de la embarcación. En el edificio no hay corrientes de aire, por lo que no es posible usar la vela, haciendo que el movimiento sea muy lento. Este laberinto consiste

en usar el nivel del agua para poder abrir las puertas. El interior está compuesto por varias cámaras con grandes entradas y muchas columnas que organizan el espacio. Este es uno de los espacios visualmente más simples porque si se agregaran más colores o formas, se saturaría la imagen ya que la cantidad de agua y el constante movimiento generan una sensación de sofocación.

Más adelante en la historia aparece un halo luminoso al centro del círculo de portales de la Torre de los Dioses, el cual es la entrada al Reino de Hyrule (*Land of Hyrule, Hyrule Kingdom o Land of the Gods*), que es el reino en donde se sitúa la mayoría de la serie de *Zelda*. Al ser el reino de los dioses, Hyrule es un paraíso con grandes bosques, lagos y montañas, que se conectan a lo lejos con la torre de Ganondorf. Este lugar aparece por fines narrativos (es donde se descubre que Tetra es la reencarnación de Zelda y que el rey le ha brindado ayuda a Link durante todo su recorrido) y, aunque no hay ningún calabozo en él, es uno de los espacios más interesantes por una razón espacial y otra temporal. Cuando Link y *King of the Red Lions* entran, llegan a la entrada del castillo donde sólo ambos personajes y el halo de luz están a color. Al interior hay enemigos petrificados, escombros, pinturas de la familia real, los símbolos del héroe y, al centro, una gran estatua de este. Frente a él hay unas escaleras que llevan a una estancia circular con vitrales por ventanas y grandes estatuas de guerreros que rodean la Espada maestra. Lo interesante de este lugar, que está en completo silencio, es que, hasta ahora y con excepción del personaje, todo está petrificado y en blanco y negro porque se supone que está congelado en el tiempo a antes de que se inundara. Cuando Link toma la espada, reiterando su papel de héroe y asumiendo por completo la misión de salvar al reino, comienzan a sonar cantos, todo recupera su color y los enemigos se despiertan. El espacio reacciona y pasa de ser un lugar muerto, sin vida y sin esperanza a ser un lugar que vuelve a tener un futuro. Pese a que no es un lugar complejo en sí, el hecho de que estuviera en blanco y negro y luego a color significa narrativamente un antes y un ahora.

Todos los escenarios enfocan su atención en la verticalidad porque los laberintos dentro de ellos están diseñados de tal forma que la manera de subir es usando los ítems que se encuentran en cada uno de ellos y que sirven para vencer al jefe del nivel. Esto es un ejemplo de cómo cada lugar está estrechamente relacionado con el *gameplay*, de modo que es imposible interpretarlos basándose únicamente en su imagen; en otras palabras, se entiende la naturaleza de cada lugar cuando se piensa que estos fueron diseñados a partir de las MDA y la narrativa. A su vez, dependiendo del motivo del nivel es la sensación que se busca producir a partir de la estética, la cual se representa con los colores, la estructura de los edificios y los objetos que en ellos se encuentran; si el espacio no produce ninguna sensación entonces son espacios vacíos de significado.

3.1.5.2 Tiempo

La teoría narrativa propone que hay dos diferentes temporalidades: el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, al cual algunos teóricos de juegos, como Eskelinen, llaman “tiempo del usuario” o como Jesper Juul que le llama “tiempo ficcional” al primero y “tiempo de juego” al segundo. Por su parte, Hitchens considera un nuevo modelo de cuatro tiempos: “tiempo de juego”, “tiempo del mundo del juego”, “tiempo del motor” y “tiempo de progreso de juego”. Así como ellos, hay otros teóricos que proponen otro tipo de análisis, los cuales involucran el tiempo de la historia y el tiempo del discurso real y digital. En este caso, para fundamentar la hipótesis, se mantendrán los términos narratológicos, tomando en cuenta además la propuesta de Huaxin Wei, Jim Bizzocchi y Tom Calvert, en la que afirman que “should refer to both “reading time” and “acting time”. Thus, we use the term operation to refer to the running process of a game driven by both the player’s actions and the game’s autonomous mechanisms. [...] [Mientras que el tiempo de

la historia] is the coherent story reconstructed during and/or after the gameplay by the player, which consists of a succession of events in chronological order.”¹³² Desde el inicio de *The Wind Waker* se establece una concordancia entre ambos gracias a la gráfica de lapso: se conoce cuánto dura un día diegético en el tiempo real del jugador.

En el capítulo de *Gameplay* se analizó la “duración de la experiencia” que, para recordar, es de veintinueve a sesenta y cuatro horas, dependiendo de la cantidad de historias y misiones que se completen. En términos generales ese el tiempo del discurso de la totalidad de la obra, considerado como el tiempo ideal en el que se comienza y se termina la experiencia lúdica a partir de un avance continuo.

En cuanto al tiempo de la historia, *The Wind Waker* lo maneja de forma sencilla a pesar de los problemas que involucran la no linealidad de la narrativa digital interactiva. Si bien es cierto que existe una línea temporal principal que rige toda la historia, las secundarias la cruzan con un inicio relativamente determinado, pero con un final libre.

The Wind Waker comienza el día en el que Link cumple la misma edad del héroe de las leyendas, el “Héroe del Tiempo”, años después de la derrota de Ganondorf en manos de este:

Long ago, there existed a kingdom where a golden power lay hidden. One day, a man of great evil found this power and took it for himself, and with it at his command, he spread darkness across the kingdom. But then...just as all hope had died, a young boy [, the Hero of Time,] clothed in green appeared as if from nowhere [...] The boy’s tale was passed down through generations until it became legend [...] On a certain island, it became customary to grab young boys in green when they come of age [...] The elders wish only for the youths to know courage like the hero of legend...¹³³

El relato termina cuando Link derrota a Ganondorf. El tiempo que transcurre entre el inicio y el final depende del jugador, sin embargo, se entiende que no es mucho porque continúa siendo un

¹³² Huaxin Wei, *et. al.*, “Time and Space in Digital Game Storytelling”, *Hindawi*.

¹³³ “Intro”, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, 2002, 2003.

niño cuando regresa a su hogar. En general el transcurso del tiempo actúa de manera que el día diegético dura unos cuantos minutos discursivos, pero no siempre es constante porque una de las dinámicas consiste en hacer cambiar de noche a día y viceversa. De esta forma, Link puede permanecer en un solo lugar y, haciendo uso de la *Wind Waker*, hacer pasar un mes en un minuto.

Por otra parte, una de las características temporales más importantes de los videojuegos es que, aunque narrativamente sea una anacronía, todo lo que se juega son escenas en el presente porque se está llevando a cabo la acción en el momento. Esto se hace evidente cuando Link baja al Castillo de Hyrule que está congelado en el tiempo. Estrictamente no se trata de una analepsis porque el momento en el que Link entra a él no está entrando a una narración cuyo tiempo diegético es anterior, sino que el tiempo del lugar está detenido y es hasta que él toma la espada que el tiempo continúa y el castillo pasa a estar en el presente diegético de la historia del personaje. Antes de tomar la espada el tiempo sigue detenido, pero el discurso continúa. Este caso es contrario al de la dinámica del paso de los días analizada más arriba porque aquí la acción continúa, aunque la historia y el tiempo diegético no. Esto se complica al considerar que Link puede moverse e interactuar con el espacio, por lo que estrictamente hablando el tiempo sí continúa y es entonces un “presente efectivo”.

Si se quisieran clasificar los movimientos narrativos (pausa discursiva, escena, resumen y elipsis) de la narrativa de *The Wind Waker*, se podría decir que la pausa temporal dentro del Castillo de Hyrule podría ser una pausa descriptiva porque la interacción con el espacio funciona de forma parecida a una descripción de este: el jugador conoce el espacio sin que el tiempo diegético ni la historia avancen. Este es el único momento diegético que cumple las características de este tipo de pausa; sin embargo, las instrucciones y advertencias no diegéticas también son pausas en la historia, pero no en el discurso. En términos narratológicos se le llama pausa digresiva al ser un

tipo de discurso doxal porque, aunque no es una opinión dada por el narrador, es una instrucción fuera del mundo diegético. Otro ejemplo, que se encuentra entre la pausa y la escena al no detener sino dilatar el tiempo de la historia, es cuando Link cumple ciertas misiones en las que, por fines narrativos y de *game feel*, la noche o el día duran más. Un ejemplo son las misiones en *Forsaken Fortress* en donde siempre es de noche. Narrativamente hablando no significa que la noche en la que Link está ahí dura más, sino que Link tarda sólo una noche en recorrer ese calabozo. Discursivamente el tiempo se alarga porque, en vez de durar los minutos usuales, tarda lo que el jugador necesita para cumplir los objetivos; narrativamente la noche es igual de larga que el resto, aunque la emoción que se quiere generar es la contraria, de que es una noche muy larga y difícil en la que se está en constante peligro.

Por último, para analizar el cambio de día y noche de la mecánica hay que considerar la naturaleza de esta. Por un lado, puede ser que el cambio sea una aceleración máxima del tiempo que es imperceptible y, por el otro lado, puede ser un cambio total e inmediato. Aunque ambas dan un mismo resultado, en la primera opción sí hay un movimiento temporal, mientras que en la segunda no. En el primer caso se le puede pensar análogamente a la elipsis y en el segundo caso como un fenómeno inexistente.

También es importante mencionar la frecuencia por la naturaleza de prueba y error de los videojuegos. Esta se refiere a cuántas veces es narrado un mismo suceso. En este sentido, narrativamente hablando se trata de una narración singulativa en la que un hecho es narrado la misma cantidad de veces que ocurre; sin embargo, el *gameplay* genera una relación discordante en la que un hecho se narra más veces de las que ocurre.

El tiempo narrativo de *The Wind Waker* es cronológico porque, aunque los arcos narrativos secundarios tienen cierta libertad en relación con la línea temporal principal, en cada juego (cada

vez que un jugador empieza y termina el juego) estos crean una historia diferente que se presenta como cronológica, aunque cambie cada vez que se juega.

3.1.5.3 Personajes

En *The Wind Waker* el total de personajes es de aproximadamente cien, los cuales consisten en personajes primarios, secundarios, terciarios y ambientales, sin contar ninguno de los enemigos ni jefes, con excepción de Ganondorf. Es difícil clasificarlos en estas categorías pues si bien es obvio que los principales son aquellos que conforman la Trifuerza (Link, Zelda/Tetra y Ganondorf), la línea entre los secundarios y los terciarios es borrosa. Este análisis se enfocará únicamente en cuatro personajes: los tres anteriores y *King of the Red Lions* por ser el Virgilio del héroe.

El personaje que controla el jugador, es decir, el avatar, es Link, protagonista de toda la franquicia de *The Legend of Zelda*. Se identifica por el traje verde, las orejas alargadas, el cabello rubio y la espada y escudo. En cuanto al retrato moral, el personaje siempre es osado y valiente porque es poseedor de esa parte de la Trifuerza (*Triforce of Courage*), siendo esta la razón por la cual siempre acepta la misión de salvar Hyrule y ayudar a Zelda. Otra de sus características es que es zurdo, lo cual resulta interesante cuando, por razones del *hardware* (los periféricos), los diseñadores tienen que animar al personaje diestro.

El avatar está diseñado de forma no referencial (como una hoja en blanco que hay que llenar), a pesar de que cumpla el conocido “viaje del héroe”. Aunque se le conoce como Link, para aumentar la inmersión del juego los diseñadores le dieron la libertad al usuario de nombrarlo a su gusto, ya que el hecho de que el centro de imantación sea decisión del jugador hace que este se identifique más con el personaje. Por esto mismo no hay ningún discurso en voz del personaje; como Link no pronuncia palabra (ni oral ni escrita), entonces no se define por su voz, su léxico ni,

en general, su discurso. Pese a esta carencia, comunica emociones gracias a sus gestos, los cuales dependen de la situación en la que se encuentra. Un ejemplo es el *idle*, que es la animación del personaje cuando este no se está moviendo, porque, aunque parezca muy simple, el trabajo de los animadores es generar una personalidad a partir de ello. En el caso de Link, se estira, bosteza, voltea a ver a su alrededor, todas señales de aburrimiento.

A lo largo de todo el juego, el personaje es llamado por los NPC como le ha puesto el jugador; sin embargo, estos a veces lo apodan de acuerdo con su percepción: cuando los demás personajes apenas lo conocen o tratan de disminuir su carácter de héroe lo llaman “niño”, pero conforme avanza la historia y el personaje se enfrenta a enemigos más fuertes que lo acercan al jefe final y, por consiguiente, a su victoria, los personajes reconocen el coraje que lo define y pasan a llamarlo “héroe”. Esta es la razón por la cual Link es un personaje “redondo”, en el sentido de que se transforma a lo largo de su arco narrativo.

El hecho de ser un videojuego y, por lo tanto, el personaje ser un avatar, hace que se construya principalmente con las acciones que el jugador lleva a cabo. Es importante tener en cuenta que en *The Wind Waker* no hay tanta libertad de acción con los NPC de tal forma que el personaje sólo puede ser héroe y no villano, por lo que no es posible que adquiera diversas denominaciones. En general, el personaje se configura a partir del discurso dramático por ser acción en proceso, con excepción de las referencias a su antecesor, al que definen por medio de discursos narrativos.

La narratología propone que los personajes también se pueden definir por su entorno, sin embargo, es difícil hacerlo en los videojuegos porque el entorno tiene que evocar emociones y símbolos dentro del relato que se relacionan más con la sensación determinada que ese lugar quiere hacer sentir al jugador en vez de dar información sobre el personaje. Si se quisiera relacionarlo

con un espacio, entonces sería *Outset Island*, su hogar. Este es un lugar animado, brillante, sencillo y tranquilo, al igual que el personaje. Y como él, tiene una parte familiar, el conjunto de casas y las montañas, y otra parte que lleva a la aventura, que es el mar.

Por separado y sin relacionar todos los arcos narrativos de Link en las diversas obras multimediales, él es un personaje muy simple en su desarrollo. Se debe pensar como el coraje encarnado en un héroe vestido de verde cuyo retrato moral coincide con el del jugador (y las limitaciones narrativas).

El siguiente personaje es Zelda/Tetra. La evolución de este personaje se resume a Tetra, una niña pirata que hereda de su madre un barco y su tripulación, que resulta ser la reencarnación de la Princesa Zelda, poseedora de la Trifuerza de la Sabiduría (*Triforce of Wisdom*).

Tetra tiene una personalidad afable escondida tras una fachada firme y rigurosa, propia de la capitana de un barco. A pesar de ser la menor y única mujer de la tripulación, los demás la respetan y cumplen sus órdenes al pie de la letra. Al principio su moral es cuestionable porque no quiere ayudar a Link al no empatizar con el problema, sin embargo, lo termina haciendo cada vez más, demostrando mayor interés por las personas. Su retrato moral se construye a partir de sus acciones, su discurso (exposición de su ideología) y el discurso de otros.

Aunque el nombre sea centro de imantación, cambia cuando Ganondorf la reconoce como la Princesa Zelda. Pese al cambio de nombre, su apariencia, hasta este ese momento, permanece igual. Cuando el enemigo la identifica, ella niega conocer a alguien con ese nombre; sin embargo, más adelante, en el Castillo de Hyrule, el rey le explica que fue su madre quien se la llevó para cuidar la Trifuerza de la Sabiduría. Con la pieza el rey revela la verdadera apariencia de la princesa: cabello suelto, guantes blancos y vestimenta rosa. En este momento el personaje es mucho más femenino y está diseñado para verse dulce y delicado, lo que parece concordar con la evolución

moral del personaje, pues lo primero que hace al descubrir su verdadera identidad es disculparse con Link de sus acciones. El retrato moral de Zelda es narrado por el rey de Hyrule y aunque parece desdibujar a Tetra, en realidad sus acciones demuestran lo contrario. Por último, cuando el Castillo desaparece por deseo del rey, ella regresa a su vestimenta de pirata y, con su tripulación, va en busca de nuevas tierras.

El centro de imantación cambia antes de que lo haga su apariencia y moral, para así poder crear un nuevo marco de estabilidad y recurrencia con respecto al nuevo nombre. La transformación de este personaje, aunque parezca mucho más presta y rauda por parecer breve, precipitada y un tanto superficial (en comparación a la transformación de Link que lo acompaña durante todo el viaje), en realidad sólo es así con el retrato físico; la moral se transforma cada vez que los personajes se encuentran, pues ella demuestra ser cada vez más humilde y sabia. Por lo tanto, Zelda, al igual que Link, es un personaje “redondo”.

El tercer personaje, Ganondorf, es la tercera parte de la Trifuerza y representa el poder (*Triforce of Power*). A este personaje, antes de convertirse en un hombre-bestia, se le conocía como Ganondorf, pero después de ello se le nombró Ganon. En *The Legend of Zelda* su objetivo siempre es dominar el Reino de Hyrule, pero en este número el personaje se justifica diciendo que lo hace por las condiciones desfavorables en las que vivía su pueblo durante el reino. Él es el enemigo más fuerte y, por lo tanto, el jefe final.

Su nombre parece no estar motivado y el cambio entre uno y otro es la representación de su forma humana a bestial. Si un personaje lo llama Ganondorf es porque está considerando su pasado humano, mientras que si se le llama Ganon entonces sólo se tiene presente su estado más animal, violento y peligroso. Es importante decir que él se presenta a sí mismo como Ganondorf.

Es un personaje vacío porque no hace referencia a otro y, al contrario de los anteriores, es “plano”, porque a lo largo del relato no sufre ningún cambio físico o moral. Físicamente está representado como un hombre corpulento y de gran altura que triplica la de Link, de piel oscura y cabello anaranjado. Contrario a Link y Zelda, que visten colores vivos y brillantes, Ganondorf viste colores oscuros. La apariencia de los tres personajes corresponde al estereotipo de que los héroes tienen más color, más luz y son inocentes, mientras que los villanos son oscuros y maliciosos.

A lo largo del juego los diferentes personajes cuentan un poco de la leyenda de cuando Ganondorf atacó Hyrule. Es así que este personaje se empieza a construir a partir de narraciones y discursos ajenos poco confiables al ser pronunciados como leyendas o desde el punto de vista de sus enemigos. El resto de su retrato lo configura él desde que se presenta la primera vez que se enfrenta a Link. Tanto con su discurso como con sus movimientos, que son lentos y rectos, se muestra superior a Link. Cuando se vuelven a encontrar al final, él reconoce que Link es el verdadero héroe, le confiesa las razones por las que piensa que el viento trae muerte y le explica que las tres partes de la Trifuerza tienen que estar unidas para que los dioses vuelvan a bajar y cumplan el deseo del primero que la toque. Su discurso es más importante que su acción porque permite comprender su ser y hacer, mientras que la segunda siempre es violenta y sin gradación moral.

Por último, *King of the Red Lions* es un barco parlante que, además de ser el transporte de Link, es su guía durante todo el viaje, su Virgilio. Él lo dirige dentro del relato contándole las historias que lo llevaron ahí e indicándole el camino que debe seguir. Este personaje se puede manipular como a una embarcación, de tal forma que, si Link no está sobre él, entonces no es operable.

El rey de Hyrule, Daphnes Nohansen Hyrule, decide ayudar a Link comunicándose con él por medio de este personaje, cuya apariencia es la de un león rojo; de ahí el nombre que decide adoptar: *King of the Red Lions*. Este personaje no sufre ningún cambio moral porque sus conocimientos y su percepción del mundo son siempre los mismos. La única supuesta transformación es la física, que es de gran importancia narrativa, pero sobre todo es trascendental para el *gameplay*, pues sin él sería necesaria otra fuente de información y una diferente dinámica de transporte.

Para entenderlos es importante saber que el Rey Daphnes era el monarca durante la inundación de Hyrule. Cuando Link cumple la edad del héroe y comienza su aventura, él decide ayudarlo a conseguir la Trifuerza y derrotar a Ganondorf usando el barco como mediador espacial. Al final pide a los dioses un futuro para Link y Zelda, y la desaparición del reino inundado de Hyrule, incluidos él y Ganon. Esta es la razón por la cual, cuando Link y Zelda llegan a la superficie y encuentran a la tripulación de Tetra, la embarcación de Link ahora es tan sólo un barco, porque no puede vivir si el rey ha muerto. Esto retrata la moralidad constante del personaje: ya sea barco o humano, el personaje es benevolente, serio y determinado. Toda su historia la cuenta él mismo y son sus propias palabras lo que lo configuran; principalmente en un diálogo con Link y Zelda o con Ganondorf.

Este es un personaje que únicamente cambia su apariencia y su nombre, pero conserva su retrato moral. Sin embargo, aunque narrativamente el personaje, tanto en forma de humano como de embarcación, es un único personaje, con la misma moral, y un nombre y físico vinculados, no se interpreta como el mismo, porque uno es un compañero mientras que el otro es un rey que se aprecia ajeno.

En esta obra hay cinemáticas, diálogos escritos y, como en todo videojuego, acción. Es esta última la que define a los personajes, principalmente aquellos que son controlados por el jugador. En el caso de *The Wind Waker*, estas acciones cumplen con el esquema actancial propuesto en el “viaje del héroe”: Link deja su hogar cuando su hermana Aryll es secuestrada. Con ayuda de diversos personajes como *King of the Red Lions*, quien es su guía, Tetra/Zelda, entre otros personajes secundarios, Link logra superar las pruebas, resolver los acertijos, vencer a los enemigos y conseguir todas las recompensas que le servirán en el “calvario”¹³⁴ a la hora de enfrentar a Ganondorf, el antagonista del relato. Es aquí en donde el jugador debe hacer uso de la habilidad desarrollada a lo largo del juego para poder vencer al jefe final. Al hacerlo, el mal desaparece de Hyrule y el personaje puede regresar a su hogar, el cual vuelve a abandonar para buscar una nueva aventura. Es importante tomar en cuenta el periplo del héroe porque no sólo conlleva la evolución de Link y el resto de los personajes, sino del jugador, pues el esquema está planteado de forma tal que el relato y el diseño de juego van de la mano, pues en un videojuego no se puede desarrollar uno sin el otro. Asimismo, no es posible el cambio en los personajes sin el aprendizaje simultáneo del jugador.

En el caso específico de *The Wind Waker*, cada personaje depende de diversos tipos de discursos: mientras que Link depende de las mecánicas y, en general, sus acciones, Zelda lo hace a partir de estas últimas y su discurso; por su parte, Ganondorf lo hace a partir de cinemáticas, discursos ajenos y su propia voz. Por último, el rey necesita únicamente de su propio discurso.

Algo interesante es que todos ellos, con excepción del villano, sufren una transformación física o moral que se desarrolla a lo largo de todo el juego o, en el caso de los cambios físicos de Zelda y el rey, en un sólo momento.

¹³⁴ *Vid.* 1.1.3 Personajes, p. 8.

3.1.5.4 Perspectiva y focalización

Una cosa es quién narra y otra es el punto de vista desde el que se narra. Esta perspectiva implica una selección y organización de la información narrativa desde un punto de vista determinado. Son cuatro los diferentes tipos de perspectiva: narrador, personajes, trama y lector, los cuales se encuentran en siete planos: espaciotemporal, cognitivo, afectivo, perceptual, ideológico, ético y estilístico.

El narrador es un elemento problemático cuando se trata de discursos no literarios porque, como Gérard Genette, Mieke Bal y Pimentel afirman, el narrador y la perspectiva y focalización se encuentran únicamente en el discurso literario, cuando hay una voz que narra. En el modelo de Genette se excluyen “otras formas de discurso, cuyo modo de enunciación no sea estrictamente narrativo y que, sin embargo, son parte integral de un relato [...] Indicativo de las limitaciones de la teoría genettiana es el hecho de que la focalización, como él la define, sea inoperante en el drama o en el cine, a menos que alguien asuma el acto explícito de la “narración”, o uno de sus equivalentes cinematográficos que es la cámara”.¹³⁵ En el caso de los videojuegos es aun más complicado a causa de la naturaleza interactiva del discurso. Como en el cine, hay una cámara que sigue la narración, pero en la narrativa digital interactiva esta funciona de manera diferente. Puede ser una cámara en primera persona que funge como los ojos del avatar, o en tercera persona. En este caso puede ser o no ser manipulada por el jugador pues si bien este maneja al personaje, hay veces en las que la cámara lo sigue, como en los juegos de plataforma, y hay otras veces en las que el jugador puede moverla de forma relativamente independiente al avatar, como en el caso de *The Wind Waker*. De esta manera la cámara no sólo sigue la acción, sino que sigue las decisiones subjetivas del jugador. Además de esta, en los juegos digitales puede haber elementos más

¹³⁵ L. A. Pimentel, *Op. cit.*, pp. 95 y 96.

parecidos al discurso literario: una voz en off y textos diegéticos y no diegéticos o, como en la cinematografía, narraciones audiovisuales (cinemáticas).

Si bien los videojuegos no formulan un narrador como el literario y, por lo mismo, tampoco hay una focalización, en esta sección y la siguiente se tratará de sugerir la existencia de un equivalente a ellos en este tipo de discursos. Aunque no cumplan con las funciones necesarias propuestas por los narratólogos, se les llamará por el mismo nombre porque se analizarán con los mismos parámetros, considerando las restricciones impuestas por la naturaleza del atributo.

En el caso de *The Wind Waker*, además del enunciador heterodiegético que narra la leyenda de Link, se puede considerar que el equivalente al narrador es el discurso no diegético lingüístico y visual, y la cámara, que visibiliza la acción. Si bien esto se analizará con detenimiento más adelante, es importante tenerlo presente para hablar de la hipotética perspectiva del narrador. Aunque se considere al discurso y a la cámara como dos tipos de narradores diferentes, hay una sola perspectiva, la cual cumple con una focalización cero. En cuanto a la cámara, aunque pareciera que su focalización es interna porque únicamente sigue a Link, en realidad puede mostrar cosas que el personaje no puede ver, lo cual es una característica que forma parte del *gameplay*. Por ejemplo, hay veces en las que la cámara muestra eventos que están lejos del personaje o acontecimientos que no ocurren en la misma realidad, como cuando Medli y Makar se reúnen con sus antecesores. Además, aunque parezca que la deixis de referencia se limita a Link, no lo hace en cuanto a la perspectiva perceptual y cognitiva: la percepción espacial es mayor y la perspectiva cognitiva incluye información que está en un diferente plano que el del personaje focal.

En cambio, cuando se habla del discurso textual, se está considerando aquél que narra la leyenda de Link y el que muestra información diegética de manera no diegética, es decir, en el HUD (instrucciones, advertencias, información, etc.). En este caso la focalización del discurso

también es cero porque no sólo se narran eventos pasados, sino que se le muestra al jugador información de las acciones que lleva a cabo su avatar, así como los pensamientos de otros personajes (los cuales se marcan con letras más pequeñas que las de los diálogos). Parte de esta información no tiene sentido dentro del contexto diegético porque pertenece a la realidad no diegética del juego (aquella que comunica la relación entre la realidad del jugador y el mundo diegético). Un ejemplo son las indicaciones de qué botón usar para llevar a cabo determinada acción: el botón existe en la realidad del jugador, pero no en la realidad de Link. A pesar de ello, la narración es consonante en el sentido de que la perspectiva es neutra al ser un mecanismo que cumple con las necesidades lúdicas.

En el caso de la perspectiva de los personajes, ellos suelen narrar eventos presentes, pasados o futuros, que contextualizan e/o incluyen información con respecto a alguna misión. La comunicación sólo es posible si el jugador activa el diálogo al oprimir “A” cuando el avatar se encuentra frente a ellos. Aunque Link no emite palabra alguna por razones de inmersión, el diálogo sigue existiendo con el avatar y, por lo tanto, con el jugador. Pimentel dice que “Ciertas formas dialógicas, sin mediación narrativa alguna, además de ser principio de acción pueden trazar perspectivas temporales, cognitivas e ideológicas que se derivan del propio diálogo sin que nadie las haga explícitas”.¹³⁶ Esto es lo que ocurre en la perspectiva de los personajes, en donde toman la palabra para actuar, expresar sus sentimientos y narrar. De hecho, es la narración de los personajes y su perspectiva la que enlaza los acontecimientos pasados y presentes a la línea narrativa principal, mientras que es la perspectiva del narrador la que muestra cómo funciona el mundo diegético.

¹³⁶ *Ibidem*, p. 119.

Para pensar en la perspectiva de la trama se debe tomar en cuenta que la selección de información se hace a partir de la orientación y las necesidades que esta tiene y que, como afirma Pimentel, propone un punto de vista sobre el mundo narrado. Cuando se habla de videojuegos es importante tener en cuenta que la historia existe para y por los diferentes elementos del *gameplay*, por lo tanto, la selección de información se hace para determinar un objetivo, motivar al usuario a llegar a él y guiarlo entre los diversos arcos narrativos que lo conducen a una victoria. En términos narratológicos se podría considerar que “esta *selección orientada* es, en sí misma, un punto de vista sobre el mundo, y puede por tanto ser descrita en términos de su significación ideológica, cognitiva, perceptual, etc. De ahí que, a partir del entramado lógico de los elementos seleccionados, se estructure la dimensión ideológica del relato. Así pues, una ‘historia’ ya está ideológicamente orientada por su composición misma y por la sola selección de sus componentes.”¹³⁷ Por ende, es la perspectiva de la trama la que diseña la historia que genera al jugador ideal que necesita cualquier *gameplay*. Es así que todos los elementos de este, tanto los espacios, ítems, mecánicas, etc. están relacionados con la historia de tal forma que esta justifique, en términos narrativos, el *gameplay*. Por ejemplo, no es gratuito que algún personaje mencione cierta información que lleve al jugador a encontrar un ítem, como tampoco es gratuito que este se encuentre en determinado lugar en el que tendrá que ser usado para salir, continuar la historia y encontrar el siguiente. Cada uno de los elementos del relato de un juego tiene un propósito lúdico. En resumen, la perspectiva de la trama va de la mano con el diseño de juego, pues tiene que ver con la eficacia, la coherencia discursiva y, por lo tanto, el lector modelo.

Además de la anterior, la perspectiva del lector es esencial para el desarrollo de una obra interactiva, pues aborda la lectura como

¹³⁷ *Ibidem*, p. 122.

una serie de elecciones, restricciones y combinaciones, operadas dentro del mundo narrado durante el proceso de lectura. Dichas operaciones están orientadas tanto por las otras tres perspectivas en constante convergencia y transformación, como por la postura del lector frente a su mundo, su enciclopedia cultural, su horizonte de expectativas; en una palabra, su perspectiva sobre el mundo que lo rodea.¹³⁸

Como se dijo en el capítulo de *Gameplay*, para que este sea funcional, es necesario un “lector modelo”. El lector o jugador modelo es quien, a partir de la información dada y su interpretación de esta, decide seguir el camino que lo lleve a cumplir sus metas. Pero esto no se queda en este lector que se diseña en conjunto con la obra, sino que implica a un lector real que involucra tanto sus conocimientos como sus emociones, que son parte del origen de sus decisiones. Si bien toda obra necesita ser leída para ser interpretada y, por lo tanto, actualizada, en las obras interactivas se necesita de un usuario con una propia perspectiva que interprete para tomar una decisión sobre un camino específico dentro de la totalidad de la narración.

En el diseño de juegos la historia funciona como las ramas de un árbol: parte de una y se ramifica a varias que convergen con el tronco principal del relato. La perspectiva de la trama son las bifurcaciones, pero la perspectiva del lector es el camino específico que sigue y, por lo tanto, la historia específica que cada usuario lee e interpreta. Aunque *The Wind Waker* no contiene muchas bifurcaciones narrativas, estas existen, dándole la libertad de cumplir o no las diferentes misiones y de obtener o no las diversas recompensas. Si el jugador conociera toda la historia, entonces la parte interactiva sería innecesaria; en consecuencia, su toma de decisiones y su respectivo avance manifiestan una determinada lectura que es sucesiva y constante. El jugador no sólo avanza en la historia, sino que hace al avatar/personaje avanzar con él a partir de un continuo aprendizaje.

¹³⁸ *Ibidem*, p. 126.

Las cuatro diferentes perspectivas son aquellas que manifiestan la historia en servicio al diseño de nivel, delimitando a su vez el mundo y presentándolo de forma que el lector lo actualiza para asumir su papel en el desarrollo de la historia. De esta manera, la perspectiva media entre el jugador y el mundo.

3.1.5.5 Narrador

En el apartado anterior se planteó el problema de la inexistencia de la figura de un narrador en las obras digitales interactivas; sin embargo, se propuso el análisis de un equivalente con el fin de tratar de entender una figura literaria en una obra no literaria. A partir de aquí surgen las preguntas: ¿qué o quién asume la forma del narrador en *The Wind Waker*?, ¿este supuesto narrador es aquél que de manera no diegética ofrece información o es la cámara que controla el jugador y que hace visible la interacción? Antes de comenzar a responder hay que tener en cuenta que aquellos elementos que son parte del discurso narrativo, pero que pertenecen a la interfaz y al HUD se les considera no diegéticas, mientras que el resto son diegéticas.

Considerando al narrador como enunciador de un contenido narrativo se debe reflexionar sobre las dos posibilidades mencionadas. De manera superficial es más sencillo decir que el narrador es aquél que pronuncia palabra, que narra, por lo que entonces, además del enunciador heterodiegético que introduce el relato al contar la leyenda del héroe, el narrador sería la voz que constantemente instruye al jugador sobre el funcionamiento del mundo a partir de continuos mensajes que aparecen en la pantalla. Estos son tanto narrativos como informativos e imperativos. En cambio, la cámara sólo sigue la acción, mostrando en tercera persona, con la limitación de la deixis de referencia, lo que el jugador quiere ver. Sin embargo, entender esta última se complica cuando se tiene en cuenta que, como dice Genette, “todo acto de narración está hecho en primera

persona, pues el enunciador puede enunciar su ‘yo’ en cualquier momento.”¹³⁹ Si este es el caso, entonces ¿el jugador que dirige la cámara y los acontecimientos que en ella suceden toma el lugar del narrador de su propia historia dentro de un mundo diegético determinado?

Desde la perspectiva del contenido y de la estructura, mientras que la primera opción se mece entre lo diegético y no diegético en el sentido de que, por una parte, ofrece información sobre el mundo narrado y los elementos que forman parte de él (la leyenda de Link, por ejemplo), por el otro lado, manifiesta información sobre el mundo diegético en relación con el mundo real (el periférico). La segunda opción (la cámara, no la pantalla y, por lo tanto, no el HUD) muestra únicamente el contenido diegético desde una perspectiva en tercera persona, es decir, sin ser una mente figural dentro del relato. Sin embargo, a causa de que el movimiento de la cámara es una mecánica, esta se convierte en una acción que no sólo advierte la actividad, sino que la posibilita y la genera haciendo que no se pueda separar del relato. Por lo tanto, si el supuesto narrador fuera cualquiera de estas posibilidades no sería en esencia homodiegético, sino heterodiegético al no ser parte del relato, pero sí del discurso narrativo.

3.1.5.6 Niveles narrativos

En *The Wind Waker* existe un hilo narrativo principal por el que cruzan narraciones secundarias más breves y mucho menos importantes; estas narraciones no están en un diferente nivel puesto que son parte de la misma sucesión de eventos. Sin embargo, pareciera que hay otras que sí se encuentran en otro nivel. Estas aparecen de manera narrativa en vez de dramática, es decir, no son una acción en proceso. El primero es la introducción del juego y el segundo es cuando *King of the Red Lions* le cuenta a Link quién es Ganondorf. En el primer caso, el enunciador de la narración

¹³⁹ *Ibidem*, p. 135.

escrita parece funcionar como un narrador heterodiegético que hace uso de texto y una serie de imágenes en segunda dimensión para narrar la leyenda del héroe. Esta narración se encuentra en otro nivel porque se prolonga lo suficiente para generar un relato que, además, estructuralmente es independiente al resto. En el segundo caso, en donde el narrador es *King of the Red Lions*, a pesar de que su relato también está acompañado de una imagen que no existe en el presente de Link y que la perspectiva no es la misma que en el resto de la obra, no se le puede considerar en otro nivel por ser muy breve. Por esta razón no será analizada.

La narración del intro. no subordina ni está subordinada al resto de la obra, sino que es una narración retrospectiva que funciona como la introducción del relato principal, de tal forma que la obra es la continuación de la leyenda. Tanto así que termina con tres puntos suspensivos marcando la continuación. En este sentido, ambas están dentro del mismo universo diegético, siendo el primer relato una analepsis con función explicativa porque narra los acontecimientos pasados que llevaron al presente de la narración.

Es importante recordar que, en un videojuego, no importa que se esté narrando un suceso anterior o posterior, es el presente, puesto que sólo existe porque hay un jugador que está llevando a cabo las acciones en ese momento. Así pues, tanto por el desarrollo de la acción como por el discurso en diálogo, el juego es simultáneo.

3.1.5.7 Narratario y lector ideal

Si bien una obra literaria tiene que ser leída para ser actualizada, una obra interactiva no puede existir sin un usuario que construya su propia historia con los elementos ofrecidos por la obra misma. Aunque el lector de un texto y una obra digital interactiva sean ambos activos, el grado es diferente porque el trabajo de lectura no es el mismo. Sumando, además, que el videojuego es

sumamente ergódico, lo que no sólo implica una lectura, sino un esfuerzo que va más allá de ella. La “pluralidad de elementos latentes que la lectura actualiza está, en cierta medida, programada y, sobre todo, *controlada* por el propio texto; no obstante, este necesita del lector para que, de potencia pueda devenir actualidad; para poder generar incluso combinatorias de significación que rebasen el propio programa de lectura inscrito.”¹⁴⁰ En el caso de una obra intermedial interactiva, el usuario no sólo actualiza los significados programados, sino que los crea dentro de la controlada libertad de la obra y luego los modifica en su interpretación.

Existe un contrato genérico que dibuja un horizonte de expectativas aceptado por el receptor. El hecho de que un usuario decida acercarse a este tipo de obras significa que él entiende y acepta que estas necesitan de un trabajo activo de su parte para que pueda desarrollarse. Sucede de la misma forma con el género de la pieza, pues el jugador sabe qué acciones tendrá que hacer para poder avanzar y cuáles no coinciden con el género, por lo que no espera tener que hacerlas. En este sentido, al acercarse no sólo a *The Wind Waker*, sino a cualquier *The Legend of Zelda*, el jugador sabe que se encontrará con un juego de acción-aventuras de fantasía, por lo que no espera un *shooter*, un juego de estrategia o de carreras.

Como se ha dicho ya en capítulos anteriores, el jugador tiene que interpretar tanto los discursos de los personajes, como los espacios y el diseño de ellos para inferir qué acción debe llevar a cabo para poder seguir el camino que lleve a la victoria. Todo en el juego (espacios, personajes, mecánicas y dinámicas, música, imágenes, etc.) está pensado para que el jugador resuelva una serie específica de obstáculos. Este camino es un círculo en el que, a partir de la información conocida y las habilidades adquiridas, el jugador toma una decisión de qué acción llevar a cabo, la cual dará como resultado una consecuencia que le brindará nueva información

¹⁴⁰ *Ibidem*, p. 164.

para su siguiente decisión; este continuo periplo lo lleva a completar los espacios en blanco y así reconstruir un relato cronológico. De esta manera, igual que sucede en textos literarios, esta repetición de fenómenos agrega información que modifica al resto. Sin embargo, en el caso de los videojuegos, no sólo se actualiza aquella que permanece en la memoria psíquica, sino también física, pues el usuario obtiene más información sobre los movimientos que debe hacer con el periférico y su respectiva respuesta diegética, de tal forma que aumenta su habilidad en el juego.

Para diseñar un juego se considera la evolución de la memoria psíquica y física del jugador (lector) ideal para elaborar la curva de aprendizaje que es la base del modo de interacción en los diferentes grados del diseño de nivel. A partir de aquí se diseña la trama, los espacios y personajes, la interfaz y el HUD, que llevan al jugador a seguir el camino que fue diseñado para que crea que libremente está tomando la decisión de recorrer la ruta que le parece más conveniente para cumplir su meta. Este discurso se dirige al narratario que, en *The Wind Waker*, es la entidad estructural heterodiegética que recibe los múltiples mensajes que generan el relato. Al ser de carácter implícito, resulta ser semejante al jugador real.

3.2 Conclusiones

The Legend of Zelda: The Wind Waker es una obra narrativa digital interactiva que cuenta con un relato fuerte que guía su lectura y que respalda su interacción. Esta narrativa se moldea a partir de elementos visuales, auditivos, discursivos y mecánicos que implican una simultaneidad en la emisión y en la recepción, de manera que el jugador debe considerarlos juntos para poder interpretar y luego, a partir de ello, actuar sobre el mundo diegético y así avanzar hasta cumplir con los objetivos.

Se ha demostrado que una obra de esta naturaleza puede ser analizada, además de con medios lúdicos, con narratológicos. Si bien hay elementos cuyo comportamiento dificulta su

análisis en términos narrativos, es posible adaptarlos, como en el caso de la perspectiva y el narrador, cuyo análisis debe partir de la consideración de estos como analogía de los atributos narratológicos a causa de la incompatibilidad de los mismos con el discurso ludonarrativo. A pesar de la imposibilidad de asimilar la totalidad de elementos en un contexto audiovisual e interactivo, se ha expuesto un favorable análisis lúdico y narrativo de la amalgama de elementos intermediales que forman el relato.

CONCLUSIONES

El análisis de la narrativa intermedial de *Tatuaje* y *The Legend of Zelda: The Wind Waker* consistió en el desglose de los elementos estructurales que construyen su relato: espacio, tiempo, personajes, perspectiva y focalización, narrador, niveles narrativos, narratario y lector, y lectura ergódica. Estos elementos representan o simulan su estructura a través de una interfaz gráfica o HUD que media entre el usuario y ellos, pues en la interfaz el usuario acciona y la diégesis reacciona, cumpliendo con las reglas y siguiendo el relato. Con el trabajo desarrollado en los dos capítulos anteriores, en donde se analizó la forma en la que se construye la narrativa en una obra de literatura electrónica y un videojuego, se vio que hay elementos estructurales que ambas piezas comparten y otros que difieren de tal manera que el comportamiento de cada obra requiere de una lectura específica para poder ser actualizada. Partiendo de esta afirmación se pudo demostrar que, en efecto, la narrativa de ambas obras puede ser analizada a partir de la narratología, pues los mecanismos de representación y simulación intermedial y digital no impiden ni alteran la construcción del relato, con excepción del narrador y la focalización que no se presentan en discursos no literarios, por lo que se tuvo que hacer una analogía de ellos para poder analizarlos como al resto. En las conclusiones se presentarán las semejanzas y diferencias encontradas en la configuración narrativa intermedial de ambas obras, demostrando que a pesar de su diferente naturaleza comparten una misma base narrativa; además, se expondrán las cualidades de la disposición de los elementos narrativos que caracterizan ambos trabajos.

Es importante tener en cuenta que gran parte de la estructura de *Tatuaje* depende del discurso escrito, mientras que *The Wind Waker* se apoya principalmente en la interacción y los elementos visuales. Esta diferencia fundamental manifiesta que ambos, a pesar de ser discursos

narrativos, exigen una aproximación diferente que haga de la narratología y de la ludología bases teóricas viables para una lectura eficaz e íntegra del relato.

Para empezar, *Tatuaje* se basa casi por completo en espacios referenciales reales, por lo que la interpretación del significado depende mucho de la información extratextual con la que cuenta el lector. Al aludir continuamente a la localización general real de los espacios específicos ficticios en los que se mueve Rolo durante la historia, se construye un mundo diegético que requiere de una constante identificación de concordancias y discordancias de este con el mundo extratextual. De esta manera, y a pesar de las inferencias que permiten al lector entender el espacio, si este no conoce la ciudad, no puede llenar por completo los blancos en las descripciones del narrador. Esta referencialidad se apoya con direcciones y mapas de las calles reales de la ciudad, lo que aporta información socio-económica y cultural del lugar. A su vez, hay descripciones de estos, las cuales son breves y concisas, de manera que sólo se da información muy específica de lo que hay en ellos. Algunas veces están acompañados de imágenes poco detalladas en las que sobresalen piezas importantes que son reflejo de la naturaleza de cada lugar, ya que figuran un elemento representativo de su propósito y estética.

Al contrario, en *The Wind Waker* no hay referencialidad espacial extratextual, por lo que la interpretación de los espacios no requiere de un bagaje cultural específico. En cambio, la construcción del espacio se hace a partir de la información que, en este caso, no se presenta como una descripción explícita y mucho menos textual, sino que se presenta de manera interactiva y visual, puesto que el carácter de cada lugar y su historia se conocen por medio de las acciones que el jugador puede llevar a cabo en ellos y con sus habitantes. De igual forma, la música es parte importante de la estética del lugar porque genera respuestas emocionales en el jugador. En términos generales, el espacio del videojuego debe representar su historia a partir de imágenes

(modelos, textura e iluminación), sonidos, diálogos e interacciones físicas, mientras guía al jugador a seguir un determinado camino que genere sensaciones en él.

También es importante tener en cuenta que mientras sólo existe una relativa horizontalidad, verticalidad y profundidad en la espacialidad de *Tatuaje*, las cuales dependen del narrador, en *The Wind Waker*, por ser un juego en tercera dimensión, existen las tres dimensionalidades que dependen de las necesidades lúdicas, las cuales responden, a su vez, al relato.

La organización del tiempo diegético en *Tatuaje* se representa por medio de fechas y horas en las que se escriben los acontecimientos narrados. El narrador presenta la información en un formato de bitácora, por lo que toda es textual y está organizada por fechas. El resto de la información, aquella que no depende del narrador, sino que se presenta como contenido contextual o parte de la investigación (imágenes, mapas, llamadas telefónicas, mensajes, cinemáticas) se organiza dentro del relato de la misma manera, puesto que no sólo contienen fecha, sino que dentro de la bitácora está el hipervínculo que lleva a ellas.

El tiempo está mayormente en presente y pretérito, común dualidad dentro de un diario o bitácora, puesto que el narrador escribe en su presente lo que vivió en un pasado cercano. Por la misma razón el relato tiene una aceleración creciente: el tiempo diegético es mayor que el tiempo del discurso. Este se presenta a partir de un discurso verbal continuo que hace uso de elementos intermediales que pausan el relato.

Por su parte, el tiempo diegético en *The Wind Waker* es siempre presente porque, como sucede en cualquier juego, el jugador lleva a cabo la acción en todo momento, aun cuando se narre brevemente una anacronía. Por lo mismo, el discurso es siempre una escena, ya que el tiempo del discurso y el tiempo diegético es el mismo. La forma en la que se percibe la duración de los días es a partir de la gráfica que informa al jugador cuánto tiempo real dura el tiempo del mundo

diegético. Este lapso puede variar porque el usuario tiene la posibilidad de jugar con el paso del tiempo gracias a una de las mecánicas más importantes del juego. Por lo tanto, mientras que la configuración del tiempo necesita del discurso textual en la primera obra, en la segunda se basa en la interacción entre el universo diegético y el lector real.

Los personajes de *Tatuaje* se configuran a partir de varias fuentes de información: descripciones textuales, imágenes y cinemáticas que muestran el retrato físico de algunos de ellos, y discursos dramáticos y narrativos (mensajes, diálogos y narraciones de sus acciones) que estructuran su retrato moral. Todos ellos dependen de la percepción del narrador, la cual concuerda con las imágenes y los escasos discursos figurales, ambas fuentes objetivas.

Ninguno de los personajes es realmente redondo porque su evolución no es significativa en sí misma, con excepción de Rolo que pasa de ser “investigador” a “mensajero”, cambio importante para la resolución del problema. Sin embargo, esta transformación no es evidente como el paso de “niño” a “héroe” en *The Wind Waker*, donde el personaje sí cambia su retrato moral al mismo tiempo en que cambia la percepción externa que tienen de él. En esta obra, el cambio que sufren los personajes trasciende en el relato porque es necesario que Tetra pase a ser Zelda y que *King of the Red Lions* se descubra como el rey de Hyrule para que pueda continuar la historia.

En esta segunda obra, los personajes no se configuran a partir de un discurso narrativo que depende de un narrador, sino principalmente por su aspecto físico, sus acciones y sus propios discursos (diálogos). Por su parte, el ser del personaje principal, Link, se modela por su hacer; desde la forma en la que interactúa con el mundo (mecánicas y dinámicas), hasta la aparente libertad de toma de decisiones con la que el jugador realiza el “viaje del héroe”. En cuanto a este, en ambas obras se cumple el esquema propuesto por Vogler; sin embargo, mientras que en *Tatuaje* la acción de los personajes no supone una transformación drástica en ellos, pero sí implica un

cambio importante en la historia, en *The Wind Waker* la acción forzosamente conlleva la evolución de los personajes y del jugador que, juntos, permiten la alteración del mundo diegético y, por lo tanto, el desarrollo de la historia. Por último, en ninguna de las dos obras los personajes son referenciales ni están motivados por personajes históricos, mitológicos o sociales, siendo entonces recipientes vacíos que se llenan a lo largo de los relatos.

La focalización es uno de los elementos narrativos que más divergen a causa de la inexistencia de un narrador y una perspectiva en discursos no literarios. Pese a ello, se pueden confrontar ambas obras al comparar los elementos en *Tatuaje* y los equivalentes propuestos en *The Wind Waker*.

Por un lado, la perspectiva de *Tatuaje* es muy clara porque se restringe al punto de vista de Rolo. Desde un inicio se dice que la obra consiste en el diario personal del personaje lo cual obliga al discurso a estar en primera persona. Tanto la narración de los acontecimientos como la descripción de los personajes y lugares se hacen a partir de la percepción que el detective tiene de ellos, por lo que no hay nada de información que el personaje no conozca. Esta focalización se refuerza con las breves cinemáticas con perspectiva en primera persona, la cual no permite al lector conocer más de lo que el personaje es capaz de ver. En cuanto a la perspectiva de los personajes y la trama, ambas están construidas a favor del carácter de la obra y el género del relato. La información, que el lector tiene que interpretar, se encuentra repartida en la interfaz de la obra, de manera que el lector tiene que reunirla para descubrir el misterio.

Al contrario, las perspectivas de *The Wind Waker* cumplen con las diferentes necesidades del medio. Por un lado, se presenta la forma en la que funciona el mundo a partir de la perspectiva del narrador; tanto el discurso no diegético como la movilidad de la cámara conectan la realidad del jugador con el mundo diegético. Esta perspectiva sigue al avatar, pero no se limita a él. Por

otro lado, la perspectiva de los personajes es aquella que relaciona los diferentes hilos narrativos que son creados a partir de la perspectiva de la trama, la cual sirve a las necesidades del *gameplay* que, a su vez, varían dependiendo de la perspectiva del lector.

Mientras que en la obra de literatura electrónica las cuatro perspectivas siguen un camino similar a pesar de ser distintas, en el videojuego cada una cumple con una tarea diferente, mas necesaria para el desarrollo de una narrativa lúdica.

El narrador de *Tatuaje* es homodiegético y autodiegético porque, de manera textual, se pone en los pies del personaje principal y habla como si fuera él, de manera tal que su discurso puede ser considerado poco objetivo. Para confrontar esta subjetividad, hay narradores delegados que toman la palabra para compartir información, misma que usará Rolo para seguir su investigación. De esta forma el narrador demuestra que sólo dice lo que sabe y habla de lo que conoce.

En cuanto a *The Wind Waker*, el análisis del narrador se complica porque esta figura no puede existir como tal en el tipo de discurso de la obra; sin embargo, se trataron dos posibilidades como analogías del elemento narrativo: los textos no diegéticos que son respuesta de las acciones del mundo diegético y que comunican al jugador en el mundo real, y la cámara que sigue a Link, pero que controla el jugador. En cualquiera de los dos casos el narrador es heterodiegético porque no es ninguna mente figural que interactúe directamente con ninguno de los elementos del universo diegético, a pesar de que sea un acercamiento a él (la cámara) o muestre una respuesta no diegética de las reacciones del mundo (los textos). Este supuesto narrador conecta al jugador con el avatar y su mundo diegético.

En ambas obras hay dos niveles, el principal y uno explicativo de relativa poca extensión; ambos narrativos y textuales. En el caso de *Tatuaje*, es el *Libro sagrado del lenguaje* en el que se

explica quiénes son Jabamuel y Melquíades, mientras que en *The Wind Waker* es la narración de la leyenda del Héroe. La primera se encuentra al final del relato de manera extradiegética y la segunda es diegética y se encuentra al principio de la obra. Además, ambas tienen un narrador heterodiegético que conoce el pasado y lo presenta de manera resumida, enunciado únicamente los hechos de importancia.

Lo interesante de ambos casos es que, a pesar de que su naturaleza es similar, cumplen con una tarea muy específica de su género narrativo. *Tatuaje*, al ser un relato detectivesco, necesita de una explicación que justifique y conecte la información recabada por el detective, por lo que tiene sentido que se encuentre hasta el final. Al contrario, *The Wind Waker* necesita de una introducción que presente la leyenda que se ha de cumplir en el desarrollo del relato, por lo que es necesario que vaya al principio. Las dos obras necesitan de ambos relatos de segundo nivel para que se pueda entender la totalidad de cada una; sin embargo, mientras que en la historia del héroe se le presenta al jugador de manera que no puede saltarla, en la obra de literatura electrónica el lector puede decidir ignorarla, lo cual también tiene sentido con el género, pues si así lo hace, entonces no resolverá el crimen, mientras que, si el jugador no conoce la leyenda, entonces no puede cumplirla.

El narratario de ambas obras es una figura abstracta que se genera a partir de la naturaleza de los discursos intermediales. Hay dos diferentes narratarios en *Tatuaje*: uno es el del diario y el otro es el del libro de Melquíades. El primero puede o no interpretarse como el mismo Rolo que lee su propio diario u otra entidad que tiene acceso a él; el segundo es un narratario heterodiegético y totalmente implícito, pues nunca se le menciona en la narración. Al contrario, en *The Wind Waker*, el narratario, a pesar de ser también heterodiegético, es convocado por el narrador para que siga instrucciones y aprenda cómo funciona el mundo diegético.

En cuanto al lector ideal, la obra de literatura electrónica construye uno a partir de la referencialidad y la cantidad de descripciones: si habla de un lugar que existe en la Ciudad de México, entonces únicamente lo nombrará sin agregar mucho detalle a su descripción, a menos que sean elementos específicos importantes para la diégesis. *Tatuaje* requiere de un lector que comparta el mismo código cultural para que pueda ser actualizada y entendida en su totalidad.

El videojuego no contiene ningún elemento que haga referencia a espacios reales, por lo que el usuario no necesita de un determinado código para entenderlo. Y, a pesar de que el relato está construido alrededor de una diégesis que ya existe en otras obras, no es necesario conocerlas para poder tomar las decisiones que lleven a la meta, pues el relato representa y simula íntegramente sus elementos narrativos. Sin embargo, a pesar de que el lector (jugador) ideal de *The Wind Waker* no requiere determinados conocimientos para completar la obra, sí requiere determinadas habilidades, las cuales obtendrá en el desarrollo de ella.

El tipo de lectura que depende del grado de ergodicidad y, por lo tanto, de interacción, es muy diferente en ambas obras porque el nivel y la naturaleza de esta última difieren trascendentalmente. *Tatuaje* es una pieza de literatura electrónica cuya interfaz gráfica muestra los diversos discursos intermediales que componen la totalidad de la obra. Esta consiste en un diario escrito que narra una investigación y que está acompañado de información intermedial que completa el relato. Su lectura está estructurada de manera lineal y con un nivel interactivo básico, en el que el usuario sólo necesita dar clic en la pantalla para abrir las diferentes ventanas que contienen la información. Es el texto el que, de manera casi explícita, indica qué ventanas abrir y en qué momento hacerlo para poder seguir la historia de la manera correcta. La interacción se limita a esa movilidad entre hipertextos, por lo que, a pesar de ser una obra ergódica, no lo es tanto

como el videojuego en el que no sólo existe más de un botón para interactuar con el discurso, sino que este se desarrolla a partir de la toma de decisiones del usuario, cuyo papel es totalmente activo.

En *The Wind Waker* la lectura depende de dos propiedades: un diseño que posibilita una gran cantidad de caminos que siguen un hilo narrativo principal y la decisión del camino específico que el usuario decide seguir. La obra está estructurada de tal manera que los diversos elementos intermediales que la componen generan una historia que motiva al jugador a continuar actuando siguiendo un camino dentro del camino preestablecido hasta llegar al final del relato.

Su lectura y actualización dependen de la interacción, ya que esta no sólo significa narrativamente, sino que es la forma en la que el jugador entiende y conoce el mundo narrado. Esta interacción consiste en apretar diversos botones que llevan a cabo una acción determinada y significativa, la cual conlleva una reacción diegética específica que depende del contexto en el que se encuentra el avatar en ese momento; en otras palabras, las mecánicas se vuelven dinámicas y luego estéticas. Esta es la razón por la que el grado de ergodicidad es mucho mayor que el de *Tatuaje*, pues el esfuerzo de lectura no sólo es siempre continuo, sino que requiere de una creciente habilidad.

Por último, en términos lúdicos, ambas obras son *ludus* porque se desarrollan en un tiempo y lugar determinados, tienen reglas y hay una especie de “vencedor”, que en ambos casos es aquél que termina el relato.

El usuario debe cumplir con las reglas de la diégesis manifiestas en la interfaz gráfica de *Tatuaje* o en el HUD de *The Wind Waker*. Asimismo, en ambas obras el usuario decide qué oprimir, lo cual desata una reacción que será la aparición de una nueva ventana o un hipervínculo en la primera obra, o una consecuencia física dentro del mundo diegético de la segunda. De igual forma, los dos relatos dirigen el relato de manera lineal, lo cual sólo deja la opción al usuario de leer o no

todo el texto y de jugar o no todas las misiones. En el caso de no leer el arco narrativo principal, la obra literaria carecería de información para el entendimiento total de la obra, mientras que, si no se cumplen las misiones primarias, entonces el relato se detiene completamente, pues el diseño de la obra impide avanzar sin los ítems e información que de ellas se obtienen.

El diseño de nivel significa límites dentro de la simulación y la diégesis. Si bien es claro que *The Wind Waker* cuenta con uno, *Tatuaje* no, siendo esta la diferencia principal entre las dos obras y la razón por la cual *Tatuaje* no puede ser analizada en profundidad desde una perspectiva lúdica: la obra literaria electrónica no tiene un diseño de nivel que es una característica primordial para el videojuego. Como se ha repetido a lo largo del análisis, el diseño de nivel debe simular un mundo diegético que cumple con determinadas reglas, las cuales, a su vez, y con ayuda de elementos intermediales, generan un *gameplay*, el cual, en relación con la narrativa, produce sensaciones que motivan al jugador a seguir determinado camino para llegar al final. Aunque la obra de literatura electrónica tenga sus propios límites espaciotemporales y sus propias reglas, si no cuenta con un *gameplay* íntegro, entonces el análisis lúdico es forzado o, en todo caso, superficial. Pese a ello, su estudio resulta interesante y útil para que el análisis narrativo esté más completo.

En general se podría decir que ambas obras son similares en cuanto a su dependencia en elementos visuales y sonoros, y una continua interacción con el medio; sin embargo, *Tatuaje* se apoya en un discurso textual, mientras que *The Wind Waker* lo utiliza como elemento secundario que acompaña al *gameplay*.

Al realizar una comparación general de la composición intermedial de los diferentes elementos que configuran el relato, se demostró que hay fenómenos narrativos que se construyen de manera similar, como los personajes, mientras que hay otros que no se encuentran en obras no

literarias, por lo que su análisis requiere de un trabajo de adaptación de la estructura, como sucede con el narrador y las diferentes focalizaciones.

Del mismo modo en que los elementos narratológicos debieron ser ajustados para el análisis de la obra de narrativa digital interactiva, los elementos lúdicos también lo fueron para la obra de literatura electrónica, pues si se quisieran analizar con los mismos parámetros, la tarea sería inasequible a causa de la naturaleza de ambos discursos.

Pese a su divergencia, ambos discursos contienen los mismos elementos que, a su manera, construyen una composición interactiva. La base de *Tatuaje* fue la textualidad, la cual, además de formalizar su carácter literario, mantuvo la disposición de los elementos semejante a la que propone Pimentel porque, a pesar de completarse con otros medios y una relativa interactividad, no presentó una divergencia trascendental del estudio propuesto por la teórica. De igual manera, el relato es en su mayoría lineal a causa del carácter de la diégesis y a pesar de sus condiciones ergódicas, pues la lectura requiere de una intervención activa, pero de un trabajo elemental basado en la hipertextualidad. Sin embargo y a pesar de que la obra es interactiva, no pudo ser analizada en su totalidad desde la perspectiva lúdica, pues su naturaleza no incluye un *gameplay* íntegro, fundamental para el análisis de la interacción que concierne a la disciplina. Llevar a cabo el análisis con base en la totalidad de los conceptos lúdicos propuestos hubiera sido forzarlo de manera innecesaria, pues la obra no fue diseñada ni es considerada como un juego. Sin embargo, se propone la existencia de una subcategoría de la literatura electrónica que, de manera lúdica, funciona como un relato literario que representa, por medio de una interfaz gráfica, una simulación de su mundo diegético.

Al contrario, *The Wind Waker* se distinguió del análisis de la obra de literatura electrónica porque la estructura de la diégesis se basa en los elementos propuestos por la ludología, por lo que

fue necesario relacionar esta con la narratología para llevar a cabo el estudio. Las obras narrativas digitales interactivas no existen sin este último elemento: la interacción, por lo que es una tarea imposible disociar la estructura del relato de las reglas que lo rigen. La diégesis se analizó de la misma manera que la de *Tatuaje*, pero considerando el *gameplay* que la configura, pues la historia justifica las MDA y estas, junto a la intermedia, la representan. Asimismo, la lectura es también bastante lineal, pero el nivel de ergodicidad es exponencial, pues la intervención activa del usuario y la respuesta continua del sistema se encuentran en un ciclo de habilidades y dificultades en ininterrumpido crecimiento.

Ambas obras dependen de la interpretación de la imagen, el sonido, el lenguaje y la interacción para ser actualizadas, pues su disposición genera los blancos que en la lectura se han de llenar. El carácter digital de la simulación de ambos relatos es aquél que permite que la representación de sus elementos narrativos esté compuesta de diferentes medios porque necesitan de un sistema que los conecte y los presente en la interacción.

A pesar de la diferente naturaleza de *Tatuaje* y *The Wind Waker*, se pudo demostrar que las dos se constituyen de manera semejante al ser ambas una combinación de medios que construyen un relato, por lo que, a pesar de la necesidad de adecuar las herramientas, el análisis narratológico intermedial es posible y útil para entender la composición de ambas obras.

Para concluir, es oportuno mencionar los usos, tanto teóricos como prácticos, de la elaboración de esta tesis. Por un lado, fue posible exponer la viabilidad de usar teorías literarias y no literarias para llevar a cabo el análisis narrativo de obras literarias (literatura electrónica) y no literarias (videojuegos). Si bien existe la necesidad de adaptar algunos términos a un contexto para el cual no han sido pensados, su aplicación no se restringe completamente a los medios propuestos por las teorías (narratológicas y lúdicas). Esto ofrece la oportunidad de introducir a los estudios

literarios una perspectiva renovada para analizar relatos a partir de los elementos intermediales, hipermediales e interactivos que los componen. De esta manera se plantea la posibilidad de usar las diferentes herramientas proporcionadas en la carrera de Lengua y Literaturas Hispánicas para analizar discursos y relatos que no se suelen estudiar en ella al no ser exclusivamente literarios, como lo es la literatura electrónica y la narrativa digital interactiva.

Sin embargo, este trabajo no sólo ha servido para exponer una nueva posibilidad de análisis, sino que tanto el proceso de investigación de las bases teóricas como la aplicación de estas en el estudio y comparación de ambas obras sirvieron, a su vez, para el desarrollo de un proyecto de experimentación con videojuegos, *BugSize*, como parte del proyecto anual Laboratorio Interdisciplinar de Experimentación e Innovación con Videojuegos y Arte Interactivo 2019 (LEIVA), que lleva a cabo el Laboratorio de Realidad Virtual y Videojuegos del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes. Se incluye esta experiencia personal en las conclusiones de la tesis en razón de exponer que la elaboración de este trabajo dio las bases teóricas para la aplicación práctica de ellas. Vale la pena mencionar estos resultados porque se demuestra que los estudios literarios no sólo son útiles, sino que son aptos para la construcción narrativa de obras interactivas digitales literarias y no literarias. Este trabajo creativo requiere de la creación de mundos diegéticos completos y el diseño de la representación intermedial de ellos de manera que haya una coherencia ludo-narrativa. De manera personal, esta investigación trascendió de ser la confirmación o negación de la hipótesis de investigación a ser toda ella la base de un experimento narrativo que forma parte de un prototipo de videojuego.

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, Espen J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore y Londres: The Johns Hopkins University Press. 1997.
- Ávila Pérez, Adrián y Jesús Daniel García Reyes, *Los videojuegos como forma de conocimiento*. México: Letrefante. 2018.
- Blasco Vilches, Luis Felipe, “El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos”, *Quaderns*. Madrid. 2017.
- Bolter, Jay David y Michael Joyce, *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum. 1991.
- Borràs Castanyer, Laura, *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: UOC. 2005.
- Ching, Francis D. K., *Arquitectura. Forma, espacio y orden*. Barcelona: Gustavo Gill. 2011.
- Cubillo Paniagua, Ruth, “La intermedialidad en el siglo XXI”, *Diálogos Revista Electrónica de Historia*. Costa Rica. 2013-2014.
- Cuervo, Yelenia, “Tatuaje: novela mexicana hipermedia. Una entrevista con Mónica Nepote y Rodolfo JM”, *Horizontum. Finanzas y cultura*. <<https://www.horizontum.com/tatuaje-novela-mexicana-hipermedia-una-entrevista-con-monica-nepote-y-rodolfo-jm/>>
- Danytè, Milda, *Introduction to the analysis of crime fiction. A user-friendly guide*. Kaunas: Vytautas Magnus University. 2011.
- Eco, Umberto, *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen. 1993.
- Frasca, Gonzalo, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, *Video/Game/Theory*. Abingdon: Routledge. 2003.
- Galuzin, Alex, *Preproduction Blueprint. How to plan game environments and level designs*. Estados Unidos: CreateSpace. 2016.
- Gómez Miguel, Alejandro, “Juego, videojuego y ludología”, *ZehnGames*. 2015. <<https://www.zehngames.com/>>
- Graner Ray, Sheri, “Tutorials: Learning To Play”, *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*. 2010. <https://www.gamasutra.com/view/feature/134531/tutorials_learning_to_play.php?page=2>
- Guarinos, Virginia, Inmaculada Gordillo y María del Mar Ramírez Alvarado, *El relato audiovisual transmediático. Esquivando los media tradicionales. Estudios de caso y propuestas creativas*. Sevilla: Trípodos. 2011.
- Hunicke, Robin, Marc LeBlanc y Robert Zubek, “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research”, *Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference*. California. 2004.
- JM, Rodolfo, *Tatuaje*, 2015. <<http://editorial.centroculturaldigital.mx/pieza/tatuaje>>

- Juul, Jesper, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press. 2005.
- López, Mike, “Gameplay Design Fundamentals: Gameplay Progression”, *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*. 2006. <https://www.gamasutra.com/view/feature/130188/gameplay_design_fundamentals.php>
- Marinkovich, Juana, “El análisis del discurso y la intertextualidad”, *Boletín de Filología*. Chile. 1998-1999.
- Mello, Vinícius y Leticia Perani, “Gameplay x playability: defining concepts, tracing differences”, *XI SBGames*. Brasilia. 2012.
- Pérez Latorre, Óliver, *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes. 2012.
- Pimentel, Luz Aurora, *El relato en perspectiva. Estudio de teoría narrativa*. México: Siglo Veintiuno. 2014.
- Rajewsky, Irina O., “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”, *Intermédiatés* 6, otoño 2005, pp. 43-64.
- Rogers, Scott, *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Estados Unidos: Wiley. 2014.
- Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore y Londres: The Johns Hopkins University Press. 2001.
- Salen Katie y Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press. 2004.
- The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Estados Unidos: Nintendo. 2002-2003.
- The Legend of Zelda: The Wind Waker. Instruction Booklet*. Estados Unidos: Nintendo of America. 2002-2003. <https://www.nintendo.com/consumer/gameslist/manuals/GCN_Legend_of_Zelda_the_Wind_Waker.pdf>
- Todorov, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*. México: Premia. 1981.
- Wei, Huaxin, Jim Bizzocchi y Tom Calvert, “Time and Space in Digital Game Storytelling”, *Hindawi. International Journal of Computer Games Technology*. 2010. <<https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2010/897217/>>
- Weinreich, Frank, “Fantasy- Definition, History, Characteristics and Meaning”, *Polyinos. Mit Worten Welten schaffen*. 2011. <<http://polyinos.de/fantasy-definition-history>>