



U N I V E R S I D A D
COMPLUTENSE
M A D R I D

Diseño de videojuegos narrativos

DOCUMENTACIÓN DEL TALLER

Dre. Manuel A. Broullón-Lozano

Sección departamental de Literaturas hispánicas y Bibliografía en la
Facultad de Ciencias de la Información – Universidad Complutense de Madrid

Proyecto de innovación UCM 170: Laboratorio transmedia

Curso 2022/2023

“El libro es un acervo indeciso de borradores contradictorios. Lo he examinado alguna vez: en el tercer capítulo muere el héroe, en el cuarto está vivo. [...] Casi en el acto lo comprendí: *El jardín de senderos que se bifurcan* era la novela caótica; la frase *varios porvenires (no a todos)* me sugirió la imagen de la bifurcación en el tiempo, no en el espacio. La relectura general de la obra confirmó esa teoría. En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas opta por una y elimina las otras; en la del casi inextricable Ts’ui Pên, opta —simultáneamente— por todas. *Crea*, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan. De ahí las contradicciones de la novela. Fang, digamos, tiene un secreto; un desconocido llama a su puerta; Fang resuelve matarlo. Naturalmente, hay varios desenlaces posibles: Fang puede matar al intruso, el intruso puede matar a Fang, ambos pueden salvarse, ambos pueden morir, etcétera. En la obra de Ts’ui Pên, todos los desenlaces ocurren; cada uno es el punto de partida de otras bifurcaciones. Alguna vez, los senderos de ese laberinto convergen: por ejemplo, usted llega a esta casa, pero en uno de los pasados posibles usted es mi enemigo, en otro mi amigo. Si se resigna usted a mi pronunciación incurable, leeremos unas páginas. [...] La explicación es obvia: *El jardín de senderos que se bifurcan* es una imagen incompleta, pero no falsa, del universo tal como lo concebía Ts’ui Pên. A diferencia de Newton y de Schopenhauer, su antepasado no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que, secularmente, se ignoran, abarca todas las posibilidades. No existimos en la mayoría de esos tiempos; en algunos existe usted y no yo; en otros, yo, no usted; en otros, los dos. En este, que un favorable azar me depara, usted ha llegado a mi casa; en otro, usted, al atravesar el jardín, me ha encontrado muerto; en otro, yo digo estas mismas palabras, pero soy un error, un fantasma.”

Jorge Luis Borges, *El jardín de los senderos que se bifurcan*, 1941.

Nota preliminar: En esta guía se usará, de manera genérica, un lenguaje no binario marcado por decisión de le autore. Los mundos videolúdicos generan sus propias reglas, pero, ante todo, los mundos videolúdicos son mundos coherentes.

1. Introducción

En este taller vamos a desarrollar una experiencia de diseño de videojuegos narrativos a través de la escritura lingüística. Escribiremos y describiremos con palabras todo un mundo narrativo y jugable. Ese mundo narrativo escrito podrían desarrollarlo posteriormente otros departamentos gráficos, audiovisuales, musicales, etcétera. Pero al final de este taller vamos a llevarnos algo más que la escritura de un guion. Vamos a escribir “GameBooks” digitales¹, de modo que los objetos que logremos producir van a ser también legibles y jugables cuando los visualicemos con una interfaz de texto y gráficos en nuestras pantallas.

En consecuencia, vamos a crear videojuegos literarios, escritos en lenguaje natural, e interactivos (explorativos), mediante su desarrollo en código HTML y su visualización en la interfaz de un navegador web.

1. Antecedentes y bases teóricas

Todo texto implica unas reglas de funcionamiento para su lectura y disfrute. Estas reglas están diseñadas previamente en el proceso de escritura, y se incluyen, de manera implícita, en el propio texto, mediante la macrosintaxis textual: continuidades y discontinuidades en la división en párrafos, capítulos, secciones, paratextos (prólogos, epílogos, notas al pie y al margen, sinopsis, advertencias...), etcétera (Iser, 1989).

Los videojuegos son algo más. Los videojuegos son un tipo de texto proyectable en una interfaz gráfica (lingüística y/o iconográfica) que implica una entrada metaléptica² de los jugadores a través de la enunciación interactiva del discurso (la partida) gracias a los mecanismos de inmersividad, identificación y cooperación textual a través de las mecánicas de juego. Yo muevo una figura y mi acción produce una secuencia de acciones, un relato, que discurre en el tiempo. Ese discurrir temporal interactivo se convierte en la partida (el relato).

Lo primero que necesitamos hacer es diseñar una serie de estructuras virtualizantes, todas ellas planteadas como posibilidades alternativas que podrían llevarse a cabo (o no). El resultado de ese diseño es el sistema de lo que es posible en el mundo narrativo del videojuego. Cuando cargo ese sistema en una interfaz, entonces puedo activar la partida o discurso. La partida actualiza y realiza aquellas estructuras virtualizantes por medio del juego. Una partida es un resultado posible de entre varias alternativas, con un final entre otros muchos posibles.

¹ Se usará la palabra anglosajona *GameBooks*, ya que en el Diccionario de la Lengua Española (DLE) no existe ningún equivalente. La Fundación del Español Urgente (Fundéu), no obstante, ante la consulta planteada por librojuegos.org, propone “librojuegos” como equivalente en español (vid.: <https://librojuegos.org/tag/fundeu/>). Para simplificar, usaremos este término a lo largo de todo el documento y del taller.

² Entendemos por “metalepsis” una actualización al discurso narrativo del recurso retórico clásico conocido como “metalepsis del autor”: “consiste en fingir que el poeta produce él mismo los efectos que canta, como cuando decimos que Virgilio “hace morir” a Dido en el canto IV de la *Eneida* o cuando Diderot, de forma más equívoca, escribe en *Jacques el fatalista*: ‘qué me impediría casar al señor y hacerlo cornudo?’” (Genette, 1989:289-290).

No podemos perder de vista que todas las estructuras virtualizantes están fijadas de antemano en el sistema del mundo narrativo mediante un diseño previo que alguien lleva a cabo. Ese diseño previo dicta lo que es posible a todos los niveles (incluido el ideológico), a través de mecánicas de juego que persuaden y encaminan a los jugadores hacia un conjunto finito de destinos preestablecidos según una lógica del sentido programada en el sistema (Ramada, 2021). Diseñar un videojuego implica inventar un mundo e imponer una reglas. Las mecánicas de juego determinarán, además, lo que se puede y lo que no se puede hacer en ese mundo. Yo aprieto un botón y entonces la figura que manejo salta, baja, vuela, abre, cierra... Abraza, roba, acaricia, dispara... Imaginemos un libro en el que todas las decisiones que puede tomar un personaje, todos los movimientos que puede hacer, todos los lugares a los que puede llegar, todos sus destinos posibles, están escritos de antemano. Ese libro se parecería al que el escritor argentino Jorge Luis Borges imaginó en su relato “El jardín de los senderos que se bifurcan”. Diseñar un videojuego sería como escribir el libro de Ts’ui Pên.

Los videojuegos, los cibertextos (Aarseth, 1997; Pajares Tosca, 2004) y los hipertextos (Landow, 1997) comparten el mismo procedimiento de diseño narrativo: generar un sistema en el que las realidades paralelas podrían activarse, o no. Los tres tipos de textos solicitan como mecanismo dominante de su funcionamiento la cooperación de quien lo lee o lo juega. Los lectores/jugadores actualizan las estructuras virtuales de una historia cualquiera mediante la realización discursiva de una *performance* concreta (partida o lectura). Así, los videojuegos, los cibertextos y los hipertextos, pueden ser más abiertos o más restrictivos, como los explorativos (en donde solo podemos elegir de entre una serie de opciones que se nos ofrecen a través de la proyección del sistema en la interfaz) y los colaborativos (donde podemos derivar el texto programando nuevas posibilidades en el código, abriendo nuevas realidades proyectables en la interfaz) (Broullón-Lozano y Romero Santos, 2020).

En este taller crearemos un librojuego digital, explorativo y navegable, escrito con código HTML y posteriormente proyectable en la interfaz de un navegador web. El género de escritura con el que vamos a experimentar es el género narrativo. Teóricamente, podrían existir los librojuegos poéticos o dramáticos, atendiendo a la clasificación tradicional de los géneros literarios genéticos, como los denomina Todorov (1988). La Literatura Electrónica ofrece una gran cantidad de posibilidades que trabajan entre lo videolúdico y lo literario, tal como se puede consultar en los catálogos ELO (<https://eliterature.org/>) y Lit(e)Lat (<http://litelat.net/>).

Dentro del género narrativo, escribiremos un tipo de juego que responde a un subgénero con larga tradición y trayectoria, tanto en soporte impreso como en los videojuegos primitivos del tipo aventura gráfica³. Este género se denomina “elige tu propia aventura” (en adelante, ETPA). En los ETPA, el relato avanza según los jugadores deciden tomar una decisión de entre varias opciones explícitamente

³ Una reliquia de este tipo de videojuegos: *The Hobbit*, para ZX Spectrum (Philip Mitchell y Veronika Megler, 1982-85), un ordenador con cintas de *cassette*. Es un juego narrativo y conversacional sobre una sucesión de 55 imágenes, en donde las respuestas de los jugadores, según se van seleccionando iban contando una adaptación de la célebre historia de J.R.R. Tolkien. Recientemente, el foro World of Spectrum lo ha digitalizado e implementado para leer/ jugar en ordenador. Lo puedes descargar aquí: <http://www.codersnotes.com/files/hobbit128/hobbit128.zip>

Dentro del género videolúdico, policiaico: *Where in the world is Carmen Sandiego?* (1988, para Master System): <https://www.myabandonware.com/game/where-in-the-world-is-carmen-sandiego-cjs - download>

formuladas a través de las mecánicas de juego. De esta manera, los jugadores performan qué es lo que sucede en el mundo narrativo y ejecuta la acción que va a llevar a cabo el personaje cuyo avatar maneja a través del texto escrito, sea por medio de la voz del narrador, sea a través de la selección de opciones de diálogo. Las mecánicas del juego van a ser, por tanto, de tipo lingüístico: si selecciono una opción, mi personaje dice algo, o el narrador, por medio de la descripción, enuncia lo que va a suceder o lo que el personaje va a hacer a continuación.

Frente a otras opciones, los textos de tipo ETPA siguen una planificación narrativa desarrollada mediante líneas argumentales paralelas, que pueden ser arborescentes, laberínticas, etcétera... (Ryan, 2004; Feijóo, 2021). En este taller, por razón de tiempo y, sobre todo, por ser una actividad de iniciación, la propuesta es inventar, planificar, desarrollar y entregar un videojuego ETPA multitrama, arborescente y abierto a finales alternativos.

2. Antes del taller

Para aprovechar este taller, necesito que previamente prepares algunas cosas. Lo más conveniente es que dispongas de un ordenador conectado a la red desde donde puedas utilizar las siguientes aplicaciones. Twine también se pueden descargar e instalar en el equipo para trabajar *offline*.

- Twine: <https://twinery.org>

En Twine resulta sencillo planificar y ejecutar un videojuego ETPA. En la sección de bibliografía está incluido el enlace al manual completo del software.

También puedes usar papel y lápiz, si te resulta más cómodo, y luego transcribir en folios numerados tu relato ETPA (como en los tradicionales librojuegos en papel, en donde construimos la historia indicando a qué página acudir según la elección de cada salto).

Sería bueno que antes del taller leas también algunos ETPAs para inspirarte y para conocer el género de escritura narrativa de librojuegos. Aquí puedes consultar (y leer/ jugar) algunos: <https://librojuegos.org/descargas/>

3. Conceptos elementales

Escena (unidad semántica): la escena es la unidad semántica elemental de la narración. En ella se plantean la situación y las posibles decisiones que se pueden tomar. No deben ser muy largas, hay que ir al grano en cada una de ellas. En los ETPAs impresos en papel, se aconseja que la escena no exceda más de una carilla. Cuanto más claro y mejor esté diseñado el conflicto de una escena, más sencillo será escribirla posteriormente.

Salto (unidad relacional): el salto es la unidad básica de relación entre escenas. Los saltos deben estar indicados claramente al final de la redacción de cada escena y debidamente programados usando los *links* (enlaces) entre las unidades semánticas del relato.

Trama (unidad sintáctica): la concatenación de escenas y de saltos genera distintas tramas. Las tramas pueden avanzar de manera paralela y dividirse, potencialmente, hasta el infinito. Podemos jugar con ellas, uniendo tramas, haciéndolas confluir en escenas comunes, generando bucles recursivos para indicar a la instancia lectora qué camino debe seguir, etcétera.

Final: los finales son los puntos de llegada de cada una de las tramas. Pueden ser alternativos (trama abierta: cada trama conduce a un final distinto) o confluyentes (trama cerrada: elijamos lo que elijamos, siempre llegamos al mismo sitio).

4. Crea tu propio videojuego ETPA en HTML con Twine

Como estudiantes de escritura creativa, seguimos el proceso lógico de creación poética recomendado por Horatio en la *Epistula ad Pisones (Ars Poetica)*: *inventio, dispositio, elocutio, memoria y actio*.

a. Fase de diseño: *inventio* y *dispositio*

Lo fundamental de todo relato es siempre la historia, es decir, QUÉ se cuenta. La *inventio*, por tanto, es el momento incoativo del proceso de creación, en donde “inventamos” los contenidos (si estamos ante un relato de ficción) o donde nos documentamos sobre una realidad que merece la pena investigar y relatar (si nuestro objetivo fuera dar lugar a un relato factual: ¿podemos crear videojuegos de no-ficción? En la edición 2021/2022 del Laboratorio transmedia, la escritora Daniela Vicco Martínez ha generado uno, llamado *La otra orilla*⁴).

Recomiendo, en esta primera fase, acotar las unidades de la historia en los siguientes conjuntos, tal como establece la Teoría Narratológica (Chatman, 1990):

ESCENARIOS.

EXISTENTES: objetos y personajes.

ACONTECIMIENTOS: afectan al escenario en su conjunto.

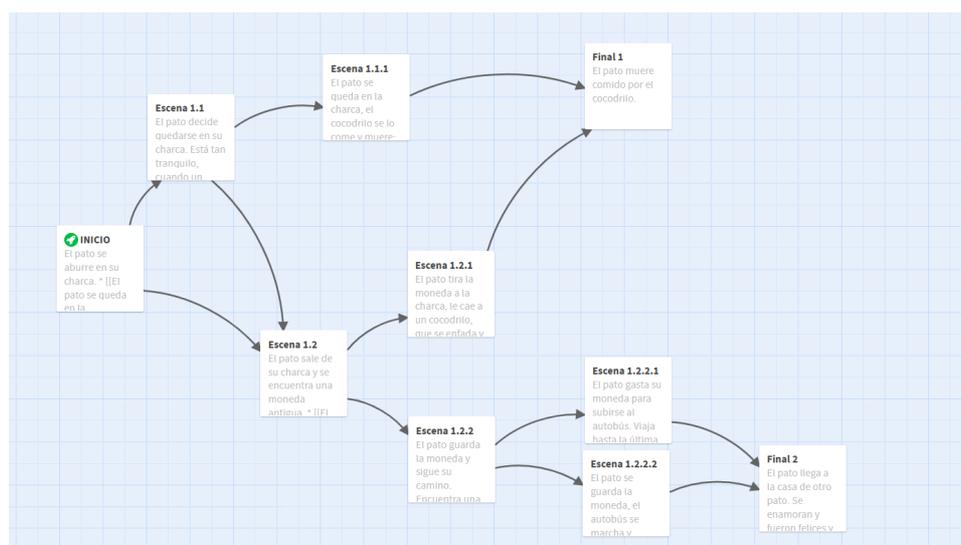
ACCIONES: producto de la voluntad de un personaje.

⁴ <https://view.genial.ly/629885c2b66c8e0017a47f23/interactive-content-la-otra-orilla>

Una vez ideado el “mundo posible”, como lo denominan Umberto Eco (1981) y Lubomír Doležel (1999), la narración ETPA abre las posibilidades de ese mundo mediante distintas tramas que pueden ir, o bien desarrollándose en paralelo y sin tocarse, o bien cruzándose; o bien en línea progresiva, o bien generando bucles recursivos. Es en este momento en el que el “mundo posible” se expande a través de varias alternativas argumentales o “mundos posibles”. Todos deben estar, argumental y estructuralmente, coherentemente diseñados y, posteriormente, escritos, es decir, formalmente desarrollados hasta cada final. Para controlar esta expansión potencialmente ilimitada de los mundos posibles debemos, como segundo paso, planificar la *dispositio*, tanto de las unidades semánticas de la historia como de sus potenciales desarrollos en el árbol de tramas.

Para la *dispositio*, es recomendable trabajar con esquemas, a modo de mapas mentales. Twine, en su interfaz, ofrece la forma de un mapa mental o esquema de relaciones entre unidades, que podemos incluso mover y ordenar a nuestro gusto. En ellos, desarrollamos sucintamente cada escena con apenas algunas palabras de descripción. Al final de cada escena se indican los saltos y, obviamente, a qué escena conduce cada uno de estos saltos. De este modo, vamos desarrollando el árbol de tramas de una manera gráfica. A buen seguro lo utilizaremos como guía posteriormente cuando nos lancemos a escribir en la fase de *elocutio*.

También podemos elaborar este esquema a mano, con lápiz y papel... si es que existe papel tan largo como para soportar la *dispositio* de una historia tan extensa (a veces se usan *post it* pegados a la pared más grande que tengamos en casa o en el trabajo, por la que movemos las hojas estudiando cada posibilidad de desarrollo de las tramas). La interfaz de Twine, que en realidad es la visualización del código HTML que se abre en cada caja de texto, muestra la siguiente organización:



¿En qué terminaría todo este diseño narrativo? Un ejemplo de videojuego narrativo ETPA desarrollado mediante la estructura mínima: *A Duck had an Adventure*

(Goodbrey, 2013). Se trata de una trama arborescente abierta, aunque con una estructura muy interesante de bucles, recursividades y confluencias de tramas. Para conocer bien el mecanismo de su estructura, es mejor que lo juegues en todas las tramas que seas capaz de abrir y terminar:

<https://www.gretel.cat/recomendaciones-lij-digital/a-duck-has-an-adventure/?lang=es>

b. Fase de escritura narrativa

Ya el esqueleto está montado. A partir de aquí, hay que empezar a redactar con elocuente estilo narrativo (*elocutio*) cada una de las situaciones, incorporando la voz del narrador y las voces de los personajes.

Los saltos deben seguir la lógica conversacional del librojuego, formulando las opciones de la manera más clara y sencilla posible.

Algunas recomendaciones formales:

- Tener en cuenta la estructura apelativa del texto ETPA: se trata de generar una experiencia inmersiva para los jugadores, en virtud de los principios de identificación y verosimilitud (que no de “verdad”) narrativos. Es recomendable alternar el estilo descriptivo en el desarrollo de las escenas con el estilo dialogado, o bien para romper la monotonía de la narración, o bien para dar lugar al salto. La figuratividad del discurso narrativo (espacios, cuerpos, formas, superficies, texturas, asociaciones sensoriales...) ayuda a generar inmersividad en el proceso de lectura y de juego. Es importante, no obstante, no caer en el retoricismo y manejar con proporcionalidad la extensión de los textos: no olvidemos que hemos venido a jugar, a tomar decisiones, no solo a leer descripciones, por muy bellas que estas sean. Es muy importante encontrar un equilibrio entre descripción y acción.

Dos ejemplos en los dos extremos:

Ejemplo 1: descripción narrativa larga para situar y preparar la bifurcación:

EL DEMONIO DEL QHAPAQ ÑAN

Aquella noche había soñado con el Huari. Las nieblas se rompían como telas y el dios gigante aparecía de cuclillas, parece que rezando, pero de las fauces le brotaban cuerpos sin vida y cabezas solas, los guerreros que habían muerto del Uru y del Tiahuanaco. Las manos montañasas, de dedos retorcidos como ramas, estaban teñidas de una negrura que Arulha intuyó sangre. Los ojos no veían porque el Huari era ciego y no diferenciaba entre los hermanos, apenas los cosechaba y se los metía al buche en la pesadilla de los hombres. Pero entonces el dios volvió las cuencas vacías hacia el camino y Arulha se despertó con un grito, deslumbrado por el sol del este.

Podía mover las piernas, estaba despierto, recién salido del mundo de abajo donde vivían los muertos. El muchachito se incorporó, ajustó el huju de plumas blancas alrededor del cráneo, tomó su lanza y se largó a correr. Estaba a cinco días del hermano chaskij y el camino de piedra se angostaba entre la espesura. El sur

relucía cargado de tormentas. Esperaba que el mal sueño no fuese augurio de las desgracias con las que podría enfrentarse, las mismas que habían borrado del mundo a sus hermanos. Arulha no iría a fracasar y si era cierto lo que susurraban los hamaw'ta sólo él podía doblegar al gran demonio del camino real. Los viejos hablaban con miedo, ponían los ojos en blanco y le gritaban a Illapa y a Wiracotcha. Decían que el hambre del monstruo era tan grande como todo el imperio. Que el Qhapaq Ñan se volvía rojo con la sangre de los mensajeros y las noticias no llegaban a destino. Veían humos, relámpagos, uñas como cuchillos largos y detrás una cabeza erizada bajo la noche sin estrellas.

Arulha corrió una hora tan rápido como pudo, mascando hojas que sacaba cada tanto del qëpi que cargaba a la espalda, y solo deteniéndose un minuto a beber de la acequia que discurría paralela al camino empedrado. Su mente se alejaba hacia las terrazas verdes y los mercados de la ciudad, a las callejuelas coloridas donde los olores y sabores podían marear y las mujeres cocinaban y murmuraban. Pensó en Oge, su futura esposa, siempre preocupada por sus ausencias de semanas. Le hubiera gustado despedirse mejor, pero nadie podía saber de su viaje. Claro que Oge había sentido que algo no estaba bien porque le había dado un abrazo muy fuerte y hasta había soltado una lágrima. Todo eso parecía estar más lejos que nunca, no tanto en la distancia como en el tiempo. Arulha sentía que estaba precipitándose a un futuro que los sabios ancestrales eran incapaces de leer. Recordó el talismán que llevaba en el quipu que tenía apretado alrededor del torso. Era una piedra blanca que la energía de los ancianos mantenía caliente y pura. Su arma contra el monstruo y su única posibilidad. Arulha había nacido con la piedra en sus manos, y la piedra ahora estaba trenzada entre los nudos rojos y negros del quipu. Por eso estaba aquí, no ya como un chaskij sino como un guerrero sagrado. Su destino se aproximaba.

De acuerdo con los hamaw'ta, el gran demonio carnívoro era una mezcla de jaguar y pájaro. Tal vez el propio Supay, o sino un emisario del mundo de los muertos. En las visiones de los viejos se aparecía ronco, arañando el suelo, y tenía el tamaño de cinco hombres. Las orejas eran largas, en punta, la cola se agitaba como las víboras y a los lados, entre las vigorosas patas, le crecían larguísimas plumas ensangrentadas que echaban chispas y humo. Venía del huku pacha y seguro estaba cerca de una cueva o de otra entrada grande al mundo de abajo. Arulha creía ver cada tanto alguna grieta entre las rocas y entonces se ponía tenso. Aceleraba la corrida medio con culpa, porque esta vez no iba a entregar mensajes sino a matar al demonio.

Un rugido atravesó el camino. Arulha se detuvo. Jamás había escuchado un sonido igual. Le pareció un conjunto de voces aullando su nombre: "¡Arulha!" Por un segundo, el mensajero dudó de sus oídos. Y también de sus ojos, porque allí donde el camino del rey debía continuar en línea recta, ahora había una bifurcación que se hundía en la espesura del monte. El rugido había cruzado de derecha a izquierda como un pequeño huracán. Arulha supo que debía avanzar, jamás retrocedería.

- *Para ir por el sendero de la derecha, saltá a la página 16.*
- *Para ir por la izquierda, saltá a la página 9.*

Durgan A. Nallar, *El demonio del Qhapaq Ñan*

Ejemplo 2: situación breve dialogada + bifurcación dialogada

— Hace 40 años había mucho más machismo que ahora, sí, pero aún queda mucho que limpiar.

— *A mí no me mires, yo no soy machista. Yo tengo madre/ hermana/ mujer/ hija. Ve a la página 9.7*

— *Tan mal no estarás cuando puedes hacer huelga. Ve a la página 11.*

L. S., *Hola, estoy haciendo huelga feminista. Puedes hacerme cuatro preguntas.*

- Estructura apelativa del discurso narrativo: para generar la identificación de la instancia lectora con el personaje al que “maneja” es frecuente que los librojuegos ETPA apelen a la segunda persona: “(tú) entras... sales... encuentras... sientes miedo...”. Hay que tener en cuenta, especialmente, las marcas discursivas que definen al avatar narrativo como cuerpo e identidad, con tal de que sea lo más inmersivo posible.

Un ejemplo:

“A medida que avanzas hacia el rancho, tienes la sensación de que el sendero no es el que tú recuerdas, aunque desde luego la luz de la luna puede darle un aspecto diferente. De pronto, te das cuenta de que no estás caminando por un sendero, sino por algo que se asemeja al cauce seco de un río. Vuelves corriendo a la entrada de la cueva. Miras a tu alrededor y descubres que todo el paisaje ha cambiado. Parece como si una lluvia torrencial hubiese borrado todo el rastro del camino durante el rato que has estado dentro de la cueva, a pesar de que no logras ver un solo charco. Tiembles; hace frío, mucho más del que corresponde a esta época del año. Te pones la chaqueta que llevas en la mochila. Pero sigues sintiendo un frío terrible.

Por fin, el paisaje empieza a aclararse. Por el este asoma un poco de luz. Pronto saldrá el sol. Echas un vistazo a tu reloj y descubres que se ha parado, a pesar de que solo hace unas horas que le has dado cuerda. Parece que nada funcione correctamente.

Sabes que debes volver al rancho lo antes posible, pero de algún modo, sientes que la única forma de hacer que las cosas vuelvan a ser como antes es retornar al interior de la cueva.

- Si sigues hacia el rancho, pasa a la página 8.
- Si vuelves a entrar en la cueva, pasa a la página 10.”

La cueva del tiempo, John Packard y Paul Granger.

- Los tipos de narrador canónicos (Genette, 1989), implican una decisión que tiene que ver con los efectos de inmersividad o de objetivación del mundo posible. La combinación intra/extradiégesis y hetero/homodiégesis proporcionan distintos grados de identificación con el universo narrado, siempre a condición de que se mantengan con coherencia y que los posibles cambios estén justificados.

NIVEL RELACIÓN	<i>Extradiegético</i>	<i>Intradiegético</i>
<i>Heterodiegético</i>	Homero	Schérezade
<i>Homodiegético</i>	Gil Blas <i>Marcel</i>	Ulises

- En cuanto a los tiempos verbales, existen librojuegos escritos tanto en presente (con efecto inmersivo) como en pretérito (efecto de narración cuentística o novelesca). Ambos modos son igualmente factibles, siempre y cuando se mantenga la coherencia durante toda la redacción para no romper la ilusión de identificación inmersiva durante la lectura.

Veamos algunos ejemplos:

Ejemplo 1: narración en pretérito + extra/ heterodiégesis

“Una vez equipados, los dos aventureros se reunieron con los soldados, que se disponían a abrir los portones y salir al exterior.

- No malgastes tu vida con ellos —le susurró Izana a Kal mientras se preparaba—. Podemos llegar a las alcantarillas y huir por ellas de esta ciudad condenada.

Kal gruñó ante las palabras de la elfa. Aquel acto podía considerarse una cobardía, aunque poca gloria iba a encontrar muriendo bajo el fuego de un dragón. Haldik dio la orden de abrir los portones. Al instante, los soldados salieron a la plaza, entre gritos y maldiciones. Izana observó un instante a Kal, indicándole con un gesto que corrieran hacia un callejón lateral.

- *Si Kal sigue a la elfa por el callejón, pasa al 6.*
- *Si decide luchar junto a los soldados, pasa al 47.”*

Los héroes de la gema, J. L. López Morales.

Ejemplo 2: narración en presente del indicativo + intra/ homodiégesis + diálogo

- “No te asustes — te dice una de las criaturas que están ante ti—. Al principio, a todos nos sorprende, pero con el tiempo se nos pasa.
- ¿Qué quieres decir con eso de que se pasa con el tiempo? —preguntas con ansiedad.

Los seres se ríen, pero no desagradablemente, y tú te vas calmando.

- Mira, muchacho. Debes aceptar el hecho de que, ahora, tanto perteneces al pasado como al futuro. El presente no existe en realidad. ¿Por qué no elegir dónde te gustaría pasar el tiempo? Oh, amigo, como nosotros decimos, verdaderamente el tiempo no existe. Pasado o futuro, qué prefieres?
 - *Si te arriesgas al futuro, pasa a la página 55.*
 - *Si quieres la tranquilidad del pasado, pasa a la página 56.”*

Más allá del espacio, R. A. Montgomery y Paul Granger.

Ejemplo 3: narración en presente del indicativo + autodiégesis

“Logro mantenerme detrás del chico, que se interna a la carrera por un callejón, abriéndose paso entre los contenedores de basura. Sin dejar de correr, esquivo a un vagabundo que duerme en el suelo y su perro me ladra mientras me alejo a toda prisa.

- *Para dispararle antes de que huya, pasa al 33.*

- *Para seguir corriendo tras él, pasa al 351.*”

El cielo sobre Bangkok, J. L. López Morales

▪ Recomendaciones sobre la apelación a un “tú” inmersivo:

- O bien definir figurativamente con claridad al personaje desde el principio, o poco a poco, según avance la trama, para que cualquier persona pueda sentirse identificada con la alteridad de un avatar narrativo al que controla, independientemente del cuerpo o identidad tanto del personaje como de quien lo lee/ juega. Sobre el ejemplo 2 anterior (*Más allá del espacio*):

“Los seres se ríen, pero no desagradablemente, y tú, *una experimentada astronauta entrenada en la Estación Espacial Internacional durante años*, te vas calmando. *Después de haber experimentado la gravedad del espacio, los saltos cuánticos y los viajes en el tiempo, ya nada te asusta.*

- Mira, muchacha. Debes aceptar el hecho de que, ahora, tanto perteneces al pasado como al futuro. El presente no existe en realidad. ¿Por qué no elegir dónde te gustaría pasar el tiempo? Oh, amiga, como nosotros decimos, verdaderamente el tiempo no existe. Pasado o futuro, ¿qué prefieres?”

- O bien utilizar un lenguaje no-binario y no-marcado, con tal de no romper el “hechizo” de identificación con ninguna persona que lea nuestra obra (cuidado aquí con las concordancias). Esta opción, es cierto que puede condicionar las dinámicas de relación del personaje con los conflictos y con la trama, al difuminarse la figuratividad del cuerpo y la expresión de la psicología del personaje literario.

“Los seres se ríen, pero no desagradablemente, y tú, *que eres una persona serena*, te vas calmando.

- Mira, *criatura*. Debes aceptar el hecho de que, ahora, tanto perteneces al pasado como al futuro. El presente no existe en realidad. ¿Por qué no elegir dónde te gustaría pasar el tiempo? Oh, *colega*, como nosotros decimos, verdaderamente el tiempo no existe. Pasado o futuro, ¿qué prefieres?”

Una vez desarrollado el texto completo, generamos el archivo HTML autónomo (es decir, generamos y cargamos el texto en una *memoria* digital) para que podamos ponernos a leer y a jugar (*actio*) cuanto antes.

Bibliografía

Aarseth, Espen (1997). *Cibertext. Perspectives on ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University.

Broullón-Lozano, Manuel A. y Romero Santos, José Manuel (2020). “Hiperficción constructiva en el Tercer Entorno”. *Arbor*, 196, a582.

Chatman, Seymour (1990). *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.

Doležel, Lubomír (1999). *Heterocósmica: ficción y mundos posibles* (trad. Félix Rodríguez). Madrid: Arco Libros.

Eco, Umberto (1981). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo* (trad. Ricardo Pochtar). Barcelona: Editorial Lumen (Palabra en el Tiempo, 142).

Feijóo, Jacobo (2021). *Diseño narrativo de librojuegos. Breve manual de referencia y primeros auxilios*. Madrid: Trasgo.

Genette, Gérard (1989). *Figuras III* (trad. Carlos Manzano). Barcelona: Lumen.

Goodbrey, Daniel Merlin (2013). *A Duck has an Adventure*. Disponible en línea: <https://www.gretel.cat/recomendaciones-lij-digital/a-duck-has-an-adventure/?lang=es>

Horacio [Quinto Horacio Flaco] (2019). *Sátiras. Epístolas. Arte poética*. Madrid: RBA. Disponible en línea (Biblioteca Complutense): <https://ucm.on.worldcat.org/v2/oclc/1252826455>

Iser, Wolfgang (1989). “El proceso de lectura”. En Rainer Warning (comp.), *Estética de la recepción* (trad. Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina). Madrid: Visor (La balsa de la Medusa), pp. 149-164.

Landow, George P. (1997). *La teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós.

Librojuegos.org. <https://librojuegos.org/>

Mitchell, Phillip y Megler, Veronika (1982-85). *The Hobbit*. Disponible en línea: <http://www.codersnotes.com/files/hobbit128/hobbit128.zip>

Pajares Tosca, Susana (2004). *Literatura digital. El paradigma hipertextual*. Badajoz: Servicio de publicaciones de la Universidad de Extremadura.

Ramada, Lucas (2021). *Jugar, para pensar, para escribir. Un práctica reflexiva en torno a la estética del cibertexto*. III Seminario internacional de Prácticas Tansescriturales. Cuerpos húmedos, cuerpos meca-digitales: error en el sistema. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en línea: <https://youtu.be/SH4FY11xQWc>

Ryan, Marie Laure (2004). *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós.

Todorov, Tzvetan (1988). “El origen de los géneros literarios”. En Miguel Ángel Garrido Gallardo (coord.), *Teoría de los géneros literarios*. Madrid: Arco Libros, pp. 31-48.

Twine. Manual (inglés). Disponible en línea: <https://twinery.org/reference/en>

Twine Chapbook (inglés). Manual para dar formato al videojuego. Disponible en línea: <https://klembot.github.io/chapbook/guide/>

Otros programas de escritura y edición de librojuegos

- [LibroGameCreator](#)
- [Quest: creación de juegos de ficción interactiva](#)