

(DES)ENCUENTROS

**ILUSIONISTAS DIGITALES.
EL DISEÑO NARRATIVO EN EL
VIDEOJUEGO ESPAÑOL**

introducción

Marta Martín Núñez

Víctor Navarro Remesal

discusión

Adrián Castro

Tatiana Delgado

Marta Martín Núñez

Josué Monchán

Víctor Navarro Remesal

Clara Pellejer

clausura

Marta Martín Núñez

Víctor Navarro Remesal

I introducción*

MARTA MARTÍN NÚÑEZ

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

A lo largo de la última década, hemos sido testigos de una notable preocupación por desarrollar videojuegos que no solamente proporcionasen un entretenimiento divertido a partir del dominio de las mecánicas o el incremento de los retos de dificultad, sino que fuesen también capaces de trasladar a los jugadores experiencias más complejas. Aunque las causas son diversas —y tienen que ver con el desarrollo de nuevas sensibilidades sociales; con un ecosistema mediático más complejo; con nuevas demandas de nuevos públicos, que son cada vez más diversos; con el desarrollo de herramientas más accesibles y tecnología con mejores posibilidades; con el desarrollo de nuevos canales de distribución *online*; o con la supervivencia empresarial en un contexto de crisis, entre otras— podemos destacar especialmente el papel que la industria independiente ha tenido en este cambio.

Los juegos *indie*, sin la presión de los grandes estudios por recuperar las inversiones millonarias de los llamados juegos AAA, —aunque en continua tensión y matices con lo hegemónico (Pérez Latorre, 2016)— han tomado riesgos y han experimentado con nuevas formas de pensar, diseñar y desarrollar los videojuegos, que han contribuido a su progresiva maduración como medio.

Mecánicas de juego significantes, como las de *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), dilemas éticos imposibles de resolver, como los que nos plantean juegos como *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), diseño de mundos espacio-temporales complejos, como *Portal* (Valve Corporation, 2007) o *SuperHOT* (SUPERHOT Team, 2016), concepciones artísticas minimalistas como *Journey* (Thatgamecompany, 2012), inspiradas en acuarelas como *Gris* (Nomada Studio, 2018) o *retro*

como *Fez* (Polytron Corporation, 2012), la hibridación con discursos documentales, como *Never Alone* (Upper One Games and E-Line Media, 2014) o el uso del FMV (Full Motion Video) en *Her Story* (Sam Barlow, 2015) son algunos de los elementos que han abierto el abanico de los recursos videolúdicos. En el centro de muchos de ellos podemos detectar motivaciones que tienen que ver con el diseño narrativo de estos juegos, en los que la narrativa se concibe como algo más que un guion cerrado que marca los acontecimientos básicos que han ocurrido o que ocurren como una excusa para la jugabilidad para formar parte del propio diseño conceptual del videojuego.

Y es que es muy común pensar la narrativa de los videojuegos únicamente como *la historia*, es decir, qué pasa, o el relato (posible) de los acontecimientos que se desarrollan a partir de las acciones de los personajes. Sin embargo, la complejidad propia del videojuego, donde es la persona jugadora la que, a partir de sus acciones y decisiones, activa la experiencia videolúdica, nos permite abordar la narrativa del videojuego desde posicionamientos más complejos que no tienen tanto que ver con qué pasa, sino con cómo el jugador hace que ocurran cosas, es decir, con los márgenes de libertad (Navarro Remesal, 2016) que se le dan para poder habitar el mundo de juego y relacionarse con él, y las experiencias que ello genera. Abordar la narrativa desde este posicionamiento, implica, pues, pensarla desde el propio diseño del videojuego en relación con el diseño de mecánicas que aporten contenido narrativo y niveles que formen parte de las estructuras narrativas (Pérez Latorre, 2011), que en ocasiones han devenido seriales (Cuadrado, 2016), pero también en relación con la construcción del mundo de juego (Planells de la Maza, 2015) y el arte, donde la narrativa ambiental adquiere una gran importancia. También con las posibilidades y limitaciones que nos permite la tecnología, que se dejan notar en cuestiones que van desde el encuadre y la mirada, y con ellas el desarrollo de la conexión emocional (Martín

Núñez, 2020), hasta las nuevas formas de juego en los espacios de realidad virtual (VR). Además de los aspectos tradicionalmente más narrativos como el diseño de los propios personajes y el desarrollo de las tramas narrativas estructuradas, desde donde también se han comenzado a abordar temas que tradicionalmente no eran frecuentes en los videojuegos, como la culpa, la melancolía o la vulnerabilidad (Martín Núñez *et al.*, 2016; García Catalán *et al.* 2021).

En este contexto, el videojuego en España también ha experimentado una notable evolución —aunque lenta y con cierto retraso respecto al resto de Europa—, tanto en la consolidación industrial como en la maduración de los discursos. Videojuegos españoles de gran éxito, como el ya mencionado *Gris*, *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018), *RiME* (Tequila Works, 2017) o la saga *Runaway* (Pendulo Studios) son solo una pequeña muestra de juegos que presentan elementos muy interesantes de la escena nacional. Por otra parte, en 2009 el videojuego se reconoce como industria cultural de pleno derecho en España y en el curso 2012-2013 se crea el primer grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la universidad pública española¹ que institucionaliza la legitimación del videojuego como un objeto de estudio académico, mientras, de forma paralela, emerge un discurso académico español en *Game Studies* (Aranda *et al.*, 2013; Aranda *et al.*, 2015; Navarro Remesal, 2020).

En este complejo pero fascinante escenario, hemos planteado esta sección de *(Des)encuentros* para dar voz a las personas que están inmersas en este mundo en una conversación fluida² entre cuatro protagonistas de la escena del videojuego español que, desde diferentes ámbitos —como la dirección creativa, el diseño de juego, el desarrollo, el guion o la concepción artística—, trayectorias profesionales diferentes —en términos de formación, experiencia en la industria y experiencia como docentes—, y desde distintas ciudades españolas —Madrid, Valencia o Sevilla—, han pensado y trabajado en el diseño narrativo de vi-

deojuegos. Tatiana Delgado (*Call of the Sea*, Out of the Blue Games, 2020), Josué Monchán (*Blacksad: Under the Skin*, Pendulo Studios, 2019), Clara Pellejer (*Anyone's Diary*, World Domination Project Studio, 2019) y Adrián Castro (*League of Legends*, Riot Games, 2019) conversaron con nosotros para compartir la aproximación a su trabajo en el videojuego. ■

REFERENCIAS

- Aranda, D., Navarro, J. S. (2013). *Aprovecha el tiempo y juega: algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Aranda, D., Gómez, S., Navarro Remesal, V., Planells, A. J. (2015). *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Barcelona: Editorial UOC.
- Cuadrado, A. (2016). Series de tv y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica. *Anàlisi. Quaderns de cultura i comunicació*, 55, 17-30, <https://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/n55-cuadrado>
- García-Catalán, S.; Rodríguez Serrano, A.; Martín-Núñez, M. (2021). Aprender de la caída, hacer con el desgarro: paradojas de la melancolía lúdica en 'Gris'. *Artnodes*, 27. <http://doi.org/10.7238/a.v0i27.374909>
- Martín-Núñez, M., García Catalán, S., Rodríguez Serrano, A. (2016). Sí, la vida es muy rara. La culpa y el tiempo en 'Life is Strange'. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 1-14. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2908>
- Martín-Núñez, M. (2020). Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego. En: V. Navarro (ed.) *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 80-86). Santander: Shangrila.
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Navarro Remesal, V. (2020). *Pensar el juego: 25 caminos para los Game Studies*. Santander: Shangrila.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Pérez Latorre, Ó. (2016). Indie o mainstream. Tensiones y matices entre lo que es alternativo y mainstream en

los indiegames. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 54, 15-30, <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>

Planells de la Maza, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.

NOTAS

- * El presente trabajo ha sido realizado en el marco del proyecto de investigación *El diseño narratológico en videojuegos: una propuesta de estructuras, estilos y elementos de creación narrativa de influencia postclásica (DiNaVi)* (código 18I369.01/1), dirigido por Marta Martín-Núñez y financiado por la Universitat Jaume I, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI, para el periodo 2019-2021 y dentro del marco de la acción europea COST 18230 *Interactive Narrative Design for Complexity Representations*.
- La transcripción de la discusión ha sido realizada por Alberto Porta, que está desarrollando su doctorado sobre los dilemas éticos y la complejidad narrativa en los videojuegos en la Universitat Jaume I y Diego Villabrille Seca, alumno del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la Universitat Jaume I en el marco del programa Estudia e Investiga.
- 1 El primer grado oficial en Diseño y Desarrollo de Videojuegos comienza en el curso 2012-2013 en la Universitat Jaume I de Castellón.
 - 2 Para la elaboración de esta sección realizamos una mesa redonda por videoconferencia con los invitados disponible en www.culturavisual.uji.es/videojuegos

discusión

BLOQUE I. EL DISEÑO NARRATIVO DE VIDEOJUEGOS ANTE LA INDUSTRIA, LA FORMACIÓN Y LAS CONEXIONES CON OTRAS FORMAS CULTURALES

La industria del videojuego está en constante movimiento y, especialmente, en los últimos años ha experimentado cambios importantes. Vosotros venís de trayectorias y ámbitos de especialización diferentes, pero todos habéis tenido relación con temas de diseño de juego y cuestiones creativas. ¿Percibís que hay una mayor sensibilidad a cuestiones narrativas actualmente?

Clara Pellejer

Personalmente, creo que ha habido una evolución necesaria dentro de lo que es la narrativa para videojuegos. En los primeros videojuegos faltaba un poco de responsabilidad a la hora de pensar qué se contaba y de qué manera se contaban las cosas. Ahora se tienen en cuenta muchísimos más factores que, en un inicio, no se pensaba en ellos, por cuestiones de marketing, público objetivo, etcétera. Ahora los videojuegos están intentando tener una parte más responsable que están mostrando con sus historias y se está procurando que todo tenga una profundidad mayor, incluso en las cuestiones más nimias, pero que hace que el resultado sea mucho más redondo.

Tatiana Delgado

Por mi parte, creo que tenemos la suerte de que en los últimos años han aparecido algunas facilidades, como los motores gratuitos que permiten a estudios más pequeños crear juegos comerciales, y eso da mucha más libertad creativa. Hace diez años esas herramientas las tenían los grandes estudios, quienes al final apostaban por tipos de juegos más establecidos. Pero en las empresas *indie* españolas, donde hay equipos buenísimos, ahora hay más libertad para contar aquellas historias que siempre han querido contar.

Josué Monchán

Estoy completamente de acuerdo con Clara y Tatiana. El hecho de que no tengamos que tener jue-

gos que duren cierto número de horas y que tengan que ser distribuidos a cincuenta euros, sino que podamos tener experiencias de juego por tres o cinco euros, tener Itch.io o motores gratuitos, como dice Tatiana, está genial. No sé si estas cosas no se hacían o, si se hacían, estaban mucho más ocultas. Personas como Andrew Plotkin o Emily Short seguro que han hecho cosas que sorprenden por ser novedosas, pero después, la historia del videojuego y el *retrogaming* te descubren que son cosas que ya se habían hecho. Lo que pasa es que ahora sí es mucho más fácil acceder a ellas y también lo es que los grandes estudios se contaminen de estas ideas. Y, por otra parte, me gusta mucho lo que ha dicho Clara de la responsabilidad. En mi experiencia personal recuerdo que, cuando empecé hace quince años, me decían que el juego tenía que ser divertido y poco más: «Que el jugador no se aburra y que note que está jugando». Ahora, sin embargo, están solicitando más novedades en muchos sentidos, incluso en el sentido social, que es algo que va más allá de la diversión del jugador.

Adrián Castro

En las contestaciones anteriores percibo más encuentro que desencuentro. Pienso que abrir el espectro, que el videojuego sea más accesible para todos los niveles y que el discurso sea más variado, es lo que hace que al final se nutra más y de este proceso salimos todos más favorecidos: desde los propios creadores hasta los consumidores de juegos. Es decir, el hecho de poder disfrutar

de otros discursos y no solo de los discursos que teníamos que asumir porque de una manera casi perpetua se venían repitiendo (ya no solamente hablando de los videojuegos, sino desde todo el espectro creativo), unido a la democratización de herramientas y de otros ingredientes, genera, al final, que el avance haya sido muy grande. Yo creo

que lo que pasa cuando va madurando una disciplina es precisamente eso, que el aporte de otras visiones, de otros creadores y de otras realidades hacen que todo vaya adquiriendo un peso mucho mayor y nos vayamos tomando en serio nosotros mismos y también nos vayan tomando en serio desde fuera.

¿Creéis que los agentes industriales, que no necesariamente están en el desarrollo y que tampoco están necesariamente en temas de discurso, son más sensibles a estas cuestiones a la hora de pedir y de anticipar lo que el público puede querer?

Tatiana Delgado

Yo creo que si pensamos en un juego AAA, como requiere tanta inversión monetaria, arriesgan menos, mientras que los juegos más *indie* han ido abriendo camino y han probado ideas nuevas. Posteriormente, como la industria ha visto que a la gente le gustan y que tienen aceptación, los juegos AAA están empezando a incorporar esas novedades. Es mi sensación, que la industria no quiere arriesgarse y usa un poco los juegos *indie* como campo de pruebas para ver si funcionan esas ideas.

Clara Pellejer

Opino totalmente lo mismo. Toda la inventiva y todos los riesgos que toman los equipos *indie* hacen que los juegos AAA asuman e incorporen muchos elementos de ellos que han comprobado que funcionan. Porque con un AAA las empresas no pueden arriesgarse directamente.

Adrián Castro

Yo creo que este fenómeno tiene mucho que ver con la generación en la que nos encontramos. Es decir, no podemos perder de vista que, con el tiempo, el público ha ido creciendo y ha ido demandando también otras características. Por eso, a nivel de industria, el perfil del jugador también ha cambiado muchísimo, ha evolucionado desde la persona con poder adquisitivo que se puede enfrentar a precios altos, incluso desorbitados. Esto

no quiere decir, como bien ha dicho antes Josué, que antes no se estuviera haciendo de otras maneras y de otras formas. Pero en cuanto a lo que es la industria, a ese *boom* de historias tan buenas y ese uso de una narrativa, digamos, más profunda, en productos más orientados a la mercadotecnia y a las ventas en un momento determinado, creo que también tiene mucho que ver el contexto de la generación y de la edad de los jugadores de esos videojuegos.

Josué Monchán

Lo que indicas de la generación no es solo por el público, sino también por quienes los hacemos. Hace unos años, el hecho de intentar meter dentro del equipo de desarrollo (sobre todo en Pendulo Studios, pero también en otros) según qué ideas que tenían más que ver con las humanidades, era más complicado. Pero con el tiempo y, sobre todo, creo que gracias a los estudios que se han realizado y a los centros formativos especializados en videojuegos, pienso que esa situación ha cambiado. En Pendulo Studios ahora, por ejemplo, tenemos un exalumno de la Universitat Jaume I de Castellón que, aunque no se dedique a la narrativa porque es *technical artist*, tiene una formación humanística, en narrativa y en otras disciplinas. Su presencia permite que resulte mucho más fácil que esas ideas permeen y que, cuando en el ámbito de la narrativa o del diseño surge una idea, llegue mu-

chísimo mejor al resto del equipo. De esta forma, nos entendemos todos mucho mejor porque hay miembros que no solo están formados en un campo. Antes, cuando alguien entraba en la sección de programación sabía de programación, pero no

había recibido formación en ningún ámbito más. Ahora, los estudios y los centros formativos están ayudando mucho a cambiar esa situación. Creo que, aunque la gente se especialice después muchísimo, hay ahí más tejido.

Probablemente procedéis de diferentes formaciones porque el videojuego es un producto cultural muy complejo que requiere habilidades muy diferentes de campos técnicos y de campos humanísticos y artísticos. Ahora que se están implantando los grados en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en España, que el videojuego ya es algo que está legitimado como objeto académico (aunque aún queda mucho recorrido), ¿qué formación recomendaríais a alguien que se quiera dedicar a la parte narrativa del videojuego?

Tatiana Delgado

En mi caso particular, tengo una formación técnica como ingeniera de telecomunicaciones, pero no lo he usado jamás en mi carrera porque me dedico más a la parte del diseño. Y lo que sí me ha ayudado de verdad es el rol. Yo vengo de los juegos de rol de mesa y ese origen me ayuda tanto a la hora de analizar manuales como a la hora de narrar las historias. Aunque se cuentan de una manera mucho más lenta que en un videojuego, el rol me permite coger muchas ideas, trasfondos, tipos de personajes, etcétera, que en los videojuegos, a lo mejor, no se han tratado tanto, y de los que puedes beber. Desde el punto de vista de una *game designer*, dedicada a la narrativa, siempre digo también que es muy importante ver y jugar otras cosas o leer otros medios que no sean videojuegos. Hay que salir de ahí porque así vas a poder aportar e incorporar a tus propias creaciones elementos que sean más específicos.

Clara Pellejer

Yo me dedico más a la parte artística, aunque en *Anyone's Diary* sí que hice parte de la narrativa junto a otros dos compañeros. Yo estudié Bellas Artes y allí no me especialicé en nada referente a videojuegos, sino en arte conceptual (de *performance*, *happening*, etcétera) y de ese campo es de donde tomé más elementos para la narrativa de

Anyone's Diary. Porque el arte conceptual tiene una manera de estructurar las partes en la que no puedes hacer nada sin valorar una problemática, sin inspiraciones, sin referentes y sin valorar filosofías, pensamientos y sentimientos. Al final, creo que cualquier experiencia que se tenga puede aportar. En estudios específicos no puedo entrar porque yo me especialicé en arte, pero cualquier obra que puedas ver o leer externa a los videojuegos te va a ayudar. Es lo que ha dicho Tatiana, si solo has jugado, solo conoces lo que ya está hecho, no puedes aportar nada nuevo.

Adrián Castro

También coincido, ¡parece que nos hayamos puesto de acuerdo antes! El hecho de haber experimentado previamente y conocer otras disciplinas es importante. Desde que conocí los juegos y los videojuegos me he preguntado cómo se hacían los juegos de mesa o juegos de rol, he jugado y he empezado a crear mis propias historias y mis propios universos. Recuerdo el patio de vecinos donde jugaba de pequeño, en el que yo era ese cabecilla que decía «vamos a inventarnos una historia y jugamos aquí a esto», casi como un juego de rol en vivo. Y, al final, no éramos más que un grupo de críos jugando y buscando una manera de entretenernos. Cuando empiezas a recabar estas cosas te das cuenta de que cuando creas algo tuyo, ya a

nivel profesional, es muy permeable a todas estas experiencias que te han ido ocurriendo. Académicamente, mis estudios fueron por otro sitio totalmente diferente, mucho más parecidos a los de Tatiana que a lo que hacemos ahora y a nivel formativo está muy bien que ahora haya más oportunidades. Si haces una búsqueda de cuánta gente hay dedicándose a esto es abrumadora la respuesta y, además, gente que lo hace de una manera muy seria y realmente comprometida con la formación. Es increíble. Siempre pienso lo mismo, quizá si eso hubiera existido cuando me tocó elegir qué quería estudiar hubiese elegido ese camino. Pero la verdad es que no me arrepiento de haber llegado de esa manera más experimental, cogiendo de un si-

tio y de otro y creando mi propio imaginario de lo que para mí es la narrativa de juegos y el diseño de juegos, también me parece enriquecedor.

Josué Monchán

Una de las carencias que tengo más presente es, precisamente, el diseño del juego: el hecho de no saber tanto como quisiera saber. Pese a haberme «colado» en algunas clases de Tatiana [ríe], noto que me falta saber más para poder expresar esa otra formación que sí tengo [sobre cine, televisión y guion] y donde considero que estoy más preparado. Tengo dos o tres libros de diseño siempre en la mesa y nunca los miro, pero siento que me falta esa parte.

¿Cómo de importante para el diseño de videojuegos son las conexiones e influencias que puede recibir de otros medios? Por ejemplo, el juego de mesa, el cine, las series, el teatro...

Josué Monchán

Dentro de todos esos otros medios de los que tenemos que nutrirnos para, como estábamos diciendo, no estar todo el rato repitiéndonos, a mí el que más me está aportando en estos momentos es el teatro. Es el medio que estoy notando que más se parece al juego en muchísimos aspectos, como por ejemplo, por los tipos de pactos que establece con la realidad, que son más diversos y alejados de lo que podemos encontrar en otros medios que intentan ser mucho más restrictivos en cuanto a esos pactos y a sus niveles de abstracción. En el cine comercial es muy difícil encontrar pactos con la realidad extraños y, en cambio, en el teatro y en el videojuego es muchísimo más fácil. Las razones por las que digo esto sobre el teatro me parece que son similares a las que estaba diciendo Clara sobre el arte conceptual, el cual te obliga a hacer un tipo de reflexiones y a plantearte cuestiones que en otros medios directamente no se plantean porque es inviable, al menos comercialmente. Si tú quieres hacer cine experimental sí que te van a dejar hacer algunas aportaciones, pero lo normal es que

establezcas un pacto con la realidad bastante estándar, algo así como el que viene por defecto. En videojuegos prácticamente todos los de tipo AAA han tenido ese pacto, siempre muy basado en el cine y, quizás, gracias a todos esos videojuegos experimentales, *indie*, juegos pequeños y demás, estamos buscando establecer unas relaciones con lo narrativo y con lo real que sean diferentes simplemente. Como los juegos que se basan muchísimo más en la literatura o los juegos que realmente tienen un componente más teatral.

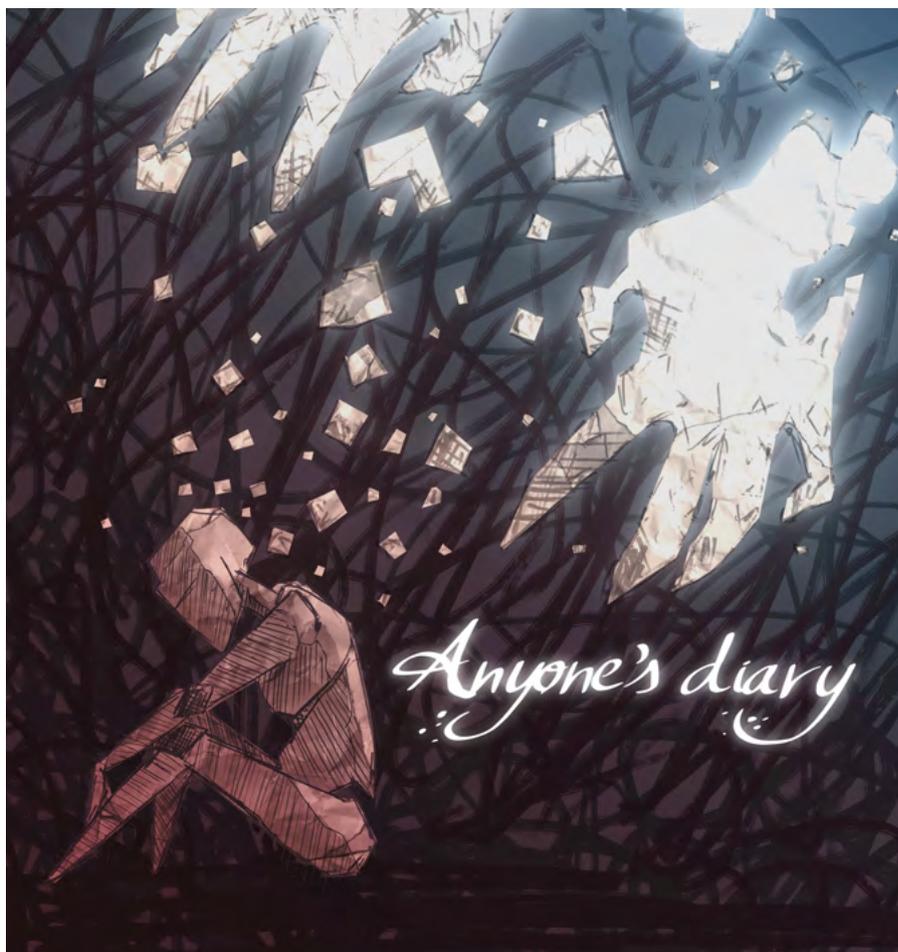
Adrián Castro

Una de las cuestiones en las que intento incidir mucho cuando hablo sobre narrativa, diseño y juegos es no solamente en qué nos parecemos a otros medios sino qué es lo que nos diferencia. A partir de la diferencia encuentro conexiones mayores. Es decir, si partes de una diferencia como, por ejemplo, la propia naturaleza interactiva, después te vas dando cuenta de que se ramifica y conecta con muchísimos elementos que sí comparte con el resto del arte. Bien puede ser con el teatro

o con una *performance*, algo más cercano a establecer una relación con un entorno, algo que va más allá de una mera pasividad, de ese disfrute de esa película o algo más cercano como escuchar una canción. Para mí, volviendo un poco a la primera pregunta, parte de esa madurez o esa seriedad que la narrativa de los juegos va adquiriendo viene de esto precisamente, de ser capaz de no tener una relación de dependencia, sino de poder andar sin tener que justificarse con el resto de disciplinas. Creo que lo realmente interesante es crear una relación de igual a igual, no una relación de «soy el que hereda la ropa de mi hermano mayor», que era un poco lo que tenía el videojuego. Esto empieza también a cambiar y no creo que dependa (como a veces se intenta vender) del poder del mercado o de las empresas sobre el discurso de que el videojuego se legitima por lo que factura. No creo que tenga nada que ver con eso, sino más bien con la propia seriedad con la que se empiezan a abordar temas dentro del videojuego. Para mí, caer en el discurso de que el videojuego se tiene que justificar por lo que genera me parece no entender de qué está yendo realmente esto de la industria del videojuego.

Clara Pellejer

Para mí es, sobre todo, las influencias que tengo del arte conceptual, las *performance* y los *happenings* que, al final, son totalmente una narrativa interactiva. Esto es básicamente de lo que yo bebí personalmente. Mis otros compañeros que participaron en la narrativa sí que tuvieron muchísima influencia del rol. José Gómez, que es uno de los compañeros de narrativa, es impresionante como



Anyone's Diary

master de rol. El otro compañero, Daniel Vidal, nos ayudaba con toda la parte de integración de la narrativa y el *game design* intervenía para que tuviera coherencia. Él, por ejemplo, bebía de todo lo que son puzzles físicos, como los cubos de Rubik, de mil formas. Al final, son las experiencias, todo lo que puedas introducir en tu cabeza que esté fuera de los videojuegos, lo que te va a ayudar a hacer un contenido novedoso y creativo y a crecer, a hacer cosas que no se hayan hecho. Pero, como ha dicho Josué, también hay que saber mucha historia del videojuego porque igual piensas que estás descubriendo algo y ya lo han hecho mucho antes.

Tatiana Delgado

Yo estoy totalmente de acuerdo con Clara en que al final tienes que tener mucha curiosidad. Yo creo

que eso define a un buen *game designer* y también si te quieres dedicar a la narrativa. Yo lo describo siempre como una persona que va a la Wikipedia y empieza a pinchar en los enlaces y se empieza a perder porque empieza a tirar del hilo y se queda ahí, horas y horas, descubriendo información. En mi caso es así, me da por un tema y quiero investigarlo. Por ejemplo, me gusta mucho la arquitectura y la cartelería. Aunque también depende de la época y los proyectos, cuando estuve haciendo *Red Matter* (Vertical Robot, 2018) me interesé por la arquitectura brutalista, la cartelería de propaganda soviética y demás. Me parecía que contaba una historia de ciencia ficción muy diferente a la que se podía ver en los típicos juegos de ciencia ficción del momento. Yo creo que son esas obsesiones o esa curiosidad las que pueden aportar a los videojuegos. Y mi mayor influencia creo que

ha sido, como comentaba antes, los juegos de rol. Porque los videojuegos cuentan muy bien historias de una cierta manera, pero tienen limitaciones. En una mesa de rol, si tienes una situación en la que hay un buen *master* y unos buenos jugadores, puede surgir una magia que es imposible conseguir en otros medios de juego. Y a mí me sorprendió mucho con los años, porque cuando empiezas a jugar a rol juegas a matar monstruos y a subir de nivel, pero luego descubres formas de jugar como el *play to flow* en contraposición al *play to win*. Jugar todos para construir una narrativa que «mole». Si tu personaje tiene que morir porque eso hace que la historia «mole» más, pues mueres y te quedas tan a gusto y tan contento. Esos conceptos a mí me parecen súper interesantes para cogerlos e intentar llevarlos a los videojuegos.

Red Matter



BLOQUE 2. RELACIONES ENTRE DISEÑO DE JUEGO Y NARRATIVA, INTERACCIÓN Y LIBERTAD DEL JUGADOR

Cuando afrontáis vuestros proyectos, ¿qué procesos empleáis para que haya una relación entre diseño de juego y narrativa? ¿Los desarrolláis en paralelo? ¿Cómo trabajáis la parte de la función y de la ficción para evitar (o promover) disonancias?

Josué Monchán

En mi caso, mal. Creo que todavía no he encontrado una fórmula que sirva y a veces, cuando la encuentras, resulta que no te sirve para el siguiente proyecto. Sí, vas tomando una idea de cada uno de ellos, pero creo que lo más importante es la comunicación extrema entre todos los miembros del equipo. Por eso viene bien que todos tengamos puntos en común durante nuestra formación, que no solo sea «yo solo sé de esto o de lo otro». Yo no tengo ni idea de programación, pero sí conozco las cuatro nociones que necesito para entender el trabajo de los programadores. Eso nos permite tener comunicación entre nosotros, que es lo más importante.

Lo que me está cambiando mucho en los últimos años es que ya no me pregunto qué es interactivo y qué no lo es, o pensar que todo lo es y todo no lo es, y me baso en qué es lo que me está moviendo por dentro en cada momento: ¿Por qué estoy escribiendo esa frase? ¿Por qué estoy definiendo ese comportamiento? ¿Por qué le estoy dando este valor a una variable? Me pregunto en qué está pensando el jugador en este momento y qué quiero yo que piense justo después de esto. Eso me sirve tanto si estoy escribiendo un microrelato en mi casa como si estoy haciendo un videojuego.

Y va mucho con un artículo académico que leí hace años que habla del compromiso del jugador, de Joshua Tanenbaum [*Agency as commitment to meaning: Communicative competence in games*]. Dice que la agencia realmente no es libertad de elección ni amplitud del mundo, sino que es el nivel del compromiso del jugador con el significado del juego, es decir, con el significado de sus pro-

pias acciones. Aunque creo que todavía no he entendido bien ese artículo —me lo volví a leer hace poco y me doy cuenta de que hay cosas que no he entendido y otras que he interpretado a mi manera—, sí que me sirve como guía. ¿Esto que le estoy proponiendo al jugador le importa? Y cuando, de repente, creo que al jugador le importa me es mucho más fácil entender cómo tienen que ser todas las piezas del puzzle, pero no hablo al puzzle que se le presta al jugador, sino al puzzle que hemos de hacer nosotros como desarrolladores.

Adrián Castro

Estoy muy de acuerdo con lo que ha dicho Josué. A mis alumnos les digo que una de las cosas más importantes dentro del sistema de juego es tener en cuenta al jugador y a la propia interacción. Una vez que se coloca en la base de todo, esas posibilidades y cúmulo de opciones que va a tener el jugador, se va alineando todo lo demás. Es mucho más claro si tengo presente el hecho interactivo y que va a haber alguien que lo va a interpretar, que si se piensa por separado o que si intento hacer una parte y luego dejo otra para más adelante y ya veré cómo lo encajo. Si pones de base el concepto de la interacción y del jugador, que para mí es vital, todo lo demás va saliendo solo de una manera orgánica.

Tatiana Delgado

En nuestro caso, nosotros lo que solemos hacer es empezar desde lo más general. Tenemos definida tanto la narrativa como lo que va a ser el juego en una frase y de ahí lo vamos desgranando en niveles. Tenemos trazadas las curvas de dificultad del juego: cómo se va incrementando en puntos de

estrés o, si es un juego de miedo, dónde hay puntos de miedo. Al final, tenemos unos valores asignados del 1 al 10 que nos hacen tener una idea de cómo va a ir variando esa curva a lo largo del juego. Y, cuando tenemos un nivel definido, empezamos a hablar con el diseñador de puzzles, que los crea más en abstracto, con el guionista que escribe qué ocurre en ese nivel, y luego lo ponemos todo en común de forma que los puzzles tengan un sentido. Por ejemplo, en *Call of the Sea*, que transcurre en una isla en medio del Pacífico y hay una civilización extraña, tiene un sentido el hecho de que esos puzzles estén ahí: ¿La expedición los resolvió? ¿Cómo? ¿Por qué están los objetos donde están? La primera pasada la hacemos casi con textos *placeholder*, es decir, los textos de los personajes que aún no están bien escritos, pero sí dan la pista o la pieza de información que necesitamos que digan. Después, lo empezamos a «peinar» nivel a nivel, es decir, lo probamos con gente y definimos bien los textos, que es trabajo del guionista.

Yo considero que formo parte del diseño narrativo en el sentido de que intento unir el diseño de juego con la narrativa, siempre ciñéndome a

Call of the sea



las curvas que he comentado para tener presente la visión general del juego. Si no, puede pasar que la dificultad o los eventos que ocurren no tengan una curva deseada y pueda aburrir al jugador o que la dificultad baje al final del juego. Esto es la teoría, claro, pero en el desarrollo es más difícil seguir estas reglas en la medida de lo posible.

Clara Pellejer

Mi caso es bastante diferente porque nosotros empezamos el proyecto de *Anyone's Diary* como un trabajo final de máster. Comenzamos poniendo cada uno su idea de qué juego queríamos hacer. En este caso, escogimos la historia que había montado la programadora, Sara, que era un juego como *Moss* (Polyarc, 2018), pero con papel. Teníamos claro que queríamos meter el papel como escenario. Luego fuimos amoldándola para darle la personalidad y el sentimiento que a mí me interesaba. A partir de ahí, empezamos a crear la historia del personaje principal. Hicimos una historia modular donde había unos hechos que eran necesarios, como esas curvas que ha mencionado Tatiana: momentos de tutorial, de estrés, de felicidad, de

éxito, de fracaso, etcétera, y luego añadimos partes que podíamos eliminar en el caso de que fuéramos faltos de tiempo. Al final, teníamos una estructura base y hechos de la historia que aportaban, pero que no restaban si los dejábamos fuera. Fue la única manera que encontramos de que nos diera tiempo a finalizar el proyecto, siendo que nunca habíamos organizado algo así. Básicamente hicimos primero un hilo de historia y fuimos diseñando las mecánicas paralelamente con el *level designer*.



Blacksad: Under the Skin

Quizá la mayor diferencia entre las narrativas tradicionales y las interactivas sea el lugar que se deja para que el jugador/a haga suyos a los personajes, las tramas, los mundos... ¿cómo pensáis en vuestros juegos los márgenes de libertad que le dais o quitáis al jugador?

Josué Monchán

Es muy triste, pero en lo primero que pienso es en el presupuesto. En Pendulo Studios es muy importante el presupuesto porque por la forma de hacer los juegos nos tenemos que dejar dinero en cinemáticas, en modelos y en personalización para que nada se repita de una escena a otra. No tenemos *level desing* prácticamente porque todo es nuevo siempre. En cambio, ahora estoy en otro juego donde casi no se ve nada, es todo lo que explican los personajes, se parece mucha más a una *visual novel*. Aquí tengo una libertad enorme, y como yo la tengo se la puedo transmitir al jugador. La historia cambia mucho porque precisamente no se va a ver. Sin embargo, en Pendulo Studios sucede todo lo contrario. Como cualquier cambio va a implicar un trabajo enorme en otro departamento, yo debo restringirme más y tengo que buscar de qué formas puedo darle al jugador esa falsa sensación de libertad (en términos de Víctor Navarro, esa «libertad dirigida») y engañarle para

que crea que está haciendo un montón de cosas porque quiere hacerlas, aunque no sea así, o que sí pueda expresarse de forma muy potente, pero que salga muy barato porque solo implique que tengamos que cambiar unas texturas. Uno de los ejemplos de cómo hacer tuyo el juego es *With Those We Love Alive* (Propertine and Brenda Neotenomine, 2014) que es un juego en Twine en el que te invita a pintar en tu cuerpo. Te invita a pintar, por ejemplo, el símbolo de la felicidad y tú estás un buen rato pensando en cómo es la felicidad y luego lo tienes que pintar en tu piel. No cambia nada, absolutamente nada del juego, pero sí cambia cómo tú concibes el juego. A partir de esas cosas tan baratas, de repente puedes encontrarte con algo que no te entusiasme en cuanto a animación o a producción y que al jugador le guste.

Adrián Castro

Creo que aquí es donde se demuestra al cien por cien la importancia de que el diseño de juego y la



Anyone's Diary

narrativa tienen que ir juntos desde el principio. Si yo quiero contar algo y tengo ese tipo de limitaciones —presupuestarias o, incluso, técnicas— he de ingeniármelas para hacer que el jugador tenga la sensación de que está haciendo lo que realmente quiere, que tenga esa «libertad dirigida», término que está perfectamente elegido. Si yo consigo resolver todos esos dilemas —qué puede o no puede hacer el jugador, de qué manera, si lo hago más racional o más pasional, etcétera—, al final, realmente, estoy dando esa sensación de mayor o menor libertad simplemente apoyándome en decisiones de diseño y sin tener que entrar en terrenos inabarcables o que no son viables para según qué tipo de estudios.

Tatiana Delgado

Estoy de acuerdo con lo que han dicho mis compañeros. Las limitaciones son muy importantes y, en nuestro caso, hacemos juegos en primera persona básicamente por ahorrarnos los modelados del personaje. Esto es un ahorro de presupuesto que podemos invertir en otras cosas. En el tipo de juego que hacemos nosotros es el propio jugador el que tiene que ser proactivo a la hora de interesarse por la historia. Sabemos que hay que apelar a diferentes tipos de jugadores, así que para las personas que solo les interesan los puzzles, intentamos

que se enteren lo máximo posible de la historia. Para ello, en cada nivel transmitimos cierta información relevante que asignamos a un objeto o a una escena. Sabemos que la persona que vaya a resolver los puzzles se tiene que quedar con esas piezas de información esenciales y, cuando se termine el juego, se habrá enterado de la historia de un modo general. Luego vamos añadiendo capas y capas de información secundaria —además, en eso somos un poco obsesivos— para que, si a alguien le interesa conectar todos los puntos

que hay en nuestro juego, empiece a absorber ese trasfondo general. Esa es la libertad que le damos al jugador: que sean ellos los que quieran profundizar en la historia hasta donde les interese.

Clara Pellejer

En nuestro juego, al ser VR la verdad es que le damos libertad al jugador para que pueda tener una vista 360 grados de todo y pueda acercarse cuanto quiera a cualquier punto del juego. Al principio planteamos puzzles de perspectiva para que el jugador tuviera una interacción absoluta para mover el mapa. Queríamos que realmente las personas se sumergieran en el mundo de papel. Fue muy complicado de diseñar. Más tarde, tuvimos que recortarlo porque cambiamos de periférico y tuvimos que adaptarnos a PlayStation. De repente, solo teníamos una perspectiva y, como desarrolladores, teníamos que estar muy pendientes de que el jugador no se diera la vuelta y que siempre estuviera de cara al lector de las gafas. Eso hizo el desarrollo más complicado. Hacer narrativas en VR es complicado, ya que no sabes dónde va a querer mirar el jugador y dónde va a fijar su atención, pese a que haya métodos para reclamar su visión. Por ese lado, la VR tiene muchos condicionantes diferentes a la hora de narrar y diseñar y, la verdad, me gustó mucho experimentar con ello.

BLOQUE 3. LA NARRATIVA AMBIENTAL Y LA NARRATIVA EN ESPACIOS DE REALIDAD VIRTUAL

¿Creéis que la creación de atmósferas y mundos envolventes que permitan una exploración por el espacio donde sea el jugador el que marca los ritmos del juego cambia la forma de pensar las narrativas, donde el descubrimiento tiene más peso que las acciones narrativas como tal?

Tatiana Delgado

Cuando estábamos desarrollando *Red Matter*, que también era para VR, tuvimos los mismos problemas que menciona Clara. Nosotros queríamos crear un mundo creíble. Por ejemplo, en un *shooter* te puedes encontrar un mismo *prop* muchas veces, ya que lo que importa es que rellene el escenario. El jugador pasa por una habitación tan rápidamente que no se fija. Pero en los juegos donde el entorno cuenta una historia, si tú como desarrollador pones un cenicero, alguien ha tenido que usarlo y fumarse ese cigarro que hay en él. Pongo este ejemplo porque recuerdo que, una vez, pusieron un cenicero y varias tazas en la zona donde el personaje tenía que llevar una escafandra porque no había oxígeno y les pregunté a los artistas cómo los personajes podían beber de la taza con la escafandra puesta [risas]. Pensamos el juego en ese sentido: si hay una taza, un plato, un libro, ¿quién lo ha puesto? Y eso nos ayuda mucho también a definir la personalidad de la gente que vivió allí a la hora de crear el *environmental storytelling* (narrativa ambiental). En nuestro caso, es un trabajo enorme porque tienes que crear muchos *props* únicos, con mucha atención al detalle, pero luego el jugador lo agradece porque lo introduces en un mundo mucho más creíble. De hecho, en este juego que es VR, podías coger cualquier objeto del escenario, pero había algunos que no nos interesaba que cogieran por algo práctico del motor, por ejemplo, un micrófono con cable. Como no queríamos meternos en temas de física, y para no romper la ficción o la presencia (término que se utiliza en VR), todo lo que no podía cogerse estaba atornillado a la mesa y el jugador interpretaba

así que con eso no podía interactuar. Por otro lado, tampoco podíamos poner objetos que rompieran esa inmersión. Al principio, pusimos un martillo y todos los jugadores lo que hacían era cogerlo para intentar romper el escenario, pero la imposibilidad (al no diseñar la colisión de objetos) les frustraba y les sacaba de la historia y del personaje. Decidimos quitar todo lo que fuera susceptible de sacar al jugador de la inmersión del juego y dejar los objetos imprescindibles para que la historia funcionara.

Josué Monchán

En Pendulo Studios nos pasa que, como siempre hemos hecho aventuras gráficas de corte tradicional, eso ya viene con una base narrativa ambiental *in your face*, en lugar de que lo vea y lo descubra el jugador, nosotros se lo explicamos. Cada vez intentamos sofisticarlo más para evitar este problema de base. Lo que nunca hemos tenido es el objeto clónico que se repite en muchos escenarios: siempre hemos tenido que hacer el proceso de diseño.

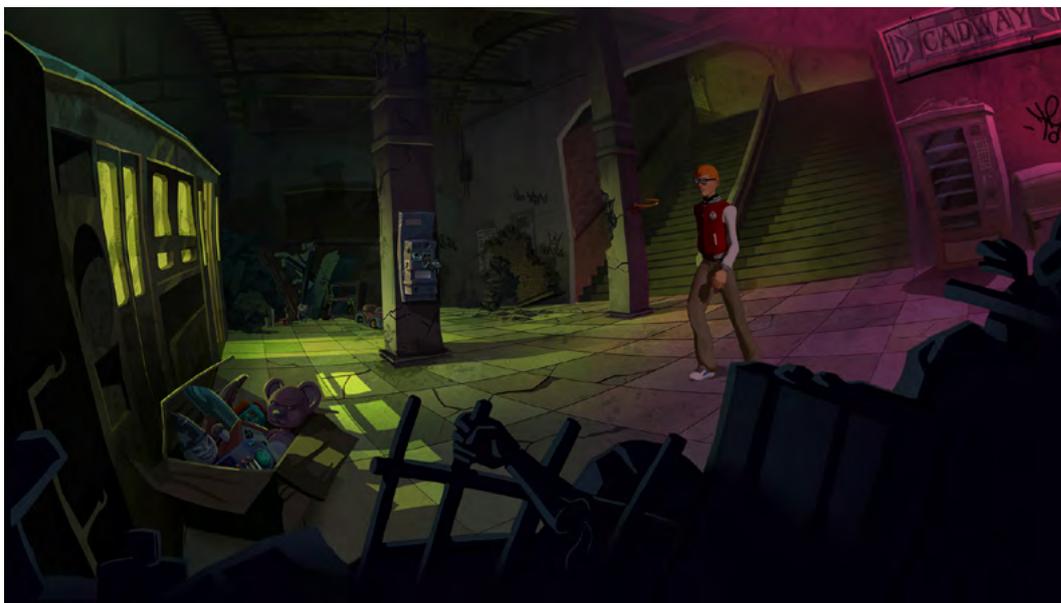
El problema que teníamos en Pendulo Studios quizás era de comunicación. Cuando empezábamos a trabajar lo hacíamos todos a la vez, y el artista se ponía a dibujar cuando de la historia sabíamos lo mínimo. Diseñaban la habitación del personaje mientras yo ni siquiera tenía claro la personalidad que iba a tener. Me preguntaban sobre él y yo soy de las personas que encuentra a los personajes haciéndoles hablar. Ahora lo que sucede es que a partir de ese primer boceto que pasamos desde el equipo de narrativa —con características básicas físicas y psicológicas—, los artistas se

ponen a investigar y, de repente, empiezan a aportar un montón de características al personaje antes que yo. Con lo cual, yo me baso mucho en lo que ellos proponen, pero, al final, tenemos que trabajar en equipo para que no nos encontremos con disonancias. Siempre te encuentras con alguna: el otro día estábamos creando una granja y en el

granero pusimos un saco grande con manzanas, otro con patatas, otro con cebollas y por lo menos cincuenta huevos, pero no había gallinas. Como ha contado Tatiana, a veces te lías a rellenar el espacio y relacionas inconscientemente granja con huevos. Por eso es importante que, entre las dos partes, en este caso arte y narrativa, perfilemos ese tipo de detalles.

Clara Pellejer

Al final, *Anyone's Diary* es como si estuvieras leyendo a escondidas el diario de una persona por la noche y descubriendo todos los problemas que tiene con una ambientación nocturna y con luces muy tenues. Empezamos a analizar qué problemas podíamos tener con la VR: *motion sickness* (cinetosis), si estás jugando mucho rato se te cansan los ojos, etcétera. Queríamos que fuera un juego con el que pudieras jugar tranquilamente y que, si quisieras, pudieras pasártelo todo seguido sin ninguna dificultad, sin cambios bruscos de cámaras, con luces muy tenues que te arroparan y que la música, que es maravillosa, fuera muy ambiental. Todo eso te ayuda a sumergirte mucho en la historia y a centrarte en ella. Necesitábamos que nada



Yesterday

molestara; tenía que estar todo integrado y que te alentara a continuar en ese estado. Si vosotros tuvisteis esos problemas con los *props*, nosotros, con el tema del papel, tuvimos el problema de que cada objeto tenía su propia textura y sus pequeños detalles. Por ejemplo, si te asomas al cementerio puedes leer mi nombre en una lápida —de lo harta que acabé de las texturas [risas]—, hay detallitos así en todas partes. Queríamos que el jugador se entretuviera, que de verdad quisiera estar ahí y rebuscara por los rincones. Necesitábamos que el personaje fuera alguien a quien tú quisieras ayudar, que pensaras «esta persona lo está pasando mal y quiero ayudarla», teníamos que hacer que el jugador se encariñara con el espacio y el personaje y debíamos transmitir esa sensibilidad, que no sé si conseguimos, pero lo intentamos.

Adrián Castro

A mí una de las cosas que más me apasionan es el tema de la experimentación y, para eso, creo que no hay nada mejor que los mal llamados *Game Jam*, porque no dejan de ser patios de recreo para los desarrolladores. Y, en cuanto a la personalización y el cuidar los detalles hasta el extremo, creo que hacer

que el juego no sea solo la experiencia divertida, sino mimar y darle sentido a todo y que nada esté de más —pero que tampoco se sienta un vacío—, tiene mucho que ver con esa parte de experimentación; el buscar ir más allá de un simple momento interactivo, dejando una parte de mí, como desarrollador, en el juego que te estoy mostrando.

En uno de los últimos proyectos que hice junto a Edu Verz trabajamos en un videojuego que a nivel narrativo era muy intenso. Contaba una historia bastante dura sobre un conflicto bélico

que nos metía en un papel protagonista con una realidad muy cruda y donde teníamos que cuidar al extremo cada uno de los detalles para que no sobrase nada y, al mismo tiempo, aportase un matiz diferente de cara al jugador dentro de esa historia: desde diarios hasta elementos interactivos, pero no significativos dentro de la jugabilidad. Por ejemplo, este personaje tenía una caja de maquillaje que podía usar sin cambiar el juego en nada, pero esos detalles eran vitales dentro del contexto y enriquecían la ambientación.

Algunos de vosotros habéis trabajado en videojuegos específicos para VR. ¿Cómo concebís el diseño narrativo en este entorno? ¿Cómo cambia el hecho de que el jugador esté inmerso en el mundo la forma en la que se relaciona con él?

Tatiana Delgado

Creo que Clara lo ha expuesto muy bien antes. En VR no puedes usar trucos que se usan en juegos de pantalla plana, donde puedes seleccionar una cinemática, o coger una cámara y mirar lo que te interesa que mire el jugador. En nuestro juego, nada más iniciarlo, caía un meteorito que destruía una antena parabólica gigante. Como era el principio del juego, y el comienzo de la experiencia VR, todo el mundo se fascinaba mirando al suelo y agachándose para ver unas piedras mientras se ejecutaba el evento del meteorito y, por tanto, no se enteraban de nada. Al final, quitamos ese evento porque no captábamos la atención del jugador. Tienes que hacer un truco para aumentar el porcentaje de posibilidades para que vean ese evento, pero nada te garantiza el éxito al cien por cien, así que tienes que plantearlo con redundancia: si es algo muy importante debe estar contado en varios sitios para que la información no se pierda.

La VR es fascinante por la novedad que supone y lo rápido que ha evolucionado. Yo me di cuenta de que, al principio, la gente tenía una saturación de estímulos que les impedía retener la información y resolver los puzzles. A la hora de plantear un puzzle, al principio separábamos las piezas en dos

habitaciones, después en una misma y, por último, casi en la misma mesa. Los jugadores «reseteaban» la información una vez pasaban a otro entorno. Hay que ir viendo cómo van evolucionando los jugadores, lo que van aprendiendo sobre este medio y, si pierden la fascinación por el entorno nuevo, al final, son capaces de retener más información. También vimos que leer era muy incómodo en VR, por lo que inventamos un idioma para que el jugador llevara un traductor a modo de dispositivo con una pantalla que llevaba en la mano y podía acercarlo a sus ojos a la distancia que deseara. Lo mismo traducía que te aportaba una descripción. Los mensajes estaban limitados porque se mostraban de manera muy breve, como tuits, y el jugador podía adquirir y gestionar la información de forma mucho más cómoda.

Clara Pellejer

También nosotros nos encontramos con el problema de los textos. No teníamos opción de localización, ni de traductores, ni de doblaje porque teníamos presupuesto cero. Todo estaba diseñado a base de metáforas y alegorías y era el jugador quien veía la narrativa a través de los eventos. Y como ya ha comentado Tatiana: tú puedes jugar al

juego, que te gusten los puzzles y no haberte enterado de nada, todo depende del compromiso del jugador. Como leer los mensajes en VR es incómodo, y contábamos con la suerte de no usar ninguna voz por el tema de presupuesto, hicimos que el personaje no tuviera ni siquiera sexo definido y eso justificaba, de alguna manera, esa ausencia de voz.

Tatiana Delgado

Me parece muy bonita esa limitación y cómo lo solucionasteis. Yo creo que se diseña mejor con limitaciones.

Clara Pellejer

Es más, de las *Game Jams*, lo que más me gusta es coger la lista de las limitaciones y ver cuál vas a intentar introducir en el juego. Porque la temática, al final, te la puedes llevar al terreno que quieras. En las *Game Jams*, si no experimentas, ¿qué haces ahí? A mí me parece lo mejor para la creatividad.

Adrián Castro

Realmente poco más puedo añadir a lo que ya han dicho, estoy de acuerdo con Clara y Tatiana sobre el tema de las limitaciones, creo que nos hacen ir más allá y recorrer caminos que ni siquiera habíamos planteado. Es verdad que hay que usar diferentes trucos, ir guiando al jugador a través de ilusionismos, para que preste atención en un punto y no en otro. De repente, llega un punto en el que el jugador tiene libertad total de plantar el foco en cualquier sitio. Hay que buscar el modo de llamar su atención y decirle «es aquí donde está la historia», «es aquí donde está el mensaje y no en otro sitio». Al final, el canal sigue siendo el mismo, pero sí es cierto que cambia la exposición, por así decirlo, de ese canal.

Tatiana Delgado

Es muy importante probar el juego con la gente cuanto antes. Es vital en VR porque es un medio nuevo. Puedes tener una idea maravillosa y po-

nerla en práctica y que no funcione. Recuerdo que, en un caso, diseñamos una sala con cinco puzzles y aunque el puzzle número uno tenía focos y movimiento, los jugadores iban a una esquina donde no había nada. Al final acabamos moviendo ese puzzle a esa esquina. No supimos por qué, algo habría allí que llamaba la atención y que todo el mundo se iba para allá. El *play testing* con los jugadores es vital para comprobar cómo van a entender el juego y para que lo machaquen.

Clara Pellejer

Al final nosotros tenemos una educación visual y un entrenamiento que el usuario puede no tener. Ese testeo es imprescindible.

Josué Monchán

Yo no he diseñado nada en VR, y casi ni he jugado. Lo probé una vez y me mareé tanto que ya no lo he vuelto a intentar. Sí que puedo hablar sobre un apunte que ha dicho Tatiana con relación a la falacia del guionista: como no sabes muy bien adónde va a mirar el jugador y si hay alguna información que quieres darle, uno de los trucos es ponerlo en varios puntos. Es genial porque significa utilizar la no linealidad para justo lo contrario: en lugar de ramificar la historia, ramifícala tú, jugador, y yo te la iré uniendo de diferentes maneras. La no linealidad nos sirve tanto para abrir como para cerrar.

BLOQUE 4. LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO

Vemos que hay rasgos de los videojuegos que empieza a incorporar el cine (fragmentación espacio-temporal, bucles, personajes amnésicos, tramas múltiples) en lo que se ha llamado los puzzles films, o mindgame films, que ya en su nombre hace referencia al juego.

Sin embargo, creemos que el cine reelabora esta complejidad y esta parece retornar a las narrativas de los juegos, por ejemplo, en formas de narradores poco fiables, autorreferencialidad, personajes inestables con identidades escindidas o dobles, estructura temporal y espacial no secuencial, relatos paralelos e interconectados...

¿Cómo entendéis o utilizáis esta complejidad de las narrativas en vuestros proyectos? ¿Creéis que los juegos más independientes tienen mayor libertad para permitirse experimentar con estas cuestiones?

Josué Monchán

Para mí, el narrador no fiable es algo que me ha gustado desde que lo estudié en filología inglesa y entonces apenas estaba inmerso en videojuegos. En Pendulo Studios, sin saberlo, lo hemos usado en un juego donde te pasas un tercio de la historia jugando con el villano sin que el jugador lo sepa. El narrador ahí es el diseño de juego, es realmente el que te está obligando a hacer ese camino. Hemos estado probando a utilizar varios puntos de vista para contar lo mismo, o la ruptura del relato y, me atrevería a decir, que nos ha llegado a todos los occidentales con la serie de televisión *Perdidos* (*Lost*, J.J. Abrams, Damon Lindelof, 2004-2010). Fue un momento en el que se hizo muy evidente su influencia y el resto de las series intentaron imitarla. Me gusta ese concepto de ida y vuelta; que ahora el cine, como factura menos dinero que la industria del videojuego —incluso sumándose a la industria de la música—, de repente quiere copiar este formato y, a la vez, nosotros nos influenciarnos del cine.

Tatiana Delgado

Yo creo que justo con esta pregunta se hace muy evidente la necesidad de crear puentes con la academia que comentaba Víctor. En mi caso, diseño más por instinto, quizás por mi falta de tiempo para investigar. Es cierto que vas cogiendo elementos que te llaman la atención, que no se han

visto en videojuegos y los incorporas. Pero qué interesante sería este diálogo entre una persona como yo, como desarrolladora, que no está tan vinculada a la academia y hablar con vosotros, que estáis estudiando estas tendencias, y así poder incorporarlas a nuestros títulos. Ese tender puentes es muy interesante y necesario.

Adrián Castro

Totalmente de acuerdo con Josué: del atrevimiento del instinto que llegó a ser popular y se fue globalizando, por así decirlo, hasta convertirse en un lenguaje estandarizado. Al final no es más que una especie de ciclo en el que actualmente llegamos a que ese péndulo abarque mucho más de lo que abarcaba en un principio. Creo que esto forma parte del proceso de madurez y aquí entra la necesidad imperiosa de empezar a preguntarse qué es instintivo o influencia y por qué sucede; de analizar por qué cuando diseñamos algo de una manera, ya sea diseño narrativo o de juego, se tocan ciertas teclas que no se tocan para otra plataforma o medio y empezar a darle a todo el nombre que tiene. Es bonito porque, además, estamos en un momento en el que la relación academia-desarrollo, por así decirlo, se hace cada vez más necesaria precisamente por esto, porque empiezan a surgir cuestiones, movimientos o discursos que hay que abarcar a otro nivel. Lo que sería injusto sería meternos a hacer interpretaciones de cuánto

estamos avanzando a nivel generacional —tanto de las personas que diseñamos videojuegos como de las que los consumen— y que nos quedáramos en la superficie a la hora de analizar y de asentar bases para cuestionar nuestra propia disciplina y lo que hacemos.

Clara Pellejer

Además, el estudio académico de todas estas influencias puede hacer que nos podamos adelantar. Si simplemente vemos que algo funciona o se está estandarizando, pero no vamos la raíz o buscamos de dónde sale, tampoco podemos adelantarnos a

qué tendencias y a cuáles van a ser las necesidades del público en un futuro. Me parece necesario este análisis, el acotar términos y definiciones de conceptos porque yo sí lo echo mucho en falta en mi formación. El público, al final, estandariza unas cosas y ya no le parece algo novedoso, como el ejemplo de *Perdidos*, o cuando ves una comedia romántica y piensas «otra comedia romántica más, todas son iguales». La gente se cansa de los mismos patrones. Analizar todo esto me parece muy importante y que exista este diálogo entre la gente que estudia y lo enseña con la gente desarrolla me parece esencial.

Y, por último, ¿qué videojuego os ha sorprendido por su narrativa?

Tatiana Delgado

A mí me impresionó mucho *What Remains Of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) porque te hace partícipe de las acciones. Como el jugador lanza las consecuencias, me parece flipante esa forma de introducirte dentro de la historia.

Adrián Castro

Kentucky Route Zero (Carboard Computer, 2013) me reventó la cabeza por completo. Intenté enfrentarme de la manera más aséptica posible, sin saber de qué iba y, de repente, empecé a ver cómo planteaba la historia y cómo iban ocurriendo las cosas. La verdad que me impresionó bastante. Si tuviera que quedarme con uno, hay muchísimos, pero por la sensación de sorpresa que me generó por cómo estaba planteado todo, elegiría este.

Josué Monchán

Katana Zero (Askiisoft, 2019) es un juego que, aparentemente, no tiene ninguna vocación narrativa. Pero es de esas cosas pequeñas que descubres y dices «qué guay, a lo mejor esto se ha hecho hace mil años, pero yo no lo sabía». Inicias una conversación jugable, de las que tienes opciones para elegir y, en lugar de que aparezcan todas las opciones de

conversación a la vez, primero te sale la posibilidad de interrumpir con un «cállate» antes de que el otro personaje termine de hablar. Esto es lo que ha comentado antes Tatiana sobre cómo quiere jugar cada tipo de jugador: yo introduzco elementos narrativos en el juego, pero sé que hay jugadores que no los quieren y les estoy dando la opción de que digan abiertamente «no quiero narrativa». Eso me pareció muy novedoso porque lo hacen como una excusa narrativa, no es un botón de cancelar. Este tipo de herramientas tan pequeñas me flipan, me parece que «rascar» en estos detalles es mejor que tener un concepto grande más complejo. *Katana Zero* no es un juego que vaya a pasar a la historia por su narrativa, pero considero que tiene una herramienta innovadora.

Clara Pellejer

Durante la cuarentena jugué a *Wandersong* (Greg Lobanov, Dumb and Fat Games, 2018). La historia es de aventuras: te dicen que eres el héroe que salvará todo y te embarcas en un viaje. La cuestión es que eres un bardo y tu mecánica principal es cantar, ya sea para tomar decisiones en diálogos, desbloquear puzzles o para luchar. Pero de repente manejas a una chica con espada que lo va destro-

zando todo: ya no hay opción de dialogar o de resolver los conflictos de forma amistosa, ella es la verdadera heroína. Después vuelves a jugar con el bardo y todo ha cambiado. Ya no cantas alegremente, sólo musitas vagamente alguna nota mal afinada, toda la ciudad es súper gris y hay un elemento nuevo: un reloj. Las horas pasan a medida que te mueves, cambias de zona, canturreas, etc. Es una ciudad con su ritmo pesado, sus horarios, sus fábricas y su ambiente. El personaje está deprimido y todo su entorno y las mecánicas cambian para adaptarse a la historia de ese preciso momento, lo que me cambió toda la perspectiva de lo que estaba jugando hasta entonces. ■

I clausura

MARTA MARTÍN NÚÑEZ

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

El diseño narrativo de videojuegos, más allá de lo que consideraríamos la narrativa estricta vinculada al desarrollo de los acontecimientos, se sitúa en el corazón del diseño conceptual del videojuego, en estrecha vinculación con otros ámbitos como el diseño de mecánicas, puzzles y niveles, las posibilidades de agencia e interacción del jugador, el arte conceptual del juego, o las posibilidades tecnológicas. El diálogo mantenido con Tatiana Delgado, Josué Monchán, Clara Pellejer y Adrián Castro, que desde diferentes ámbitos han abordado todas estas facetas, nos ha señalado cómo todas ellas son relevantes de una u otra forma para conseguir una experiencia narrativa más profunda. La complejidad del videojuego como producto cultural, donde son necesarios conocimientos tanto técnicos como artísticos y humanísticos muestra también cómo ninguno de estos campos es autosuficiente por sí mismo, y las ideas más interesantes surgen, precisamente, en las zonas limítrofes, cuando se cruzan conocimientos y cuando los diferentes diseñadores y desarrolladores son capaces de entender y comunicarse con los distintos departamentos.

Los diseñadores se enfrentan al reto de diseñar mundos —y todo lo que albergan— en el que los jugadores interactúen en el espacio de forma libre pero, al mismo tiempo, guiados por el juego de forma sutil para encontrarse con las piezas clave que les permitirán progresar. En este sentido, su trabajo se parece al de los «ilusionistas», capaces de dirigir la mirada del jugador con trucos de «magia», tratando de no ser descubiertos. Los nuevos espacios como la realidad virtual, por ello, pre-

sentan nuevos retos para diseñadores y desarrolladores porque la fascinación de los jugadores con el entorno es tal, que son incapaces, en muchas ocasiones, de predecir —y así guiar— sus comportamientos. Nos ha resultado especialmente revelador la importancia que todos los entrevistados han concedido a los detalles. Esto es especialmente importante en la construcción de los personajes donde todo, desde sus rasgos físicos o psicológicos, que emergen en sus diálogos, hasta el diseño de espacios, *props* y pertenencias, debe estar pensado y diseñado para transmitir su personalidad y su pasado. Pero también desde el diseño artístico, en el que cada objeto y cada textura es única para crear la ambientación necesaria, y, por supuesto, en el diseño de mecánicas, puzzles y niveles, donde las curvas de dificultad deben estar perfectamente pensadas y diseñadas para lograr el adecuado equilibrio entre reto y superación en consonancia con los momentos de tensión dramática.

Los videojuegos, como un producto cultural de enorme riqueza y complejidad, requieren así una formación variada, completa y diversa. Como espacio virtual y remediador, necesitan nutrirse de otras formas culturales y la cinematográfica es una, quizá la más evidente por el peso del lenguaje audiovisual en nuestra cultura. Pero también otras manifestaciones, que desde terrenos (en principio) más alejados, pueden aportar una enorme riqueza a las experiencias lúdicas, como la literatura y sus sistemas de narradores, el teatro y la concepción del espacio, o las *performances* conceptuales y su forma de interactuar con el público. ■

ILUSIONISTAS DIGITALES. EL DISEÑO NARRATIVO EN EL VIDEOJUEGO ESPAÑOL

Resumen

Siguiendo la línea marcada por la temática del número, la sección *(Des)encuentros* plantea una serie de cuestiones clave para comprender las diferentes vertientes vinculadas al diseño narrativo de videojuegos centrado en la industria española en forma de diálogo entre profesionales de diferentes áreas, Tatiana Delgado, Josué Monchán, Clara Pellejer y Adrián Castro, con los académicos Víctor Navarro Remesal y Marta Martín Núñez. El diálogo abordará, en primer lugar, cuestiones contextuales como los cambios de sensibilidad de la industria hacia la importancia de la profundidad narrativa de los videojuegos, el papel que juega la formación reglada en diseño y desarrollo de videojuegos, o la importancia de cultivar las conexiones con otras formas culturales, como el cine, pero también con otras formas menos evidentes como el arte conceptual o el teatro. A continuación, el diálogo profundizará en aspectos de la creación de videojuegos, como las relaciones entre diseño de juego y narrativa, la libertad y agencia del jugador, la narrativa ambiental y las particularidades de la narrativa en los espacios de realidad virtual, o la integración de rasgos de complejidad narrativa.

Palabras clave

Videojuego; Videojuego español; Narrativa; Ludonarrativa; Diseño narrativo de videojuegos.

Autores

Tatiana Delgado (Madrid, 1975) ha trabajado en la industria del videojuego como Game Designer y Level Designer durante más de diecisiete años, en empresas como Rebel Act Studios, Enigma Software Productions, Zinkia, Tequila Works, Gameloft y King, desarrollando juegos para PC, Xbox, Wii, DS y dispositivos móviles. En 2017 cofundó el estudio Vertical Robot dedicado a la Realidad Virtual, donde se ocupó del diseño y la narrativa de los juegos *Daedalus* (2017) y *Red Matter* (2018). Actualmente ha cofundado el estudio Out of the Blue, dedicado al desarrollo de juegos narrativos de puzzles, donde acaba de publicar *Call of the Sea* para PC y Xbox (2020). Contacto: info@revistaatalante.com.

Josué Monchán (Lleida, 1973) ha trabajado en la industria de los videojuegos durante quince años, donde ha escrito, entre otros, para Pendulo Studios (sagas *Runaway*, *Hollywood Monsters* y *Yesterday*) y ha recibido premios como el Excellence in Storytelling de Game Connection San Francisco 2015 por *Blues and Bullets* de A Crowd of Monsters (2015).

DIGITAL ILLUSIONISTS: NARRATIVE DESIGN IN THE SPANISH VIDEO GAME

Abstract

In keeping with the theme of this issue, the *(Dis)Agreements* section explores a series of key questions in an effort to understand the different dimensions of the narrative design of video games, focusing on the Spanish industry, in the form of a dialogue between professionals from different areas: Tatiana Delgado, Josué Monchán, Clara Pellejer and Adrián Castro, with the academics Víctor Navarro Remesal, and Marta Martín Núñez. The dialogue begins with a discussion of contextual issues like the shift of sensibility in the industry towards an awareness of the importance of narrative depth in video games, the role of regulated training in video game design and development, and the importance of cultivating connections with other cultural forms like cinema, but also with less obvious forms like conceptual art or theatre. The conversation then moves onto aspects of video game creation, such as the relationship between game design and narrative, player freedom and agency, environmental storytelling and the particularities of narrative in virtual reality, and the integration of features of narrative complexity.

Key Words

Video games; Spanish video games; Narrative; Ludonarrative; Video game narrative design.

Authors

Tatiana Delgado (Madrid, 1975) has worked in the video game industry as a game designer and level designer for more than seventeen years, for companies like Rebel Act Studios, Enigma Software Productions, Zinkia, Tequila Works, Gameloft, and King, developing games for PC, Xbox, Wii, DS, and mobile devices. In 2017, she co-founded the Vertical Robot studio dedicated to virtual reality, where she worked on the design and narrative for the games *Daedalus* (2017) and *Red Matter* (2018). Currently, she is co-founder of the studio Out of the Blue, dedicated to the development of narrative puzzle games, where she has just released *Call of the Sea* for PC and Xbox (2020). Contact: info@revistaatalante.com.

Josué Monchán (Lleida, 1973) has worked in the video game industry for fifteen years. For Pendulo Studios he wrote the *Runaway* sagas, *Hollywood Monsters*, and *Yesterday*, and he has received awards including the Excellence in Storytelling award at Game Connection San Francisco in 2015 for *Blues and Bullets* (A Crowd of Monsters, 2015). He has also translated

También es traductor (*Papers Please* (Lucas Pope, 2013), *Shovel Knight* (Yacht Club Games, 2014), *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018), *Return of the Obra Dinn*, Lucas Pope, 2018) y docente (UCM, UFV y UVigo, entre otras). Su último trabajo publicado, *Blacksad: Under the Skin* (Pendulo Studios, 2019), que adapta al videojuego el multipremiado cómic de Guarnido y Díaz Canales, fue galardonado como Mejor juego de Aventura-Acción en la feria alemana Gamescom. Contacto: info@revistaatalante.com.

Clara Pellejer (Zaragoza, 1992) es cofundadora de World Domination Project Studio, donde ha desarrollado *Anyone's Diary* (2019), un juego en VR para PlayStation, como artista 2D y 3D y participando también en el desarrollo narrativo. Este juego fue galardonado con el premio a la propuesta VR más innovadora de 3DWire 2018 y obtuvo tres nominaciones a los Premios PlayStation Talents 2017 por Mejor Concept Art, Mejor Valorado por la Prensa y Mejor Utilización de Plataforma PlayStation. Ha recibido la beca Women in Games de Florida Replay por sus proyectos *Kihote* (2017) y *Kawaii Vader* (2018) y fue finalista en School Leads 2018 con una ponencia sobre VR en el Congreso Internacional Mundos Digitales 2018 en A Coruña. Actualmente trabaja como artista de texturas y modeladora 3D en el juego *Anima, song from the Abyss*. Contacto: info@revistaatalante.com.

Adrián Castro (Sevilla, 1987) es desarrollador de videojuegos con formación técnica y académica. Ha trabajado en el desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas para diversas plataformas: desde ordenador a realidad virtual, pasando por dispositivos portátiles y consolas. Ha trabajado en el departamento de comportamiento del jugador de *League of Legends*; diseñando protocolos y estrategias dentro de Riot Games. Actualmente imparte la asignatura Diseño de Juego en todos los cursos y másteres que ofrece la Escuela Superior de Videojuego y Arte Digital de Málaga. Contacto: info@revistaatalante.com.

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

the games *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), *Shovel Knight* (Yacht Club Games, 2014), *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018), and *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope, 2018), and he has taught at Spanish universities including UCM, UFV and UVigo. His most recent game, *Blacksad: Under the Skin* (Pendulo Studios, 2019), which adapts Guarnido and Díaz Canales' award-winning comic series to the video-game medium, won Best Action-Adventure Game at Germany's Gamescom trade fair. Contact: info@revistaatalante.com.

Clara Pellejer (Zaragoza, 1992) is the co-founder of World Domination Project Studio, where she developed *Anyone's Diary* (2019), a game in VR for PlayStation, as the 2D and 3D artist and also contributing to its narrative development. This game was awarded the 3D Wire prize for the most innovative VR game in 2018 and received three nominations in the PlayStation Talents Awards in 2017 for Best Concept Art, Best Game for the Press, and Best Use of the PlayStation Platform. She received the Women in Games grant from Florida Replay for her projects *Kihote* (2017) and *Kawaii Vader* (2018) and she was a finalist in School Leads 2018 with a talk on VR at the Congreso Internacional Mundos Digitales 2018 in A Coruña. She is currently working as a texture and 3D modelling artist on the game *Anima: Song from the Abyss*. Contact: info@revistaatalante.com.

Adrián Castro (Sevilla, 1987) is a video game developer with technical and academic training. He has worked on the development of video games and interactive experiences for various platforms, from virtual reality computers to portable devices and consoles. He worked in the *League of Legends* player behaviour department, designing protocols and strategies for Riot Games. He currently teaches the course in game design in all the undergraduate and master's programs offered by Escuela Superior de Videojuego y Arte Digital (EVAD) in Málaga. Contact: info@revistaatalante.com.

Víctor Navarro Remesal (Guadalajara, 1983) is a professor and researcher at the Tecnocampus (Universitat Pompeu Fabra), where he teaches in the degree programs in video game and audiovisual media design and production. He is the author of *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos* (Shangrila, 2016) and *Cine Ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine* (Editorial UOC, 2019), and the editor of *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (Shangrila, 2020). He also directs the Ludografías collection dedicated to Game Studies in Spanish published by Shangrila. He has been a visiting professor at IT University of Copenhagen, Roskilde University, and the Centre of Excellence in Game Culture Studies in Tampere, Finland. He teaches courses in video game history and

otras, y anteriormente ha sido profesor de Cine de Animación o Publicidad Digital e Interactiva. Sus principales intereses de investigación son la libertad del jugador, el Zen en los videojuegos, el *gêmu* o videojuego japonés y la preservación. Contacto: vnavarro@tecnocampus.cat.

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

Referencia de este artículo

Martín Núñez, M., Navarro Remesal, V., Castro, A., Delgado, T., Monchán, J., Pellejer, C. (2021). Ilusionistas digitales. El diseño narrativo en el videojuego español. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 139-180.

industry and interactive scriptwriting, among others, and was previously a professor of animation film and digital and interactive advertising. His main research interests are player freedom, Zen in video games, the *gêmu* or Japanese video games and preservation. Contact: vnavarro@tecnocampus.cat.

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

Article reference

Martín Núñez, M., Navarro Remesal, V., Castro, A., Delgado, T., Monchán, J., Pellejer, C. (2021). Digital Illusionists: Narrative Design in the Spanish Video Game. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 139-180.

Edita / Published by



Licència / License



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

SOLARIS,

Textos de cine

Los secretos que intuimos en el cine que nos fascina sin remedio.

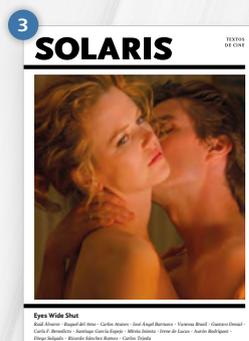
Una publicación sobre CINE y PENSAMIENTO con textos de ensayo, comentario fílmico, análisis textual, filosofía, psicoanálisis, ¡y mucho más!



De Arrebato a Zulueta
244 páginas, color.
21€ PVP



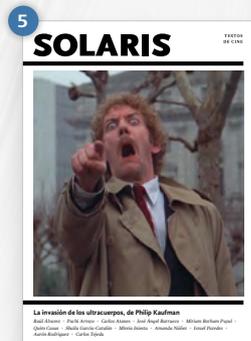
Trilogía del Apartamento de Roman Polanski
320 páginas, color.
21€ PVP



Eyes Wide Shut
244 páginas, color.
21€ PVP



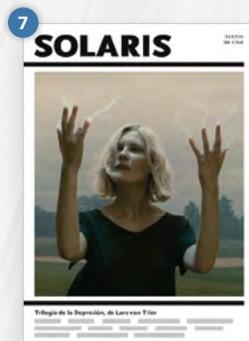
Cine que hoy no se podría rodar
244 páginas, color.
21€ PVP



La invasión de los ultracuerpos, de Philip Kaufman
PRÓXIMAMENTE



Paolo Sorrentino
PRÓXIMAMENTE



Trilogía de la depresión, de Lars von Trier
PRÓXIMAMENTE

Consigue los números que desees o suscríbete para recibir los próximos, en: www.tramaeditorial.es.

Gastos de envío GRATIS en España.

t
trama
EDITORIAL.ES

S
SOLARIS

