

## **Estructuras Narrativas Lúdicas: un Resorte Creativo para Artistas Digitales**

**Xóchitl Tortolero Cervantes**

Resumen en castellano

Con esta tesis buscamos establecer el mayor número de coincidencias entre lenguaje, narratología y videojuego con el fin de detectar, nuevas estructuras narrativas que puedan aplicarse a la creación artística multimedia. El objetivo principal de esta investigación es proporcionar un modelo de Narrativa lúdica que estimule a los creadores artísticos en nuevos medios, a que revaloren el lenguaje, la narración y las estrategias del juego como recursos de creación.

Nuestro punto de partida fue la relación que existe entre las personas las historias y los juegos; pudimos apreciar que no sólo son herramientas de comunicación y expresión, sino que se enriquecen y complementan mutuamente. A lo largo del tiempo la herencia narrativa se ha adecuando a las condiciones culturales y tecnológicas existentes.

En un segundo momento pudimos conocer algunas piezas literarias que fueron concebidas a partir de juegos y por ello designamos como narrativas lúdicas, cuyas características pueden considerarse como modelos que estimulen el trabajo profesional de escritores, guionistas o diseñadores de textos interesados en integrar relatos a sus piezas como una aportación a la narratología y a la poética digital contemporáneas.

En la tercera parte exploramos las características que los videojuegos y los atributos que podemos asociar con la composición de relatos, como el sentido de vértigo y de movimiento, su formato de niveles o plataformas que muestran un modo de avance y progresión en el que además propicia el ambiente inmersivo que permite a los espectadores vivir en carne propia la experiencia.

A través de este estudio mostramos un balance entre las posturas críticas que han distanciado los juegos de las narrativas; confirmando que no existe razón para tal distinción, sino al contrario, existen elementos que aseguran su mutua dependencia. Lo cual confirma nuestra tesis de utilizar ciertas cualidades de los juegos para experimentar formatos narrativos más complejos similares a la idea del palimpsesto, entendido como un texto que se desarrolla a lo largo de diversos ejes, compuesto por un sinnúmero de acciones, formando una red con múltiples posibilidades de lectura e interpretación.

En el último apartado proponemos prácticas que puedan orientar tanto a profesores, estudiantes e interesados en incursionar en el mundo del diseño de textos y guiones. Que sean un laboratorio de experimentación lúdico-narrativo, el cual contribuya a formar *Narrajugadores*, que afloren la genialidad poética nutrida a partir del juego con propuestas que puedan revestirse con temáticas y tratamientos muy diversos.

Concluimos nuestro estudio confirmando cómo el juego y el lenguaje son herramientas indispensables que los creadores artísticos pueden considerar para proponer un tipo de narrativas jugables, experimentales e innovadoras. La necesidad de replantear la importancia de relatar historias y estimular su práctica, para cualquier artista interesado en complementar sus piezas.