

Resum en Valencià

Amb aquesta tesi busquem establir el major nombre de coincidències entre llenguatge, narratologia i videojoc amb per tal de detectar, noves estructures narratives que puguin aplicar-se a la creació artística multimèdia. L'objectiu principal d'aquesta investigació és proporcionar un model de Narrativa lúdica que estimuli als creadors artístics en nous mitjans, que revaloren el llenguatge, la narració i les estratègies del joc com a recursos de creació.

El nostre punt de partida va ser la relació que existeix entre les persones les històries i els jocs, vam poder apreciar que no tan sols són eines de comunicació i expressió, sinó que s'enriqueixen i complementen mútuament. Al llarg del temps l'herència narrativa s'ha adequat a les condicions culturals i tecnològiques existents.

En un segon moment vam poder conèixer algunes peces literàries que van ser concebudes a partir de jocs i per això designem com narratives lúdiques, amb unes característiques que poden considerar com a models que estimulin el treball professional d'escriptors, guionistes o dissenyadors de texts interessats a integrar relats a les seves peces com una aportació a la narratologia i la poètica digital contemporànies.

A la tercera part explorem les característiques que els videojocs i els atributs que podem associar amb la composició de relats, com el sentit de vertigen i de moviment, el seu format de nivells o plataformes que mostren una manera d'avanç i progressió en què a més afavoreix l'ambient immersiu que permet als espectadors viure en carn pròpia l'experiència.

A través d'aquest estudi mostrem un balanç entre les postures crítiques que s'han distanciat els jocs de les narratives, confirmant que no hi ha raó per a tal distinció, sinó al contrari, hi ha elements que asseguren la seva mútua dependència. La qual cosa confirma la nostra tesi d'utilitzar certes qualitats dels jocs per experimentar formats narratius més complexos similars a la idea del palimpsest, entès com un text que es desenvolupa al llarg de diversos eixos, compost per un sens fi d'accions, formant una xarxa amb múltiples possibilitats de lectura i interpretació.

En l'últim apartat proposem pràctiques que puguin orientar tant a professors, estudiants i interessats en incursionar en el món del disseny de texts i guions. Que siguin un laboratori d'experimentació lúdic-narratiu, que contribueixi a formar Narrajugadors, que aflorin la genialitat poètica nodrida a partir del joc amb propostes que puguin revestir amb temàtiques i tractaments molt diversos.

Concloem el nostre estudi confirmant com el joc i el llenguatge són eines indispensables que els creadors artístics poden considerar per proposar un tipus de narratives jugables, experimentals i innovadores. La necessitat de replantejar la importància de relatar històries i estimular la seva pràctica, per a qualsevol artista interessat en complementar els seus obres.