

INDICE

INTRODUCCIÓN	viii
Interés del Tema de Estudio	ix
Partes del Trabajo y Metodología	xi
I. HOMO NARRANS	1
El hombre y las Historias	3
Definiendo Narrativa, Historia y Relato	4
1.1 El Lenguaje y las Historias	7
1.2 El Papel del Lenguaje en la Formación del Pensamiento.....	9
1.3 Las Primeras Historias de la Humanidad	13
Las Historias Gráficas	16
1.4 Lenguaje y Juego Creativo	20
II. HOMO LUDENS	23
2.1 Origen, Etimología e Importancia del Juego	26
Etimologías de “Juego”	26
Importancia del Juego	28
Juego y creatividad	30
2.2 Juego y Lenguaje; una Mancuerna Creativa	33
De Juegos Poéticos, Palabras Ocultas a Lenguajes Artísticos	34
Los Códigos Secretos	36
Lenguajes Inventados	38
Lenguajes Artísticos en la Literatura	40
2.3 Literatura Lúdica	42
Los Caligramas	46
Ideogramas, Logogramas y Caligrafías	48
Las Vanguardias y el Juego Desbordado	49
Partituras de Sucesos, Libros-caja de Artistas y Algo Más	58
2.4 Scriptor Ludens vs. Lector Ludens	61
OuLiPo	61

III.	NARRANS ET LUDENS	67
3.1	Literatura Inspirada en Juegos	68
	<i>Juego de Cartas</i> de Max Aub	72
	<i>Rayuela</i> de Julio Cortázar	73
	<i>La Vida; Instrucciones de Uso</i> , de Georges Perec	73
	<i>El Castillo de los Destinos Cruzados</i> , de Italo Calvino	74
3.2	¿Juegos o Literatura Encubierta?	76
3.3	Teorías para Componer Historias	80
3.4	La Migración a los Sistemas Digitales	88
	El Origen de las Máquinas Narrativas	90
	Textos Estocásticos o Aleatorios	91
	El Ordenador Comienza a Narrar Historias	92
	Máquinas, Historias y Arte Digitales	103
	Generadores de Historias	103
IV.	JUEGOS NARRATIVOS DIGITALES	107
4.1	Generalidades sobre los Juegos Digitales	110
4.2	Los Juegos Digitales desde la Óptica Narrativa	118
4.3	Ludólogos vs. Narratólogos; Historia de un Conflicto	122
	4.3.1 Opiniones Ludológicas	123
	4.3.2 Opiniones Narratológicas	128
	4.3.3 Opiniones Integradas	131
4.4	Cualidades entre narrativas y juegos en entornos digitales	134
	4.4.1 Elementos Narratológicos	136
	4.4.2 Elementos de Poética Digital	138
	Transtextualidad	138
	Interactividad	140
	Inmersión	141
	Sistemas Emergentes	142
	4.4.3 Elementos Hermenéuticos	144
	4.4.4 Elementos Formales	146
	4.4.5 A manera de desenlace	150

V.	PROCESO DE CREACIÓN PARA ESTIMULAR HABILIDADES NARRATIVAS LÚDICAS	155
5.1	La Creación Narrativa en 5 Pasos: Idear, Componer Experimentar, Editar y Evaluar	157
5.1.1	Primera Etapa: IDEAR	158
5.1.2	Segunda Etapa: COMPONER	159
5.1.3	Tercera Etapa: EXPERIMENTAR	161
5.1.3.1	Recursos Narratológicos	161
	El Manejo del Tiempo, ¿Cuál Tiempo?	161
	Creación de Personajes	162
	Construcción del Mundo Narrativo	165
	Elementos no Narrativos, Textos Imbuidos: <i>Cut-scenes</i> y <i>Scripted Events</i>	167
5.1.3.2	Recursos de Poética Digital	168
	Interactividad	170
5.1.3.3	Recursos Hermenéuticos	173
5.1.3.4	Recursos Formales	174
5.1.4	Cuarta Etapa: EDITAR	177
5.1.4.1	Recursos Analógicos	177
5.1.4.2	Recursos Multimedia	177
5.1.5	Quinta Etapa: EVALUAR	179
5.2	El modelo de Narrativas Lúdicas en Grim Fandango	180
5.2.1	Elementos Narratológicos	183
5.2.2	Elementos Hermeneuticos	188
5.2.3	Elementos Formales	192

VI.	150	RETOS PARA NARRAJUGADORES	195
6.1.		Labores Previas	197
6.2.		Prácticas para Idear Relatos	198
6.3.		Prácticas para Imaginar Historias	199
6.4.		Generar Historias a partir de Imágenes	201
6.5.		Fuentes de Inspiración Literaria, Histórica o Lúdica	205
6.5.1.		Fuentes Literarias	205
6.5.2.		Fuentes Históricas	208
6.5.3.		Fuentes Lúdicas	210
6.6.		Componer Historias	214
6.6.1.		Determinar un Género, ¿De Juego o Literario?	214
6.6.2.		Recursos de Composición	216
6.6.3.		Organizadores de Relatos	221
6.7.		Experimentar	224
6.7.1.		Recursos Narratológicos	224
6.7.1.1.		Nivel del Texto	224
6.7.1.2.		Nivel de la Historia	226
6.7.1.3.		Nivel de la Fábula	227
6.7.2.		Recursos de Poética Digital	229
6.7.3.		Recursos Hermenéuticos	231
6.7.4.		Recursos Formales o Estructurales	233
6.8.		Editar	239
6.8.1.		Historias en Formatos Analógicos	239
6.8.2.		Proyectos Digitales	241
6.9.		Producto Final: Evaluar	244

CONCLUSIONES 247

RESÚMENES

Resumen en Castellano 259

Abstract in English 260

Resum en Valencià 261

BIBLIOGRAFÍA 263

WEBLOGRAFIA 275

SITIOS WEB RECOMENDADOS 278

ANEXOS

1. **Esquema de la Novela *Life a User's Manual***
de Georges Perec, Verba Mundi Book, Boston, 2009. 283
2. **Clasificación de los Tipos de juego según Bob Hughes**
y Sandra Melville que aparece en: *Playworker's taxonomy*
of play types, PLAYLINK, London, 2002. 284
3. **Algunas Tareas de los Escritores de Medios Digitales,**
Tomado de: New Writing Universe [Texto on line] en:
<http://www.australiacouncil.gov.au/writersguide>
Consultado: 18/01/2013. 285
2. ***The Future of Books* by James Warner** [Texto on line] en:
<http://www.mcsweeneys.net/articles/the-future-of-books> 286
Consultado: 21/01/2013.