

- Massive Attack. (1994). *Protection*. [LP]. Londres: Wild Bunch Records.
- Navas, E. (2007). *Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture*. Recuperado el 18 de octubre de 2009, de <http://remixtheory.net/?p=235>
- Navas, E. (2007). *The Three Basic Forms of Remix: a Point of Entry*. Recuperado el 18 de octubre de 2009, de <http://remixtheory.net/?p=174>
- Navas, E. (2012). *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. Nueva York: SpringerWien.
- Pearlman, K. (2009). *Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit*. Burlington: Focal Press.
- ReFalo, L. (2007). Tarot of Color. En Hill, S. (2013). *Galaxy Tarot*. [Aplicación para Android]. Columbia Británica: Galaxy Tone Software.
- Reisz, K. (1989). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus.
- Schloss, J. G. (2014). *Making Beats: The Art of Sample-Based Hip-Hop*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Smith, M. (2008). *Acceso Directo a Gustavo Lamas*. [Demo Software]. Buenos Aires: FireRogueTM.
- Smith, M. (2008). *Imagery*. [Videoarte]. Buenos Aires: FireRogueTM.
- Smith, M. (2016). *D3M0SAMPL3R*. [Demo Software]. Buenos Aires: FireRogueTM.
- Smith, M. (2016). *DemoSampler. El muestreo y su aplicación en la construcción de nuevas significaciones*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.
- Smith, M. (2017). *DemoSampler. El muestreo y su aplicación en la construcción de nuevas significaciones. Escritos en la Facultad*, 131, 90-91. Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.
- Smith, M. (2019). *INSTALUV*. [Demo Software]. Buenos Aires: FireRogueTM.
- Snoman, R. (2004). *The Dance Music Manual: Tools, Toys and Techniques*. Burlington: Focal Press.
- Toop, D. (1995). *Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds*. Londres: Serpent's Tail.
- Turner-Rahman, G. (2013). *Abductive Authorship of the New Media Artifact*. En Chris, C. (Ed.) & Gerstner, D. (Ed.). (2013). *Media Authorship*. (pp. 151-162). Nueva York: Routledge.
- Veal, M. E. (2007). *Dub: Soundscapes and Shattered Songs in Jamaican Reggae*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Winters, G. (1995). *Listen, Compose, Perform*. Cambridge: University Press.
- Wiseman-Trowse, N. (2008). *Performing Class in British Popular Music*. Londres: Palgrave Macmillan.

Abstract: *DemoSampler* is a coherent system of audiovisual beliefs and practices that seeks to organize and explain the development of a recognizable style by means of sampling and mixing audiovisual documents. This collection, as a hybrid sample of interactive video art and experimentation piece, relates to the audiovisual real-time executable demonstrations created for release in the demoscene. As a digital artifact, it relies on cyberpunk in order to develop an experimental context that, in pursuit of an authentic creative act, consists of trying to reconstruct the author's worldview. Keywords: demoscene, interactive, collection, video art, documentary, musical production, sampling, versioning, resignification.

Keywords: Interactive – collection - video art – documentary - musical production – sampling – versioning - resignification

Resumo: O *DemoSampler* é um sistema coerente de crenças e práticas audiovisuais que tenta organizar e explicar o desenvolvimento de seu próprio estilo a partir da *amostragem* de documentos audiovisuais. Essa coleção, como uma amostra de arte interativa híbrida e peça experimental, está relacionada aos vídeos gerados na *demoscene*. Como artefato digital, conta com o *cyberpunk* para desenvolver um contexto de experimentação que, em busca de um autêntico ato criativo, tenta recriar a visão de mundo de seu autor.

Palavras chave: Interativa - coleção - vídeo-arte - documentário - produção musical - amostragem - versão - resignificação

^(*) **Mariela Smith.** Diseñadora audiovisual. Especialista en diseño de identidad 360° y arte de los nuevos medios.

Una introducción a los videojuegos como narrativa y sus problemáticas desde el paradigma de Dark Souls

Fecha de recepción: septiembre 2019

Fecha de aceptación: noviembre 2019

Versión final: enero 2020

Luciano Exequiel Souberbelle ^(*)

Resumen: El siguiente trabajo analiza los videojuegos como medio de narrativa audiovisual, haciendo énfasis en las particularidades que los diferencian de otros medios audiovisuales, como la inmersión, la interacción y la presencia de un enunciador productor entendido en términos semióticos. Para lograr un acercamiento a la categoría de los videojuegos, se recurre al análisis de la saga *Dark Souls*, que desde su salida al mercado en 2011 ha innovado el mundo de los videojuegos hasta llegar a establecer un género en sí mismo, el *Soul's like*.

Palabras clave: Videojuegos – narración – inmersión - manipulación discursiva – enunciador - jugador

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 115]

Particularidades de los videojuegos como medio de narración audiovisual

Antes de adentrarnos en un análisis sobre los videojuegos y al tratarse de una temática poco desarrollada en el ámbito académico frente a otras formas audiovisuales, es prudente aclarar una definición como también las características que los diferencian con respecto a otras obras. Se entiende como videojuego aquellos juegos electrónicos en los que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video. Los videojuegos se dividen en género según las distintas mecánicas de juego (plataforma, RPG, *shooter*, etc.), sin embargo, y a modo de facilitar las clasificaciones y el análisis metodológico del siguiente trabajo, se procederá a la utilización de categorías propias que separan el amplio canon de videojuegos en dos teniendo en cuenta la relación que establecen con su receptor: narrativos y no-narrativos. Esta separación epistemológica es necesaria debido a que no todos los videojuegos narran una historia, sino que se centran mayormente en las mecánicas de jugabilidad que ofrecen a nivel psicomotriz. Este tipo de juegos han sido muy frecuentes en los principios de este medio electrónico, contando con obras como *Pong* o *Tetris*, pero también pueden hallarse ejemplos más contemporáneos como en el caso de *Wii Sports*, *League of Legends* o *PUBG*.

Tantos videojuegos narrativos como no-narrativos se diferencian de otros medios audiovisuales y entre sí por el grado de inmersión e interacción que el receptor precisa para ponerse en relación con este tipo de obra. Es justamente esta inmensa posibilidad de inmersión e interacción una de las más grandes diferencias entre los juegos y otras formas de discurso convencionales, ya que el lector puede tomar las riendas de la historia y/o la jugabilidad, constituyéndose a sí mismo como un enunciatario-productor. Esto puede dar como resultado la sensación de que el jugador realmente controla la historia y las infinitas experiencias distintas que esta puede transmitir, pero en realidad se encuentra dentro de los márgenes de la proceduralidad. Este término, un poco complicado de definir, trata sobre como autores y diseñadores enmarcan los límites del mundo jugable de modo ilusorio, contemplando todo lo que el jugador puede hacer, por lo que este nunca va a poder alejarse realmente de la voluntad del autor. Estos límites pueden verse con claridad en videojuegos antiguos donde la proceduralidad no era ilusoria y limitaba los espacios con muros invisibles en lugar de obstáculos *reales* que impidan la exploración.

Afortunadamente, la literatura nos permite acercarnos a una mayor comprensión de estas categorías que hacen especiales a los videojuegos y que, a su vez, se encuentran presentes en un género literario que, al igual que los videojuegos, ha gozado de gran popularidad y aceptación entre el público joven: Elige tu propia aventura, también conocido como *librojuego*, son series de hiperficción explorativa o narrativa hipertextual. La narrativa hipertextual se divide, por un lado, en narrativa hipertextual constructiva, que es aquella construida gracias a varios autores simultáneamente y, por otro lado, se encuentra la narrativa hipertextual explorativa, que es aquella donde se ofrecen al lector diversos cami-

nos al igual que la posibilidad de elección. Este procedimiento aproxima los papeles entre autor y lector, pero no los confunde, ya que el lector, que se configura como en el caso de los videojuegos como un enunciatario-productor, opera dentro del marco de proceduralidad premeditado por el autor. Al igual que en un videojuego, experimentar la narración de un Elige tu propia aventura podrá arrojar finales satisfactorios, no satisfactorios, que terminen en muerte o que por decisiones equívocas lleven a un comienzo desde cero.

La categoría del jugador

Otra categoría fundamental para entender la diferencia entre el videojuego y otro medio narrativo es la categoría del jugador. Esta compleja figura que se configura como enunciatario-productor, además, se desdobra en dos dando forma al jugador empírico, que es aquel que se encuentra del otro lado de la pantalla manipulando los controles del juego y, a su vez, el jugador como personaje/protagonista del juego. A fin de permitir una mayor inmersión e identificación, es común encontrar rasgos comunes entre los protagonistas de distintos videojuegos. Estos rasgos también son frecuentes en los libros de hiperficción explorativa. Por lo general, se tienen pocos datos sobre el protagonista, el juego suele ser en primera persona, el protagonista suele no tener nombre propio hasta que el jugador empírico le designa uno, el personaje del jugador no suele hablar más que entre opciones que pueden escogerse, etc. Así, las elecciones del jugador como personaje y del jugador empírico fuera de la pantalla pasan a encontrarse en el mismo nivel diegético. El receptor no solo recibe de forma pasiva la historia, sino que interactúa activamente a través de su personaje. Un caso prototípico es el de Link, protagonista de la saga *The Legend of Zelda*, cuyo creador concibió desde estos preceptos buscando que el jugador pudiera proyectarse en Link (Altozano, TEDx, 2012). Un caso similar se vive también en toda la saga de *Dark Souls*. La persona se convierte en el personaje mediante una conexión directa con su experiencia.

The mechanism by which we receive these stories has changed significantly over the years, going from page, to stage, to screen. The way we that we perceive *and understand* these stories has stayed mostly the same. Because with traditional storytelling media we are passive observers, we are confined to the reception of information, but not with games [...] with a videogame we are in the epicenter of action, we are making decisions on who this character is, where they're going, what they're saying, how they're interacting with the world around them and that is incredibly immersive. (Warner, TEDx, 2018).

El mecanismo por el cual recibimos estas historias ha cambiado significativamente a lo largo de los años, pasando desde página, al escenario, a la pantalla. La forma en que percibimos y comprendemos estas historias se ha mantenido casi igual. Porque con los medios tradicionales de narración somos observadores pasivos, nos limitamos a la recepción de información, pero no con los juegos [...] con un

videojuego estamos en el epicentro de la acción, estamos tomando decisiones sobre quién es este personaje, hacia dónde van, qué es lo que dicen, cómo interactúan con el mundo que los rodea y eso es increíblemente inmersivo” (Warner, TEDx, 2018).

Gracias a la forma inmersiva de los videojuegos y a la identificación que se produce desde el jugador empírico hacia el jugador como personaje es común escuchar frases como *Morí* en lugar de *Mi personaje/El personaje X murió*. Además del entretenimiento y esparcimiento que garantizan los videojuegos mediante este proceso de reconocimiento con el protagonista, se abren las puertas a otras posibilidades de este género discursivo con gran potencial pedagógico, ya que permiten aprender mediante la prueba y error sin consecuencias reales. Por esta razón, los videojuegos y otras formas de simulaciones virtual ya se han abierto paso en campos como la medicina y el ejercicio militar.

Recursos narrativos comunes de los videojuegos

Para llevar a cabo su discursividad, el enunciador dentro del videojuego puede valerle de distintos recursos como el sonido, que puede ir desde efectos de sonido sencillos hasta bandas sonoras compuestas por orquestas enteras, la ambientación y el diseño de los escenarios jugables, los NPCs (Personajes no jugables por sus siglas en inglés Non-Playing Character) y sus diálogos como también las descripciones de los objetos recolectados, las cuales se muestran en forma de catálogo donde se las define brevemente tanto por el uso que se les puede dar como por la historia relacionada con el objeto, entre otros recursos que pueden variar en intensidad e importancia según el equipo de diseño.

Una introducción a Dark Souls

Dark Souls es un videojuego de rol de acción (A-RPG) desarrollado por la empresa From Software (estudio de videojuegos japonés) para las plataformas PlayStation 3, Xbox 360 y Microsoft Windows. Su lanzamiento fue el 22 de septiembre de 2011 en Japón y actualmente cuenta con 3 entregas homónimas y un remasterizado, siendo el tercer juego la conclusión de la saga.

Es muy conocido en la comunidad *gamer* por ser un *Juego difícil* que beneficia enormemente la habilidad y la inmersión por parte de los jugadores. Otra de las cosas que hicieron famosa a la saga es lo críptica que puede llegar a ser su historia, y como esta se presenta ante los jugadores. A lo largo de la saga, el relato no se presenta de forma tradicional ante los jugadores, de manera precisa y simple, sino a través de los diálogos detallados con los *NPCs*, las descripciones de los objetos y el entorno, que cobra enorme importancia. Sumado a un complejo sistema de combate, estas son las características del sistema que rige a lo largo de la saga y que han llegado a inaugurar un género en sí mismo en el mundo de los videojuegos, el *Soul's like* (similar a Dark Souls). Al hablar del mundo que plantea Dark Souls nos enfrentamos a una nueva mitología. La saga plantea un mundo nuevo con su respectiva cosmogonía, una geografía, una sociedad y sus distintos estratos, distintas leyes físicas o mágicas, distintos discursos históricos en constante

choque, etc. Todo este rompecabezas de información que configura Dark Soul recibe el nombre de *lore* (del inglés *lore*, que significa conocimiento o saberes), que es el trasfondo de un juego, el conjunto de historias, datos, personajes, representaciones, etc. que conforman el universo representado en el mismo y le dan coherencia.

Competencias del jugador como entidad fuera y dentro del videojuego

Para jugar a *Dark Souls* es necesario que el jugador posea ciertas competencias. Al nivel de las mecánicas de jugabilidad, la dificultad del videojuego, la ausencia de un tutorial tradicional y el sistema de juego que castiga hasta el más mínimo error del jugador requieren un jugador que tenga experiencia en el mundo de los videojuegos. Además de esta experiencia previa, se presupone que el jugador empírico parte siempre desde un querer. Además de poseerlo materialmente, el jugador tiene que querer jugar al videojuego, descubrir los problemas que entranña y resolverlos en caso de que desee continuar, enfrentado los problemas o adversidades que la narración le proponga. Sin embargo, no debe confundirse la motivación del jugador, que generalmente pasa por un deseo de esparcimiento o diversión con la del jugador como un actor en la narrativa del videojuego. Muchas veces, esta ambición tiene que ser descubierta mediante la experiencia para que exista la posibilidad de que la persona más allá de la pantalla pueda compartirla. Por esta razón, el videojuego presenta un mandato de adquisición de saber y poder. Es necesario saber dónde hay que ir, como enfrentar a los distintos enemigos u obstáculos, que hace falta para acceder a una zona bloqueada, etc. Por otro lado, se precisa poder para blandir las armas o habilidades que se desbloquean conforme progresa la aventura, derrotar a los jefes que aparecen al final de cada escenario, subir de nivel al personaje, etc. En Dark Souls, sin embargo, la mera intención del enunciatario productor es suficiente para completar el juego ya que no requiere un compromiso con el relato narrado. Por lo tanto, no todos los jugadores van a comprometerse con la diégesis y preferirán disfrutar solo las mecánicas de jugabilidad, otros incluso a fin de obtener un desafío mayor se atreven a desafiar el sistema del juego con las armas básicas y sin mejorar a su personaje. En resumen, para experimentar el relato en su totalidad, el juego es exigente en cuanto a las competencias del jugador, ofreciendo una experiencia enriquecedora que recompensa enormemente la exploración sin ser un requisito fundamental para consumir y disfrutar este medio.

Dark Souls: paradigma del potencial narrativo de los videojuegos

Teniendo en cuenta todos los conceptos anteriormente planteados es posible realizar un análisis sobre como Dark Souls se ha convertido en una de las obras más influyentes del mundo de los videojuegos durante la última década, especialmente en lo que respecta a mecánicas del juego que se entrelazan con el modo de narrar el mundo propuesto por el *lore*.

El juego comienza con una cinemática que sirve a la vez de cosmogonía mientras que también otorga un punto de partida para el personaje jugable. Sin embargo, y a

diferencia de otros juegos donde el narrador nos introduce nuestro objetivo, *Dark Souls* se caracteriza por no empezar de forma motivacional. El narrador no da indicios de donde se tiene que ir o cuales son los objetivos, el personaje aparece una celda mientras que el enunciador destina como mandato que es destino del personaje permanecer allí hasta el fin del mundo como todos los que sufren la maldición que aqueja al mundo ficticio de *Lordran*. Aquí, este programa narrativo que asigna el enunciador entra en conflicto con el programa narrativo del enunciatario productor. El jugador, independientemente del personaje, no desea permanecer en la celda sino descubrir lo que está más allá, lo que el juego tiene por ofrecerle. Finalmente, cuando logramos escapar de la primera zona del juego, el enunciador vuelve a irrumpir para contar una profecía que habla sobre el elegido que podrá terminar con la maldición.

Sin embargo, después de dejar la zona inicial el personaje, que en adelante el juego designa como No-muerto Elegido (*The Chosen Undead*), llegará a una región de *Lordran* que servirá como base y cruce de caminos. Allí, en el Santuario Enlace de Fuego (*Firelink Shrine*) encontramos a un NPC que comenta el siguiente objetivo sin dar lugar a ninguna otra pista. El jugador, confuso, deberá optar por los distintos senderos que se le aparecen en el Santuario, pero solo uno de estos senderos es el correcto, si bien los otros también pueden ser transitados y lo serán en instancias posteriores de la diégesis. Aquí, *Dark Souls* utilizará la dificultad como elemento narrativo que guiará al jugador hacia el camino más sencillo en comparación de los otros, que por el momento y a ojos del jugador inexperto parecen insuperables. Sin embargo, el jugador recordará la existencia de esos caminos y los tendrá presentes cuando se sienta preparado para abordarlos o no consiga progresar en otros lugares del mapa. Pero si ni siquiera este retorno alivia al jugador que se siente perdido, terminará recurriendo a la última fuente que le queda, agotando los diálogos con todos los NPCs y examinando las descripciones de los objetos recolectados, principales fuentes de acceso al *lore* de la saga.

Choque discursivo en la narración de *Dark Souls*, valores y antivalores, importancia de la luz y la oscuridad

Otro aspecto de este videojuego que nos introduce la cinemática es la importancia de los valores y antivalores que van a manejarse y estar presentes a lo largo de toda la saga: calor-frío, vida-muerte y luz-oscuridad. Hay que tener en cuenta también que los desarrolladores de *Dark Souls* son japoneses, por lo que los valores presentes en los videojuegos no se corresponden generalmente con los valores occidentales. Los primeros valores de cada dicotomía son representados como positivos y puestos en relación con el nuevo reinado, llamado la Era de Fuego de los Dioses, mientras que los dragones, las criaturas presentes antes de la aparición de la "Llama" que da como resultado la disparidad y los valores opuestos, aparecen asociados a valores indefinidos que no terminan de encajar dentro de este mundo, pues son valores intermedios. Los dragones son presentados como seres neutros de piedra, grises e inmortales. Es por esta razón, por no encajar en el nuevo orden, que terminan

siendo destruidos. Esta dicotomía puede extenderse a otro elemento del juego, el colectivo de personajes que representan a los dioses y que claramente se alienan con la vida y la luz. Por lo tanto, la lógica nos lleva a la conclusión de que, como seres vivos, los dioses van a estar del lado del jugador que también está vivo. Sin embargo, un componente crucial del jugador rompe con esta dicotomía. La maldición que lo condena a un estado de no-muerto. Un estado de inmortalidad entre la vida y la muerte cuyo destino último es el de volverse hueco (*hollow*), perdiendo la cordura ante la desesperación de haberlo perdido todo, convirtiéndose en una especie de zombie que ataca a todo ser vivo.

Manipulación en la saga *Dark Souls*. El discurso de los dioses y las omisiones del enunciador

El jugador se encuentra condenado a la maldición y a volverse hueco a menos que haga algo para evitarlo. Es aquí donde aparece un objetivo claro: eliminar la maldición. Sin embargo, el relato en *Dark Souls* nos presenta la era de los dioses y como comienza la maldición en su primera cinemática, pero no le dice al jugador lo que sucede en medio de estas dos instancias diegéticas. Como en todo discurso, cada fragmento tiene una intención y un significado. Incluso lo que se omite tiene algo que decir a nivel discursivo. El papel del enunciador, la anciana que nos habla en la cinemática, es cercano al de los dioses a quienes enaltece y ajeno al de los malditos a quienes condena al encierro. A medida que el juego avanza y el jugador se informa, descubre que la llama que habían encontrado los dioses, el fuego que los convirtió en grandes seres, se estaba apagando y con ella la oscuridad comenzó a esparcirse. *Gwyn*, el dios supremo, se sacrifica inmolándose en el lugar donde nació la primera llama para revertirlo.

Hacia la mitad del juego aproximadamente, el jugador conocerá a un NPC muy peculiar que se hace llamar *Frampt el Buscarreyes*, una serpiente emparentada a los dragones eternos y por lo tanto inmortal, es otro actor que rompe con la dicotomía de vida y muerte. La serpiente es la primera en contarnos la historia de lo que realmente sucedió, del sacrificio de *Gwyn* para anular la maldición y nos dice que es nuestro deber como no muerto elegido, derrotar a lo que quedó de *Gwyn* y sacrificarnos para reavivar la llama una vez más, prologando la Era de los dioses. El enunciatario recibe este mandato sin dudar y confía en las palabras de la *Frampt*. Este es el curso normal que suele seguir la primera partida de cualquier jugador y es hacia el final que uno descubre que la maldición está relacionada con el poder de los dioses que se está desvaneciendo. Aparece entonces otra serpiente, *Kaathe el Asediador*, que cuenta una versión muy distinta de lo que pasó, rompiendo por completo la concepción de verdad los otros enunciadores habían construido. La maldición es consecuencia del sacrificio de *Gwyn*, que no quería que su reinado llegara al final e hizo todo lo posible para negar la siguiente era, la de la oscuridad. El pedido de *Kaathe* también implica acabar con *Gwyn*, pero no para que el jugador se sacrifique continuando su legado, sino para convertirse en el primer rey de la oscuridad. Pero este es un final alterativo. Los distintos discursos que se presentan a lo largo del juego hacen que

el jugador crea que uno de los dos finales es el bueno. Al final, el jugador termina siendo engañado. No logra salvarse ni completar su objetivo, todo su esfuerzo termina siendo en vano. La manipulación sutil que ejercen los distintos narradores para engañar al jugador hasta el último momento, solo para que se percate de este engaño cuando ya es demasiado tarde, es una de las grandes características de esta saga y un ejemplo paradigmático del potencial narrativo de los videojuegos.

Expansión, potencial y problemáticas de los videojuegos

Pese a tratarse de una actividad discursiva, sorprende lo poco que la semiótica se ha interesado por los videojuegos. Lo mismo ocurre en el ámbito académico en general, donde sorprende lo difícil que puede llegar a ser encontrar una investigación relacionada a los videojuegos y en particular sobre la saga de *Dark Souls*, dado lo innovadora que ha sido al conformar un nuevo género dentro de los A-RPG. También es importante recalcar el crecimiento exponencial de la industria de los videojuegos desde hace quince años. El segundo sector consumidor más grande de esta industria, seguido de los adolescentes y los jóvenes adultos, son los niños. No hay estudios suficientes para determinar cómo los videojuegos pueden afectar a los niños, si es que pueden llegar a influir en ellos negativamente. En el campo educativo, se tienen certezas de lo útil que pueden ser los videojuegos a nivel pedagógico, pero este marco teórico se encuentra demasiado lejos de su implementación en las instituciones educativas.

“Los videojuegos están ahora mismo en la misma posición que el cine en el siglo XX” □ Daniel Radosh, periodista del New York Times.

Por último y a modo de conclusión, parece muy importante volver a recalcar la falta de trabajos académicos en torno a los videojuegos y obras como *Dark Souls* que son tan ricas y vastas para el análisis como cualquier obra literaria, cinematográfica o artística. Es necesaria la reivindicación de este tipo de arte, tan desprestigiado y cargado de prejuicios por estar ligada a la palabra juego. Resulta crucial el trabajo que realiza la comunidad de fanáticos y jugadores, que recopilan cada fragmento del juego en *blogs* o *wikias*, como también a los canales de YouTube que se dedican a teorizar o explicar el porqué de cada pequeño detalle dentro del juego o las influencias que tuvieron los desarrolladores, así como el mensaje que buscaban transmitir. Sin ellos, esta investigación hubiera sido mucho más difícil de realizar.

Bibliografía

- Altozano, José. (2012). *Videogames deserve respect*. YouTube, TEDxYouth. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=XyTgTaXjgc&t=0s&index=6&list=WL>.
- Ascher, Franziska. (2015). *Narration of things. Storytelling in Dark Souls via item descriptions. First Person Scholar*. Recuperado de <http://www.firstpersonscholar.com/narration-of-things/>.

Dark Souls Wiki a través de http://darksouls.wikia.com/wiki/Dark_Souls_Wiki.

Elige tu propia aventura. (n/n). Wikipedia. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Elige_tu_propia_aventura.

Hiperficción explorativa. (n/n). Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Hiperficc%C3%B3n_explorativa.

Leyendas y videojuegos. (n/n). YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/user/LeyendasVideojuegos>.

Pajares Toska, Susana. (1997). *Las posibilidades de la narrativa hipertextual*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de https://webs.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm.

VaatiVidya. (n/n). YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/user/VaatiVidya>

Warner, Noelle. (2018). *Video Games: The Future of Storytelling*. YouTube, TEDx Talks. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=a9LD2zytM&t=0s&index=9&list=WL>.

Abstract: The following work analyzes video games as a means of audiovisual narrative, emphasizing the particularities that differentiate them from other audiovisual media, such as immersion, interaction and the presence of a producer enunciator understood in semiotic terms. To achieve an approach to the category of video games, we turn to the analysis of the *Dark Souls* saga, which since its release in 2011 has innovated the world of videogames until we have established a genre in itself, the *Soul's like*.

Keywords: Videogames - narration - immersion - discursive manipulation - enunciatorio - player

Resumo: O trabalho a seguir analisa os videogames como um meio de narrativa audiovisual, enfatizando as particularidades que os diferenciam de outros meios audiovisuais, como a imersão, a interação e a presença de um enunciador produtor entendido em termos semióticos. Para alcançar uma abordagem à categoria de videogames, nos voltamos para a análise da saga *Dark Souls*, que desde seu lançamento em 2011 inovou o mundo dos videogames até que tenhamos estabelecido um gênero em si, como *Soul's like*.

Palavras chave: Videogames - narração - imersão - manipulação discursiva - enunciatorio - jogador

(*) **Luciano Exequiel Souberbielle**. Estudiante de las carreras Tecnicatura, Profesorado y Licenciatura en Letras Modernas (Universidad Nacional de Córdoba).