

Lo fugaz del instante jugable en los mundos virtuales: Espacialidad y temporalidad en SuperHOT y SuperHOT VR

Diego Villabrille Seca y Marta Martín Nuñez | al375496@uji.es, mnunez@uji.es
Universitat Jaume I, Castellón (España).

Palabras clave

videojuegos; espacio; tiempo; realidad virtual; SuperHOT; fugacidad

Sumario

1. Introducción y planteamiento metodológico.
2. El gameworld. El diseño espacial como tablero de juego.
3. La construcción de la experiencia temporal en el videojuego.
4. Resultados del caso de estudio: SuperHOT.
 - 4.1. Time only moves if you do. La construcción de la fugacidad a través de la experiencia espacio-temporal.
 - 4.2. Suspense y bucle: jugar un shooter como una partida de ajedrez.
 - 4.3. La agencia del jugador y la falacia del control.
 - 4.4. La reconfiguración espaciotemporal en SuperHOT VR.
5. Discusión y conclusiones.
6. Bibliografía.
7. Ludografía y filmografía.

Resumen

La construcción de un tiempo y un espacio diégeticos es esencial para el relato de cualquier medio narrativo tradicional. El videojuego —especialmente cuando despliega un desarrollo narrativo, bien a través de narrativas emergentes o estructuradas—, también construye una temporalidad y una espacialidad propias que generan mundos ludoficcionales (Planells, 2015) que, a diferencia de los medios tradicionales, deben funcionar con la propia jugabilidad del sistema —esto es, el conjunto de mecánicas y reglas que permite el desarrollo lúdico—. El objetivo de este artículo es analizar el funcionamiento del tiempo y el espacio y los recursos que se utilizan para la construcción del relato, atendiendo a la forma en la que se relacionan con la jugabilidad del sistema.

Para ello, nos centraremos en el caso de estudio de los videojuegos

SuperHOT (SUPERHOT Team, 2016) y *SuperHOT VR* (SUPERHOT Team, 2018). (Fernández-Vara, 2015, Navarro-Remesal, 2016) y de análisis narrativo del videojuego (Planells, 2015) que complementaremos con conceptos de la narrativa tradicional (Gómez-Tarín, 2011). El análisis ofrecerá resultados sobre el grado de interrelación entre tiempo, espacio y mecánicas en la construcción de los relatos videolúdicos, así como los modos en los que los dispositivos de realidad virtual resignifican las nociones espaciotemporales.

Cómo citar este texto:

Diego Villabrille Seca y Marta Martín Nuñez (2020): Lo fugaz del instante jugable en los mundos virtuales. Espacialidad y temporalidad en SuperHOT y SuperHOT VR, en *Miguel Hernández Communication Journal*, nº11 (2), pp. 221 a 238. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.340>

Por último, cabe plantear que el paso a los dispositivos de realidad virtual reconfigura necesariamente el sistema central del videojuego y, en consecuencia, también el mundo virtual en el que se sitúan el espacio y el tiempo. Esto ha quedado suficientemente probado para el objeto de análisis, pero esta reconfiguración del sistema central con respecto del videojuego tradicional es un proceso característico de la realidad virtual cuyo estudio en otros videojuegos podría aportar más resultados en este sentido. Impulsando la avataridad del jugador mediante estos dispositivos, se vincula el tiempo del juego con el tiempo del jugador, generando textos videolúdicos cuya lectura espaciotemporal es diferente a la de los videojuegos que utilizan una pantalla como dispositivo tecnológico de salida. Así se ve modificada y reformulada la relación entre el *tiempo de lectura* y el tiempo de la propia diégesis, y en *SuperHOT VR* el jugador pasa a vivir desde el interior de una ficha el juego de tablero fugaz que es, en definitiva, *SuperHOT*.

6. Bibliografía

- Bushnell, R. (2016). *Tragic Time in Drama, Film, and Videogames. The future in the Instant*. London: Palgrave McMillan.
- Cabañes, E. (2013). La percepción del espacio en los videojuegos: transgrediendo los límites de la pantalla. *Bit y aparte. Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*, 0. 64-75.
- Dubois, P. (2015). *El acto fotográfico y otros ensayos*. Buenos Aires: La marca editora.
- Elsaesser, T. (2009). The Mind-Game Film. En W. Buckland (ed.) *Puzzle Films. Complex Storytelling In Contemporary Cinema*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Elsaesser, T. (2013). Los actos tienen consecuencias. Lógicas del mindgame films en la trilogía de Los Ángeles de David Lynch. *L'Atalante, revista de estudios cinematográficos*, 15, 7-18.
- Eskelinen, M. (2012): *Cybertext poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. London & New York: The Continuum International Publishing Group.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.
- Gazzard, A. (2011). Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Videogames. *Game Studies. The international journal of computer game research*, 11(1).
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Gómez-Tarín, F. J. (2011). *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*. Santander: Shangrila Ediciones.
- Hanson, C. (2018). *Game Time. Understanding Temporality in Video Games*. Indiana: Indiana University Press.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. En: N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (eds.) *New Media as Story, Performance and Game*, pp.118-130. Cambridge & London: MIT Press.

cinematográfica]. EE.UU.: Warner Brothers.

Blow, J. (2008). *Braid* [Videojuego]. Estados Unidos: Number None.

Cage, D. (Director) (2013). *Beyond: Two Souls* [Videojuego]. Francia: Quantic Dream.

Cyclone Studios (Desarrolladora) (1999). *Requiem: Avenging Angel* [Videojuego]. Francia: Ubisoft.

Dontnod Entertainment (Desarrolladora) (2015). *Life is Strange* [Videojuego]. Japón: Square Enix.

Fullbright (Desarrolladora) (2013). *Gone Home* [Videojuego]. Estados Unidos.

Kojima, H. (2019). *Death Stranding* [Videojuego]. Japón: Kojima Productions.

Pázhitnov, A. (1984). *Tetris* [Videojuego]. Unión Soviética.

Remedy Entertainment (Desarrolladora) (2001). *Max Payne* [Videojuego]. Estados Unidos: Gathering of Developers.

Skorupka, C. (Guionista) Iwanicki, Piotr; Riska, Panos (Diseñadores) (2016). *SuperHOT* [Videojuego]. Polonia: SUPERHOT Team.

Skorupka, C. (Guionista) Iwanicki, Piotr; Riska, Panos (Diseñadores) (2018). *SuperHOT VR* [Videojuego]. Polonia: SUPERHOT Team.

Wolpaw, E.; Faliszek, C. (Guionistas) Swift, Kim (Diseñadora) (2007). *Portal* [Videojuego]. Estados Unidos: Valve.

Wreden, D.(2011). *The Stanley Parable* [Videojuego]. Estados Unidos: Galactic Café.

Uso de imágenes

Las imágenes utilizadas como figuras en este artículo son elementos centrales del análisis, realizado únicamente con fines científicos en el ámbito académico.

Fuentes de financiación

El presente trabajo ha sido realizado en el marco de los proyectos 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 *Análisis de identidades discursivas en la era de la posverdad. Generación de contenidos audiovisuales para una Educomunicación crítica* (AIDEP) (código 18I390.01/1) dirigido por Javier Marzal Felici. Ambos fueron financiados por la Universitat Jaume I, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI, para el periodo 2019-2021.

Este trabajo ha sido realizado en el marco del programa *Estudia e Investiga* de la Universitat Jaume I.



Licencia Creative Commons
Miguel Hernández Communication Journal
mhjournal.org

Cómo citar este texto:

Diego Villabrille Seca y Marta Martín Nuñez (2020): Lo fugaz del instante jugable en los mundos virtuales. Espacialidad y temporalidad en SuperHOT y SuperHOT VR, en *Miguel Hernández Communication Journal*, nº11 (2), pp. 221 a 238. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0340>