

NARRAR LO DIGITAL: PASOS FRONTERIZOS ENTRE VIDEOJUEGO Y LITERATURA EN PIGLIA, GAMERRO Y FERNÁNDEZ SILANES

Narrating the digital: border crossings between videogame and literature in
Piglia, Gamerro and Fernández Silanes

Narrando o digital: passagens de fronteira entre os videogames e a literatura
em Piglia, Gamerro e Fernández Silanes

Pablo Molina Ahumada

Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)

pablolmolina@ffyh.unc.edu.ar

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2992-6208>

Recibido: 19 - 09 - 2023

Aprobado: 12 - 10 - 2023

Publicado: 29 - 12 - 2023

Cómo citar:

Molina, P. (2023). Narrar lo digital: pasos fronterizos entre videojuego y literatura en Piglia, Gamerro y Fernández Silanes. *Pucara*, 2(34). <https://doi.org/10.18537/puc.34.02.06>

Resumen: Este trabajo analiza la relación entre literatura y videojuegos, interrogando cómo ciertas obras literarias tematizan lo digital y lo problematizan. Asumimos como perspectiva teórica la semiótica cultural de Iuri Lotman y su noción de “frontera”, entendida como una zona de intenso intercambio y negociación de sentido. Ejemplificaremos con tres novelas: *La ciudad ausente* (1992) de Ricardo Piglia y la máquina de relatos como un anfibio analógico-digital; el videojuego y la cultura hacker como ariete político en *Las Islas* (1998) de Carlos Gamerro; y la forma en que la novela *Space Invaders* de Nona Fernández Silanes (2014) potencia metafóricamente al videojuego para expresar una experiencia epocal. Nuestro objetivo es mostrar la versatilidad del lenguaje literario para traducir fenómenos y experiencias novedosas en el sistema de la cultura. Nos interesa remarcar las relaciones dialógicas entre los distintos lenguajes de la cultura, en este caso la literatura tematizando al videojuego.

Palabras clave: literatura, videojuego, novela, cultura digital, semiótica

Abstract: This paper analyses the relationship between literature and video games, questioning how certain literary works thematise the digital and problematise it. We assume as a theoretical perspective the cultural semiotics of Iuri Lotman and his notion of "frontier", understood as a zone of intense exchange and negotiation of meaning. We will exemplify with three novels: Ricardo Piglia's *La ciudad ausente* (1992) and the story machine as an analogue-digital amphibian; the video game and hacker culture as a political battering ram in Carlos Gamerro's *Las Islas* (1998); and the way in which Nona Fernández Silanes' novel *Space Invaders* (2014) metaphorically empowers the video game to express an epochal experience. Our aim is to show the versatility of literary language to translate novel phenomena and experiences in the system of culture. We are interested in highlighting the dialogical relations between the different languages of culture, in this case literature thematising the video game.

Key Words: literatura, videogame, novel, digital culture, semiotics

Resumo: Este trabalho analisa a relação entre literatura e videogames, questionando como certas obras literárias tematizam o digital e problematizam-no. Assumimos como uma perspectiva teórica a semiótica cultural de Iuri Lotman e sua noção de "fronteira", entendida como uma zona de intenso intercâmbio e negociação de significado. Vamos exemplificar com três romances: *La ciudad ausente* (1992) de Ricardo Piglia e a máquina da história como anfíbio analógico-digital; o videogame e a cultura hacker como aríete político em *Las Islas* (1998) de Carlos Gamerro; e a forma como o romance de Nona Fernández Silanes, *Space Invaders* (2014), metaforicamente capacita o videogame a expressar uma experiência epocal. Nosso objetivo é mostrar a versatilidade da linguagem literária para traduzir fenômenos e experiências inovadoras no sistema de cultura. Estamos interessados em destacar as relações dialógicas entre as diferentes línguas de cultura, neste caso, a literatura que dá destaque ao jogo de vídeo.

Palavras chave: literatura, videogame, romance, cultura digital, semiótica

¹ Este trabajo retoma algunos avances del proyecto de investigación titulado "Experiencias digitales: subjetividades, artes y cultura contemporánea", dirigido por la Dra. Mónica Jacobo y codirigido por

1. Introducción: lugares de paso¹

Un paso fronterizo es una vía de tránsito entre dos espacios diferentes. Refiere a la senda propiamente dicha, pero también a la posibilidad de comunicación y mutua influencia entre esos espacios. El paso fronterizo tiene sentido si delata un cruce o algún tipo de pasaje entre sistemas diferentes, quedando convertido de tal modo en testimonio de la existencia de un límite o frontera, a la vez que evidencia de su interrupción.

Si pensamos a la cultura como un sistema complejo de información, organizada de manera diferencial y jerárquica en forma de textos en continua interacción, resulta factible vislumbrar que la comunicación entre distintas zonas al interior de ese sistema, o bien la comunicación de ese sistema con otros se realiza a través de estas zonas de pasaje ubicadas en los límites o confines de esos sistemas. Así lo razona la perspectiva de la semiótica de la cultura, desarrollada por el semiólogo estonio Iuri Lotman, perspectiva que permite analizar estas interacciones como mecanismos a partir de un conjunto de herramientas que captan este estado dinámico de los sistemas. En particular, la noción de "frontera", entendida como línea porosa de traductores semióticos nos resulta altamente productiva, porque permite desterrar por una parte, la idea del límite como línea cerrada o muro, y asume más bien al límite como una membrana selectiva, como piel de la cultura, adaptativa y disponible para la negociación semiótica intensa y continua, facilitando u obturando el paso de información en una u otra dirección según sea necesario.

Esa posición estructural y funcional a la vez de la frontera es la que garantiza, según Lotman, la renovación de la cultura a partir de la introducción selectiva de aquella información que le es ajena, adaptándola a códigos conocidos para ella. En torno a esta operación de traducción que efectúa la novela frente al fenómeno y a la experiencia del videojuego como objeto novedoso de la cultura, es donde nos interesa indagar en este trabajo donde nos hemos propuesto compartir algunas reflexiones acerca de los lugares de paso entre novela y

mí, con subsidio de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina (2018-2021/22).

videojuego, en un corpus de tres novelas latinoamericanas contemporáneas que, según nuestra hipótesis, plantean esa relación no solo a nivel argumental, sino a nivel arquitectónico, haciendo del videojuego una matriz de sentido metafórico.

Nuestra labor de investigación desde hace varios años se ha centrado en el estudio del videojuego y sus conexiones con lenguajes de la cultura preexistentes, como los de la literatura y el cine, dando cuenta de las capacidades diferenciales de los videojuegos para semiotizar la realidad y convertirla en materia no solo legible, sino jugable. Partimos, por supuesto, de una concepción compleja del videojuego a partir de la perspectiva semiótico-cultural de Lotman, entendiéndolo como un dispositivo semiótico capaz de traducir otros lenguajes y organizarlos en un nuevo texto de tipo interactivo y con alto poder inmersivo y persuasivo, un fenómeno de la cultura que hace décadas ya ha abandonado (como señala Alessandro Baricco (2019) el terreno de lo meramente lúdico, para convertirse en una lógica global, la “gamificación”, que vertebra desde el juego en nuestro móvil hasta nuestras aplicaciones para pedir un taxi o manejar el dinero. Nuestra vida cotidiana transcurre, desde hace tiempo, por interfaces que se parecen a un videojuego.

En esta oportunidad nos interesa, sin embargo, transitar este camino en dirección contraria, es decir, desde el videojuego hacia la novela, suponiendo que lo que existe entre ambos es un paso fronterizo. Lo que buscamos es interrogarnos cómo ciertas obras literarias tematizan lo digital y lo problematizan para construir nuevos sentidos. Para ello hemos elegido tres novelas (dos de autores argentinos y una de una autora chilena), obras no vinculadas entre sí pero que coinciden en convertir al videojuego en metáfora.

2. La máquina de relatos o el corazón de la ciudad: La ciudad ausente de Piglia.

Janet Murray (1999, pp. 81-83) cuenta que el investigador del MIT Joseph Weizenbaum creó en 1966 un programa informático que lograba procesar lenguajes naturales llamado ELIZA. El programa podía mantener una conversación respondiendo con frases impresas según las frases que se introdujeran por un teclado, combinando tan adecuadamente las estructuras lingüísticas en sus respuestas que, producto de esta verosimilitud, varias

personas en contacto con el experimento empezaron a pedir autorización a Weizenbaum para conversar con ELIZA en privado porque decían que ella “les entendía de verdad”. El remate de Murray al comentario de esta anécdota es maravilloso: “Weizenbaum había querido hacer un programa de ordenador inteligente y había fabricado involuntariamente un personaje creíble” (pp. 82-83).

En 1992 se publica la novela *La ciudad ausente* del argentino Ricardo Piglia. Se narra allí la peripecia de Junior en una ciudad del futuro asediada por el control y la violencia de un régimen militar. Lo que despierta la búsqueda y curiosidad del protagonista es el rumor acerca de la existencia de una máquina, inventada por Macedonio Fernández (doble ficcional en la novela del reconocido escritor argentino), que anima con sus relatos toda la vida imaginaria de esa ciudad. El problema es, claro, que un régimen bajo estricta vigilancia dictatorial como el que esboza la novela de Piglia, la plurivocidad y espesor metafórico que parecen sugerir los relatos de la máquina hacen suponer a los organismos de control que la misma tiene un desperfecto y es preciso desactivarla. Piglia (y también Macedonio Fernández) metaforiza así la potencia de la máquina literaria para modificar los regímenes de lo decible, lo visible y lo pensable en la sociedad. Y por supuesto, que el gran problema de todo régimen de control es cómo desactivar la máquina imaginativa de la literatura.

La máquina en la *Ciudad ausente* no es propiamente un videojuego, pero tampoco es un autómata. En la parte final de la novela, se la describe:

en el fondo de un pabellón blanco, sostenida por un armazón metálico. Tiene una forma achatada, octogonal, y sus pequeñas patas están abiertas sobre el piso. Un ojo azul late en la penumbra y su luz atraviesa la quietud de la tarde (...) La máquina, quieta, parpadea con un ritmo irregular. En la noche, el ojo brilla, solo, y se refleja en el cristal de la ventana (p. 168).

En su libro de ensayos *Formas breves* (2000), en un texto titulado “La mujer grabada”, Piglia relata cómo conoció a una mujer indigente que había conocido a su vez a Macedonio Fernández y que cargaba con un grabador de cinta

viejísimo. Algún familiar de la mujer hizo llegar ese grabador a Piglia, quien pudo escuchar allí la voz de la mujer que habla y canta, y luego otra voz que bien podría ser la de Macedonio. Esa imagen, que fue el germen de *La ciudad ausente* según palabras del autor, nos da la pauta de que hay en ese funcionamiento no solamente una mecánica sino una simulación bastante aproximada a lo que podría ser la interacción con una inteligencia artificial.

De hecho, la máquina que se convierte en *leitmotiv* en la novela se aleja de este funcionamiento limitado del autómata y opera más bien como un anfibio analógico y digital, una especie de procesador de voces y textos que, retroalimentándose, incrementa su capacidad de comprensión del mundo a la vez que su potencia para imaginar relatos posibles. Ni ELIZA ni un autómata son capaces de eso que la máquina logra: se trata, en perspectiva, de un fósil videolúdico o un pariente lejano que traspasa los procesos recursivos del autómata y del programa informático.

La productividad narrativa de la máquina en la novela de Piglia, que se sustenta implícitamente en la potencia del lenguaje digital para traducir y multiplicar enunciados al lenguaje común de unos y ceros, podría ser pensada como una metáfora que busca materializar un tipo de sistema específico, un sistema de procesamiento disponible para la construcción de mundos verosímiles y la generación virtualmente ilimitada de ficciones a partir de una estructura programada. Podríamos decir, en cierto modo, que hay en esta novela de 1992 una lógica videolúdica *avant la lettre*, en sintonía con el modelo de “hipernovela” que propone Ítalo Calvino y que Manuel Villavicencio (2011) describe para esta misma novela de Piglia en términos de pasaje y tensión de géneros: “El principio de la escritura es que todo puede ingresar en la literatura, en la mezcla y en la tensión de géneros. La historia posibilita la vinculación y el cruce de la ficción y la política en la literatura.” (p. 100)

3. Hackear la memoria. Las Islas de Carlos Gamerro

En 1998, el escritor Carlos Gamerro publica *Las Islas*. Se trata de una novela apasionante y muy compleja, que sería imposible resumir adecuadamente en estos pocos minutos, pero que nos interesa visitar porque hay allí una mención explícita del videojuego. La peripecia de Felipe Félix, un hacker y

excombatiente de la Guerra de Malvinas que es contratado por un poderoso magnate para borrar los rastros de un crimen, ilumina toda una red de relaciones sociales que hacen visibles las tramas y continuidades persistentes entre los sucesos de la guerra en 1982 con el presente del relato, 10 años después de la Guerra.

Para poder cumplir su encargo, Félix debe ingresar a la Oficina de Inteligencia del Estado argentino y hackear una máquina, obtener los datos policiales de los testigos del crimen y eliminar esos datos. Verraco, el cobarde general del Ejército Argentino devenido funcionario de turno, será su carta de entrada, porque el alto mando ha encargado a Félix un videojuego en el que el resultado fatídico de la contienda se invierta y Argentina gane la guerra. La estrategia del hacker es, sin embargo, convertir al videojuego en un caballo de troya que justifique su ingreso y que le permita, además, recopilar la información sin dejar rastro. Para ello, Félix instala una instrucción en el juego que provoca que, llegado a cierto punto, el triunfalismo y facilidad con la que el juego haya premiado la dedicación de Verraco se trastoque en infortunio y la dificultad de las campañas vaya incrementándose de tal forma que: “Repitiendo la historia sin mejorarla, el virus [en el videojuego] iba a comerse uno a uno todos sus sueños [los de Verraco], dejar sus fantasías tan pobres como sus recuerdos, convertir la derrota en derrota” (p. 119).

Lejos de la híper-espectacularización de la realidad a la que nos tienen acostumbrados los videojuegos bélicos comerciales (Molina Ahumada, 2017; Venegas Ramos, 2020; Harrigan, P. & Kirschenbaum, 2016), el efecto persuasivo del juego que diseña Félix nos permite ver que tanto el jugador (Verraco) como el programador (Félix) coinciden en atribuir poder persuasivo al videojuego a la hora de generar una visión de realidad o “modelizarla”, según lo define Iuri Lotman, en el sentido de construir modelos de mundo. Félix diseña el videojuego “a la medida de los sueños” de Verraco, dado al banco argentino “la oportunidad que nunca tuvo en la guerra”.

En la novela de Gamerro, la tensión entre lo acontecido, lo recordado y lo narrado constituye la columna vertebral de la novela y el videojuego aparece como uno de los dispositivos ficcionales disponibles para apuntalar esa tensión, junto a diarios apócrifos, maquetas en miniatura o relatos incoherentes de

megalómanos encerrados en sus torres de cristal o de locos encerrados en los manicomios de la ciudad. La novela multiplica las superficies refractarias con el objeto de reforzar el carácter polifónico de la memoria en torno al trauma de la guerra y la derrota, según va construyéndose a lo largo de la extensa trama. En ese sentido, el videojuego que diseña Félix para Verraco desempeña una función ambivalente, puesto que más allá de ser el camuflaje para introducir el troyano informático que vulnera la seguridad estatal, es el dispositivo encargado de trastocar el delirio triunfalista de los comandantes en experiencia de la irremediable derrota. Reflexiona Felipe Félix en un momento: “Los ganadores, parece, llegan al final pensando que siguieron una recta que sólo podía conducirlos al lugar que ocupan; seremos los perdedores los que siempre nos interrogamos acerca de las posibilidades de la historia” (p. 63).

El videojuego complica la línea recta de Verraco y la convierte en un camino tortuoso, como el que recorren Félix y otros ex combatientes que vagan por la ciudad, porque a 10 años de la contienda según la novela de Gamerro (o a 40 años, según se cumple este 2022), sigue siendo necesario encontrar un algoritmo para dimensionar esa experiencia colectiva y hacerla comunicable. Si uno lee *Las Islas* a partir de esta clave óptica descubrirá que la novela está plagada de dispositivos traslúcidos y refractarios, que sostienen todo el tiempo una relación tensa con la historia y permiten, asimismo, que prolifere en el momento menos pensado la imaginación ucrónica. Un paso fronterizo digital, mecanismo de traducción semiótica entre historia e mito y entre memoria e imaginación. O como dice el mismo hacker Felipe Félix cuando está diseñando su videojuego:

Mi problema era encontrar una manera de agitar el cadáver inerte de la historia con la vida del juego; de ver por un lado hasta dónde era posible torcerles el brazo a los hechos sin que gritaran y, por el otro, respetarlos sin que ahogaran la libertad de movimiento bajo su pesado culo” (p. 88).

4. Crónicas marcianas en *Space Invaders* de Nona Fernández Silanes

La novela *Space Invaders* de Nona Fernández Silanes se ubica en Santiago de Chile, en un lapso temporal que va de 1980 a 1994, con epicentro en torno al caso Degollados (secuestro y asesinato de tres militantes del Partido Comunista

de Chile por parte de Carabineros en Santiago), en el año 1985, durante la dictadura pinochetista, pero desde la mirada de un grupo de niños, ajenos, aunque no indemnes a esa trama de violencia y persecución impuesta por la dictadura.

Las referencias al videojuego homónimo de Taito (1978) son, además del título, explícitas en varios capítulos. De él deriva la estructura de la novela, por ejemplo, dividida en cuatro partes, tituladas: “Primera vida”, “Segunda vida”, “Tercera vida” y “Game over”. La descripción de la interface del juego es retomada además en uno de los capítulos, donde se describen “las balas verdes fosforescentes” contra extraterrestres bajando en bloque, “en un cuadrado perfecto, lanzando sus proyectiles, moviendo sus tentáculos de pulpo o calamar” (Fernández Silanes, 2014, p. 22).

De esa descripción se desprenden dos imágenes que se proyectan a varias partes del libro, en una arquitectónica sumamente calculada que hace de ese videojuego una analogía y una metáfora de la época. La analogía aparece en varias partes de la novela, con sentido ambivalente, a veces refiriendo a la descripción acerca del ordenamiento de los cuerpos de los niños en un todo uniforme y uniformado, bajo efecto de una disciplina estricta de cuño marcial en la escuela:

(...) Nos han ordenado uno delante de otro en una larga fila en medio del liceo. A nuestro lado, otra larga fila, y otra más allá, y otra más allá. Formamos un cuadrado perfecto, una especie de tablero. Somos las piezas de un juego, pero no sabemos cuál (p. 17).

(...) Somos varias columnas formando un cuadrado perfecto, una especie de tablero (p. 26).

pero también equiparada a aquella muchedumbre que marcha y protesta en el centro de Santiago contra el dictador Pinochet, en la primera Marcha del hambre de agosto de 1982, descrita desde los ojos de los niños como: “Varias columnas formando un cuadrado eterno y perfecto, un bloque que avanza al mismo

tiempo, un solo cuerpo moviéndose en el tablero. Somos la gran pieza de un juego, pero todavía no sabemos cuál” (p. 48).

Lo que queremos señalar con esto es que la regularidad del bloque de marcianos descendiendo en la pantalla del videojuego se equipara no sólo por analogía sino metafóricamente con un bloque indiferenciado, que es pieza de un juego inadvertido porque casi todo en ese mundo de adultos resulta difícil de decodificar: el “tío” de anteojos espejados y bigotes que hace de chofer y custodia a González, la chica nueva de la escuela, mientras asiste a clase; su padre, Don González, carabinero, que tiene una mano ortopédica porque la ha perdido en un “accidente de trabajo”; el misterio y el secretismo que rodea a la familia de González y al trabajo de su padre. Toda esa atmósfera de asechanza logra condensarse gracias a la imagen de ese invasor extraterrestre, imparable e implacable mientras baja por la pantalla.

Sin embargo, la riqueza de la metáfora artística que construye la novela a partir del videojuego cobra esplendor en un capítulo en que los alumnos, liberados momentáneamente de la supervisión de los adultos mientras asisten a una reunión de padres, juegan en la oscuridad de un aula del liceo a tantearse, tocarse y besarse sin reconocerse ni nombrarse. Durante ese juego, que representa una efímera cuota de libertad arrebatada al tedio cotidiano, vuelve a aparecer el videojuego, pero esta vez con un sentido positivo que elogia la condición de ser el extranjero que invade: “aquí no hay palabras, ni nombres, somos solo un cuerpo de muchas patas y manos y cabezas, un marcianito de Space Invaders, un pulpo con brazos de varias formas que juega este juego a oscuras que está a punto de terminar” (p. 41).

El videojuego sirve entonces como una poderosa matriz metafórica, fuente de modelizaciones para traducir el agobio, el clima siniestro, a la vez que la válvula de escape y ocio de los niños que han crecido en ese entorno. Transcurrida la infancia y corrido el velo del juego, en un pasaje fechado mucho después, en Santiago en 1994, “en la misma pantalla televisiva en la que antes se jugaba al Space Invaders ahora aparecen los carabineros responsables de las muertes. Son seis los agentes involucrados” (p. 63).

La novela de Fernández Silanes imita al videojuego con fines artísticos. Construye a partir de esa analogía, una poderosa máquina de metáforas, de tal modo que el videojuego le sirve para construir una red de metáfora que permitan expresar el miedo-ambiente y también las experiencias infantiles durante esos años. Muchos años después de los sucesos narrados en la novela y algunos años luego incluso de publicada, en octubre de 2019 se filtró un audio de mensajería en el que Cecilia Morel, esposa del entonces presidente Sebastián Piñera, opinaba que las protestas sociales eran como “una invasión extranjera, alienígena”. Los protestantes eran, desde su visión, marcianos. La novela a veces imita al videojuego y pareciera que la realidad, en algunas ocasiones, también.

5. Consideraciones finales

La condición de posibilidad de un paso fronterizo entre la literatura y el videojuego radica en que ese tránsito opere con doble sentido, es decir, articulando no sólo elementos de la literatura en el videojuego sino, viceversa, impulsando a la literatura a construir sus modelos de mundo según lógicas específicas como la del videojuego y su semiótica lúdica, interactiva e inmersiva.

Lo que gana la literatura es la posibilidad de alojar en el seno de su mundo discursivo un elemento foráneo y muchas veces incómodo, que convoca otros lenguajes y pasa a funcionar como un imán de sentido, dando cauce por ejemplo a los lenguajes del cine, de la música, de los dibujos animados, del teatro, de la arquitectura, y de tantos otros lenguajes de la cultura que el videojuego articula sin mayores dificultades. En analogía a la máquina en la novela de Piglia, que anima desde dentro de la novela la producción de narraciones enmarcadas, podríamos pensar en un escenario donde la literatura fagocite la máquina ficcional del videojuego y la haga funcionar de manera recursiva, provocando un diálogo con sus propios recursos literarios, en un juego de inclusiones de máquinas en otra máquina. Ese mecanismo de cajas chinas, del texto dentro del texto o de los lenguajes dentro de un lenguaje, recurrente en el texto artístico según Iuri Lotman, es uno de los mecanismos más productivos que ejercita la cultura para la conservación de información, a la vez que producción de nueva información cultural.

Partiendo entonces de esta mirada recursiva pero también políglota de la cultura, reconociendo los múltiples lenguajes y las múltiples capacidades semióticas que poseen para modelizar la realidad, de lo que se trata entonces es de garantizar el libre tránsito de uno a otro lado, sin visados ni aduanas, garantizando con ello que todos los participantes en ese proceso complejo de comunicación (la novela, el videojuego y la cultura en su conjunto) salgan enriquecidos.

Referencias

- Baricco, A. (2019). *The Game*. Anagrama.
- Fernández S. (2014). *Space Invaders*. Eterna Cadencia Editora.
- Gamerro, C. ([1998] 2012). *Las Islas*. Edhasa.
- Harrigan, P. & Kirschenbaum, M. (Eds.) (2016) *Zones of Control. Perspectives on Wargaming*. Cambridge-London, The MIT press
- Lotman, I. (1996). *La Semiosfera I*. Cátedra.
- Molina Ahumada, E. P. (2017). “Jugar a la guerra: retórica y política en videojuegos bélicos”. *Question*, 54. Disponible en: <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/4048>
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la Holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Navarro, J. (2017). *El videojugador. A propósito de la máquina recreativa*. Barcelona, Anagrama.
- Piglia, R. ([1992] 2004) *La ciudad ausente*. Seix Barral.
- _____. ([2000] 2005) *Formas breves*. Anagrama.
- Venegas Ramos, A. (2020) *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz, Sans Soleil Ediciones.
- Villavicencio, M. (2011). *Ciudad tomada y ciudad ausente: los paradigmas del imaginario urbano en la narrativa latinoamericana*. Ediciones Encuentro sobre Literatura Ecuatoriana “Alfonso Carrasco Vintimilla”.