

SATURACIÓN, DENSIDAD Y TEXTURA EN LOS MUNDOS DE FICCIÓN (COMO MUNDOS POSIBLES)

Todos estos conceptos se relacionan con el saber que alcanza un jugador, lector, espectador, sobre un determinado mundo ficcional que juega, lee o ve. Por tanto, estamos hablando del conocimiento sobre el mundo ficcional que el texto permite alcanzar a su usuario.

Partimos de varias nociones esenciales:

- 1) **Todo mundo de ficción** está constituido por tres texturas:

Textura explícita: dominio de lo determinado. Hechos obligatoriamente conocidos por el jugador.

Textura implícita: dominio de lo indeterminado. Hechos recuperables por acción del jugador.

Textura cero: dominio del vacío y de lo irrecuperable. Hechos elucubrados.

Hablamos de saturación, es decir, de llenar o de colmar nuestro saber, para referirnos al conocimiento que el jugador posee del mundo en función de su textura. Hay textos más densos y textos menos densos, en función de su saturación.

- 2) **Los mundos de ficción** que permiten su comprensión mediante su textura explícita y la recuperación de su textura implícita los hemos denominado mundos de ficción revelados. Por su parte, aquellos mundos con huecos de textura cero que no pueden ser conocidos, los hemos denominado no revelados.
- 3) Decimos que **la saturación de un mundo de ficción está programada** cuando la autoría del videojuego pone a disposición del jugador la capacidad de comprender el mundo ficcional sólo con la textura explícita del juego. **Decimos que la saturación de un mundo de ficción es subjetiva** cuando la comprensión del mundo ficcional depende de la acción del jugador mediante la recuperación de la textura implícita del juego.
- 4) Llamamos **anagnórisis** al proceso o al camino de conocimiento que lleva al jugador de una posición de desconocimiento del mundo ficcional que habita hasta la comprensión de su lugar en éste.