

LITERATURA DETECTIVESCA POSMODERNA Y VIDEOJUEGOS

CLARA FERNÁNDEZ-VARA

I. INTRODUCCIÓN

En su ensayo *The Detective Story: A Case Study of Games in Literature*, Bernard Suits (1985) analiza cómo el autor de una historia de misterio desafía al lector, cuando escribir una historia detectivesca ya es un desafío en sí mismo. Describe en términos lúdicos los llamados *five-minute mysteries*, historias cortas en las que el lector tiene que solucionar un misterio, mientras que la solución se proporciona por separado. Suits describe al autor y el lector como jugadores, donde ambos juegan con la historia, a través de la cual el lector también ha de resolver el misterio. Los elementos lúdicos de la ficción detectivesca y de misterio son uno de los ejemplos de cómo la narrativa y los juegos van de la mano, en lugar de tener una relación antagónica.

Los *five-minute mysteries*, así como las novelas de Agatha Christie, corresponden a un subgénero de historias detectivescas que Tzvetan Todorov

(1977) llama el *whodunit*, y al que Knight (2010) se refiere como «clue-puzzle stories» (historias de pistas y puzzles). En este subgénero, la estructura central de la historia consiste en una narrativa a dos niveles: por un lado, tenemos la historia del crimen, que ya ha tenido lugar; por otro, la historia del detective, que se desarrolla a medida que el lector va leyendo. El *whodunit* se centra en la reconstrucción de la historia del crimen como si fuera un puzzle, mientras que el género del *thriller* entrelaza la historia del detective con el misterio que tiene que resolver, haciendo así que ambas historias se desarrollen a la vez, y que el detective se vea comprometido dentro de la acción. La novela negra, por ejemplo, sigue la estructura del *thriller*.

Si nos fijamos en los videojuegos equivalentes a las novelas de misterio, vemos que los juegos de detectives y misterio son uno de los géneros más relacionados con la literatura dentro de los géneros digitales. Para empezar, muchos son adapta-

ciones de obras literarias y de personajes extraídos de historias de misterio: por ejemplo, el sitio especializado MobyGames enumera cincuenta y seis títulos que incluyen a Sherlock Holmes como protagonista, y once inspirados en los títulos de Agatha Christie. Las connotaciones literarias de los juegos de misterio y de detectives también derivan de su arraigo textual; los jugadores han de interpretar los textos del juego para solucionar el misterio, textos multimodales que pasan por interrogar a testigos, encontrar huellas o comparar documentos. Así, el juego incorpora un trabajo de exégesis, donde los textos deben ser interpretados para llegar a una conclusión. En este artículo empleamos el término *exégesis* para enfatizar el uso de la interpretación crítica como una actividad central al juego, donde la lectura y la decodificación de la información presentada son parte esencial del reto. La reconstrucción de la historia requiere un esfuerzo por parte del jugador.

Podemos encontrar muchos juegos de misterio dentro del género de aventuras, como *Mystery House* (On-Line Systems, 1980) de Roberta Williams, *Deadline* (Infocom, 1982), los juegos de Sherlock Holmes desarrollados por Frogwares desde 2002 o, más recientemente, *Lamplight City* (Grundislaw Games, 2018). También hay ejemplos de juegos que se pueden considerar *thrillers*, donde el jugador controla a un detective que se ve atrapado en las intrigas que forman parte del misterio, como por ejemplo *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) o *L. A. Noire* (Rockstar Games, 2011).

Las historias de misterio y detectives, sin embargo, tienen muchos más subtipos que los descritos por Todorov. En su estudio de los dos últimos siglos de la literatura policiaca, Knight aborda géneros tales como el *psychothriller*, las historias de la policía procesal, así como una variedad de subgéneros que incluyen historias de detectives sobre cuestiones vinculadas al género, la cultura LGTBI o la raza. También analiza el género policiaco posmoderno, que abarca una variedad de subgéneros en la literatura policiaca. Uno de los resultados

de la posmodernidad aplicada a este género, de acuerdo con Knight, es que estas historias cuestionan la racionalidad y el humanismo: «Escritores como Borges, Butor y Eco demuestran cómo la novela policiaca puede convertirse en un medio que cuestiona las certidumbres sobre uno mismo, la mente y el mundo ambiental, por ser menos determinada en sus puzles y menos simple de resolver a través de sus procesos y resultados» (Knight, 2010: 205)[traducción de la autora].

La naturaleza lúdica del *whodunit* parece facilitar el puente entre los juegos y la narrativa, mientras que los elementos de acción del *thriller* también parecen ser fáciles de traducir como interacciones. Las preguntas a las que este artículo busca respuesta son: ¿qué formas adquieren las historias detectivescas posmodernas en los videojuegos? ¿Cómo pueden los juegos negarse a seguir las convenciones del género de detectives? ¿Qué juegos se pueden considerar parte de una tradición antidetectivesca o cuestionan las convenciones del género? Este artículo analiza cómo los videojuegos han abordado las historias posmodernas de detectives, utilizando sus homólogos literarios como referencia. Mediante un análisis comparativo a través de diferentes medios, entenderemos cómo un enfoque posmoderno del género detectivesco puede adquirir una forma participativa e interactiva.

2. LOS DETECTIVES POSMODERNOS EN LA LITERATURA

Aunque los términos propuestos por Todorov son útiles a la hora de entender la estructura a dos niveles de las historias de detectives, y Knight nos proporciona un breve resumen de lo que caracteriza las historias posmodernas de detectives, necesitamos un desglose más matizado de las características que distinguen a estas historias. En su volumen dedicado a los procesos de escritura creativa, Peter Turchi diferencia entre el puzle, que es un tipo de escrito que invita al lector a en-

contrar una solución, y el misterio, que permanece irresoluble, desafiante, e incierto (Turchi, 2014: 52-53). La creación de esta dicotomía desde el punto de vista del autor explica cómo espera que los lectores aborden sus textos —el puzzle les invita a que anticipen posibles soluciones y lleva a una resolución, mientras que el misterio aspira a crear suspense que tal vez se resuelva o tal vez no—. Esta distinción también parece relevante en este contexto, puesto que explica que el puzzle espera que los lectores lleguen a una solución correcta y única, mientras que el misterio se deja abierto e invita al lector a imaginar su propia solución sin terminar de validar una interpretación concreta.

Knight proporciona una dicotomía similar en el contexto de la literatura policiaca: por un lado, tenemos el ya mencionado género del *clue-puzzle* (Knight, 2010: 30-61), que incita al lector a que averigüe la solución antes de llegar al final de la historia. Por otro, la

literatura policiaca posmoderna se deshace de la obligación de resolver el misterio, que a menudo acaba sin solventarse, y cuestiona las convenciones y expectativas del género del *clue-puzzle* (Knight, 2010: 195). Esta distinción también demuestra cómo la literatura detectivesca, aunque implique un misterio, no está obligada a incluir una solución. Knight explica cómo algunos *thrillers* estadounidenses abrieron el camino para otros tipos de historias detectivescas al negarse a seguir el modelo del *clue-puzzle* británico, resistiendo así la colonización cultural y promoviendo la creación de nuevas formas literarias (Knight, 2010: 100-113).

Para identificar las características de la literatura detectivesca posmoderna, analizaremos dos novelas que han sido reconocidas como ejemplos significativos del género, y que también incorpo-

ran elementos que las conectan con los juegos: *Ciudad de cristal* (City of Glass, 1985), de Paul Auster, y *Noir: A Novel* (2010), de Robert Coover.

En *Ciudad de cristal*, a la que Knight (2010: 205) se refiere como una historia de antidetecives, el autor de novelas policiacas Daniel Quinn se vuelve detective por casualidad. Recibe una llamada de alguien que busca a un detective llamado Paul Auster. Después de varias llamadas más y de no recapacitar lo suficiente, Daniel se embarca en una aventura quijotesca. Su misión es seguir al padre de su cliente, Peter Stillman, que acaba de salir de la cárcel, y cuya esposa teme que vaya a hacer daño a su propio hijo. El padre también se llama

Peter Stillman, quien, en lugar de buscar a su hijo, se dedica a vagar por Nueva York. Quinn dibuja un mapa del recorrido de Stillman y, al examinar la forma de su paseo diario, se da cuenta de que tiene forma de una letra. Los mapas juntos parecen formar

EL PUZLE ESPERA QUE LOS LECTORES LLEGUEN A UNA SOLUCIÓN CORRECTA Y ÚNICA, MIENTRAS QUE EL MISTERIO SE DEJA ABIERTO E INVITA AL LECTOR A IMAGINAR SU PROPIA SOLUCIÓN SIN TERMINAR DE VALIDAR UNA INTERPRETACIÓN

la frase «tower of babel» (torre de babel), aunque el lector no puede estar totalmente seguro de que sea el caso. Esta frase críptica y la manera en que se descubre es un puzzle que no estaría fuera de lugar en un juego de aventuras. Al final, aunque Quinn acaba perdiendo la pista de su sospechoso y sus clientes desaparecen, persevera en su misión, interpretando obstinadamente el papel de detective y dejando atrás su vida anterior.

Mientras que la historia antidetecivesca de Auster prospera gracias al cruce de detectives y novelistas que transforman los desafíos lingüísticos en trabajo de investigación, *Noir: A Novel* es una crítica al género del que toma su título. La novela está escrita en segunda persona; el texto interpela al lector como si fuera el protagonista, de manera similar al modo en que las aventuras conversacionales apelan al jugador para incitar a

la interacción. El protagonista es Philip N. Noir, un aspirante a detective que no hace más que equivocarse. Se le olvida preguntar a su cliente cómo se llama y se gasta en bares el dinero que le adelanta para que pueda empezar a investigar. Sus tribulaciones son un *collage* de estereotipos

extraídos del cine y de la novela negra, abordados sin orden lógico, de tal manera de que el lector está tan confundido como el protagonista. Los vacíos y ambigüedades son tan importantes, si no más, como los acontecimientos de la historia misma.

Estas dos novelas proporcionan una serie de características que pueden ayudarnos a identificar los elementos posmodernos que también podemos encontrar en juegos, tales como la ciudad como espacio navegable de manera multicursal, identidades inestables y referencias metaficcionales.

El primer elemento es el papel de la ciudad como personaje, que el protagonista ama y desprecia a partes iguales. La ciudad es un desafío que el detective ha de vencer y, para ello tiene que aprender sus secretos en cada calle, callejón y atajo. Esto es también característico en las novelas y el cine negro, donde Los Angeles se convierte en la ciudad por excelencia (Silver y Ursini, 2005: 12). De este modo, las dos novelas aquí tratadas reproducen la importancia del espacio urbano. Además de dedicarle su título, *Ciudad de cristal* hace del deambular por Nueva York la esencia del trabajo detectivesco; la narración menciona lugares específicos con detalle, e incluye mapas de los recorridos que sigue cada personaje. *Noir*, por su lado, fragmenta el espacio hasta que se vuelve tan confuso como el argumento, para luego dedicar toda una sección a la urbe (Coover, 2011: 162-64), que el lector puede suponer que es la ciudad de Los Angeles de las

ESTAS DOS NOVELAS PROPORCIONAN UNA SERIE DE CARACTERÍSTICAS QUE PUEDEN AYUDARNOS A IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS POSTMODERNOS QUE TAMBIÉN PODEMOS ENCONTRAR EN JUEGOS, TALES COMO LA CIUDAD COMO ESPACIO NAVEGABLE DE MANERA MULTICURSAL, IDENTIDADES INESTABLES Y REFERENCIAS METAFICCIONALES

películas de cine negro. Esta sección es una oda a la ciudad como la seductora inevitable del detective, y cambia a la narración en primera persona, donde el narrador se refiere a la metrópoli con pronombres femeninos, como una entidad que atrapa al narrador y no le deja escapar.

Las identidades inestables también son otro tema recurrente en las historias de detectives posmodernas. Los detectives pueden perderse en sí mismos, literalmente, mientras intentan resolver el caso, hasta tal punto que lo que investigan no es la solución, sino quiénes son ellos mismos. Esto queda claro en *Ciudad de cristal*, donde el personaje principal quiere convertirse en detective y asume la identidad de Paul Auster porque piensa que es un investigador. Quinn ya ha perdido su identidad de escritor, dado que escribe sus novelas policíacas bajo un seudónimo. Es un detective/escritor que finalmente pierde su propia personalidad a medida que el caso absorbe su vida y hace que se olvide de todo lo demás. Gasta todo su dinero, su casa acaba siendo alquilada a otra persona y, finalmente, desaparece después de instalarse sin permiso en el piso vacío de su cliente. Phil M. Noir es un detective igualmente funesto: se gasta el adelanto de sus honorarios en bebidas, y continuamente se olvida de investigar. Acaba en situaciones en las que parece que ha matado a alguien, pero en las que él no recuerda haberlo hecho. Al avanzar la novela, parece que se está buscando a sí mismo; la narración en segunda persona parece incitar al jugador a averiguar con quién está hablando el narrador. En ambas novelas, las identidades inestables están asociadas a casos que no llegan a resolverse, o donde la solución acaba respondiendo a algo totalmente distinto de lo que se había empezado a investigar.

La duplicidad también es un tema que la literatura posmoderna de detectives utiliza para crear identidades inestables. En *Noir*, el protagonista no advierte que su secretaria le está engañando cuando se disfraza de reciente viuda rica para contratarle: no parece muy perspicaz y los encantos femeninos le distraen fácilmente. *Ciudad de cristal* también presenta elementos dobles recurrentes: el protagonista trabaja para Peter Stillman y busca a su padre, de igual nombre; y Daniel Quinn es comparado con Don Quijote (Auster, 1994: 150-155), con quien comparte iniciales.

Una última característica, compartida con la literatura posmoderna en general, son las referencias metaficcionales y sus cualidades intertextuales. Estas novelas posmodernas de detectives se miran al espejo para hacer una crítica de sí mismas, desde la parodia a la meditación sombría. La metaficción es el tema principal de *Noir*, cuyo argumento recopila clichés de la novela y el cine negros. La novela se burla de sus propios agujeros argumentales e inconsistencias, alegando que el protagonista no se había percatado de la conspiración que le rodeaba porque estaba, simplemente, completando los huecos con los tópicos aprendidos de las novelas o el cine. Cuando se resuelve el misterio, su antagonista confiesa que se ha aprovechado de su amor por los clichés para tenderle una trampa. Por otro lado, *Ciudad de cristal* introduce diferentes niveles metaficcionales. El autor, Paul Auster, y su familia aparecen como personajes, mientras que Daniel Quinn es un autor de novela policiaca que decide convertirse en el protagonista de su propia historia al usurpar la identidad de Paul Auster.

3. VIDEOJUEGOS DE DETECTIVES POSMODERNOS

Las características extraídas de estas dos novelas, así como del análisis que proporciona Knight de este subgénero, proporcionan las guías para analizar sus homólogos en los videojuegos. Hemos es-

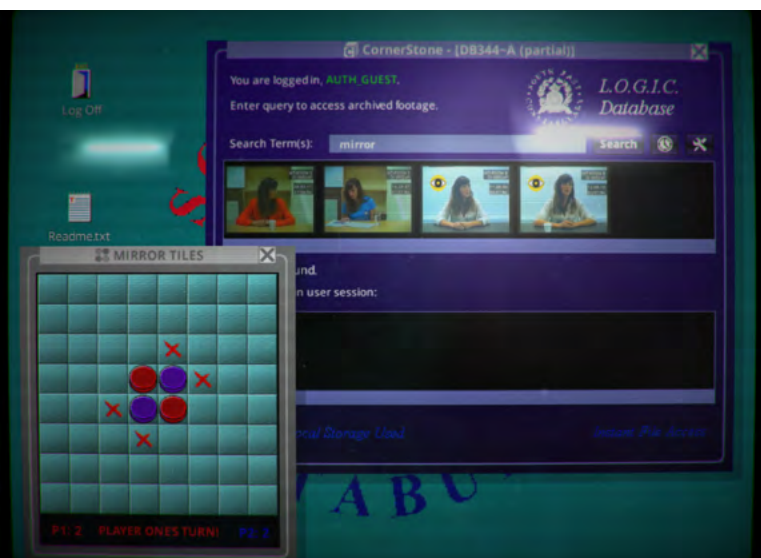
cogido tres juegos de diferentes países y continentes (Reino Unido, Estados Unidos y Japón), para ilustrar diversos enfoques de diferentes culturas y demostrar la variedad de formas en que los juegos de detectives incorporan los rasgos posmodernos. Los juegos son *Her Story* (Sam Barlow, 2015), *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997) y *Deadly Premonition: Director's Cut* (Access Games, 2010).

3.1. Her Story

Her Story es un videojuego que también funciona como un hipertexto videográfico, donde el jugador ha de reconstruir la historia de un asesinato a medida que ve una serie de fragmentos de vídeo pertenecientes a varios interrogatorios policiales. Los vídeos no se pueden ver en orden; el jugador ha de teclear palabras clave que seleccionan un conjunto de vídeos concretos; solo se puede acceder a los cinco primeros por orden cronológico. Estos vídeos están, por tanto, conectados gracias a las palabras clave, de modo que cada vídeo es un pasaje individual que se relaciona con otros a través de cada término, de manera parecida a como el hipertexto conecta sus pasajes (llamados *lexias*) a través de enlaces (Hayles, 2002: 28). Los vídeos muestran a una mujer que está siendo interrogada por la policía después de que su marido desapareciera y fuera hallado muerto. El jugador no puede ver los vídeos de la historia en orden, al igual que el lector de una novela de hipertexto suele tener que saltar de una parte a otra del texto.

La presentación del juego también delata un enfoque metaficcional. La pantalla hace una recreación de un ordenador antiguo, con un escritorio propio de los sistemas operativos de los años noventa; también podemos ver el reflejo de una cara sobre el cristal curvado del monitor y escuchar un discreto zumbido. Cuando tecleamos, se escucha el repicar de un antiguo teclado mecánico. Nuestro ordenador ha viajado en el tiempo para disfrazarse de una tecnología del pasado.

El juego invita al jugador a responder a varias preguntas. ¿Quién es el personaje cuyo rostro se



Her Story empieza enseñándonos la recreación de un escritorio de ordenador de los noventa

refleja brevemente en el monitor? ¿Cuál es el papel del jugador? ¿Cuáles fueron los acontecimientos que llevaron al asesinato? A medida que se revela la información, también se plantean nuevas preguntas. El objetivo es completar los vacíos en el relato a través de la interpretación de la información, convirtiendo el análisis literario en juego.

Las identidades dobles son un tropo que el juego hereda de las historias de detectives posmodernas que, a su vez, se vuelven inestables a través de un filtro posclásico. A medida que el jugador revela más fragmentos de la historia, vemos cómo la mujer interrogada parece ser dos personas diferentes, Hannah y Eve, dos caras del espejo que también se reflejan en sus nombres palindrómicos. Esta doble identidad también desemboca en una textualidad inestable, dado que son posibles, al menos, dos versiones sobre la manera en que tuvo lugar el asesinato, dependiendo de cómo se rellenen los huecos entre cada vídeo. Una de las posibles lecturas consiste en creer que la mujer tiene múltiples personalidades, mientras que la otra parece ser una historia de dos gemelas y su conflictiva relación. Ambas versiones son plausibles, ambas cuentan con suficientes pruebas que pueden tanto confirmarlas como desmentirlas. La

solución al asesinato depende de la interpretación del jugador, quien decide a quién se refiere el posesivo «her» del título.

Muchas de las preguntas que plantea el juego tienen respuesta, pero no hay una solución definitiva que el programa del juego pueda evaluar o recompensar. Se trata de un juego en el que no se puede ganar. La historia está abierta a la interpretación, y no hay manera de obligar al jugador a proporcionar una solución correcta, porque no se trata de una historia del tipo *clue-puzzle*. Esto, que no es algo nuevo en la literatura, sí es relativamente inusual en los videojuegos.

Aunque *Her Story* aprovecha la incertidumbre y el espacio de interpretación, también proporciona herramientas para saber cuánto contenido se ha descubierto. Una de las aplicaciones que vemos en el escritorio nos muestra cuántos vídeos hay en la base de datos, y cuántos hemos visto, despertando así nuestra curiosidad, incluso cuando ya tenemos una idea de qué es lo que ha pasado en la historia.

3.2. *Blade Runner*

Los otros dos juegos de los que nos ocupamos heredan muchos de sus rasgos posmodernos de los textos que adaptan o en los que están inspirados. Este es el caso del juego de 1997 *Blade Runner*, que toma el mundo de la película del mismo título de Ridley Scott, de 1982, como espacio para una nueva aventura. La película se ha clasificado como una historia policiaca posmoderna, y se han referido a ella tanto como un trabajo de *neo noir* como de *future noir* (Silver y Ursini, 2005: 125; Sammon, 1996). Sin embargo, el juego no es una adaptación de la película, sino que los acontecimientos tienen lugar en paralelo a los de la película. El crimen consiste en una serie de asesinatos, donde las pruebas apuntan a que los culpables son replicantes (seres sintéticos), por lo que ha de intervenir una división especial de la policía, los *blade runners*, que identifican y «retiran» a los replicantes (un eufemismo para referirse a su ejecución). Solo pueden



Parte del encanto de *Blade Runner* reside en poder visitar los espacios de la película de Ridley Scott

ser *blade runners* aquellos que reciben un entrenamiento especial; dado que los replicantes son prácticamente indistinguibles de los humanos, la única manera de averiguar si alguien es sintético, o no, es pasar un test llamado Voight-Kampff. El personaje que controla el jugador se llama Ray McCoy, un nombre que parece hacer referencia a la expresión en inglés *the real McCoy*, que alude a algo que es auténtico y genuino. Este nombre, por tanto, se hace eco de uno de los temas principales del juego y de la película en la que se basa: la imposibilidad de distinguir entre los humanos y los replicantes.

Blade Runner es un ejemplo de cómo la ciudad se convierte en protagonista, una característica que el juego hereda del texto de origen que, a su vez, toma de las películas de cine negro adaptadas a la ciencia ficción (Sammon, 1996: 73-4). El espacio urbano es un elemento fundamental en muchas historias policiacas, tales como el Londres de Sherlock Holmes o Los Angeles en las historias de Philip Marlowe. En el caso de *Blade Runner*, su atractivo reside en poder navegar y vivir en los lugares de la versión de Los Angeles de 2019 que la película hizo emblemáticos. El espacio cinematográfico se vuelve virtual y navegable y, a medida que el jugador avanza en su investigación, se abren nuevos lugares. Así, el mundo de *Blade Run-*

ner se vuelve más complejo e invita al jugador a dominarlo a medida que navega por él para obtener nueva información.

Otro de los rasgos principales que *Blade Runner* toma de las ficciones posmodernas son las identidades inestables; la inestabilidad se extiende a la forma en que el texto se reconfigura gracias a su naturaleza digital y programática. Para empezar, el mundo del juego está vivo; los personajes controlados por el ordenador tienen su propia agenda y actúan de acuerdo con sus propios objetivos, según se describe en el manual del juego. Estos personajes no jugadores pueden recoger pruebas que se le hayan pasado al jugador, quien puede perderse así partes de la historia. De este modo, cada partida del juego puede ser distinta porque los jugadores tienen acceso a diferente información. Además, la mayoría de los personajes no jugadores pueden ser humanos o replicantes aleatoriamente, algo que el programa del juego asigna al principio de cada partida. Por tanto, cada personaje tendrá diferentes objetivos, que cambiarán cada vez que el jugador empiece una partida nueva. Este es un mundo viviente e inestable al que el jugador tiene que seguir el ritmo.

Las interacciones del jugador también cambian el texto: dependiendo de a quién interroge o ataque el jugador, el sistema del juego interpreta

sus acciones como las de un humano o un replicante. Por ejemplo, someter a un personaje al test Voight-Kampff indica que el jugador sospecha que el personaje es replicante, haciendo que Ray McCoy tienda a ser humano, mientras que dejar escapar a un replicante o atacar a un humano se identifica como la conducta de un replicante. La historia del juego cambia dependiendo de cómo estas decisiones definan al personaje que controla el jugador, de modo que la interacción con el mundo transforma el relato. Los cambios son más evidentes a medida que avanza el juego, donde los diferentes argumentos que se bifurcan se vuelven más evidentes. Hay doce posibles desenlaces (Myers, 2009), dependiendo de lo que el jugador decida hacer en diferentes puntos clave.

Una de las contradicciones más interesantes de *Blade Runner* es cómo los procesos exegéticos parecen ser centrales al juego, pero, en realidad, no son parte de la reconfiguración del texto. El juego proporciona herramientas para procesar todas las pistas e información que encuentre el jugador a medida que interactúe con personajes y explore los diferentes espacios. Estas herramientas se integran en un sistema de navegación de bases de datos llamado KIA (*Knowledge Integration Assistant*), que permite hacer un seguimiento de las pruebas, los sospechosos y los acontecimientos. Al igual que en *Her Story*, estas herramientas ayudan a manejar la información pero no guían al jugador a una versión correcta ni hacen que el jugador gane el juego, como señala Pajares Tosca (2005: 118). El KIA proporciona un mapa de la información, más que ser parte esencial del proceso del juego. Este es otro ejemplo de cómo los juegos posmodernos de detectives desenfatan los procesos de exégesis a la vez que proporcionan herramientas sofisticadas para examinar y organizar pruebas. Al final, el objetivo de *Blade Runner* no es resolver el caso, dado que el KIA es una cortina de humo. La clave para entender el juego es que las decisiones del jugador definen la identidad del detective, de manera similar a los ejemplos literarios analizados al principio.

3.3. Deadly Premonition

El último ejemplo de cómo los juegos de detectives pueden incorporar rasgos posmodernos es el japonés *Deadly Premonition: Director's Cut*, dirigido por Hidetaka Suehiro —también conocido como Swery—, un juego de mayor longitud y complejidad que los anteriores.

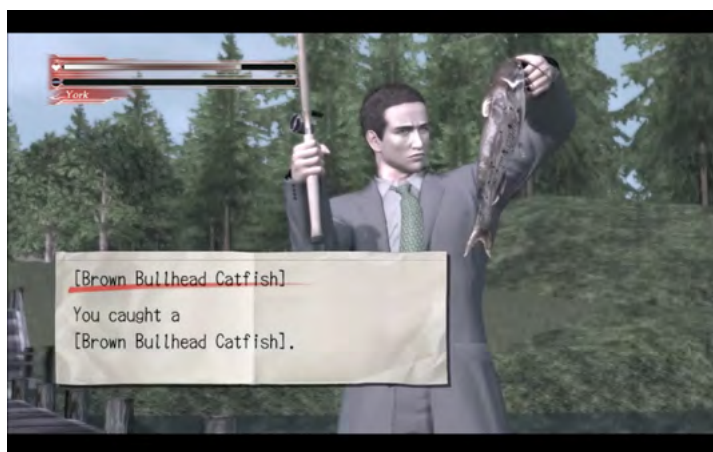
El jugador controla a Francis York Morgan, un agente del FBI que llega al pueblo de Greenvale para resolver el caso de un asesinato ritual, que acaba siendo el primero de una serie de asesinatos cometidos por el llamado «asesino de la gabardina» (*raincoat killer*). A York le fascina la gente del pueblo, y demuestra una curiosidad optimista acerca de sus habitantes. Si esta premisa parece familiar es porque el juego es un homenaje abierto y reconocido a la serie de televisión *Twin Peaks* (David Lynch y Mark Frost, ABC, 1990-1991). Como en el caso de *Blade Runner*, muchas de las cualidades posmodernas del juego se heredan del texto que lo inspira. *Twin Peaks* ya es de por sí una historia posmoderna gracias a su combinación de las convenciones semióticas del cine negro, las telenovelas y el cine de terror (Hirschman, 1992: 188). El desencadenante de los acontecimientos de la serie era el asesinato de la adolescente Laura Palmer; el proceso de investigación revela después la doble vida de los habitantes del supuestamente típico pueblo americano. En *Deadly Premonition*, la actitud de York es similar a la del Agente Cooper en la serie, mezclado con los comportamientos estereotipados de los agentes del FBI en las películas: es la versión un poco excéntrica y pistola en mano de Philip M. Noir. El juego consigue capturar el espíritu poco convencional de la serie de David Lynch y Mark Frost con un toque de cultura japonesa. Las referencias intertextuales no se limitan a *Twin Peaks*, sino que también incluyen otros trabajos de Lynch: la más evidente es el interés amoroso de la protagonista, Emily, quien es el vivo retrato de Naomi Watts en *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001). Algunos momentos del juego también se hacen eco de otras películas hollywoodienses,

como el aspirante a asesino travestido que parece salido de *Vestida para matar* (*Dressed to Kill*, Brian De Palma, 1980), una larga escalera espiral que el jugador ha de subir durante el clímax del juego y que recuerda al campanario en la última escena de *Vértigo* (*De entre los muertos*) (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958), o el asesino que guarda el cadáver de su madre en el sótano como hace Norman Bates al final de *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960).

Las referencias cinematográficas son un motivo recurrente. El jugador pasa mucho tiempo conduciendo de un sitio a otro; en cuanto el coche arranca, aparece un botón que indica «Talk» (hablar). Si el jugador lo presiona, York habla a Zach, su amigo invisible, sobre películas hollywoodienses de los años ochenta. Los títulos suelen pertenecer al género de acción o aventuras, como *Los Goonies* (*The Goonies*, Richard Donner, 1985) o *Lady Halcón* (*Ladyhawke*, Richard Donner, 1985); York es capaz de contar diferentes anécdotas de cada una. También se acuerda de cuándo vio cada película con Zach, lo que sugiere que se conocen desde hace muchos años. Las conversaciones con Zach no solo le ayudan a entretenerse mientras conduce, sino que también sirven de referencia metaficcional. Las entrevistas con el director del juego indican que estas diatribas son las de este, Swery, quien habla de sus películas estadounidenses favoritas a través de York (Kumar, 2011); es un elemento que expresa su amor por la cultura norteamericana.

La característica más destacable, sin embargo, es la relación entre York y Zach, que traslada los

dobles y las identidades inestables a la relación entre el jugador y el personaje al que controla. Aparte de las conversaciones en el coche, York consulta constantemente con Zach si necesita que el jugador le ayude a resolver algún asunto. Al principio parece estar hablando directamente con el jugador, a quien llama Zack, y es quien toma las decisiones y ayuda a York a ser valiente y enfrentarse a los zombis, como explicaremos más abajo. El personaje parece ser consciente de que el jugador lo controla, apuntando así al nivel metaficcional.



Además de investigar un caso de asesinatos en serie, en *Deadly Premonition*, la calidad de juego de mundo abierto permite al jugador buscar actividades distintas que hacer en Greenvale, tales como pescar en el río

No obstante, la historia es más complicada. A medida que avanza el juego, las conversaciones en el coche dejan claro que Zach y York se conocen bien desde hace muchos años. Al final del juego se revela que nuestro detective tiene doble personalidad, y York es en realidad el personaje que Zach crea después de un acontecimiento

traumático. York es tan carismático como un personaje de película, pero también es ingenuo y no se le da bien tratar con la gente, así que necesita a Zach para interpretar su papel de detective. La doble personalidad le otorga a York/Zach una perspicacia que le permite entender el mundo de otra manera, así como poderes especiales (puede adivinar lo que le va a pasar mirando cómo la leche se mezcla en su café matutino) y acceso a un siniestro mundo paralelo.

Tanto York como el mundo de *Deadly Premonition* están escindidos, del mismo modo que el pueblo de *Twin Peaks* tenía dos caras. El mundo diurno es donde el jugador puede explorar el pueblo y conocer a sus vecinos, mientras que el mundo

sinistro aparece por la noche o en el momento en que el jugador está cerca del asesino o de información que le ayudará a resolver el caso. Este mundo siniestro está lleno de podredumbre y zombis, quienes gimen de dolor y atacan a York. La versión siniestra de Greenvale es donde el jugador ayuda a York a encontrar las pruebas para el caso. El juego llama a este proceso «profiling» (elaboración de perfil), que permite a York visualizar lo que ha pasado en la escena del crimen de manera fragmentada y nebulosa después de haber recopilado todas las pruebas. York es quien lleva a cabo la exégesis, aunque el resultado no esté demasiado claro, mientras que el jugador simplemente ayuda a proporcionarle los ingredientes. El jugador recoge las pruebas mientras el juego suple el trabajo detectivesco, pero la

visión nebulosa solo permite ver fragmentos entre ruido estático de televisión, lo que da cancha al jugador para interpretar los eventos dentro de una ambigüedad narrativa relativamente superficial. La ciudad o, en este caso, el pueblo de Greenvale, también es protagonista. El juego pertenece al género de mundo abierto, lo que significa que el jugador es libre de moverse por el pueblo, que se rige por sus propias reglas y horarios por casi cualquier camino, tanto en coche de policía como a pie; el espacio es continuo y abierto en su mayoría, a diferencia de los espacios fragmentados en niveles de progresión que se identifican estereotípicamente con los videojuegos (Juul, 2005: 71-73), como hemos visto en el caso de *Blade Runner*. El jugador necesita trazar las diferentes rutas de un sitio a otro, así como aprender dónde vive todo el mundo. A veces lleva a un pasajero en el coche, por lo que el botón «Talk», en este caso, hace que comience una conversación que nos ayuda a aprender más sobre el otro personaje.

LOS TRES EJEMPLOS INVITAN A EXPLORAR EL TEXTO, LO QUE ES UNA ACTIVIDAD PROTOTÍPICAMENTE DETECTIVESCA, PERO ESTA EXPLORACIÓN NO AYUDA A ENCONTRAR RESPUESTAS, SINO QUE REVELA HISTORIAS AMBIGUAS E IDENTIDADES INESTABLES

La vivacidad de Greenvale también proviene de otra fuente: los desarrolladores del juego exploraron el pacífico noreste norteamericano buscando localizaciones, objetos y comidas, que después añadieron al juego (Kumar, 2011). Una vez el jugador acaba el juego, se desbloquea una galería con fotos que tomaron los desarrolladores durante su viaje. Muchos de los lugares, las plantas y los objetos del juego están inspirados en sitios y elementos reales, lo que añade más evidencias de la admiración que profesa el juego hacia la cultura

norteamericana, aunque sea a través de diferentes representaciones mediáticas.

Como último aspecto destacable, el papel del trabajo detectivesco en *Deadly Premonition* también incorpora rasgos claramente posmodernos. El supuesto impulso

de la historia es encontrar al asesino de la gabardina, de la misma manera que el objetivo inicial del agente Cooper en *Twin Peaks*. Hay una serie de acontecimientos sobre los que gira la historia del juego, los llamados «critical path» (caminos críticos) en la jerga de desarrollo de juegos; estos acontecimientos funcionan como hitos que el jugador ha de alcanzar para avanzar la historia principal del juego. Dado que la acción tiene lugar en un mundo abierto, el jugador puede abandonar la investigación en casi cualquier momento durante el día y salir a explorar el pueblo. York puede conocer a los vecinos, aprender su rutina y quiénes son sus amigos, espiarles por la ventana o ayudarles a hacer sus tareas diarias. Otras actividades pueden ser ir de pesca a algún lugar a lo largo del río o jugar a los dardos en el bar. Estas actividades le permiten al jugador interactuar con un mundo que está vivo, de manera parecida al mundo de *Blade Runner*, pero a mayor escala e incluyendo más personajes con comportamientos más complejos.

El jugador aprende cuáles son las relaciones entre personajes a través de la exploración, lo cual también hace que la serie de tragedias que tienen lugar en la historia sean más dolorosas para el jugador, porque tiene la oportunidad de conocer a los personajes mejor y preocuparse por ellos. Así, el jugador puede realizar un trabajo de exégesis si sigue las historias periféricas, lo que hace que la historia sea más significativa a nivel personal.

El caso se resuelve al final del juego. York encuentra al asesino de la gabardina y se enfrenta a él y a la persona que lo creó, dado que el asesino es una criatura sobrehumana resultado de un experimento científico. Pero incluso al final del juego hay vacíos argumentales deliberados. Por ejemplo, no queda claro qué es lo que hace emerger el mundo siniestro, o por qué nadie más parece notar su existencia. York tampoco es un detective eficiente, como los protagonistas de *Noir* y *Ciudad de cristal*. Tres de las cinco víctimas mueren frente a él, sin que pueda hacer nada para salvarlas. Estas muertes, sin embargo, parecen formar parte de la moraleja de la historia, lo que ha de aprender York: dejar ir a aquellos que amamos después de que se conviertan en algo que no debería existir, como dice una línea de diálogo que se repite constantemente. El fracaso de York como detective es irrelevante, porque la clave del juego es conocer el pueblo y destruir a los seres que no deberían existir, que es lo que ayuda a York a conocerse a sí mismo y volver a ser Zach. Como era el caso de otros detectives posmodernos, el caso de asesinato de *Deadly Premonition* sirve como excusa para que el detective se encuentre a sí mismo.

Estos tres textos —*Her Story*, *Blade Runner*, *Deadly Premonition*— se presentan como juegos de detectives, pero el trabajo de exégesis no tiene que ver con «ganar» el juego, porque ninguno de ellos hace sentirse victorioso al jugador cuando finaliza. Los tres ejemplos invitan a explorar el texto, lo que es una actividad prototípicamente detectivista, pero esta exploración no ayuda a encontrar

respuestas, sino que revela historias ambiguas e identidades inestables.

4. POSMODERNIDAD E INSTRUMENTALISMO

A los detectives posmodernos de los videojuegos aún les queda un largo camino para adquirir la complejidad y la ambigüedad que podemos encontrar en otros medios ya que los ejemplos aquí analizados no son demasiado frecuentes. Además, en dos de los ejemplos aquí abordados los rasgos posmodernos derivan de los textos originales que los inspiran.

Podemos pensar que los motivos están relacionados con el hecho de que la estética de diseño de juegos predominante está en el polo opuesto de lo posmoderno. Hay guías escritas por jugadores que enseñan cómo completar juegos y encontrar todos sus secretos. Tratan los juegos como si fueran un puzzle, un problema con una solución específica que, a su vez, deriva de la tendencia a instrumentalizar las interacciones lúdicas y de la creencia desencaminada de que los juegos son principalmente sistemas de reglas que los jugadores han de seguir, en lugar de que los jugadores se propongan sus propios objetivos y motivaciones (Taylor, 2007: 113). Muchos creadores de juegos y jugadores aún son reacios a la inestabilidad y la falta de resolución, por lo que buscan maneras de dominar el texto y arreglarlo para resolver cualquier ambigüedad.

El mejor ejemplo de este tipo de instrumentalismo son los llamados *achievements* (logros), que diferentes plataformas también llaman *trophies* (trofeos) o *badges* (medallas), que forman parte de los juegos más recientes, como *Deadly Premonition* y *Her Story*. Estos logros son extradiegéticos, y marcan el progreso del jugador y diferentes proezas o actividades que puede realizar. Cuando el jugador lleva a cabo una acción concreta, aparece una ventana que indica que ha logrado hacer algo, desde completar un episodio de la historia a reali-

zar una acción especialmente complicada o difícil, recompensando así la exploración lúdica. Estos logros dan cierto sentido de consumación y maestría; hay jugadores que buscan la lista de logros de cada juego e intentan conseguir todos, por lo que la motivación para jugar se vuelve extrínseca al juego y su mundo de ficción. Los logros pueden aparecer en el perfil público de un jugador, por lo que tener muchos logros puede proporcionar un cierto estatus social dentro de algunas comunidades de jugadores expertos. Así, algunos jugadores intentan revelar todos los secretos de un juego no porque tengan curiosidad por la historia, sino porque proporcionan una prueba cuantificable y demostrable de su dedicación.

La naturaleza extradiegética de los logros, por otro lado, también hace que tengan el potencial de servir como metacomentario al juego. *Her Story* hace esto de manera sutil: uno de sus logros se llama «Score Draw» (empate), y se puede obtener al jugar a un clon del juego *Reversi*, también conocido como *Othello* en su versión comercial. Este juego dentro del juego se llama «Mirror» (espejo), y el logro se consigue al hacer que los dos jugadores lleguen a un empate. El nombre del juego se refiere al tema principal de los dobles y las identidades reflejadas, mientras que conseguir un empate en el juego es bastante difícil y requiere cierta planificación. Jugar para conseguir un empate también recrea el tropo principal del juego, donde las dos interpretaciones principales son posibles y ninguna de ellas es más predominante. La descripción del logro es que «there are no winners or losers» (no hay ganadores ni perdedores), y se convierte en el intento definitivo de recordar a los jugadores que *Her Story* no es un juego que se pueda ganar. Y, sin embargo, el juego expresa esto a través de un trofeo, recurriendo a la instrumentalización de las interacciones para hacer una declaración de intenciones sobre la ambigüedad de la historia.

Deadly Premonition: Director's Cut también utiliza los logros de manera que socavan su instrumentalización. El juego recompensa al jugador

con trofeos al llevar a cabo acciones tales como completar un episodio de la historia principal o ayudar a alguien. A diferencia de *Her Story*, *Deadly Premonition* no utiliza los logros para recrear los temas del juego. La mayoría de los logros se obtienen después de completar tareas al servicio de los personajes secundarios, en lugar de ser acciones que se puedan considerar más propias de los videojuegos, como luchar contra zombis o conducir rápido. Aunque el sistema de logros no se aprovecha como un elemento metaficcional, sí puede llevar a algunos jugadores a explorar el mundo del juego y las historias de los vecinos al apelar a sus instintos instrumentalistas o su afán de completar hasta el último reto. En ambos casos, *Her Story* and *Deadly Premonition* utilizan los logros para aparentar que los relatos tienen una clausura y se pueden resolver, como contrapunto a la inestabilidad y falta de cierre de sus historias.

5. CONCLUSIÓN

El videojuego, como medio, tiene las suficientes convenciones preestablecidas y los dispositivos expresivos como para dar lugar a trabajos posmodernos que socaven, subviertan y critiquen esas mismas convenciones. Son los creadores los que han de darse cuenta del potencial y deshacerse de las cadenas que les atan a las narrativas convencionales, en especial los modos dominantes del cine de Hollywood o las series de televisión hegemónicas. Los ejemplos aquí abordados demuestran cómo, incluso cuando la fuente de inspiración viene del cine o la televisión, el medio interactivo puede prosperar a la hora de dejar al jugador explorar textos que son ambiguos, inestables y transformadores en modos que están en consonancia con sensibilidades posmodernas.

El mayor obstáculo, no obstante, reside en desafiar las expectativas de aquellos que consideran el juego como una actividad que recompensa la maestría, que anima a encontrar la solución definitiva a un problema y que no tiene ninguna am-

bigüedad. Aunque la claridad y la estabilidad no son inherentes a las propiedades de los videojuegos, estas expectativas también se han convertido en parte de la filosofía de muchos creadores, socavando así las posibilidades expresivas de la interactividad digital. Los juegos aquí analizados han recibido buenas críticas gracias a su capacidad de innovación y su poco habitual enfoque narrativo, pero no han sido abordados en términos posmodernos.

Incluso cuando el contenido de un juego no se pueda calificar dentro del género detectivesco, hay juegos narrativos que se pueden considerar similares a los de detectives porque desafían al jugador a descifrarlos. Trabajos como *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2018-2020) o *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012) requieren interpretar textos que son inestables o ambiguos, mientras que el más reciente *Lamplight City* (Grundislav Games, 2018) parte de la premisa de ser un juego de detectives que el jugador puede completar sin solucionar todos los casos correctamente, desafiando así las convenciones de los juegos de aventuras. La nueva frontera de las historias de detectives posmodernas puede que sea inseparable de los juegos narrativos, no como un nuevo subgénero, sino como una nueva generación de narrativas digitales. ■

REFERENCIAS

- Auster, P. (1990). *The New York Trilogy: City of Glass: Ghosts: The Locked Room*. New York: Penguin Group USA.
- Coover, R. (2011). *Noir: A Novel*. Nueva York: The Overlook Press.
- Hayles, K. (2002). *Writing Machines*. Cambridge: MIT Press.
- Hirschman, E. C. (1992). Using Consumption Imagery to Decode Twin Peaks. *The American Journal of Semiotics*, 9(2-3), 185-217. <https://doi.org/10.5840/ajs199292/327>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Knight, S. T. (2010). *Crime Fiction Since 1800: Detection, Death, Diversity*. Basingstoke, Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Kumar, M. (2011). *Swery Game: Hidetaka Suehiro on Deadly Premonition, Gamasutra*. Recuperado de https://www.gamasutra.com/view/feature/6396/the_swery_game_hidetaka_suehiro_.php.
- MobyGames (n.d). *Fictional character: Sherlock Holmes*. Retrieved November 30, 2020. Recuperado de <https://www.mobygames.com/game-group/fictional-character-sherlock-holmes>
- MobyGames (n.d). *Inspiration: Author - Agatha Christie*. Retrieved November 30, 2020. Recuperado de <https://www.mobygames.com/game-group/inspiration-author-agatha-christie>
- Myers, B. (2009). *Blade Runner - Complete Endings Guide*, IGN. Recuperado de <http://www.ign.com/faqs/2010/blade-runner-complete-endings-guide-1095108>.
- Pajares Tosca, S. (2005). Implanted Memories, or the Illusion of Free Action. En W. Brooker (ed.), *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*. Nueva York: Columbia University Press.
- Sammon, P. M. (1996). *Future Noir: The Making of Blade Runner*. Nueva York: It Books.
- Silver, A., Ursini, J. (2005). *L. A. Noir: The City as Character*. Santa Monica: Santa Monica Press.
- Suits, B. (1985). The Detective Story: A Case Study of Games in Literature. *Canadian Review of Comparative Literature*, 12(2), 200-219. Recuperado de <https://journals.library.ualberta.ca/crcl/index.php/crcl/article/view/2646/0>
- Taylor, T. (2007). Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture. En J. Karaganis (ed.), *Structures of Participation in Digital Culture* (pp. 112-130). Nueva York: Social Science Research Council.
- Todorov, T. (1977). The Typology of Detective Fiction. En T. Todorov, *The Poetics of Prose* (pp. 42-52). Ithaca: Cornell University Press.
- Turchi, P. (2014). *A Muse and a Maze: Writing as Puzzle, Mystery, and Magic*. San Antonio: Trinity University Press.

LITERATURA DETECTIVESCA POSMODERNA Y VIDEOJUEGOS

Resumen

Los tropos de la literatura detectivesca han sido desafiados, subvertidos y reapropiados por autores tales como Robert Coover o Paul Auster, quienes ejemplifican la esencia de la literatura posmoderna de detectives. En estas historias, resolver el misterio no es central a la historia, y la investigación cambia de rumbo, hasta incluso perderlo, al volverse una peripecia, para descubrir algo completamente distinto. En algunos casos, el detective, junto al lector, explora un espacio enciclopédico de información sin llegar a resolver el caso. Este artículo examina cómo los videojuegos abren camino en el género de historias de detectives posmodernas a través de su comparación con sus homólogos literarios. Los videojuegos pueden hacer que el jugador explore aspectos de la narrativa que no son directamente relevantes con respecto al misterio que se ha de resolver, o crean un misterio que puede ser inestable y que depende de las elecciones del jugador. Las novelas analizadas son *Noir* (2008), de Robert Coover, y *Ciudad de cristal* (City of Glass, 1985), de Paul Auster, que son comparadas con los juegos *Her Story* (Sam Barlow, 2015), *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997) y *Deadly Premonition: Director's Cut* (2010). Esta comparación nos permite identificar tres características básicas de la literatura posmoderna de detectives que se traducen en los juegos digitales: la ciudad como espacio navegable, identidades inestables y referencias metaficcionales.

Palabras clave

Literatura policiaca; Detectives; Videojuegos; Adaptación; *Noir*; Posmodernidad.

Autora

Clara Fernández Vara (Terrassa, 1977) es profesora titular del NYU Game Center de la Universidad de Nueva York, y es diseñadora y guionista de videojuegos. Su trabajo interdisciplinar se basa en el estudio y desarrollo de juegos narrativos. Su libro *Introduction to Game Analysis* (2014) está en su segunda edición.
Contacto: clara.fernandez@nyu.edu

Referencia de este artículo

Fernández-Vara, C. (2021). Literatura detectivesca posmoderna y videojuegos. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 57-70.

POSTMODERN DETECTIVE FICTION IN VIDEOGAMES

Abstract

The tropes of the detective genre have been challenged, subverted, re-appropriated by authors such as Robert Coover or Paul Auster, which exemplify the foundations of postmodern detective fiction. In these stories, solving the mystery is not central to the story, and the investigation is transformed or derailed by becoming a discovery of something completely different. In some cases, the detective, along with the reader, explores an encyclopedic space of information without quite solving the case. This article examines how videogames open up new territory in the genre of postmodern of detective stories by comparing them with their literary counterparts. Videogames can have the player explore aspects of the narrative that may not be directly relevant to the mystery to be solved, or by create a mystery that may be unstable and dependent on the choices of the player. The novels analyzed are Coover's *Noir* (2008) and Paul Auster's *City of Glass* (1985), which will be compared with the games *Her Story* (Sam Barlow, 2015), *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997) and *Deadly Premonition: Director's Cut* (Access Games, 2010). This comparison allows us to identify three basic features of postmodern detective fiction that transfer well to digital games: the city as an explorable and navigable space, unstable identities, and metafictional references.

Key words

Detective fiction; Videogames; Adaptation; *Noir*; Postmodern.

Author

Clara Fernández Vara (Terrassa, 1977) is Associate Arts professor at the NYU Game Center at New York University, and she is a game designer and writer. Her interdisciplinary work is based on the study and development of narrative games. Her book *Introduction to Game Analysis* (2014) is now on its second edition.

Contact: clara.fernandez@nyu.edu

Article reference

Fernández-Vara, C. (2021). Postmodern Detective Fiction in Videogames. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 57-70.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com