

DIÁLOGO

EL TERCER PARTICIPANTE

Diálogo con

SAM BARLOW

SAM BARLOW

EL TERCER PARTICIPANTE*

MARTA MARTÍN NÚÑEZ Y VÍCTOR NAVARRO REMESAL

Los juegos de Sam Barlow son extrañas producciones híbridas que podríamos entender tanto como videojuegos narrativos, como ficciones interactivas o, incluso, como películas interactivas. Sin embargo, pese a lo inclasificable de sus proyectos, existe un acuerdo entre jugadores, críticos y académicos en reconocer en su trabajo formas que renuevan la relación entre narrativa y juego y abren nuevas perspectivas y planteamientos. Su primer título como diseñador y escritor independiente, *Her Story* (2015), sorprendió por el inmediato éxito de ventas que llegó refrendado por diversos premios en la industria, incluyendo tres BAFTA Games Awards.

Si muchos de los grandes juegos narrativos se basan en estructuras ramificadas del tipo *elige tu propia aventura* en las que se invita al jugador a recorrer una de las variaciones de la historia, Sam Barlow apuesta en *Her Story* por invertir esta concepción narrativa. No parte de distintas variaciones narrativas: su historia es una. Y deja en manos del jugador la forma de construirla, de modo que esa historia tomará forma en la imaginación de los jugadores de distintos modos, incluso llegando a sugerir diferentes explicaciones de los hechos, simplemente por el orden en el que se llegue (o no) a algunos fragmentos clave. Además, el juego también subvierte el código visual hegemónico de los videojuegos narrativos al rescatar el Full Mo-

tion Video (FMV), que ensucia con los efectos del VHS analógico. Y es que gran parte del interés del juego reside, precisamente, en la interpretación de Viva Seifert, la actriz que da vida a Hanna y a Eve, cuyos registros abarcan desde la verdad a la mentira y toda la gama de matices intermedios.

Telling Lies (2018) se presenta como la evolución conceptual de *Her Story*. Basado en la misma mecánica, el juego supone una complejización de los puzzles narrativos que presenta: multiplica los personajes, las fuentes de información y la navegabilidad por los fragmentos. Pero, en realidad, la semilla de estos juegos podemos encontrarla en el primer juego que realiza Barlow en 1999, *Aisle*, una aventura de texto de un solo movimiento, en la que el jugador puede ir aprendiendo más sobre la anodina situación que se presenta a partir de sucesivas partidas. La rejugabilidad permite aquí una reconstrucción imaginativa del personaje y de la historia.

Entre los quince años que separan *Aisle* y *Her Story*, no obstante, Barlow acumula experiencia dentro de la industria trabajando en franquicias como *Serious Sam: Next Encounter* (Climax Studios, 2004), *Crusty Demons* (Evolved Games, 2007), o *Ghost Rider* (Climax Group, 2007). También trabajará en *Elveon* (10tacle Studios) y *Legacy of Kain: Dead Sun* (Climax Studios), dos proyectos

cancelados que no llegarán a ver la luz, pero en los que prueba y aprende sobre los procesos de diseño narrativo. Su experiencia en los juegos *Silent Hill: Origins* (Climax Studios, 2007) y *Silent Hill: Shattered Memories* (Climax Studios, 2009), en los que trabajará en narrativas para universos ya creados y firmemente establecidos, también serán determinantes en su trayectoria.

Durante un diálogo de dos horas entre Nueva York, Barcelona y Valencia¹, Sam Barlow compartió con nosotros su dilatada experiencia dentro de la industria del videojuego y también como creador independiente, así como sus planteamientos creativos a la hora de diseñar historias y narrativas profundas y complejas que dejan en manos de los jugadores su articulación. ■

LOS COMIENZOS EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

¿Cómo empezaste en la industria del videojuego? Tu primer juego, *Aisle*, es una ficción interactiva, una aventura textual de un solo movimiento en el que el jugador descubre lo que está pasando al jugar repetidamente y así la trama se construye dependiendo de cada jugador. ¿Fue este el origen de los conceptos que has desarrollado más tarde en otras ficciones interactivas?

Si miramos *Aisle* y después damos un salto hacia adelante, sí da la sensación de que tuviera un camino claro, pero no me lo parecía en su momento. *Aisle* fue un juego que diseñé cuando era estudiante universitario y fue, de hecho, la primera vez que usaba Internet. Esto fue hacia el final de los años noventa y en esa época hubo un gran renacimiento de los juegos textuales, que eran además muy prácticos a la hora de compartir y distribuir en una época en la que Internet era simple y lento. Existía una comunidad fascinante que nació de la nostalgia por los juegos clásicos de Infocom o Magnetic Scrolls. Había más gente trabajando en ello, como Brian Nelson en Oxford,

que creó una herramienta que permitía construir juegos textuales usando el mismo sistema de los juegos clásicos de Infocom. Todos, eso sí, teníamos una mentalidad algo académica. Esta comunidad comenzó a montar juegos que, si bien nacían de la nostalgia, eran tremendamente ambiciosos. Todos queríamos explorar las posibilidades de la narrativa interactiva y se creó un ambiente muy competitivo. La belleza del texto dentro del videojuego es que una sola persona puede crear un juego textual. Se puede escribir «la flota de naves explotó y todos los planetas del sistema solar fueron destruidos». Si se intentara hacer esto mismo con animación, el presupuesto sería muy caro. Así que nos encontramos con una comunidad de creadores como Adam Cadre, Andrew Plotkin o Emily Short haciendo experimentos muy interesantes.

Aisle fue el resultado de mi propia frustración. Dentro de este ambiente nostálgico, cuando se jugaba a un juego textual, la tradición mandaba que, para demostrar lo complejo y sofisticado del analizador [*parser*], tenías que escribir tonterías en el juego y esperabas que hubiera una respuesta. En juegos como *Plundered Hearts* (1987), un clásico de Infocom, había una serie de instrucciones que tenían sentido y eran parte de la progresión narrativa. Pero cuando comienzas una partida para probar la simulación, te encuentras haciendo preguntas como qué pasaría si me desnudara. La tradición es que obtendrías una respuesta graciosa y si el juego estaba lo bastante pulido, te daría una respuesta graciosa más específica. Mientras se intentaban crear juegos más ambiciosos en su narrativa, se introducía este tipo de humor. Andrew Plotkin lanzó un juego llamado *So Far* (1996), muy enraizado en la fantasía a medio camino entre Bergman y Gene Wolfe. Mientras jugaba a esto, un juego relativamente serio, todavía me encontraba a mí mismo tecleando instrucciones estúpidas para testear el simulador. Y me frustraba hacerlo porque si estuviera viendo una película sería, no gritaría chistes tontos a la pantalla.

Aisle

Late Thursday night. You've had a *hard* day and the last thing you need is this: shopping. Luckily, the place is pretty empty and you're progressing rapidly.

On to the next aisle.

Interesting... fresh Gnocchi--you haven't had any of that since... Rome.

The aisle stretches to the north, and back to the south. The shelves on either side of you block your view of the rest of the supermarket, with only the brightly coloured aisle markers visible.

You have stopped your trolley next to the pasta section, bright plastic bags full of pale skin tone shapes.

There is a brunette woman a few metres ahead, filling her trolley with sauces.

>laugh

You allow yourself a laugh--memories of holiday float up and tickle your cheeks. The two guitarists singing in pigeon-English by your table as you finished off your gnocchi. Clare thought they were quite good. But, for you, they were too close to embarrassing. And the bric-a-brac sellers with their lighters (naked statues--you push the nipple to light up) and brass colloseums. Not like in the films, really--but then real romance often isn't, right? I mean, there was the evening when you ate on the street where they filmed the *Dolce Vita*. You spent the meal being distracted by a beggar who was doing a mime-swim across the pavement. Real romance makes you laugh.

The end of another story. But then, there are others...

Así que lancé *Aisle*. La pregunta inicial fue: «¿Qué pasaría si hiciera un juego que obedeciera las instrucciones estúpidas del jugador?» Obviamente, muchas de las instrucciones que se escriben son de alguna manera violentas o estúpidas, y me preguntaba qué tipo de juego resultaría si se ejecutaran dichas instrucciones, si estas tuvieran sentido dentro de la narración. Elegí, entonces, un escenario tan mundano como me fuera posible, para alejarme de la tradición. El juego comienza en el pasillo de la pasta de un supermercado. Si el jugador introduce una instrucción violenta, el juego decía «Vale, aquí tienes una historia violenta» y, básicamente, castigaba al jugador. Quería que la gente se sintiera mal al introducir estas órdenes y pensarán «¿por qué le he dicho a este personaje que matara a aquella mujer? No está bien». El juego nació de esta idea, y tenía que sustentar ese abanico de respuestas y esa complejidad, así que tenía que disminuir la profundidad de la simulación. Así surgió la idea de un juego con un solo movimiento.

Siempre he sentido admiración por los experimentos literarios —aquellos en los que los autores usan la fragmentación, o cómo J.G. Ballard escri-

bió una historia corta que funciona como el índice de un libro ficticio o una historia contada en cartas que se puedan barajar. Se puede contar una historia en pedazos diminutos. En *Aisle*, cada vez que escribía algo, obtenía una pieza de la historia que la completaría. Conforme escribía, se empezaron a formar grupos o series de historias alrededor de un determinado personaje. Me fascinaba el enfoque escultural, porque tu experiencia como jugador se define con las cuatro o cinco primeras historias, que serán las que fijen tu percepción. En ocasiones, existía un esfuerzo consciente por parte de los jugadores por encontrar una buena historia. Muchas de las historias tenían finales tristes y, podría equivocarme, pero creo que mu-

Aisle



chos de los finales que eran buenos dependían de la capacidad de uno para emplear conocimientos previamente adquiridos. El texto inicial no menciona ningún nombre; menciona unas vacaciones en Roma y algunas de las ramificaciones hablan de cómo el jugador fue a Roma con un personaje llamado Claire. Así pues, se podía aprovechar esa información para empezar de cero y escribir «llamar a Claire». Si el jugador incluía algunos de esos datos, era mucho más fácil conducir la narrativa hacia un final con mayor sentido. Esto era interesante porque imitaba el proceso. Es bastante satisfactorio que la manera en la que escribía imitaba de alguna forma cómo la gente estaba jugando, intentando encontrar la narrativa y darle forma.

Siempre me ha interesado el contar historias y el arte, así que hacía todo esto como aficionado y nunca hubiera imaginado que se pudiera trabajar de ello. Pero sí se puede construir una carrera profesional contando historias interactivas. Y aunque parezca que *Aisle* era lo que quería hacer desde un principio y fue después lo que realmente hice, en especial con *Silent Hill: Shattered Memories* y con *Her Story*, zigzagué mucho para llegar a ese punto.

¿Cómo fue la experiencia de trabajar para IPs [Propiedad Intelectual] establecidas en *Serious Sam: Next Encounter*, *Crusty Demons* o *Ghost Rider*?

Tras trabajar para Michael Saylor, un billonario que estaba experimentando con bases de datos, volví a Reino Unido y busqué trabajo en compañías punto-com, por aquel entonces en plena eferescencia. Todo el mundo estaba convencido de que yo era una persona punto-com, pero un amigo que trabajaba para una compañía de videojuegos sabía que yo era artista y que pintaba. Él me dijo: «Podrías dedicarte a ser artista de videojuegos». Me descargué de forma ilegal copias de Maya y 3D Studio y todos los paquetes —ya he saldado mis deudas—, compuse un pequeño portafolio y conseguí trabajo como artista en *Serious Sam*. Enseguida me reasignaron al equipo de diseño porque no pa-

raba de dar ideas. Tiempo después, cuando seguía hablando constantemente del juego, me nombraron diseñador principal.

Me colé en la industria. Me apasionan los videojuegos, así que tenía todo el sentido. Me sirvió como una buena educación en el arte de la narrativa en videojuegos, aunque ninguno de esos juegos tenía narrativas particularmente buenas. Hicimos el juego de la película *Ghost Rider* antes de que la gente tuviera grandes expectativas de películas de superhéroes o juegos de superhéroes. Nos juntaron con dos escritores de Marvel, Jimmy Palmiotti y Garth Ennis, que no le dedicaron mucho tiempo al guion porque para ellos era un trabajo menor. Como diseñador del juego, me leí todos los cómics de *Ghost Rider*. Me lo tomé en serio. Necesitaba saber cosas sobre *Ghost Rider* y leí el guion de la película y pensé: «Este guion no es muy bueno». Pero ellos respondieron: «Está bien. Así funcionan las

Serious Sam: Next Encounter



Crusty Demons





Ghost Rider

películas. Ya lo reescribirán». No fue así y después nos pasaron el guion para el juego. Fue frustrante porque Garth y Jimmy escribían páginas y páginas que no encajaban del todo en el juego y la acción de las cinemáticas no reflejaba lo que pasaba en el juego. En un momento dado, volví a casa y reescribí el guion por completo y todos estuvieron de acuerdo en que esta versión tenía mucho más sentido, pero teníamos que usar el guion de Marvel. Fue una decisión política.

También has trabajado en proyectos que se cancelaron, como *Elveon* o *Legacy of Kain: Dead Sun*. ¿Qué aprendiste de esas experiencias?

Nos contrataron para salvar un RPG ya cancelado [*Elveon*] que estaban desarrollando en Bratislava y que implicaba una reescritura completa de un juego. El juego lo había desarrollado un estudio alemán —al público alemán le encantan los RPGs muy tradicionales— y querían que atrajera a un público internacional. Nos dijeron: «Este juego va de elfos, como los de Tolkien antes de que existieran todas las otras razas». Y pensamos: «Oh, genial. ¿Así que esto va de elfos antes de que se sofisticaran? ¿Es una visión más primitiva e interesante de los elfos?» Pero contestaron: «No, los elfos siempre han sido así porque son elfos». Básicamente estaban cogiendo un mundo de fantasía rico y quitando todas

las otras razas que eran interesantes. Así que lo reescribimos y fue terrible. Me inventé una nueva trama que era en esencia una especie de película de cine negro sobre la Segunda Guerra Mundial y espías cruzando líneas enemigas, pero con elfos —con grifos y magia en vez de bombas y armas—. Como la situación era tan desesperada, nadie cuestionó el guion. Quizás una compañía grande hubiera puesto trabas. Pero fui y lo escribí, y después grabamos

todo con un reparto de actores de doblaje que ahora se han convertido en grandes nombres como Troy Baker y Laura Bailey. Empezaba a entender cómo funciona el doblaje, cómo se capturan los movimientos... Intenté hacer presión para incluir algunas ideas sobre cómo debía ser la narrativa, pero estos no eran los medios más aptos para ello.

En *Legacy of Kain* teníamos un comienzo que recreé en la estela de *Los pájaros* de Hitchcock (*The Birds*, 1963) que duraba entre treinta y cuarenta y cinco minutos. Teníamos cosas maravillosas ahí, como la primera pelea. La primera vez que te enfrentabas a alguien, el pueblo había sido masacrado. El protagonista desaparecía en mitad de una obra de teatro y cuando regresa todo el mundo estaba muerto. El asesino sigue ahí, así que empuñas una espada de atrezo e intentas luchar contra un vampiro asesino espectral. Pulsas todos los botones de combate y la cámara está en modo combate, pero tu personaje es muy malo y este vampiro juega con él, se burla de él y luego lo mata. Los ejecutivos preguntaron: «¿Por qué estáis puteando al jugador? ¿Por qué estáis quitando la diversión?» Respondimos: «Porque estamos preparando el espectáculo para que cuando llegue el momento, la lucha tenga sentido». Si se basa en algo honesto, será interesante. La segunda vez que luchas, tu personaje muere y esa especie de vampiro ase-

sino consume su alma. Pero por alguna razón (y este es el misterio principal del juego), el personaje toma el control del cuerpo de su asesino. El juego se pone en modo combate de nuevo, pero cada vez que pulsas un botón de lucha, tu personaje dice: «¡Mátame! ¡Vamos!» Y por segunda vez, no se permite forma de combate alguna [ríe]. Y cuando al final se te permite luchar, significa algo.

Esto viene de la época de juegos como *Bioshock* y sentíamos que nos estábamos vendiendo un poco. Si se da por sentado que debe haber mucho combate en un juego, naturalmente vas a intentar descubrir alguna forma de hacerlo interesante o ingenioso o cómo hacer reflexiones sobre la violencia. Así que en un momento dado acabas haciendo *Bioshock*, o *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012) o algo con lo que puedas hacerlo todo. Puede que te diviertas con la violencia pero luego te preguntes: «¿Debería estar divirtiéndome con esto?» Puede parecer tonto, pero debatimos diferentes cuestiones sobre lo que los jugadores deseaban: «¿Estábamos frustrando ese deseo? ¿Cuánto deberíamos complacer al jugador?» Los de marketing nos repetían que este personaje debía ser alguien al que aspirar. Este personaje debía satisfacer los deseos de los adolescentes. ¿Querría un adolescente hacer esto? ¿Querría un adolescente convertirse en este personaje?

***Silent Hill: Origins* y *Silent Hill: Shattered Memories* son juegos con un universo narrativo muy consolidado. ¿Cómo fue trabajar con la historia aquí?**

La compañía para la que trabajaba tenía otra oficina que, por casualidades del destino, tuvo la oportunidad de hacer un juego de *Silent Hill*, una historia sobre el origen del primero —una idea malísima porque *Silent Hill* ya cuenta su origen. La historia de *Silent Hill* revela qué pasaba siete años antes con flashbacks, entradas de diarios... Así que algún inversor que no había jugado todos los juegos pensó: «A todo el mundo le gusta *Silent Hill*. Hagamos una precuela». Y le dieron permiso.

Como alguien que había jugado a todos esos juegos, me encontré con grandes problemas. El juego sucedía siete años antes de *Silent Hill 1*, pero tenía personajes que eran mayores que en el juego original, personajes que apenas estaban familiarizados con lo sobrenatural en el primer juego pero que ahora lo entendían perfectamente. El juego hacía muchísimas cosas extrañas con la narrativa, el tono no era el adecuado.

También hubo una serie de sucesos casuales y afortunados. El equipo que estaba desarrollando el juego tuvo problemas con el motor. Mi equipo —que en ese momento estaba trabajando en *Ghost Rider*— contaba con un motor que podía crear la acción de los personajes y hacerlo funcionar en una PSP [PlayStation Portable] (lo cual se necesitaba). Montamos una demo de cómo sería un juego de *Silent Hill* en nuestro motor en una semana. Se lo dimos al equipo y, tras seis meses, el proyecto seguía dando problemas. En un momento determinado, tanto yo como, en especial, el artista principal con el que trabajaba, Neil (ambos éramos fans de *Silent Hill*) seguíamos pensando: «No es justo que no podamos hacer lo que queremos porque están cometiendo muchos errores». Entonces los jefes se giraron hacia nosotros y dijeron: «¿Por qué no acabáis vosotros el juego?» Y añadieron: «Ya nos hemos gastado la mitad del presupuesto y hemos superado la fecha límite, así que tenéis seis meses para terminar este juego y muy poco dinero».

Todo esto hizo que el desarrollo fuera muy intenso. No había tiempo para que la gente me cuestionara. La productora, Konami, estaba aterrada porque el problema era responsabilidad suya, y también de mis jefes. Solo teníamos seis meses para hacer la captura de movimientos, prepararlo para todo el resto de fases y eso suponía escribir el guion en una semana. Me fui a casa y escribí un guion. Y después dijeron que no había tiempo para hacer el *storyboard*. Me fui a casa y yo mismo hice el *storyboard*. Trabajaba todo el día, y después me marchaba a casa y hacía el *storyboard*. Luego nos dimos cuenta de que ningún enemigo era coherente —en

Silent Hill los enemigos tienen bastante lógica simbólica y una estética particular. Así que me fui a casa e inventé conceptos de enemigos y los dibujé.

Como fan y observador, reconozco que *Silent Hill: Origins* es un juego mediocre. Es un 7 sobre 10 y no tiene derecho a formar parte del hilo argumental de *Silent Hill*. Es una parte redundante de la historia. Había dos cosas que no nos gustaban y de las que no podíamos escapar. Nos encasquetaron a Travis, un personaje salido de la nada que de repente tiene un papel crucial en la trama de *Silent Hill*. Nos dijeron que ya había salido en un tráiler y que había campaña de marketing de por medio. El segundo problema era Pyramid Head, que dentro de los juegos existe únicamente en *Silent Hill 2*. Pero cuando hicieron la película de *Silent Hill* lo introdujeron porque pensaban que era un personaje que molaba. Y en *Origins* iban a explicar este personaje, que, por supuesto, es algo que nunca se debe hacer. Como Ridley Scott en *Prometheus* (2012), si tienes una pesadilla increíble, no la expliques. En el guion que nos pasaron, Pyramid Head era un cocinero caníbal que un día decidió empezar a pegarse placas de metal en la cabeza porque estaba loco. Y dijimos: «No, no, no. Esto nace de las pesadillas. No es una persona real haciéndose eso a sí misma». Así que conseguimos deshacernos de esa idea, pero nos dijeron que debíamos mantener el personaje —quizás la silueta de esta especie de hombre con

Silent Hill: Origins



cabeza en forma de pirámide y ese camionero ya habían aparecido en la campaña publicitaria—. Insistimos: «¿Hay alguna posibilidad de que no salga en el juego?» Hay una nota en un momento del juego que reconoce que este personaje es el producto de la imaginación febril de alguien en la historia que había visto un cuadro. Hicimos lo que pudimos para lanzarle un guiño al jugador y dejarle claro que sabíamos que no tenía mucho sentido.

Ese juego no es excelente, es un poco *fan fiction*. Pero creo que seguramente es el mayor logro que he conseguido en todos los juegos en los que he trabajado. En seis meses, cogimos este engendro, que nunca ha visto la luz —pero si lo hubiera hecho hubiera sido infame dentro esta franquicia— y lo convertimos en un juego de 7 sobre 10. Y esto se tradujo en que teníamos cierto prestigio en Konami porque habían visto cómo habíamos cambiado la historia y cómo logramos hacer algo decente.

Esto nos llevó a una serie de discusiones tortuosas —que, de nuevo, llevaron su tiempo— para hacer *Silent Hill: Shattered Memories*, tras otros tantos acontecimientos insólitos. Hubo una época en la que estábamos haciendo el *pitch* de un juego original de *Silent Hill* para Wii, y a la vez Konami nos pidió que hiciéramos otro juego para la PSP. Pasado un tiempo, alguien en Konami dijo: «¿Por qué estáis haciendo dos juegos diferentes? Debería ser el mismo». Mientras tanto, el mismo productor de Konami apuntó que los jefes en Japón habían dado luz verde para hacer un *remake* de *Silent Hill 1*. Así que nos dijo: «Este *remake* ya está en marcha. Si enfocamos el nuestro como *remake*, podemos empezar a trabajar mañana y no tenemos que hacer todo el papeleo, así que hagámoslo».

Recalamos que *Silent Hill: Origins* ya era una especie de *remake*, la película era intrínsecamente un intento de rehacer ese material, hacerlo más accesible a Occidente y ya no quedaban muchas cosas de interés por hacer. Para ser honesto, no me apetecía perder el tiempo con la historia de otro dentro de la mitología de otro, en especial si era como lo que tuvimos que hacer en *Origins*. Así

que hice un *pitch* para algo diferente. El *remake* de *Battlestar Galactica* —que no había visto pero que sabía que entusiasmaba a muchos— se basaba en la premisa de que había personajes con los mismos nombres en un escenario similar, pero, en esencia, reimaginaba la historia por completo. Así que dije: «Mezclemos *Battlestar Galactica* con *Silent Hill 1* para que les podáis decir a vuestros superiores que es un *remake*, pero va a ser algo diferente».

Cogimos un montón de ideas que había sugerido para el juego de Wii, que incluía el marco narrativo de un psiquiatra y esa idea de que el juego se ensamblara de manera dinámica conforme se jugara. Retomamos cosas de *pitches* anteriores y seguimos con ello. Era un juego con una idea original y me permitió hacer mucho de lo que más me interesaba de la ficción interactiva. Esto supuso que podía emplear muchas herramientas del mundo de la ficción interactiva. El juego se lanzó en 2009, diez años después de *Aisle*. Ese fue el momento exacto en el que me paré a pensar: «Esto es lo que quiero hacer. Quiero probar cómo podemos contar historias de esta forma interactiva. Esto sale de *Aisle*. Esto parte de todo lo que siempre he querido hacer y que llevo años pensando. Nunca me había dado cuenta de que ese era mi objetivo. Pero ahora que estoy aquí, es muy obvio».

Silent Hill: Shattered Memories



NARRATIVA, GAMEPLAY Y LAS HISTORIAS DE DETECTIVES

Tus juegos se han clasificado a menudo como ficciones interactivas. ¿Crees que es un género de videojuegos, un tipo de juego que sale de las aventuras textuales o piensas que se acerca más a las películas interactivas? El concepto de género dentro de los videojuegos es bastante impreciso y las ficciones interactivas quizás no signifiquen hoy lo mismo que en los años ochenta. ¿Qué opinas de tus juegos en cuanto a género?

La idea de género es rara. Steam se propuso ayudar más a la gente a descubrir cosas a través de los géneros. Con nuestro proyecto actual, miramos la tienda y pensamos: «¿En qué género encajamos?» Y la verdad es que ninguno encajaba. Lo investigamos y el horror no era un género, era un tema, el género podía ser juego de aventuras, *point-and-click*, *first-person shooter (FPS)*...

Mientras hacíamos *Shattered Memories* teníamos como referencia el género de *survival horror*, que definía este tipo de historias a través de las mecánicas del juego. Se puede determinar su origen en el juego *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) en Francia, que fue muy innovador y que estaba inspirado en H.P. Lovecraft. Ocurría en una antigua

mansión, el personaje leía entradas de diarios y cuadernos —eso es Lovecraft, ese es el género y ese es el tipo de horror cósmico victoriano—. Luego llega Capcom, lanza *Resident Evil* y extrae muchas mecánicas del juego de *Alone in the Dark* y añade algo de zombies de George Romero. Así que lo que están añadiendo es que el combate es desesperado y se fundamenta en la supervivencia. Crea una

extraña combinación de lo *lovecraftiano* con elementos de George Romero y mantiene así la lectura de diarios y la resolución de puzzles extraños. Estos puzzles raros y oscuros encajan si te encuentras en la mansión de un antiguo nigromante, pero es muy extraño si estás en una comisaría de policía. Pero aun así se establece como algo fijo. Así es como todo juego de horror debería ser. Y terminas con *Silent Hill*, en el que la inspiración fuera del mundo de los juegos viene de películas como *Jacob's Ladder* (Adrian Lyne, 1990), el horror psicológico, todas esas historias que suceden dentro de la imaginación del protagonista. Pero en *Silent Hill*, le sigo disparando a la gente en la cabeza con un arma, machacándolos con una tubería y rebuscando para encontrar abastecimiento y kits de salud.

Esto me frustra porque, para mí, cuando pensamos en géneros narrativos fuera de los videojuegos, a menudo la clasificación tiene más sentido porque están hablando del protagonista, cuál es su relación con el mundo y el conflicto, cuál es el tono... Pero en los juegos esto se fusiona con las mecánicas del juego. A nivel comercial es un problema porque el género es una etiqueta útil que ayuda a vender tu historia. Pero siempre me ha frustrado que trabajar en juegos comerciales implica que tienes muchas limitaciones en cuanto a las mecánicas y a la historia. Había diez géneros entre los que escoger, y ya. Había muchas limitaciones.

Her Story nace en parte de la necesidad de querer alejarse de esto. Y tenía la firme convicción de que la historia de detectives, la historia de misterio, la historia de proceso policial [*police procedural*], era un género constante fuera del mundo de los juegos. Si tienes un canal de televisión, necesitas tener una serie sobre policías. Si eres una editorial, necesitas publicar algunas novelas criminales. Pero en los juegos, no nos habíamos esforzado por cubrir las necesidades de esa audiencia. Y siempre que hacía un *pitch* a las productoras me decían: «Sí, funciona en otros medios, pero no va a funcionar con los juegos». Creo que, hasta cierto punto, es un género que está guiado por la fuerza

del personaje. Hay mucho diálogo e interacción entre personajes. Hay una historia compleja que traspasa las fronteras de causa, efecto y acción.

¿Así que *Her Story* fue una manera de desafiar los límites entre *gameplay* y narrativa en las historias de detectives?

Empecé a hacer *Her Story* después de haber estado tres años trabajando en *Legacy of Kain*, donde nos habíamos esforzado por hacer algo interesante con la narrativa y al mismo tiempo mantener combates geniales, objetos coleccionables, misiones secundarias. Y quería hacer videojuegos buenos que se centraran en el personaje. De repente eché un vistazo y me di cuenta de que esta tendencia se había enfriado un poco. *Bioshock* (2K Boston, 2007) estaría en un puesto alto en cuanto a aceptación por parte de la industria, que parecía decir: «Oh, le podemos dar un montón de dinero a Ken Levine para que haga un juego sobre Temas con mayúscula y que sea para un único jugador. Tiene historia y ya está, esa es la experiencia en su conjunto».

Me encantó hacer *Shattered Memories*, estaba trabajando en *Legacy of Kain*, y sentía que si continuábamos haciendo estos juegos y estaban teniendo popularidad, ese era el camino que debía seguir. Pero cuando *Legacy of Kain* fue cancelado en 2013 o 2014, miré a mi alrededor y, aparte de Naughty Dog, que hacía un solo juego a la vez, aparte de David Cage (al que por entonces Sony le dio mucho dinero para hacer lo que fuera) y quizás Ubisoft, nadie estaba haciendo juegos con historias de prestigio. Eso me llevó a indagar el mundo *indie*. Pero sabía que quería hacer algo que fuera interesante y pensé que si esta era posiblemente mi única oportunidad de hacer un juego *indie* debía intentar por todos los medios hacer todo lo que quería hacer en un solo juego. Si no salía bien, volvería a mi trabajo de siempre. Quería demostrar que las historias de detectives pueden ser buenas.

En este instante, me di cuenta de una cosa: en mi juventud, estaba obsesionado con el tono in-

mersivo de juegos como *Ultima Underworld* (Blue Sky Productions, 1992), *Thief* (Square Enix Europa, 1998-2004; Square Enix, 2014-), *Deus Ex* (Ion Storm y Eidos Montréal, 2000-2016), *System Shock* (Looking Glass Technologies, 1994)... Esto se unía a la idea generalizada de que el videojuego definitivo es una realidad virtual 3D inmersiva en la que me podría poner en la piel de mi personaje y el mundo de la narración giraría a mi alrededor. Y empecé a dudar de la importancia de todo esto y de dónde ocurría verdaderamente la historia. *Gone Home* (Fullbright, 2013) tiene la diversión de la exploración del entorno de *Bioshock* y elimina todo enfrentamiento y *gameplay* absurdo. Pero cuando reflexionaba sobre qué era lo que transmitía la emoción principal, para mí, era la voz de los actores. Y hay una buena anécdota. Creo que fue Steve Gaynor, no recuerdo en qué momento, quien dijo que el plan inicial para ese juego era que fuera muy realista —descubrirías la historia simplemente paseando por la casa, observando objetos, viendo los restos dejados atrás en las vidas de esas personas—, pero no funcionaba. La gente no sentía lo que querían que sintieran. Y entonces tuvo la idea de que cuando se leyeran las páginas de un diario, se escuchara la voz del personaje, incluso si no era muy

Her Story



coherente dentro de la narrativa. Y lo que despertaba mis emociones en *Gone Home* era escuchar la voz de los personajes. Y, sí, era maravilloso vagar por el mundo y explorar. Pero si hubiera escuchado una obra de teatro en la radio con los mensajes de *Gone Home*, ¿habría sido muy diferente?

Con *Her Story*, quería explorar todas estas ideas. Así que me dije: «Voy a hacer un juego detectivesco. Voy a crear un juego sin exploración 3D, sin avatar, sin relaciones causales —y esto último era clave—». Cuando hablamos de ficción interactiva hay una expectativa generalizada de que se trata de lo que muchos a menudo denominan *elige tu propia aventura*, que se basa en causa y consecuencia, y en la que la parte interactiva de la narrativa son las ramificaciones. Así pues, tomas ciertas decisiones y algo ya sistémico, la causa y el efecto, es lo que conforma la parte interactiva de la historia. Y no estaba completamente de acuerdo con ello. Empecé a darle vueltas porque pensaba que la interactividad daba mucho juego. Ya estamos haciendo mucho simplemente interactuando con un ordenador que no tiene que ver nada con el sistema. Así que dije: «Voy a hacer un juego detectivesco, y no habrá exploración 3D, no habrá variables y no habrá cambios de estado significativos».

Porque, en realidad, todas las cosas que pasan en *Her Story* ocurren en tu cabeza. No tienen por qué ocurrir en el sistema del juego.

Y lo otro que dije fue que quería hacer un juego sobre el subtexto, una idea que venía de *Legacy of Kain*. Discutía con el productor de Square Enix porque leía los guiones y me decía: «No lo entiendo. ¿Por qué no dice el personaje lo que piensa en esta escena?» Le respondí: «Porque eso supone escribir mal. No puedes hacer que el personaje diga *te quiero* o

te odio. Si le das esa línea de diálogo a un actor, suena falso. Necesitas hacerlo a través del subtexto. En eso consiste escribir y actuar». Luego me respondían: «Vale, pero eso puede que sea así para las películas y la televisión porque hay una cara humana capaz de expresarlo todo. Pero en los videojuegos, en los que solo hay captura de movimiento, quizás no sea posible». Sentía que al menos debíamos intentarlo porque si no, lo que escribiéramos, no sería más que una chorrada. Quería demostrar que lo interesante de la narrativa está en el subtexto.

En muchísimos videojuegos —y esto fue así con *Legacy of Kain* porque intentamos hacer un juego de gran presupuesto— todo lo relacionado con la experiencia del usuario está conectado con la historia de una manera compleja. La trama es la razón por la que haces algo, tu meta y tu objetivo como jugador, así que querían asegurarse de que el objetivo estaba muy claro. No quieres que los jugadores estén confundidos en cuanto a lo que se supone que deben hacer. No quieres que estén confundidos en cuanto a sus motivaciones. En un juego, alguien puede decir: «Voy a atravesar la montaña para matar al dragón». Y eso es lo que está pasando, esa es la historia. Aunque quizás no quieras que el personaje sea tan consciente o esté ligado a sus motivaciones reales. Me interesaba mucho investigar esto. Tenía todas estas cosas con las que jugar y que acabarían por convertirse en *Her Story*.

¿Cómo afrontaste el proceso de escritura en *Her Story* como escritor independiente? ¿Fue muy diferente de los procesos por los que tuviste que pasar cuando trabajabas para la industria del videojuego?

Quería hacer muchas cosas con el juego en sí, pero también con el proceso. El proceso en *Legacy of Kain* había sido doloroso. Si eres director y escritor de un juego de gran presupuesto como este, el proceso podía consistir en escribir un documento de diez páginas diciendo: «Esta es mi idea para el juego y estas son las razones por las que mola». Así que cuando Square Enix le da luz verde al pro-

yecto y dice que llevarán tu idea a cabo, el equipo aumenta exponencialmente: tienes un equipo de animadores animando, artistas conceptuales creando a todos los personajes de ese mundo, diseñadores de niveles construyendo niveles, puzzles... Todos estos recursos y ni siquiera has escrito la historia. Así que este proceso de escritura consistió en escribir conforme se nos ocurrían ideas, intentado mantener desesperadamente a todos estos equipos juntos. Es muy lioso. Te llegan a los oídos historias —creo que, de nuevo, fue Ken Levine en *Bioshock Infinite*— en las que ya habían construido una quinta parte del mundo ficcional y en un momento dado Levine dijo: «De hecho, esto ya no tiene ningún sentido. Está todo mal». Y lo descartaron todo... estás trabajando como en un borrador.

Me sentía algo celoso (y sé que no ocurre así todo el tiempo o, quizás, la mayor parte del tiempo) de aquellos autores individuales o equipos de autores que podían pensar detenidamente todo el concepto de una película sobre el papel, un proceso menos caro en el que puedes ensayar muchos elementos, puedes arrancar páginas enteras y reorganizarlo todo hasta que consigues un guion digno de mostrar. Y lo ven y dicen: «Es una película muy buena». Para ser franco, me gustaba imaginarme a la gente pensando con papel y lápiz. Y en el mundo del videojuego se suele decir que hasta que no empiezas a hacer el juego de verdad, no sabes exactamente qué estás haciendo. En teoría, se podría diseñar un juego entero en papel y después ponerse a trabajar en él. Pero como cuesta tanto demostrar algo sobre el papel, esto a veces se convierte en una excusa y es más fácil argumentar: «Bueno, ya iremos resolviendo problemas cuando desarrollemos todo esto. Haremos *sprints* o lo que toque». Pero me di cuenta de que de veras me gusta el proceso de examinar. Si lees el guion de una película y es malísimo, puedes afirmar que es malísimo. Si hay algún problema con el final del segundo acto, hay un problema con el final del segundo acto sobre el papel. Y puedes devolvérselo al guionista y decirle: «Arréglalo. Esta historia no tiene sentido».

Sabía que para *Her Story* contaba con un año de plazo, y me dije: «Vale, durante seis meses no voy a crear nada. Durante los próximos seis meses, simplemente voy a descifrar lo que tengo sobre el papel hasta que sepa qué es». Cuando supe qué tipo de juego quería hacer, leí todos los manuales e hice la formación para detectives de homicidios para saber cómo se tienen que llevar a cabo los interrogatorios, leí todos los textos académicos que explicaban qué pasaba en la sala, vi todas las películas sobre interrogatorios de la policía. Me adelanté un poco al renacer del *true crime*. Y por aquel entonces descubrí que podías ver clips de interrogatorios reales en YouTube. Indagué todo esto y absorbí e investigué muchísimo. Todo esto se acabó convertido en las ideas específicas de *Her Story*. No solo intentaba hacer algo que se saliera de la rigidez de los géneros existentes, sino que también intentaba desarrollar el juego de una forma diferente. Esto, de nuevo, fue bastante liberador.

Muchos de tus juegos y ficciones interactivas desarrollan historias de detectives en las que el jugador debe abrirse camino entre vídeos para descubrir lo que ha pasado. ¿Es resolver el misterio el objetivo principal?

Era muy consciente de esto cuando estaba haciendo *Her Story*. De nuevo, me inspiré mucho en los debates que tuve sobre el deseo de los jugadores en *Legacy of Kain*. Creía fervientemente que los jugadores son listos. Y que son inteligentes, especialmente como grupo. La idea principal de *Her Story* era darles algo que no les resultara amable, que fuera opaco, hasta cierto punto. *Her Story* comienza con una de las cosas más aburridas que te puedas imaginar: un escritorio de Windows 3.1 con un software de base de datos. No te dice qué estás haciendo ahí, no hay objetivos ni metas. No te guía por la narrativa. Creía que era tan provocador como el monolito de *2001: Una odisea del espacio* (A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968). Solo está ahí, esperando que lo descifres. Y de verdad sentía que, en lo que concierne a lo interactivo, puedes ser más

provocador y que se puede exigir algo más de la audiencia porque están absortos en ello, están comprometidos. *Her Story* nació de esta idea de darles a los jugadores algo que no fuera del todo conocido.

Los seres humanos poseemos un cerebro extraordinario y estamos obsesionados con reconocer patrones, estamos obsesionados con crear orden. El propósito absoluto de la imaginación es un instinto de supervivencia. Siempre que contamos historias, estamos jugando con ese esquema, así que creía firmemente que le podía ofrecer a la gente algo que no tuviera forma, que no les guiara. Y desde luego es interesante, inspira una cierta curiosidad. Si lo planteas de una manera más libre, es incluso más interesante para los jugadores. Si eliminas las barreras para que se pierdan en este mundo, surge su deseo de poner orden a este caos. Pero lo que me interesó después de lanzar *Her Story* fue que la historia de misterio, la convicción de que necesitas resolver el crimen, era simplemente el gancho para atraer a la gente. Puedes resolver ese enigma, hasta cierto punto, de forma relativamente fácil y rápida, lo cual te lleva al objetivo más interesante para mí, que es entender a esta mujer, conocer su historia. De nuevo, como ya pasó con *Aisle*, el proceso refleja mi evolución desde el principio —una vez comienzo a hacer el juego detectivesco— hasta un punto en el que decido que tú, como jugador, vas a ser un detective en una sala de interrogatorio.

Cuando empecé a ver los vídeos de los interrogatorios de gente real, hubo una historia en particular, el caso de Jodi Arias en EE.UU., en el que una mujer mató de forma violenta a su novio. Había una gran parte del público a la que le apasionaba la historia. Y la forma en la que su personalidad se configuraba a través de clichés sacados de la ficción me pareció fascinante. La presentaban como una *femme fatale*. Había muchas horas de su interrogatorio que se hicieron públicas. Me senté y las vi a lo largo de una semana. Hacia el final, sentía una total empatía con ella por esa situación en el interrogatorio. Tienes ahí a una persona que ha

matado a otra —seguramente, lo peor que ha hecho en su vida— y la razón por la que lo ha hecho normalmente se halla en su pasado. Lo más seguro es que no haya tenido ninguna posibilidad de hablar de sus problemas con otros. Si hay momentos oscuros en su pasado, los ha reprimido. Y entonces te encuentras con un detective de homicidios que le dice: «Estoy aquí. Soy tu amigo. Solo quiero escuchar tu versión de la historia» y todo sale a la luz. Después de pasar una semana viendo entrevistas con Jodi, no me interesaba fantasear con ser un detective. Me interesaba mucho más saber que había llegado a conocer a alguien de verdad y que había desarrollado empatía por esa persona. Y esa era la parte interesante. Preguntarse si esta persona lo hizo o no es la trama principal de una película. Si te centras en la trama secundaria el «¿Por qué hizo esto Jodi? ¿Por qué mataría a su novio? ¿Cómo acabó en una relación así?», es mucho más interesante. Como pasó con *Aisle*, la manera orgánica en la que se desarrollaba el proyecto se debía a que la meta-estructura del juego reflejaba la estructura del propio desarrollo. Creo que la gente se engancha por eso, por el misterio, pero después simplemente emerge una curiosidad natural. Esto es, para mí, la pieza con la que todavía estoy jugando: ver qué tipo de historia interactiva estoy contando.

¿Cómo crees que funcionan las narrativas interactivas en comparación con las narrativas tradicionales o fijas?

En ocasiones nos gustaría convencernos a nosotros mismos, o a otros, de que la narrativa en los videojuegos es algo tan único que difiere por completo de las formas clásicas de contar una historia, así que no necesitamos conocimientos previos. Pero para los juegos que he hecho en mi carrera, hago lo mismo y empleo las mismas áreas de mi mente que cuando me enfrento a una historia tradicional. Entender y deconstruir las herramientas de la narrativa tradicional es muy útil. Analizar a alguien como Hitchcock es interesante porque se trata de un director que se centraba en la relación entre el cine y su au-

diencia. La historia en una película de Hitchcock no está en la trama, no está en las palabras que dicen los personajes; está en lo que piensan los espectadores. Su kit de herramientas para crear suspense consistía en sugerir algo a la audiencia: te lo estás imaginando, estás adelantando acontecimientos, estás esperando o deseando que algo ocurra. Y el momento en el que se frustran o se distorsionan esas expectativas crea mucha fuerza en la narrativa. Así que es bastante fácil ver cómo Hitchcock hacía sus películas y conectarlo con los videojuegos. Sobre todo, con este interés que tengo, que es pensar qué es lo que el juego intenta que la audiencia haga, qué es lo que el juego intenta que la audiencia quiera, cómo comunica información... Entender esto es entender cómo se cuentan todas las historias y esto todavía tiene una vigencia absoluta.

Siempre se puede debatir, aunque es un esfuerzo un tanto inútil, qué es más importante, la trama o el personaje. La trama es importante para las narrativas fijas. En una película, necesito que se mantenga la atención en la pantalla y que se siga siempre el hilo. Así que la trama es importante porque le da sentido a la narrativa. Da una razón para querer seguir viendo lo que ocurre después. Pero cuando te alejas de esa narrativa fija, cuando la curiosidad es, de hecho, no solo lo que te justifica sino también lo que te empuja, te alejas un poco de la trama. Creo que es posible pensar en abrirse a los personajes y a un concepto más amplio de lo que conforma la narrativa.

En *Her Story*, parte de esto salió de analizar la historia de las narrativas de detectives. Y esto justificaba de alguna manera mi creencia en las capacidades de la audiencia. Analicé la historia de las narrativas populares, los orígenes de la historia de detectives (tipo Agatha Christie) y son como narrativas puzzle. Hay un detective que en realidad no es un personaje, es más bien una colección de manierismos. El detective es simplemente ese personaje que anda por ahí para ayudarte a resolver el puzzle. Por regla general, en estas narrativas el detective explica el puzzle justo al final.

Estas narrativas tenían mucho éxito, pero llega un momento en el que los espectadores ya han visto todos los trucos que el formato permite y el género evoluciona, pasando del ¿quién lo ha hecho? al ¿cómo lo ha hecho? La serie televisiva *Columbo* es un muy buen ejemplo de cómo al principio de un episodio se muestra quién lo hizo —así que esto ya está descartado—. Después llega el más reciente, el ¿por qué lo ha hecho? Ahora nos encontramos con espectadores que han visto todas las series policíacas —algunas escandinavas son un gran ejemplo de ello —y la verdad es que no nos importan tanto el misterio y el puzle, sino que nos interesa explorar la psicología de un determinado personaje. Esto puede parecerse a la serie de televisión británica *Cracker* (Granada Television, 1993), en la que el personaje principal no era un detective sino un psiquiatra. Los mejores momentos eran aquellos en los que este se sentaba frente al sospechoso y se metía dentro de su cabeza. Las películas de asesinos en serie suelen encajar en este género porque tratan más de explorar ese personaje que ha acabado siendo tan extraño o interesante.

El ¿por qué lo ha hecho? de hecho transmite a la audiencia: «Tenemos todas estas herramientas del género con las que podemos jugar, pero vamos a adentrarnos mucho en un individuo y meternos en su cabeza e intentar entender qué es lo que hace que se porte de una manera determinada». Lo que esto justificaba, para mí, al querer considerar a la audiencia como sofisticada, era la idea de que en *Her Story* esa audiencia traería consigo todo el conocimiento del género. Pero también dejaba ver claramente que dependiendo de cómo se jugara, *Her Story* podía ser cualquiera de esos tres tipos de narrativa. Si lo juegas en un orden determinado, puede ser un misterio en el que al final todas las piezas encajan. También puede ser un misterio en el que bastante pronto te das cuenta de que el personaje principal es la asesina, pero luego piensas: «¿Cómo? ¿Qué?» O podía ser algo con lo que pensarías: «Vale. Sé quién lo hizo y cómo, pero quiero saber por qué, ¿qué está pasando en la vida de esta

mujer?» Y ese es literalmente el título del juego, *Her Story*. Todo el pasado —que es bastante gótico y divertido— lleva a esto. Esa especie de fluidez, la idea de trabajar con las herramientas del género... las audiencias contemporáneas se enfrentan a una complejidad de una escala muy diferente.

Todo el mundo cree que las audiencias contemporáneas están atontadas, que jugamos a videojuegos en vez de ver algo de Shakespeare. Pero el nivel de sofisticación es mucho mayor que antes. Mis hijos han visto tantísimas series de televisión, han leído tantísimos cómics, han jugado a tantísimos videojuegos... Han absorbido mucho en comparación con una persona cualquiera de 1950. Simplemente tenemos este conjunto de herramientas que, para mí, como escritor de narrativa interactiva, es verdaderamente fascinante. Y para un escritor de historias lineales es aterrador porque ¿quién quiere ponerse ahora a hacer una serie policíaca? ¿Qué giro se va a sacar de la manga? ¿Qué va a hacer que sorprenda a aquellos que ya lo han visto todo? Sin embargo, para mí, es fantástico porque tengo esta audiencia que aporta todo este conocimiento y podemos jugar con ello y contar la historia juntos.

Las interfaces que usas —ordenadores viejos, ordenadores modernos, cámaras de vigilancia, chats de vídeo— hacen que el jugador se enganche al juego a través de acciones cotidianas (haciendo búsquedas, googleando), no hay dificultad en estas acciones... ¿Crees que esto hace que tus juegos atraigan a más jugadores casuales?

Sí, y creo que también hay algo bueno en coger una actividad que nos es conocida, quizás incluso que se ha convertido en un acto reflejo, y usarla para contar una historia. Si vuelvo a *Shattered Memories*, empecé a trabajar con la idea de que cuando un jugador se pone a jugar a tu videojuego, necesita saber qué puñetas está haciendo. Y hasta cierto punto, esa es la razón por la que los videojuegos son mecánicos. Porque si voy a jugar a un FPS, sé lo que se espera de mí, tengo que apuntar a cosas y apretar el gatillo. Sé qué botones suelen

ser los de disparar. Así que si te vas a alejar de esto, tienes que descubrir de forma rápida cómo el jugador sabrá lo que está haciendo.

Si les pides mucho a los jugadores, como es el caso de *Her Story*, donde intento provocarlos y no decirles lo que tienen que hacer, no puedes confundirlos en la manera de proceder. La familiaridad con usar una pestaña de búsqueda que funciona como Google es importante, creo yo. Hay un montón de narrativas sobre policías en las que solo se pretende encontrar al sospechoso en la base de datos. O en las que se va a la biblioteca a buscar entre las microfichas de antiguos periódicos hasta que se descubre la pista clave. Así que le cogemos el pulso y entendemos qué se siente a nivel emocional. En *Her Story*, si buscas unas cuantas cosas y no obtienes respuesta, no sientes que estás perdiendo. A nivel emocional consiste en eso. Te quedas hasta las dos de la madrugada rebuscando en la base de datos hasta que llega un momento en el que dices «¡Ahá!» Es lo que pasa en *True Detective* (Nic Pizzolatto, HBO: 2014-2019). Y así consigues que se entienda ese elemento que estamos reproduciendo con la interfaz.

En *Telling Lies* hicimos otras cosas. Aquí el reproductor de vídeo no funciona como YouTube. Aquí queríamos recrear la mentalidad de un trabajo de vigilancia. Queríamos recrear el sentimiento de estar espionando a otras personas. Hemos visto a gente revisar grabaciones de cintas de vigilancia, rebobinarlas y pasarlas hacia adelante. Si

estuviera vigilando a alguien, me sentaría en un coche y lo observaría durante horas. Y no pasaría nada interesante hasta el momento en el que viera a alguien a través de la ventana o escuchara algo. Quisimos intentar replicar esta sensación en la mecánica al obligar a los jugadores a explorar a fondo las cintas de manera manual, al tener cortes de vídeo más largos, al meter al jugador en diferentes momentos de la escena. Queríamos imitar la sensación de un mayordomo que espía por la mirilla. Para tener esa sensación de estar espionando a alguien no tienes que tener un encuadre perfecto de la escena. No ves lo que está pasando ahí dentro hasta que algo pasa por delante de la mirilla. Esa especie de falta de contexto era importante: solo tendrías la mitad de la narrativa. Y de ahí viene la idea de lanzarte en mitad de una escena.

Para mí siempre ha sido muy importante que los elementos mecánicos sean obvios, bien porque estamos imitando algo determinado como Google Search o bien porque a nivel emocional y contextual estamos expandiendo ese momento. Con *Her Story* era consciente de que no quería que la audiencia pensara que se trataba de un truco barato para hacer un juego con gráficos baratos. Así que introduce un pulido extra en las imágenes durante el post-procesamiento, con el reflejo en la pantalla, con el diseño de sonido... para situar al jugador en esa posición y mantener, no obstante, el tipo de respuesta, el aspecto y la sensación de cualquier otro juego. Para mí esos son los elementos importantes.

Her Story



Telling Lies



INFLUENCIAS Y PERSPECTIVAS DE FUTURO

¿Cuáles son las principales influencias en tu trabajo? ¿Qué dispositivos y estrategias narrativas externas a los videojuegos te han sido útiles?

En cuanto a la creación de narrativas, para mí la idea de salir, investigar y absorber información nunca falla. Es muy fácil pasar cinco horas buscando en Internet y pensar que se ha investigado un tema. Pero los libros todavía proporcionan una cantidad ingente de conocimiento detallado y de formas de expresar las cosas. Haga lo que haga, me aseguro de haber leído dos o tres libros sobre un tema y, en ese proceso, acabo con muchos detalles específicos y cosas interesantes. Si esto se hace bien, se acaba ignorando lo obvio. Creo que este es el mayor pecado de los videojuegos, y quizás también de algún otro medio, por las limitaciones de la industria y por las limitaciones creativas.

A menudo, si juntas a diez personas en una sala y les pides que propongan ideas, a alguien se le ocurrirá una idea que le encanta al resto. Y les gusta porque es una idea que todos han visto en una película o en una serie de televisión durante el último año. Luego esto le llega al vicepresidente de una productora de videojuegos cualquiera. Y para cuando este juego sale al mercado, hay otros diez juegos explotando la misma idea. Si exploras un tema de verdad y lees sobre ello, encontrarás lo extraño y más especial, más interesante, los pedacitos más detallados que te permiten crear algo que sea original, interesante y auténtico.

Considerar diferentes puntos de vista siempre es gratificante. Lo que me resultó más estimulante para *Her Story* fue un artículo académico sobre el papel de la risa en los interrogatorios de la policía, tanto como herramienta para el detective como por lo que implicaba que un sospechoso se riera. Me acuerdo en especial de este escrito porque es un texto académico. Introducía la idea de que cuando se trata de los interrogatorios policiales hay tres participantes. Hay un detective, que hace preguntas para destapar la culpa. Hay un sospechoso, que

intenta no incriminarse, sea o no culpable. Y también hay un tercer participante, el participante invisible (no recuerdo el término exacto). Cuando hay una conversación en curso, las dos personas en la sala están, de hecho, hablándole al tercer participante. El tercer participante es el que juzga. El sospechoso, quien sabe que esto se utilizará más tarde en su contra, puede que parafrasee la pregunta que le han hecho al principio para asegurarse de que, si la grabación se reproduce más tarde, no se puede recortar y recontextualizar. Todo lo que se dice, se dice para ese tercer participante. Y también está la forma en la que el detective hace las preguntas. Las dice de manera que cuando se reproduzcan en el juicio, sus preguntas contengan la respuesta.

Recuerdo leer esto y pensar: «Dios mío, ¡ese tercer participante... es el jugador!» Los jugadores son el personaje invisible en la sala, a los que todo se dirige, los que, aunque no participen en la conversación, son la única razón por la que esa conversación está teniendo lugar. Y esto desentrañó en mi cabeza una verdadera comprensión de los mecanismos de esa sala. ¿Por qué me interesaba ver a la gente en un interrogatorio de la policía? Porque incluso si parecía que no era provechoso, en realidad me ayudaba. Y esto me dejó ver claramente por qué esto es interesante como mecánica de juego, por qué le importa al jugador. Y todo salió de leer artículos académicos sobre interrogatorios policiales.

Leer cosas lo más variadas posibles e investigar diferentes disciplinas puede ser de gran ayuda. No quiero sonar pretencioso, pero lo esencial a la hora de crear un juego es comprender en profundidad el comportamiento humano. Tienes a un ser humano sentado ahí, conectado a una máquina, e intentas complacer su intelecto y tienes que poner de tu parte. Debe haber un entendimiento mutuo en este lenguaje compartido. Así que puedes leer un amplio espectro de cosas, porque al final todo será importante.

¿Cómo ves el futuro de la narrativa en los videojuegos?

Es interesante recordar *Silent Hill*. Fue la única franquicia de videojuego que nos permitió pre-

ocuparnos por tener un personaje con una vida interior rica, tener una historia que ocurriera en el mundo contemporáneo sin ningún toque de superhéroes. Si hubiera hecho el *pitch* para *Shattered Memories* y hubiera dicho: «Quiero hacer un juego sobre el duelo tormentoso de una chica de 18 años», la gente me hubiera respondido que no parecía muy interesante al tratarse de un videojuego. Pero como se trataba de *Silent Hill*, pudimos salirnos con la nuestra. Hoy, trece años después, el abanico es mucho más amplio. Lo digital ha transformado la escena, porque ya no le estás vendiendo tus ideas al jefe de ventas de GameStop. Antes, si tenías que vender un juego en una tienda, se tenía que pedir y comprar a través del representante de ventas regional de la tienda de videojuegos. Así que no vendías tu *gameplay* o las razones por las que tu juego era interesante. Lo que tenías que decir era que iba a ser el juego perfecto para colocar en las estanterías de la tienda. Cuando pasamos a lo digital, podías permitirte ser mucho más específico y especializado. De ninguna manera hubiera habido una productora o jefe de ventas de GameStop que comprara *Her Story* antes de que saliera, pero confiaba en que hubiera suficiente gente en el mundo conectada a Internet que se interesara por este producto. La ubicuidad de la tecnología permitió que *Her Story* se lanzara en iPhone, y esto fue crucial. Todo el mundo tiene un móvil incluso si no tiene una consola. Los cambios en los negocios y los cambios en el *hardware* nos han permitido que nos tomemos las cosas más en serio.

Nos encontramos en un momento en el que nos estamos dando cuenta de que contar con personajes más interesantes y contar historias sobre protagonistas originales que no hayamos visto antes es algo bueno, y de que hay un público para ello. Quizás haya un gran público para hacer este tipo de cosas. Es raro pensar que ahora todo videojuego de gran presupuesto tiene que tomarse la historia en serio, incluso si la narrativa interactiva no es del todo ingeniosa. Tenemos a persona-

jes que ahora atraen a actores reconocidos, es lo más normal. Y, hasta cierto punto, en esos casos la historia funciona como envoltorio.

Obviamente, lo que más me interesa es cuando la historia está en el centro de todo, cuando sirve de base. Cuando empecé a trabajar en *Serious Sam*, no había historia; había monstruos molones que tenías que hacer explotar, un protagonista y cinco cinemáticas que explicaban que el universo iba a ser destruido. Pero me daba igual, y se lanzó el juego y a nadie le importó. Sin embargo, ahora, entendemos la necesidad del contexto y conectamos con temas a través de las historias. No está mal que el estándar haya subido.

Todavía hay muchas cosas con las que tenemos que lidiar. Lloro casi cada día pensando en el mercado de los teléfonos móviles. El iPhone sigue siendo la plataforma de videojuegos más extendida que tenemos. Pero ahora mismo, hoy, no se puede hablar de política, de sexo, de nada por encima de un PG-13. Ya no se puede pedir un precio *premium* por una ficción interactiva a menos que sea en Apple Arcade. Y Apple Arcade tiene que ser apto para toda la familia. Me emocioné mucho cuando *Her Story* fue un gran éxito para iPhone, con la consecuente cobertura mediática y con la publicación de artículos en periódicos como *Le Monde* o *Liberation* en Francia. Este interés generalizado de una mayor parte del mundo fue el resultado de poder jugarlo en el móvil. Y con *Telling Lies* vimos que no teníamos el apoyo de Apple porque los temas no eran apropiados. Así que todavía encontramos cosas que nos constriñen. Todavía estamos limitados por la forma en la que contamos historias. En el móvil se puede ver HBO o Netflix y se puede ver cualquier cosa en la pantalla, cualquier pieza narrativa. Pero en el momento en el que nos vamos a la sección de juegos, a la sección interactiva, se pierde todo. Esto sigue siendo un reto.

También seguimos luchando contra algunos problemas de negocio en juegos más ambiciosos. Se espera que tu juego dure 20, 30, 40 o 50 ho-

ras, que tiene que llenar el tiempo libre de todos, mientras que una película solo tiene que durar dos horas y un libro entre tres y cinco horas. A título personal, adoro las narrativas que puedo consumir de una sola sentada, porque te permite entregarte por completo a ellas. Hay algo muy interesante en la concentración que requieren. Seguimos impulsando la idea de que puede haber juegos más cortos, que puede haber juegos con diferentes formatos. Y, de nuevo, lo digital ha sido de gran ayuda en este sentido. La sensación es positiva y seguimos empujando.

Es obvio que hay una fusión a medio camino entre los medios tradicionales y videojuegos que todo el mundo está intentando que ocurra. He tenido numerosas reuniones con gente del mundo de la televisión y el cine cuyos jefes quieren que esto ocurra porque dicen que las redes sociales y los videojuegos les están haciendo perder dinero. Y es fácil meter una película de Christopher Nolan en *Fortnite* (Epic Games, 2017), aunque realmente no resuelva el problema. Así que están intentando descifrar todo esto de manera desesperada. Ven lo que le ha pasado a la música y ven lo que les ha pasado a los libros electrónicos. Son conscientes de que sea cual sea el medio más popular de contar historias, llegará un momento en el que este medio tendrá que ser más interactivo. Parece inevitable, y no tienen ni idea de lo que hay que hacer. E intentan impulsarlo desde el cine. Y te encuentras diferentes ejemplos en los que contratan por norma a alguien que tenga trayectoria en ficción no interactiva y al que le dan algunas herramientas. Ya sea Steven Soderbergh haciendo *Mosaic* para HBO (2018), ya sea *Bandersnatch* en Netflix (David Slade, 2018), en general todas estas producciones no son tan sofisticadas como algunas de las cosas que se están haciendo en el terreno de la narrativa interactiva o la ficción interactiva.

En lo que respecta a los juegos, hay quienes están intentando poner la narrativa en primer lugar e intentando explorar sus posibilidades. Llegará

un momento en el que ocurrirá algo, y todavía no sabemos qué será. E inevitablemente vendrá definido por alguna cuestión industrial o de *hardware*, o eso creo. La mayor frustración que he sentido estando dentro de la industria ha sido siempre que cada vez que hay una nueva generación de consolas, se pretende que sean tan baratas y que estén tan disponibles como los reproductores de DVD en su momento. Si pensamos en los DVDs, eran aparatos muy caros para cinéfilos hasta que se abarataron tanto que se podían incluir en revistas. Y después todo el mundo tenía DVDs hasta que fueron reemplazados por las plataformas de *streaming*. Cada vez que los inversores lo analizan, piensan que los que antes aceptarían estos juegos serán los chicos adolescentes, así que acaban haciendo otra caja cara para *shooters*. El ciclo siempre ha sido frustrante, pero parece que con las *smart TVs* y la tecnología móvil hay una convergencia global que nos permitirá introducir ideas potentes dondequiera que la gente consuma historias. Creo que esto es todo positivo. ■

NOTAS

* El presente trabajo ha sido realizado en el marco del proyecto 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 financiado por la Universitat Jaume I, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI, para el periodo 2019-2021 y dentro del marco de la acción europea COST 18230 *Interactive Narrative Design for Complexity Representations*.

La transcripción de la entrevista ha sido realizada por Diego Villabrille Seca, alumno del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la Universitat Jaume I en el marco del programa Estudia e Investiga.

1 Para la elaboración de esta sección realizamos una entrevista por videoconferencia disponible en www.culturavisual.uji.es/videojuegos

EL TERCER PARTICIPANTE. DIÁLOGO CON SAM BARLOW

Resumen

Diálogo con el creador y escritor de videojuegos Sam Barlow en torno a su trabajo dentro de la industria del videojuego y como creador independiente, así como sus planteamientos creativos a la hora de diseñar historias y narrativas profundas y complejas en el videojuego.

Palabras clave

Sam Barlow; *Her Story*; *Telling Lies*; *Legacy of Kain*; *Silent Hill*; Videojuegos; Diseño narrativo; Ludonarrativa.

Autores

Marta Martín Núñez (València, 1983) es profesora e investigadora en la Universitat Jaume I donde ha desarrollado una trayectoria académica vinculada al análisis de los discursos audiovisuales contemporáneos en el contexto de la complejidad narrativa postclásica y el entorno digital. Tiene un perfil multidisciplinar desde el que aborda diferentes objetos de estudio, especialmente alrededor de las nuevas narrativas y narrativas interactivas y los discursos fotográficos contemporáneos. Es miembro del Managing Committee de la acción europea COST 18230 *Interactive Narrative Design for Complexity Representations* y la investigadora principal del proyecto I+D+i *El diseño narratológico en videojuegos: una propuesta de estructuras, estilos y elementos de creación narrativa de influencia postclásica (DiNaVi)* (código 18I369.01/1), financiado por la Universitat Jaume I, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI, para el periodo 2019-2021. Imparte la asignatura Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos en el grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos desde su implantación en el curso 2013-2014, entre otras asignaturas. Contacto: mnunez@uji.es.

Víctor Navarro Remesal (Guadalajara, 1983) es profesor e investigador en el Tecnocampus (Universitat Pompeu Fabra), donde imparte docencia en los grados de Diseño y Producción de Videojuegos y de Medios Audiovisuales. Es autor de *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos* (Shangrila, 2016) y *Cine Ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine* (Editorial UOC, 2019) y editor de *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (Shangrila, 2020). Dirige la colección Ludografías, dedicada a los game studies en castellano, en la editorial Shangrila. Ha visitado la IT University de Copenhague, la Universidad de Roskilde y el Centre of Excellence in Game Culture Studies, en Tampere. Imparte asignaturas de Historia e industria del videojuego y Guion interactivo, entre otras, y anteriormente ha sido profesor de Cine de Animación o Publicidad Digital e Interactiva. Sus principales intereses de investigación son la libertad del jugador, el Zen en los videojuegos, el *gêmu* o videojuego japonés y la preservación. Contacto: vnavarro@tecnocampus.cat.

THE THIRD PARTICIPANT. DIALOGUE WITH SAM BARLOW

Abstract

Dialogue with video game creator and writer Sam Barlow about his work within the video game industry and as an independent creator, as well as his creative approaches to designing deep and complex stories and narratives in video games.

Key words

Sam Barlow; *Her Story*; *Telling Lies*; *Legacy of Kain*; *Silent Hill*; Video game; Narrative design; Ludonarrative.

Authors

Marta Martín Núñez (València, 1983) is a professor and researcher at Universitat Jaume I, where she has pursued an academic career dedicated to the analysis of contemporary audiovisual discourses in the context of post-classical narrative complexity and the digital environment. She has a multi-disciplinary background, which she has applied to the exploration of various objects of study, particularly related to new narratives, interactive narratives, and contemporary photographic discourses. She is a member of the Managing Committee for the European initiative COST 18230 *Interactive Narrative Design for Complexity Representation* and principal investigator of the R+D+i project *Narratological Design in Video Games: A Proposal of Structures, Styles and Elements of Post-Classically Influenced Narrative Creation (DiNaVi)* (Code 18I369.01/1), funded by Universitat Jaume I, through the UJI's competitive call for research project proposals for the period 2019-2021. She has been teaching the course in hypermedia narrative and video game analysis in the degree program in video game design and development since its establishment in the 2013-2014 academic year, among other courses. Contact: mnunez@uji.es.

Víctor Navarro Remesal (Guadalajara, 1983) is a professor and researcher at the Tecnocampus (Universitat Pompeu Fabra), where he teaches in the degree programs in video game and audiovisual media design and production. He is the author of *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos* (Shangrila, 2016) and *Cine Ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine* (Editorial UOC, 2019), and the editor of *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (Shangrila, 2020). He also directs the Ludografías collection dedicated to game studies in Spanish published by Shangrila. He has been a visiting professor at IT University of Copenhagen, Roskilde University, and the Centre of Excellence in Game Culture Studies in Tampere, Finland. He teaches courses in video game history and industry and interactive scriptwriting, among others, and was previously a professor of animation film and digital and interactive advertising. His main research interests are player freedom, Zen in video games, the *gêmu* or Japanese video games and preservation. Contact: vnavarro@tecnocampus.cat.

**EL TERCER PARTICIPANTE.
DIÁLOGO CON SAM BARLOW**

Resumen

**THE THIRD PARTICIPANT.
DIALOGUE WITH SAM BARLOW**

Abstract

Dialogue with video game creator and writer Sam Barlow about his work within the video game industry and as an independent creator,

Edita / Published by



Licencia / License



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