

L'ATALANTE

REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS

CUADERNO
LUDONARRATIVAS

LA COMPLEJIDAD NARRATIVA
EN EL VIDEOJUEGO

(DES)ENCUENTROS

**ILUSIONISTAS
DIGITALES**

EL DISEÑO NARRATIVO
EN EL VIDEOJUEGO ESPAÑOL

DÍALOGO

SAM BARLOW

EL TERCER PARTICIPANTE



/





PRESENTACIÓN

- 7 La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble *boomerang*
Marta Martín Núñez, Víctor Navarro Remesal

CUADERNO

LUDONARRATIVAS. LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN LOS VIDEOJUEGOS

- 35 Redimir la historia. Análisis cronotópico de *Shadow of the Tomb Raider*
Tomasz Z. Majkowski
- 57 Literatura detectivesca posmoderna y videojuegos
Clara Fernández-Vara
- 71 El demonio del *gameplay* emocional está en los detalles. Microanálisis de escenarios de complejidad afectiva en videojuegos
Óliver Pérez-Latorre
- 85 Ambivalencia emocional en *The Last of Us*. Las emociones en los videojuegos, entre la complejidad narrativa y la lealtad del jugador
Lluís Anyó, Àngel Colom
- 103 Entre la sensación y la contención. La multidimensionalidad de la escucha en *Inside*
Teresa Piñeiro-Otero
- 117 La Tierra Prometida en el videojuego contemporáneo: mitoanálisis de *Bioshock Infinite* y *Death Stranding*
Antonio José Planells de la Maza

DIÁLOGO

- 131 **Sam Barlow. El tercer participante**
Marta Martín Núñez, Víctor Navarro Remesal

(DES)ENCUENTROS

ILUSIONISTAS DIGITALES. EL DISEÑO NARRATIVO EN EL VIDEOJUEGO ESPAÑOL

- 155 **Introducción**
Marta Martín Núñez, Víctor Navarro Remesal
- 158 **Discusión**
Adrián Castro, Tatiana Delgado, Marta Martín Núñez, Josué Monchán, Víctor Navarro Remesal, Clara Pellejer
- 175 **Clausura**
Marta Martín Núñez, Víctor Navarro Remesal

PUNTOS DE FUGA

- 183 **De ladrones y galanes. Variaciones del cine negro en la trilogía barcelonesa de Arturo Fernández y Julio Coll (1956-1959)**
Ignacio Gaztaka Eguskiza, Víctor Iturregui-Motiloa
- 199 **Tras las huellas de Billy Budd: un análisis de *Buen trabajo***
Miguel Olea Romacho
- 211 ***En tiempos de las ataduras (Historia et consuetudines francorum feudorum)*, de José Antonio Fernández «Fer»: la muerte de Franco en animación**
Mercedes Álvarez San Román, Nancy Berthier
- 225 **«Es imposible que vuelva a ser esa mujer»: cuerpo e identidad en *Quién te cantará***
Mercedes Ontoria-Peña

LA COMPLEJIDAD LUDONARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO: UN DOBLE BOOMERANG*

MARTA MARTÍN NÚÑEZ

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

Mira, Stanley, creo que tal vez hemos empezado con el pie izquierdo. Yo no soy tu enemigo, de veras, no lo soy. Entiendo que depositar tu confianza en otra persona puede ser difícil, pero el hecho es que esta historia ha sido sobre nada más que tú todo este tiempo. Hay alguien a quien has estado rechazando, Stanley, alguien de quien te has olvidado. Por favor, deja de intentar tomar todas las decisiones tú solo. [...] ¿Pero, de veras? Estaba en medio de algo ¿acaso no tienes consideración por los demás? ¿Tan convencido estás de que quiero que algo malo te pase? No sé cómo convencerte de esto, pero yo realmente quiero ayudarte, para mostrarte algo hermoso. Mira, déjame probártelo. Déjame probarte que estoy de tu lado. Dame una oportunidad. (El narrador. *The Stanley Parable*, Davey Wreden, Galactic Cafe, 2011).

The Stanley Parable sumerge al jugador en la piel de Stanley, un oficinista acostumbrado a seguir órdenes que un buen día deja de recibirlas y, extrañado, decide salir de su despacho para averiguar qué ha ocurrido. El narrador, en voz over, relata los acontecimientos que suceden... pero lo hace en un tiempo verbal pasado, invitando al jugador a seguir el relato marcado —porque las cosas ya han ocurrido de un determinado modo—. Pero el jugador, haciendo gala de su *agencia*¹ en el sistema, también puede retar los acontecimientos que ya han sucedido y transgredirlos. A medida que avanza el juego, las acciones y decisiones de Stanley harán reaccionar al narrador, que irá alterando su conducta, llegando a burlarse de su obediencia ciega ante el sistema y confesándole que está sien-

do controlado por un jugador o, todo lo contrario, rogándole que le haga caso y confíe en él como si fuese una pareja sentimental despechada. *The Stanley Parable*, que se juega en bucle —ya que después de cada *final* se reinicia el juego con ligeras diferencias que comenzarán siendo sutiles pero que se harán cada vez más evidentes, especialmente en lo que respecta a la actitud del narrador—, supone una lucidísima reflexión sobre la agencia del jugador y la libertad dirigida en el sistema de juego reflejada a partir de la tensión entre el narrador —y las narrativas *estructuradas*— y el personaje jugador —y su libertad para hacer emerger *otras* narrativas—. El juego nos muestra una complejidad que anuda la capa lúdica con la capa narrativa para subvertir dispositivos fundamentales



The Stanley Parable

del lenguaje videolúdico, como el rol del jugador y su función dentro de la narrativa estructurada, la traición del bucle de la partida, la imposibilidad de una clausura dicotómica (ganar/perder) o la fiabilidad del narrador, para convertirlos en parte del diseño ludonarrativo con una finalidad metadiscursiva que reflexiona sobre la propia naturaleza del videojuego.

The Stanley Parable es solo un ejemplo de cómo las narrativas videolúdicas han ido complejizándose e interrelacionándose con el propio diseño de juego a lo largo de la última década. Sin embargo, el videojuego siempre ha tenido estructuras ludonarrativas complejas. Por ello, atender a esta complejidad solo desde el análisis de los videojuegos actuales sería simplificar en exceso la complicada relación entre el videojuego y la narrativa desde los orígenes del medio e ignorar las potentes influencias que ha recibido de otras formas culturales y audiovisuales. El videojuego, como un sistema digital remediador ya de por sí complejo, incorpora y actualiza elementos que van desde el juego de mesa o los juegos deportivos a las formas narrativas de la literatura, performativas como el teatro, sonoras y radiofónicas, así como otros ele-

mentos visuales que toma de la fotografía, la pintura o la ilustración, o espaciales, más vinculados a la escultura o la arquitectura. Sin embargo, desde que la potencia de las consolas y las tecnologías de renderización lo permiten, el cine y la televisión destacan como uno de los principales referentes expresivos y narrativos —aunque no solo— por su hegemonía en la construcción de las narrativas audiovisuales contemporáneas y la evidente familiaridad de los públicos con sus lenguajes expresivos.

Por otra parte, el lenguaje del videojuego y las lógicas digitales también han sido señaladas como el origen —entre otros— de ciertos gestos del audiovisual contemporáneo que desafían determinados modos narrativos clásicos del cine hegemónico (Cubitt, 2004; Daly, 2010; Simons, 2014; Mittel, 2017) alumbrando conceptos narrativos que coquetean con las lógicas lúdicas y algorítmicas como el de «database narratives» (Kinder, 2002), «narrativas modulares» (Cameron, 2008, 2014), «mind-game films» (Elsaesser, 2009, 2013, 2014), «puzzle films» (Buckland, 2009, 2014), «narrativas procedimentales» (Mittel, 2006, 2017) o «mind-tricking narratives» (Klecker, 2013) vinculadas a diferentes

formas de complejidad narrativa. Las narrativas complejas, que podemos entender como narrativas que dificultan conscientemente las relaciones causales y la progresión coherente de los relatos, a veces se entienden como contrarias a lo canónico, lineal o mimético al asociarse con la Teoría de Sistemas donde la complejidad se vincula a conceptos como emergencia, no-linealidad, control descentralizado, bucles de retroalimentación, recurrencias, auto-organización, simulación e inteligencias distribuidas que aluden a que el todo es más que la suma de sus partes o a pequeños eventos que tienen grandes consecuencias, como el conocido efecto mariposa (Ryan, 2019: 29). Además, las nuevas tecnologías digitales se dibujan también como una de las causas de los desórdenes perceptivos que impiden que los personajes diferencien lo que ocurre en sus mentes de lo que ocurre fuera de ellas, a propósito de la influencia de la cultura digital en la construcción de la subjetividad personal (Sorolla-Romero *et al.*, 2020).

Lo que proponemos aquí es partir de estas formulaciones para comprobar el retorno de las influencias de la narración compleja en el videojuego contemporáneo. Estos caminos de influencias mutuas entre la cultura y las tecnologías digitales han sido abordados por Manovich bajo el concepto de «transcodificación» (2001: 46). Nos interesa, pues, el modo en el que estas influencias se dan como un *doble boomerang* que contempla, por una parte, el retorno de rasgos que siempre han formado parte de la naturaleza del videojuego y que regresan reintegrados en la capa ludonarrativa y, por otra parte, cómo los rasgos de complejidad

exhibidos y reelaborados por el cine postclásico y otras formas audiovisuales se integran, de nuevo, en la capa narrativa videolúdica.

Para analizar esta complejidad como un *doble boomerang*, rastreadremos los rasgos de complejidad narrativa en la historia del videojuego, así como los que exhiben las narrativas fílmicas postclásicas y los aplicaremos a un corpus de videojuegos contemporáneos, analizando el diseño narrativo en relación con el diseño de juego y los comportamientos emergentes de los jugadores. Adoptaremos tanto aproximaciones metodológicas

a la narrativa videolúdica desde los *Game Studies* (Fernández-Vara, 2015; Plannells, 2015; Navarro Remesal, 2016) con enfoques semióticos (Pérez Latorre, 2012, 2017), como de la narrativa audiovisual y el análisis del discurso (Gaudreault y Jost, 1995; Gómez Tarín, 2011; Marzal y Gómez Tarín, 2015), así como el modelo que propone

Helmut Koenitz (2015) para el análisis de las narrativas interactivas, centrado en el sistema y no tanto en el producto resultante final, que es solo uno de los múltiples posibles. El uso combinado de estos modelos de análisis de los videojuegos pone de manifiesto que las narrativas en los videojuegos necesitan metodologías y aproximaciones específicas, pero también, que muchos de estos nuevos paradigmas están basados en conceptos de la narratología tradicional.

Somos conscientes de que el concepto de *complejidad narrativa* es un término muy amplio y vago, y extensible a distintas formas artísticas y culturales, no solamente contemporáneas, que tienen que ver con la multiplicidad de elementos

NOS INTERESA EL MODO EN EL QUE ESTAS INFLUENCIAS SE DAN COMO UN DOBLE BOOMERANG: EL RETORNO DE RASGOS QUE SIEMPRE HAN FORMADO PARTE DE LA NATURALEZA DEL VIDEOJUEGO Y QUE REGRESAN REINTEGRADOS EN LA CAPA LUDONARRATIVA Y CÓMO LOS RASGOS DE COMPLEJIDAD EXHIBIDOS Y REELABORADOS POR EL CINE POSTCLÁSICO SE INTEGRAN, DE NUEVO, EN LA CAPA NARRATIVA VIDEOLÚDICA

y los modos en los que se conectan para maravillarse y generar sorpresa, donde lo importante no es tanto la cantidad de elementos, sino su densidad y riqueza en la interacción de la imprevisibilidad y la indeterminación (Grishkanova y Poulaki, 2019: 2). Como ha señalado Mittel (2006), lo que parece ser el objetivo tanto en los videojuegos, como en los *puzzle films* y las series de televisión compleja es el deseo de estar involucrado en el relato al mismo tiempo que sorprenderse por las manipulaciones de los procesos narrativos. La lógica operacional estética es, por tanto, disfrutar del resultado mientras nos maravillamos con sus mecanismos de funcionamiento. Sin embargo, esta complejidad no puede ser entendida únicamente desde los parámetros del cine, la televisión o los videojuegos contemporáneos, ya que estos entroncan con tradiciones literarias, artísticas y fílmicas experimentales que podemos rastrear desde los relatos de Borges o Cortázar hasta el cine de Fritz Lang o Luis Buñuel y, además, hace referencia a un estatuto general de los relatos posmodernos de nuestro tiempo que se vinculan igualmente con estas y otras disciplinas contemporáneas como la fotografía, el cómic, el videoarte, la *performance*, el *netart*, los nuevos discursos de la poesía o la novela, el ensayo, o el teatro de improvisación y experimental.

I. EL PRIMER BOOMERANG. LA COMPLEJIDAD LUDONARRATIVA EN LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

La historia de los videojuegos suele contarse como una evolución desde un «modelo clásico» (Juul, 2011), muy deudor de los primeros *arcade*, centrado en el reto, hacia formas de narración interactiva hermanadas con el cine. En esta visión, lo importante de un juego es su base lúdica (reglas, objetivos, esfuerzo y resultado) y la ficción es un añadido cosmético o, en todo caso, didáctico, en una interpretación amplia de las «reglas de irrelevancia» de Goffman (1967). En el marco académico, esta interpretación se debe, en buena medida,

EN LA ACTUALIDAD, LA COMPRENSIÓN DEL MEDIO TIENDE A ENTENDER QUE AMBOS FACTORES, LO LÚDICO Y LO NARRATIVO (SI ES QUE PUEDEN SEPARARSE DE MANERA TAN ESTANCA), ESTÁN ENTRELAZADOS Y TRABAJAN JUNTOS

al esfuerzo inicial por fundamentar la disciplina de los *Game Studies*, en un movimiento que los alejase de los análisis del medio desde otras disciplinas, en particular la narratología. Se ha escrito ya suficiente sobre esa *guerra* entre ludólogos y narratólogos (Kokonis, 2014; Aarseth, 2019). También la industria problematizó la naturaleza del juego como dos fuerzas distintas siempre susceptibles de entrar en conflicto: sirva de ejemplo el concepto de «disonancia ludonarrativa», acuñado por el diseñador Clint Hocking en 2007 en su análisis temático y mecánico de *Bioshock* (2K Games, 2007) y convertido en un estándar (simplificado) para industria, crítica, jugadores e incluso académicos. De este modo, el sesgo preliminar estaba claro: analizar un juego implicaba buscar los puntos de choque entre ambas estructuras.

En la actualidad, las huellas de estos planteamientos perviven, pero la comprensión del medio tiende a alejarse de reduccionismos y entender que ambos factores, lo lúdico y lo narrativo (si es que pueden separarse de manera tan estanca), están entrelazados y trabajan juntos. Analizar un videojuego es entender cómo ambas estructuras crean un discurso único, y el diseño narrativo no plantea fronteras claras entre ellas.

Ya en 2012, Espen Aarseth propone una «teoría narrativa de los juegos» que pretende conciliar las distancias y diferencias entre ambos aspectos. Los juegos no son «formas narrativas», afirma, pero comparten con las historias un fuerte parentesco a partir de cuatro dimensiones ónticas: mundo, objetos, agentes y acontecimientos (2012:

130). Para complicar más las cosas, Aarseth defiende que los videojuegos no son simples juegos, sino *software* híbrido que combina aspectos de juegos, narrativas y otras formas.

Esta no es, ni mucho menos, una postura revolucionaria. Recordemos que las reglas de irrelevancia de Goffman no se referían al sentido o la ficción, sino al *valor* (particularmente el económico). Por ejemplo, una moneda usada para jugar a *cara o cruz* pierde su función y pasa a ser una «máquina de decidir» (1967: 151). Ya en su pionera catalogación del juego en cuatro categorías —*agon*, *alea*, *ilinx* y *mímica*—, Roger Caillois prioriza la competición y la fantasía como dos fuerzas dominantes del juego, ambas igualmente importantes y capaces de crear sus marcos de juego: «A pesar de su carácter paradójico, afirmaré que, en este caso, la ficción, el sentimiento de *como si*, reemplaza y cumple la misma función que las reglas. Las reglas en sí mismas crean ficciones²» (2001: 8). En los juegos basados en *mímica*, la «conciencia de la irre realidad básica del comportamiento asumido» (2001: 8) crea su propia legislación lúdica.

Es cierto que los juegos de *agon*, contruidos sobre la abstracción y la compactación de la realidad, dominaron los primeros compases de la historia del videojuego, desde el catálogo de Magnavox Odyssey (1972) o Pong (1972) hasta Tetris (1984). Pero también es cierto que esa segunda mitad del juego, la formada a partir de la *mímica*, la representación y los placeres de la inmersión y la transformación (Murray, 1997), ha sido parte del medio desde su primera generación: ya en 1977 William Crowther creó *Colossal Cave Adventure*. Este juego, inspirado en parte por el clásico de mesa *Dungeons and Dragons*, utilizaba los nacientes interfaces de texto para presentar una aventura de fantasía que tenía en la palabra escrita su único método de *input* y *output*.

Adventure utilizaba la segunda persona para referirse al jugador («you») y ya desde sus instrucciones de apertura anunciaba la presencia de un narrador que hacía a la vez de intermediario: «I

WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS? Y

SOMEWHERE NEARBY IS A COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.

(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER) (IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK BUILDING. AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

Colossal Cave Adventure

will be your eyes and hands. Direct me with commands of one or two words» [Seré tus ojos y tus manos. Dirígeme con órdenes de una o dos palabras]. En esto, *Adventure* revelaba un rasgo fundamental del medio: siempre jugamos en segunda persona. Las instrucciones como «Press Start» [Pulse el botón de inicio] o, de manera más clara, los «You Died» [Has muerto] o «You Are Dead» [Estás muerto] de *Dark Souls* (From Software, 2011) o *Resident Evil* (Capcom, 1996-2020) evidencian que siempre hay un *otro* intermediando entre el juego y nosotros. Esta instancia percibida, que podemos teorizar como *Invisible Gamemaster* (IG), combina el reglamento, el código y las operaciones de la máquina para actuar como organizador y árbitro de la partida (Navarro-Remesal y Bergillos, 2020: 102). Como un *Dungeon Master* o *Game Master* de un juego de rol analógico, este IG es una autoridad que vigila nuestros movimientos, automatiza las reglas y se asegura de que se cumplan, además de evaluar nuestras acciones. Dicho de manera rápida: el juego es *alguien* con quien jugamos. Y este *alguien* utiliza estrategias narrativas para *contarnos* las operaciones de los sistemas en activo durante la partida.

No hablamos de una *narrativización* de la experiencia *a posteriori*, sino de un proceso comunicativo con el jugador que remedia y adapta estrategias que resultan familiares a sus creadores y destinatarios. La focalización, la gestión de los saberes y las estructuras de misterio, suspense o sorpresa, por ejemplo, pasan a ser elementos comunes en los descendientes de *Adventure*. Estos juegos basados en texto se conocieron pronto como *Interactive Fiction* (IF), en castellano *aventuras textuales* o *aventuras conversacionales*. Esta nueva forma textual llamó pronto la atención de la academia; así, los primeros artículos dedicados al videojuego, como *Interactive Fiction* (Niesz y Holland, 1984) y la tesis *Interactive Fiction: The Computer Storygame Adventure* (Buckles, 1985), se centraron en ellos desde la literatura.

No es difícil ver el porqué: además de la familiaridad para un teórico de la literatura, la escritura de estas aventuras era un factor clave y cuidado. El IG, actuando como narrador, no se limita a la descripción y se permite licencias poéticas y gestos de humor: «*The floor acts like a trampoline on an ice rink, or like something they've been working on for years at Disneyland*» [El suelo actúa como un trampolín en una pista de hielo, o como algo en lo que han estado trabajando durante años en Disneylandia], responde la adaptación interactiva de *The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy* producida por Infocom y escrita por el autor original, Douglas Adams, en 1984. En una entrevista para la BBC, Adams describía así el juego: «es el primer juego que va más allá de ser “*user fiendly*”. En realidad es “*user insulting*” y porque te miente también es “*user mendacious*”³» (BBC Archive, 2018). *The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy* presentaba otras innovaciones narrativas, como el cambio de focaliza-

ción. El jugador controlaba en diferentes momentos del juego a diferentes personajes, en ocasiones con deseos y objetivos en conflicto: «de hecho, en este juego en particular, te conviertes en varios de los personajes, así que tienes que ser consciente de cómo tratas a otros personajes en el juego cuando eres uno de los otros personajes⁴» (BBC Archive, 2018). En otra producción de Adams, *Bureaucracy* (Infocom, 1987), el jugador ha de enfrentarse a un laberinto burocrático para cambiar su dirección de correo, y el juego abre con un giro metatextual al presentar un *software registration form* en el que pide datos personales; datos que más tarde confundirá constantemente.

Metatextualidad, metalepsis, narradores no fiables, cambios de focalización y chistes autorreferenciales son algunos de los rasgos de la IF, género de gran éxito en los ochenta, y de algunos géneros parientes, como la japonesa *visual novel*, una suerte de aventura textual ilustrada muy influenciada por el manga que se inaugura con *Portopia*

Renzoku Satsujin Jiken (Enix, 1983), conocido como *The Portopia Serial Murder Case*. Este pionero juego detectivesco presenta una estructura no lineal, finales alternativos y diálogos ramificados que acaban con un giro de guión que busca la sorpresa. A partir de aquí, el género creció y se ramificó en múltiples subgéneros que van de la ciencia ficción o la fantasía (Loriguillo-López, 2020) al romance (Tosca, 2020).

La complejidad ludonarrativa de la aventura textual, donde el reto y el relato dependían de elementos comunes, tuvo continuidad en las aventuras gráficas, género popular en los noventa que dominó el mercado con producciones de Sierra Entertainment/Sierra Online, LucasFilm Games/LucasArts o, en menor medida, Coktel Vision,

METATEXTUALIDAD, METALEPSIS, NARRADORES NO FIABLES, CAMBIOS DE FOCALIZACIÓN Y CHISTES AUTORREFERENCIALES SON ALGUNOS DE LOS RASGOS DE LA FICCIÓN INTERACTIVA, Y DE ALGUNOS GÉNEROS PARIENTES

Broderbund o Cyberdreams. Fue esta una época marcada por la experimentación formal, la variedad temática y el enfoque adulto. Valgan de ejemplo los viajes en el tiempo de *Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers* (Sierra On-Line, 1991), en el que se visitaba el primer juego, los gags visuales y verbales de *The Secret of Monkey Island* (LucasFilm Games, 1990), la avataridad múltiple de *Maniac Mansion* (LucasFilm Games, 1988) y *Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993), las *cutscenes* del primero o las narrativas paralelas del segundo, el humor erótico de *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (Sierra On-Line, 1987), el terror psicológico de *Dark Seed* (Cyberdreams, 1995), el tratamiento de temas sociales como la homosexualidad y el travestismo en *Police Quest: Open Season* (Sierra On-Line, 1993) o el cambio de focalización de la saga *Fables & Fiends* (Westwood Studios, 1992-1994), que en su tercera entrega, *The Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge* (1993), nos ponía en la piel del villano de los juegos anteriores.

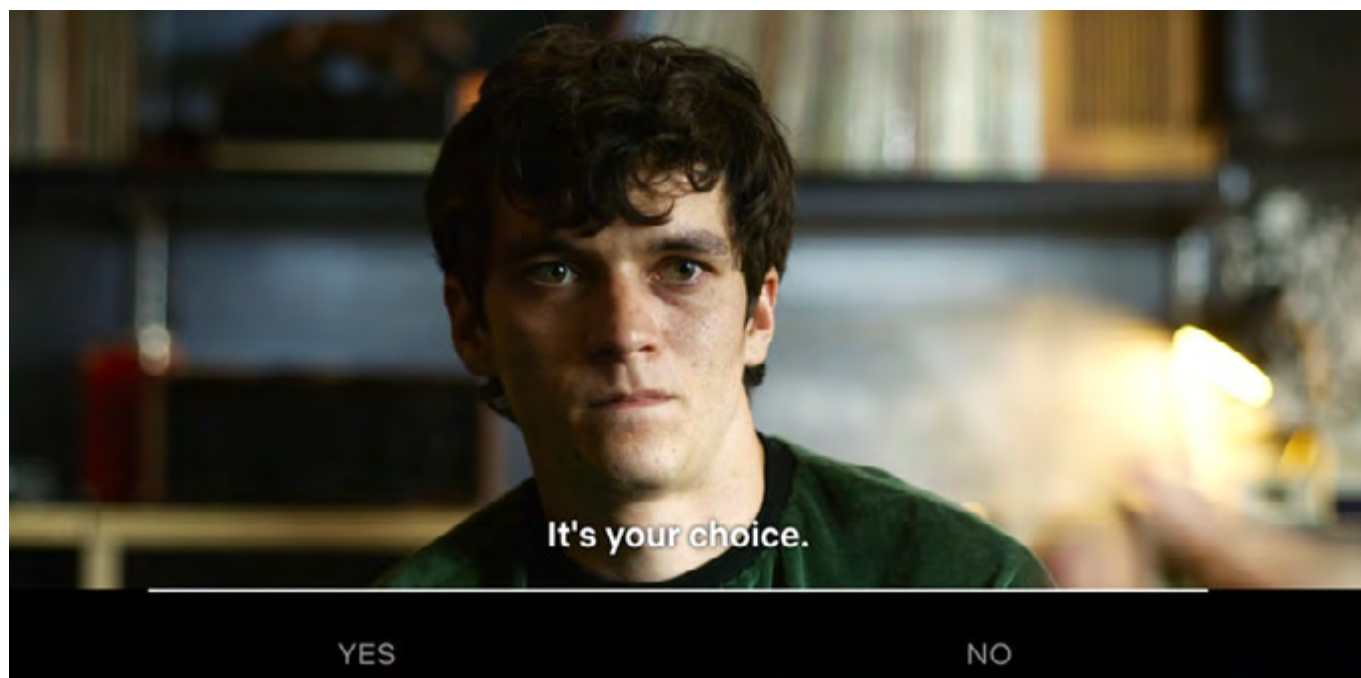
Las aventuras textuales, las *visual novels* y la aventura gráfica no fueron el único espacio de experimentación de la complejidad ludonarrativa en las primeras décadas del videojuego (sería injusto no destacar, por ejemplo, los RPG y JRPG), pero sí fueron una punta de lanza que demostraron la capacidad del medio para remediar y hacer suyas estrategias narrativas de otros medios, creando así una *manera propia de narrar* que no rechazaba sus herencias pero manejaba con holgura códigos propios. La otra columna del juego, la del *agon* y el reto, se beneficiaría pronto de lo aprendido aquí, y el final de siglo vería llegar cruces que integraban esta complejidad ludonarrativa en otras estructuras, como el *survival horror* inaugurado por *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) y cimentado por *Resident Evil* (Capcom, 1996), las hibridaciones fílmicas de *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), el terror psicológico de *Silent Hill* (Konami, 1999), la aventura de acción en tres dimensiones de *Legacy of Kain: Soul Reaver* (Crystal Dynamics, 1999), inspirada en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

(Nintendo, 1998) y con diálogos de fuerte carácter teatral y viajes en el tiempo, o el costumbrismo y la recreación de interacciones diarias de *Shenmue* (Sega, 1999).

2. EL SEGUNDO BOOMERANG. LA REELABORACIÓN DE LA COMPLEJIDAD VIDEOLÚDICA EN EL CINE POSTCLÁSICO

Si podemos ver en los relatos postclásicos⁵ la influencia de las lógicas videolúdicas y de los sistemas digitales reelaborados de diferentes modos e integrados en el cine (y la televisión) contemporáneas es porque se define por dominar los códigos clásicos del mismo modo que es capaz de absorber, transformar, y apropiarse de lo que inicialmente se opone a lo clásico —otras tradiciones fílmicas, como el cine de arte y ensayo europeo, el cine asiático, la publicidad, la instalación videoartística, los discursos críticos— (Elsaesser y Buckland, 2002: 79). Más allá de una distinción entre narrativa y espectáculo con la que a veces se ha caracterizado el cine postclásico a partir de un predominio de la mostración sobre la narración (Company y Marzal, 1999) podemos identificar otros rasgos que tensan algunas de las construcciones clásicas del MRI vinculadas a la lógica causal o la construcción espacio-temporal, cuyas alteraciones modifican la enunciación cinematográfica y el modo en el que se transmite y fluye la información, ampliamente cartografiadas por Thanouli (2006, 2009) y cuya batería retórica ha sido conceptualizada por Palao *et al.* (2018).

Además de las adaptaciones de algunos títulos de videojuegos al cine, las manifestaciones más evidentes de esta integración fílmica pasan tanto por la incorporación del videojuego como tema central —y espacio diegético— como por las hibridaciones formales entre ambos medios. El videojuego se ha representado tradicionalmente en la pantalla cinematográfica —desde *Tron* (Steven Lisberger, 1982) hasta *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018)— y televisiva —como podemos ver en



Black Mirror: Bandersnatch

el episodio *Playtest* de la serie *Black Mirror* (Charlie Brooker, Channel 4 y Netflix, 2011-2019)— con un énfasis especial en la disolución de los planos de realidad entre el mundo real y un mundo virtual en el que los protagonistas entran pero no pueden salir, y cuyas acciones tienen consecuencias sobre ambos mundos. Concebido tradicionalmente como un mundo virtual autónomo oculto que *atrapa* a jóvenes adolescentes inadaptados caracterizados como *nerds*, parece que el retrato está evolucionando y «tras décadas de un pánico moral que todavía colea, el videojuego vive hoy la hipérbole contraria, una celebración milagrosa» (Navarro Remesal, 2019: 23). También las películas interactivas que hibridan las formas fílmicas con la posibilidad de agencia deslumbran con su promesa de argumentos laberínticos y arbóreos, prometiendo al espectador convertirse en coguionista a partir de elecciones trascendentes. Experimentos recientes como *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018) exploran la hibridación de las lógicas del cine y del videojuego⁶, pero fracasan precisamente porque evidencian la falsa sensación de libertad del espectador-jugador, que acaban teniendo

do un impacto en el grado de implicación porque carece de un papel real de actante (Crisóstomo y Valderrama Carreño, 2020).

Sin embargo, más allá de estos recursos evidentes de integración de la lógica videolúdica en el cine postclásico, su influencia también se ha dejado notar en la propia estructura narrativa de los films. A lo largo de las últimas décadas han sido numerosos los debates sobre los términos empleados, los rasgos y las supuestas novedades de la complejidad en los sistemas narrativos, especialmente en el campo fílmico, cuyas problemáticas y debates ha recogido ampliamente Simons (2014). No obstante, podemos sintetizar los rasgos vinculados a la complejidad narrativa aludiendo a características comunes relacionadas con la confusión y desorientación espectral y que tienen que ver con la fragmentación espacio-temporal, los bucles temporales, los límites difusos entre diferentes niveles de realidades, los personajes inestables con identidades escindidas o amnésicos, las tramas múltiples o laberínticas, los narradores poco fiables y las coincidencias manifestas en las lógicas causales (Buckland, 2014). Poulaki (2014)

incide también en la metareflexividad como una de las características principales de las narrativas complejas, que juega un importante papel en la organización textual de los films.

Dos conceptos sobresalen y se solapan en el entramado de las narrativas complejas fílmicas y, además, guardan una estrecha vinculación con el juego: los *puzzle films* y los *mind-game films*. Como indica Buckland, la complejidad de los *puzzle films* opera en el nivel de la narrativa y de la narración y enfatiza la complejidad del relato (narración) de una historia simple o compleja (narrativa) (2009: 6). Emerge principalmente del pluralismo ontológico que proviene del enredo de mundos incompatibles, las fronteras ambiguas de esos mundos y la disonancia cognitiva que generan. La estructura compleja incita a la repetición de los visionados, y un seguimiento de culto que genera una comunidad que interpreta y examina las ambigüedades, improbabilidades e inconsistencias de la trama en la red (2014: 6-7). En este sentido,

frente a su intensa proliferación, Sorolla-Romero plantea las narrativas no lineales «como síntoma de las obsesiones y malestares de una época [...] de la cual se desprende la fracturación y/o la torsión formal como índice de lo problemático» (2018: 525).

Por otra parte, el *mind-game film* no se refiere solamente a la perspectiva narratológica, sino que abarca también perspectivas psicológicas y psicopatológicas, históricas y políticas para abordar films que se deleitan con la desorientación o confusión de los espectadores ocultando información, con puntos de giro inesperados o finales trampa. Abarca películas⁷ donde el concepto de juego es esencial, bien porque se está jugando con

un personaje sin que este lo sepa, o bien porque se está jugando con la audiencia al retener o presentar de forma ambigua algunas informaciones. Los trastornos mentales adquieren protagonismo, presentando personajes con diferentes condiciones, inestables o patológicos pero que se muestran como normales y, de esta forma, juegan con la percepción de realidad del público y de los propios personajes que obligan a elegir entre realidades incompatibles o multiversos, tratando cuestiones sobre la conciencia y la memoria, la realidad de otras mentes o la existencia de mundos posibles o paralelos (Elsaesser, 2009: 13-15). En la misma línea, García Sahagún, en su investigación sobre la crisis de identidad como tema en el cine con-

temporáneo, destaca cómo en los relatos que juegan con la inestabilidad de la mente y los recuerdos, presentes a través de la aparición del doble y la transgresión de la memoria «se intensifica la interpretación sobre la repetición de la vida del personaje —a modo de dos planos temporales superpuestos—» y en el

caso del olvido «se agrega la posibilidad de borrar, de seleccionar qué olvidar. La participación —y la interacción, añadimos nosotros— se inscribe como un valor propio de la época actual» (2017: 416).

Así, mientras el puzzle señala directamente al juego del rompecabezas e incita a (re)ordenar y (re)encajar las piezas (narrativas) que han sido dislocadas de su lugar natural en el relato, el *juego mental* alude a la suspensión del contrato entre el film —y sus mundos diegéticos verdaderos y autoconsistentes— y los espectadores, de modo que estos se pueden sentir engañados, *jugados* por el film ya que «además de la ordenación caótica, el relato nos sitúa en puntos de vista perturbados por la locu-

MIENTRAS EL PUZLE SEÑALA DIRECTAMENTE AL JUEGO DEL ROMPECABEZAS E INCITA A (RE)ORDENAR Y (RE)ENCAJAR LAS PIEZAS (NARRATIVAS) QUE HAN SIDO DISLOCADAS DE SU LUGAR NATURAL EN EL RELATO, EL JUEGO MENTAL ALUDE A LA SUSPENSIÓN DEL CONTRATO ENTRE EL FILM Y LOS ESPECTADORES, DE MODO QUE ESTOS SE PUEDEN SENTIR ENGAÑADOS, JUGADOS POR EL FILM

ra o el trauma» (García Catalán, 2019: 29). Aunque estos rasgos se dan en diferentes filmografías y géneros diversos, aquí nos resultan especialmente interesantes los mecanismos empleados en films que integran como parte de su estructura lógicas videolúdicas para configurar una estructura narrativa compleja en base a un mundo con unas reglas establecidas, como vemos en los distintos planos de realidad de *Origen* (Inception, Christopher Nolan, 2010) (Cameron y Misek, 2014), el bucle en *Código fuente* (Source Code, Duncan Jones, 2011) (Buckland, 2014: 185; Navarro Remesal y García Catalán, 2015b), o la reincidente resurrección del protagonista en *Al filo del mañana* (Edge of Tomorrow, Doug Liman, 2014) (Loriguillo-López y Sorolla-Romero, 2015).

Las lógicas de la complejidad narrativa fílmica, además de en las estrategias de construcción de las tramas, se sustentan en el control de la información. Así, las categorías que Bordwell toma de Meir Sternberg para caracterizar las estrategias narrativas (1996: 57-61) nos resultan muy apropiadas para pensar la complejidad de las narrativas. El grado de *cognoscibilidad*, es decir, el conocimiento sobre la historia que se articula en la narración a partir del punto de vista y la focalización —expresado como *restricción* y *profundidad*—, y que se modula constantemente para proporcionar indicios para la formación de hipótesis; el grado de *autoconsciencia*, es decir, los rasgos que revelan los principios de construcción narrativos; y el grado de *comunicabilidad*, o con qué disposición la narración comparte la información a la que su grado de conocimiento le da derecho, nos permiten comprender las causas de la complejidad. En este sentido, Thanouli (2009: 137) ha identificado los rasgos complejos del cine postclásico a partir de un grado de *restrictividad* del conocimiento bajo, y un alto grado de profundidad, autoconsciencia y comunicabilidad, mientras que Loriguillo-López identifica la televisión compleja a partir de un alto grado en la *restrictividad* del conocimiento pero también en

su profundidad y autoconsciencia y un grado bajo o moderado de comunicabilidad (2019).

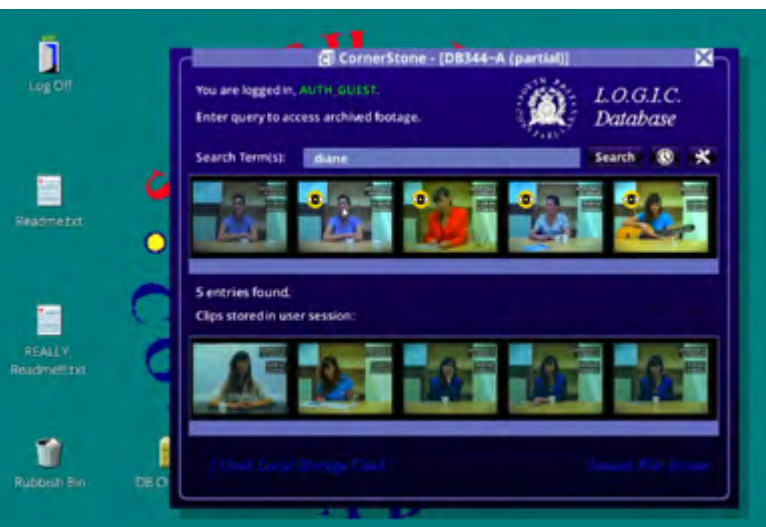
La complejidad narrativa en el cine postclásico hegemónico, sin embargo, pese a generar relatos confusos que buscan la desorientación a partir de torsiones en la trama y lógicas lúdicas, exige un esfuerzo intelectual al espectador —«caramelos para el cerebro», en palabras de Elsaesser (2009: 38)— pero no podemos verlos como una suerte de subversión de los códigos clásicos del lenguaje cinematográfico. Como apunta Bordwell, «si queremos capturar los matices de la continuidad histórica, no queremos que cada arruga sea un cambio de marea»⁸ (2006: 9) porque estas innovaciones «[son] una suerte de disfraz carnavalesco que, ciertamente, propicia la fiesta y la subversión de lo que se ha identificado como el mismísimo lenguaje del cine para, en lugar de renovarlo o contestarlo, fortalecerlo» (Sorolla-Romero *et al.*, 2013: 108). Por otra parte, pese a que las lógicas de los sistemas digitales se encuentran en el origen de estas mutaciones no podemos ver en el cine postclásico una mera integración, sino una contestación frente a estos, ya que el film siempre se ofrece como un espacio de sentido al albergar en su pantalla los inputs de las *otras* pantallas: «el cine, como la pantalla anfitriona, se postula como una interfaz de sentido, en contraste a las otras pantallas que aloja pero que son consideradas puramente informativas, denotativas, e incapaces de generar sentido por ellas mismas» (Palao *et al.*, 2018). Las rupturas de la linealidad y de los diferentes planos de realidad, y los engaños y juegos de la enunciación se revelan como mecanismos pirotécnicos que dejan claves y pistas para su desciframiento, evidenciándose como relatos contruidos que siempre se leen de forma lineal. Por eso, como señala Simons, «los modelos de la narratología y la teoría de juegos pueden ser atemporales y reversibles, pero los procesos que describen no lo son. Este es exactamente el punto en el que la narratología, la teoría de juegos y la teoría de la complejidad convergen»⁹ (Simons, 2014: 27).

3. RASGOS DE COMPLEJIDAD LUDONARRATIVA

3.1. La transgresión de la ruptura de la linealidad espaciotemporal y el bucle

Si la fragmentación espaciotemporal es un rasgo propio del sistema videolúdico, que se organiza habitualmente en un *gameworld* dividido en niveles y cuya progresión nunca es lineal, lo que nos interesa explorar aquí es cómo esa fragmentación se traslada a la capa narrativa como rupturas de la linealidad que caracterizan los *puzzle films* y su relación con el sistema lúdico. Más allá de las rupturas espaciotemporales que se dan por el uso del *flashback* para fortalecer la construcción de los personajes y dar pistas sobre mecánicas o ítems —como ocurre en *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (Uncharted 4: A Thief's End, Naughty Dog, 2016)—, o para favorecer la exploración de un mismo espacio en el pasado —como ocurre en la jugabilidad de las cintas de VHS en *Resident Evil 7: Biohazard* (Capcom, 2017)— los videojuegos de Sam Barlow, tanto *Her Story* (2015) como *Telling Lies* (2019) llevan la idea de *ruptura* al extremo. En estos juegos el relato está roto, despedazado, y la jugabilidad consiste, precisamente en su reconstrucción, haciendo de la narración mecánica. Sus

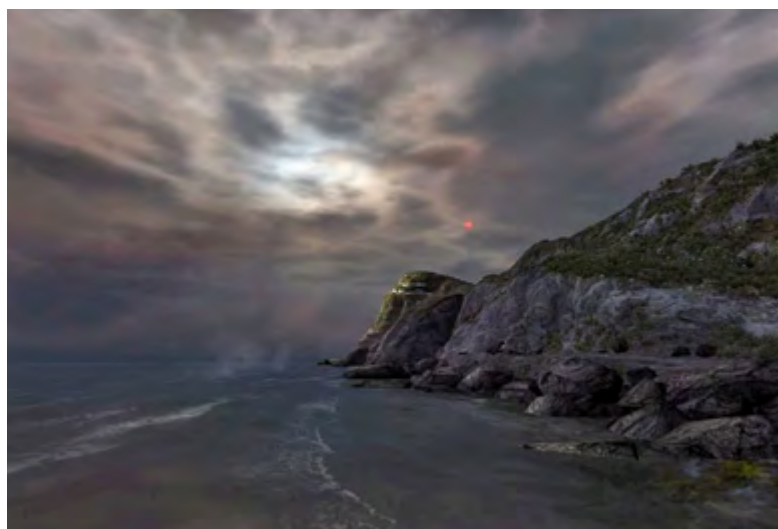
Her Story



juegos se plantean como investigaciones en las que el jugador, introduciendo palabras clave en una base de datos recupera fragmentos de vídeo en los que aparece esa palabra. El protorrelato —el sistema que contiene la historia completa—, descompuesto en cientos de clips, se puede reconstruir de tantas formas como partidas diferentes, adoptando un diseño narrativo diferente cada vez. Esta mecánica ejemplifica de forma explícita el concepto de *data-base narratives* porque el jugador no solo juega a reconstruir el puzzle narrativo, sino a recuperar y rearmar sus piezas. En el caso de *Telling Lies* podemos hablar, incluso, de un triple puzzle al cruzarse tres variables: la palabra clave, el personaje y el momento del vídeo en el que se activa la reproducción, que dificultan aún más la construcción narrativa.

También en *Dear Esther* (Thechineseroom, 2012), una reflexión poética sobre la pérdida y el duelo, la propuesta es similar, solo que en este caso la mecánica principal es la propia exploración —como errancia— por el espacio. Mientras el jugador recorre una isla abandonada sin rumbo fijo, se van desencadenando breves relatos sonoros que harán del deambular la articulación del relato narrativo. Estos videojuegos parten de la fragmentación para dejar en manos del jugador la reconstrucción lineal, la articulación narrativa

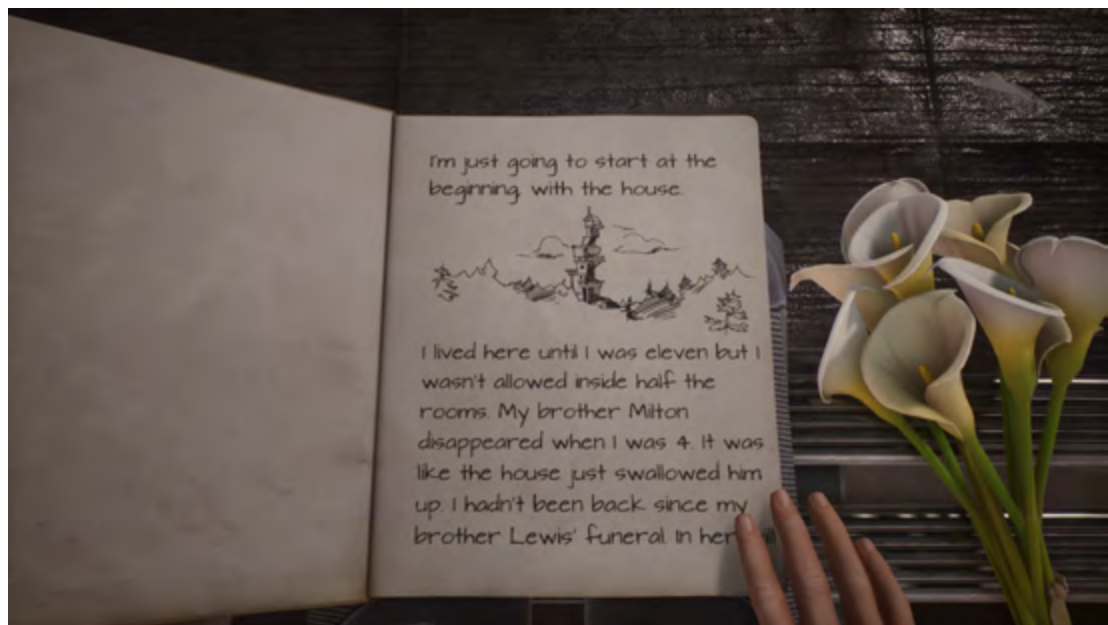
Dear Esther



que les permita encontrar un horizonte de sentido a las informaciones que van encontrando. El sistema de juego pierde el control sobre el orden en el que se suceden las informaciones (aunque en los juegos de Sam Barlow sí existen algunas reglas para limitarlas) por ello, la clausura no se propone tanto como una *resolución* del misterio planteado, sino como una *ampliación* de la información y *profundización* en los actos, motivos y psico-

logías de los diferentes personajes que permitan conectar y dar sentido a la información revelada.

Por otra parte, la fragmentación espaciotemporal propia del videojuego hace que el jugador esté habituado a interactuar en distintos planos de realidad. De entrada, existe un plano funcional —el menú del juego, pantallas de carga, etc.— y otro ficcional —donde se despliega el juego— y todas sus hibridaciones intermedias, señaladas con diferentes efectos visuales. *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), en cambio, propone la *fluidez* entre niveles de realidad como experiencia narrativa a través de distintos personajes, tiempos, espacios y narradores para adentrarse en la tragedia de una familia en la que casi todos sus miembros han muerto de forma inesperada en accidentes sin sentido. La exploración por las diferentes habitaciones de la casa familiar permite un viaje de idas y vueltas en la memoria familiar donde el punto de vista subjetivo fluye poéticamente en *mise-en-abyme* entre los diferentes miembros para *jugar* las muertes. De nuevo, aquí la complejidad reside en una exploración que fluye entre distintos niveles de realidad para reconstruir la continuidad y así, la comprensión del legado familiar.



What Remains of Edith Finch

El bucle es otro de los efectos propios del lenguaje del videojuego que supone una ruptura espacial y temporal, vinculado al aprendizaje y la muerte, ya que «para aprender hay que morir» (Rodríguez Serrano, 2020). El bucle es un dispositivo de *reinicio* y, a través de la experiencia, permite el aumento de la dificultad del juego y el reto permanente, que permite entender el videojuego como un «arte del fracaso» (Juul, 2013) —y, como hemos visto, supone el núcleo de muchas de las propuestas de los *puzzle films*. Videojuegos como *Braid* (Jonathan Blow, 2008) o *Life is Strange* (Donnod, 2015) hacen del bucle una mecánica que entronca con la capa narrativa del videojuego. Así, en *Braid*, el fracaso adopta la forma de arrepentimiento, y el protagonista progresará por los diferentes mundos a partir del uso de mecánicas relacionadas con la posibilidad de revertir el tiempo, mientras se exploran temas relacionados con el perdón, el misterio, el espacio, la decisión o la duda. *Life is Strange* despliega estructuras más complejas que se articulan en mundos posibles alternativos. La posibilidad de equivocarse y la reversibilidad de las acciones se convierte en una mecánica con implicaciones sobre el desarrollo narrativo, aunque no consigan aplacar la culpa del jugador ni evitar

algunas de las tragedias que ocurren a lo largo del juego (Martín-Núñez *et al.*, 2016).

Estos ejemplos nos muestran que, cuando el bucle se convierte en mecánica, existe un alto grado de autoconsciencia y de comunicabilidad, ya que el jugador es perfectamente consciente de cómo, cuándo y con qué efectos emplea esta mecánica, que además es adecuadamente señalizada por el juego. Por ello, creemos que es en *The Stanley Parable* donde realmente podemos encontrar un mayor grado de complejidad narrativa, al transgredir el bucle como dispositivo lúdico e integrarlo en el desarrollo de las partidas sucesivas sin advertir explícitamente sobre sus efectos de continuidad narrativa. El jugador quedará desorientado cuando se dé cuenta de que el bucle aquí no es *reinicio* sino *continuidad*, y que las sucesivas partidas forman parte de un mismo trayecto narrativo con fuertes relaciones causales entre ellas.

3.2. Personajes traumatizados e inestables

El videojuego contemporáneo ha ido introduciendo una mayor profundidad emocional en sus personajes hasta en géneros tradicionalmente poco

narrativos, como en juegos de plataformas como *Thomas Was Alone* (Mike Bithell, 2012) o en el modo historia de juegos deportivos que introdujo *FIFA 17* (Electronic Arts, 2016) para jugar *El camino* de Alex Hunter. Esta profundidad emocional, en consonancia con otros relatos contemporáneos, refleja el malestar de nuestro tiempo y nos permite observar una mayor presencia de héroes inestables, lejos de los tradicionales héroes felices y aventureros como Mario o Link. El trauma —que siempre ha estado ahí, como muestran los juegos de la saga *Wolfenstein* (Rodríguez Serrano, 2014)— emerge ahora como el origen de la inestabilidad mental que sufren los personajes y que desatan la complejidad narrativa. De este modo, si la amnesia del personaje-jugador se ha utilizado de forma recurrente en el videojuego como excusa para justificar el aprendizaje necesario de las mecánicas principales, o el doble, también, con efectos funcionales, esta condición regresa en el videojuego contemporáneo totalmente integrada en la capa narrativa, provocada por un trauma doloroso y que jugará un papel esencial en la identidad del personaje y la configuración de la narra-

Until Dawn



tiva que suele llevar también a la ruptura de la linealidad espaciotemporal. *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011) despliega el tema del doble explícitamente invitando a jugar directamente la locura de la protagonista anudando la capa lúdica y narrativa. Su esquizofrenia es representada en dos mundos antagónicos —el del psiquiátrico y el mental— mientras se explora el trauma por la muerte violenta de sus padres en un incendio. Sin embargo, es en *Her Story* donde la construcción del doble contribuye a una complejidad narrativa precisamente porque se subvierte el canon: la protagonista, que está siendo interrogada por el asesinato de su pareja, son en realidad dos gemelas, Eve y Hanna, que juegan a ser una, y mantienen una relación amor-odio, arrojando amplias sospechas sobre su estabilidad emocional y su participación en el asesinato. El jugador es aquí *engañado*, jugado por el juego.

En *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) también podemos entender la locura como un gesto de complejidad narrativa. El jugador, como el resto de personajes, es engañado por Josh, que esconde una personalidad psicópata desatada por el trauma causado por la muerte de sus hermanas y prepara una noche de juegos de terror para vengarse de sus amigos, a los que culpa de las muertes. Pero el jugador, sin saberlo, también ocupará la posición de Josh y contribuirá con sus propias decisiones a la creación de los juegos de terror de los que luego será víctima, al participar en unas sesiones de terapia descontextualizadas del resto del juego, como en *Silent Hill Shattered Memories* (Climax Studios, 2009). Como en la lógica de los *mind-game films*, el jugador queda a merced de la construcción del mundo psicopatológico del protagonista y de los males que les amenazan. La creciente complejidad emocional de los personajes demanda también una escritura audiovisual del juego que se aleje del grado cero para privilegiar la tensión dramática, la identificación emocional con los personajes, el punto de vista adecuado y la gestión del saber. En *Until Dawn*, esto será es-

pecialmente notable con los saltos de una cámara de seguimiento libre a cámaras automáticas que nos mostrarán planos más cerrados o más distantes para generar los efectos expresivos requeridos (Martín-Núñez, 2020).

3.3. La complejidad de la estructura lineal y la debilidad causal

El diseño narrativo de tramas múltiples, ramificadas y laberínticas ha funcionado como el sello distintivo de algunos estudios como Quantic Dream, Telltale, Supermassive Games o Dontnod que se identifican con la creación de videojuegos cinemáticos impulsados por narrativas profundas. Sin embargo, la complejidad de estas estructuras reside más en la ilusión del poder de control de los acontecimientos que en el poder real que tienen los jugadores. La elección entre posibilidades narrativas, bien en los diálogos o en las acciones, y el modo en las que estas modelan los rasgos de carácter del personaje, los avisos al jugador de que cierto personaje recordará una respuesta o actitud o, incluso, la posibilidad de ver en un *flashforward* uno de los desenlaces potenciales, son algunas de las estrategias para generar esta ilusión al provocar la apariencia de disponer de un conocimiento amplio. No obstante, la información que tiene el jugador suele ser muy restringida, porque nunca sabe exactamente cómo afectarán sus decisiones en la trama, lo que supone elegir a ciegas sin conocer las consecuencias reales lo que hace de las elecciones una mecánica intrascendente. Las tramas ramificadas se sustentan entre la tensión del efecto que el jugador cree que tienen sus acciones y su efecto tangible, y los finales suelen demostrar que, aunque se pueda llegar a ellos de diferentes modos o, incluso con diferentes personajes vivos, los puntos de llegada no dependen tanto de las elecciones del jugador. En este sentido, Fernández-Vara (2020) destaca cómo la conexión entre las decisiones que toma el jugador y sus consecuencias son más importantes aún dentro de una historia donde la sensación de agencia depende de



Gris

que estas no parezcan aleatorias y propone una taxonomía de elecciones narrativas que pueden dar lugar a un rango de acciones expresivas. En este sentido, que las decisiones lleven a una muerte irreversible podría suponer una subversión, pero como indica Rodríguez Serrano en su análisis sobre la muerte a propósito de los juegos de Supermassive Games, cuando se subvierte la muerte funcional —es definitiva— pero se escribe «únicamente en tanto *pérdida* —ya no podemos controlar a uno u otro de los personajes— pero no se nos ha dado la oportunidad de experimentar, con todo su peso, la abrasadora onda temporal de sus efectos» llevándonos a «una clausura del relato convencional: la huida, la supervivencia, la salvación» (2020: 176).

En este sentido, otras estructuras narrativas más lineales pueden desarrollar mayores niveles de complejidad al presentar acciones y decisiones que realmente supongan un reto emocional o ético para el jugador. *The Last of Us Parte II* (Naughty Dog, 2020), al desplegar relatos paralelos que colisionan en un «hipernúcleo» (Palao, 2013) invita a explorar la misma historia controlando a dos per-

sonajes antagónicos generando así un conflicto de fidelidad emocional en el jugador. Otros juegos que, en principio, son menos cinematográficos, como *Papers Please* (Lucas Pope, 2013), *This War of Mine* (11 bit studios) o *Gods Will be Watching* (Deconstructeam, 2014) y que se juegan en ciclos sucesivos, generan contradicciones irresolubles para el jugador a través de un cuidado diseño de ética en el que la toma de decisiones y la gestión de recursos escasos en situaciones límite colocan en aprietos al jugador, porque sabe que los resultados de sus acciones tendrán consecuencias positivas, pero también negativas, lo que dificulta sus elecciones.

También es importante destacar la complejidad (no) narrativa que despliegan algunos juegos con estructuras totalmente lineales y en los que existe una manifiesta debilidad en las relaciones causales. En juegos como *Limbo* (Playdead, 2012), *Inside* (Playdead, 2016), *Journey* (Thatgamecompany, 2012), *Gris* (Nomada Studio, 2018), o *Anyone's Diary* (World Domination Project, 2019) no existe una trama narrativa articulada en base a acontecimientos causales ni tampoco personajes

con personalidades definidas y desarrolladas, sin embargo, a partir de otros recursos propios del videojuego, como el diseño artístico o las mecánicas significantes, son capaces de generar potentes discursos a través de metáforas visuales y mecánicas, y apoyándose en la potencia de la ambigüedad y la evocación sensorial. No se puede, por tanto, hablar de complejidad narrativa, ya que los elementos narrativos decaen en favor de poéticos, pero sí de una complejidad discursiva

que permite acercarse a temas vinculados al trauma como la muerte, el control social, la melancolía o la depresión y el videojuego ofrece, a través de la agencia, una forma de relación con estos temas diferente a la de otros medios (Smethurst, 2015; García Catalán *et al.* 2021). Estos juegos coinciden en hacer del minimalismo una fuerza discursiva y, a partir de un bajo nivel de conocimiento y profundidad de las informaciones, un bajo nivel de autoconsciencia y un bajo nivel de comunicabilidad con el jugador, al que no se le presentan indicaciones ni retos, y quien debe descubrir a partir de la prueba y el error el objetivo, las mecánicas y la forma de avanzar por el mundo.

3.4. Narradores, meganarradores e IG engañosos y su necesaria metarreflexividad

Aunque la figura del meganarrador la tomamos del análisis fílmico (Gaudreault y Jost, 1995: 63-64) donde la entendemos como la instancia organizadora de la mostración y narración del relato, en el videojuego la podemos concebir, a grandes rasgos, como la instancia arquitecta del sistema ludonarrativo que plantea, además, las reglas del mundo, permite al jugador interactuar con él me-



SuperHOT

diante mecánicas y acciona los acontecimientos y eventos diseñados previamente y que toma forma en el *Invisible Gamemaster*. Como figura teórica su fiabilidad resulta fundamental, ya que la estabilidad del mundo y las posibilidades de jugabilidad dependen de una relación de confianza (ciega) en las indicaciones, objetivos, retos, posibilidades, prohibiciones, recompensas y penalizaciones que plantea el juego. Juegos como *The Stanley Parable*, como hemos visto antes, presenta a un narrador —instancia delegada del meganarrador/del IG en el relato— que subvierte los códigos para reflexionar sobre el propio sistema de libertad dirigida del videojuego. Del mismo modo, *SuperHOT* (SUPERHOT Team, 2016) se construye sobre una premisa de jugabilidad falaz: la regla «time only moves if you do» [el tiempo solo avanza si tú avanzas] se revela falsa y esta mentira oculta la verdad más universal del videojuego como medio: los sistemas video-lúdicos operan en una ilusión de libertad para con el jugador. El narrador poco fiable también aparece aquí realizando comentarios irónicos sobre las situaciones del juego, y rompiendo la cuarta pared para indicar al jugador que no está en control de la situación (Villabrille y Martín Núñez, 2020). Las rupturas de la cuarta pared, un recurso reiterado

en el videojuego, se despliegan como un modo de señalar una lectura crítica del artefacto videolúdico, pero al mismo tiempo, también reconocen la posición del jugador al otro lado de la pantalla, que al jugar actualiza y hace presente el discurso. Se trata, por tanto, de un recurso que permite recapturar los límites del medio, y supone una validación de las ficciones para normalizar su naturaleza cibertextual y reforzar su potencialidad narrativa (Navarro Remesal y García Catalán, 2015a).

Estos dos casos nos muestran cómo en el videojuego, que en su mínima expresión es un sistema legislativo guiado por reglas y mecánicas, los narradores, meganarradores/IG engañosos, al saltarse esas mismas reglas que dependen de ellos mismos, no pueden sino generar un discurso metarreflexivo que revela la artificialidad del videojuego como un sistema de control y libertad dirigida. La complejidad narrativa la encontramos aquí en un bajo nivel de conocimiento, restrictivo y poco profundo, pero acompañado de un alto grado de autoconsciencia y de comunicabilidad, para evidenciar eventualmente el rol del jugador como jugador y el sistema engañoso al que es sometido.

4. LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO COMO UNA INVITACIÓN A ORDENAR, DESVELAR Y CLAUSURAR

El videojuego contemporáneo, como sistema algorítmico y remediador complejo, ha absorbido como un *doble boomerang* tanto los rasgos propios de su propia forma de expresión, que regresan re-integrados en su capa ludonarrativa, como los rasgos de las narrativas complejas del cine postclásico que contesta la influencia de los lenguajes digitales y videolúdicos reelaborándolos narrativamente y retornan para integrarse en la capa narrativa de los videojuegos. De este modo, hemos podido comprobar cómo reglas, mecánicas y narrativa se anudan de diversos modos en la ludonarrativa del videojuego.

LA CAPA NARRATIVA NO ES LA EXCUSA QUE EXPLICA EL MARCO FICCIONAL DONDE SE DESARROLLA EL JUEGO, SINO QUE SE ANUDA A LA CAPA LÚDICA PARA IMBRICARSE CON ELLA Y, AL MISMO TIEMPO, SE LUDIFICA, PROPONIENDO RETOS NARRATIVOS, EMOCIONALES Y ÉTICOS A LOS JUGADORES PARA RESOLVER LAS SITUACIONES QUE PRESENTA

Sin embargo, el videojuego siempre ha tenido estructuras ludonarrativas complejas, en las que estrategias narrativas y sistemas de juego se imbrican en un proceso de comunicación entre juego y jugador muy dependiente de la ficción. No quiere decir esto que la complejidad ludonarrativa actual no suponga una aportación novedosa, sino que, en muchas ocasiones, supone una recuperación y expansión de tendencias y tradiciones de largo recorrido. Así, delimitar un momento previo a la complejidad ludonarrativa o encontrar un punto de inflexión se nos presenta como un gesto equivocado o incluso falaz; creemos mucho más provechoso detectar y comprender los ancestros de las ludoficciones contemporáneas. El boomerang de la historia hace que *The Stanley Parable* o *There Is No Game. Wrong Dimension* (Draw Me a Pixel, 2020) se entiendan como gestos metatextuales novedosos *precisamente* porque entronca con, y continúa, el trabajo interactivo de creadores como Douglas Adams.

Por ello, vemos que los videojuegos adoptan rasgos de los *puzzle films* y los *mind-game films* propios de los discursos audiovisuales contemporáneos —la ruptura de la linealidad espaciotemporal y el bucle, los personajes traumatizados e inestables, la estructura narrativa y la relación causal y los narradores y meganarradores engañosos y su necesaria metarreflexividad— aquí resultan rasgos complejos cuando no son asimilados sin

más, sino, precisamente, cuando los emplean para subvertir las propias dinámicas tradicionales del lenguaje videolúdico a partir del diseño de juego y el diseño narrativo y el modo en que se controla y fluye la información que recibe el jugador. Es decir, no consisten directamente en una asimilación del modo en el que estas rupturas se producen en el lenguaje fílmico.

También vemos cómo en estos juegos el trauma emerge habitualmente como el origen del juego y de su ficción, dando lugar a personajes atormentados, inestables, o amnésicos cuyas historias se alejan de las bondades del género de aventuras o las grandes gestas de la ciencia ficción y se adentran en una complejidad emocional donde la culpa, la pérdida, la tormentosa relación con el Otro, el amor o la depresión tienen cabida. El videojuego, más allá de la mostración y la narración, a través de la agencia, establece potentes vínculos a partir de lo que permite o prohíbe hacer al jugador y posibilita una exploración de temáticas que tradicionalmente no habían formado parte del repertorio del juego concebido desde los parámetros de la diversión. Aunque es evidente que entre los casos de estudio en los que nos hemos centrado en el análisis destacan por desplegar lenguajes audiovisuales próximos al cine, también hemos detectado y señalado que la complejidad narrativa la podemos encontrar en todo tipo de juegos, donde existe una complejidad discursiva que va más allá de la narración.

En suma, los videojuegos que despliegan narrativas complejas se configuran como un doble juego: el lúdico y el narrativo. La capa narrativa no es la excusa que explica el marco ficcional donde se desarrolla el juego, sino que se anuda a la capa lúdica para imbricarse con ella y, al mismo tiempo, se ludifica, proponiendo retos narrativos, emocionales y éticos a los jugadores para resolver las situaciones que presenta. Esta gamificación narrativa, como si de una mecánica de reconfiguración se tratase, invita inevitablemente a resolverla, a ordenar las piezas desordenadas —solo que

aquí son fragmentos de una historia— a desvelar sus mecanismos de funcionamiento y las lógicas engañosas de personajes y narradores, y a buscar una clausura para dotar de sentido el mundo narrativo desplegado. ■

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*.
- 1 Entendemos *agencia* en el contexto del videojuego como la capacidad *agente* del jugador, es decir, que obra o tiene capacidad de obrar y que en este contexto se entiende como la capacidad de acción y decisión del jugador.
- 2 «Despite the assertion's paradoxical character, I will state that in this instance the fiction, the sentiment of *as if* replaces and performs the same function as do rules. Rules themselves create fictions».
- 3 «It is the first game to move beyond being «user friendly». It's actually «user insulting» and because it lies to you as well it's also «user mendacious».
- 4 «In fact in this particular game you become several of the characters, so you have to be aware of how you treat other characters in the game when you're one character».
- 5 Algunos académicos como Bordwell son contrarios a la definición de un modo de narración postclásico, y ven solamente una «intensificación de la continuidad» (2002) de los modos clásicos, aunque sí reconocen ciertas *intensificaciones* formales y la recurrencia de ciertos gestos autoconscientes.
- 6 Estas hibridaciones han llevado a resultados más interesantes cuando han sido planteados como videojue-

- gos, en concreto, podemos destacar los diseñados por Sam Barlow, *Her Story* (2015) o *Telling Lies* (2019).
- 7 *L'Atalante* dedicó su sección Cuaderno y (Des)encuentros del número 15 al análisis de este tipo de películas (Bort Gual y García Catalán, 2013).
 - 8 «But if we want to capture the nuances of historical continuity, we don't want every wrinkle to be a sea change».
 - 9 «However, the models of narratology and game theory may be atemporal and reversible, but the processes they describe are not. This is exactly the point where narratology, game theory, and complexity theory converge».

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, 129-133.
- Aarseth, E. (2019). Game Studies: How to Play. Ten Play-Tips for the Aspiring Game Studies Scholar. *Game Studies*, 19(2). Recuperado de <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2019/12/04/game-studies-19-02/>
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D. (2002). Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film. *Film Quarterly*, 55(3), 16-28. <https://doi.org/10.1525/fq.2002.55.3.16>
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press.
- Bort Gual, I., García Catalán, S. (coords.) (2013). Mind-Game Films. El trauma en la trama. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 1-112. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=issue&op=view&path%5B%5D=5&path%5B%5D=showToc>
- Buckland, W. (ed.) (2009). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Buckland, W. (2014). *Hollywood Puzzle Films*. Nueva York: Routledge.
- Buckles, M. A. (1986). *Interactive Fiction: The Computer Storygame Adventure*. [Tesis doctoral, University of California, San Diego].
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. Urbana y Chicago: University of Illinois Press.
- Cameron, A. (2008). *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Cameron, A.; Misk, R. (2014). Modular Spacetime in the 'Intelligent' Blockbuster: *Inception* and *Source Code*. En W. Buckland (ed.), *Hollywood Puzzle Films* (pp. 109-124). Nueva York: Routledge.
- Company, J. M., Marzal Felici, J. J. (1999). *La mirada cautiva: formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Crisóstomo, R., Valderrama Carreño, M. (2020). Nuevos acercamientos a la narrativa ergódica: el caso *Bander-snatch*. *Miguel Hernández Communication Journal*, 11(2), 259- 274. <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.343>
- Cubitt, S. (2004). *The Cinema Effect*. Massachussets: MIT Press.
- Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal*, 1(50), 81-98. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/40962838>
- Elsaesser, T. (2009). The Mind-Game Film. En W. Buckland (ed.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (pp. 13-41). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Elsaesser, T. (2013). Los actos tienen consecuencias. Lógicas del Mind-Game Film en la trilogía de Los Ángeles de David Lynch. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 7-18. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=35>
- Elsaesser, T. (2014). Philip K. Dick, the Mind Game Film, and Retroactive Causality. En W. Buckland (ed.), *Hollywood Puzzle Films* (pp. 143-164). Nueva York: Routledge.
- Elsaesser, T., Buckland, W. (2002). *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. Londres: Bloomsbury Academic.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. Nueva York: Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2020). Elecciones. Diseño narrativo de decisiones y ramificaciones. En V. Navarro (ed.),

- Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 64-71). Santander: Shangrila.
- García-Catalán, S. (2019). *La luz lo ha revelado. 50 películas siniestras*. Barcelona: Editorial UOC.
- García-Catalán, S., Rodríguez Serrano, A., Martín-Núñez, M. (2021). Aprender de la caída, hacer con el desgarrar: paradojas de la melancolía lúdica en *Gris*. *Artnodes*, 27, 1-10. <http://doi.org/10.7238/a.v0i27.374909>
- García Sahagún, M. (2017). *La crisis de la identidad personal en el protagonista del cine contemporáneo*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid] Recuperado de <https://eprints.ucm.es/44286/1/T39119.pdf>
- Gaudreault, A., Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Madrid: Paidós.
- Goffman, E. (1967). *Interaction Ritual. Essays in Face-to-Face Behaviour*. Garden City: Doubleday Anchor Books.
- Gómez-Tarín, F. J. (2011). *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*. Santander: Shangrila.
- Grishakova, M., Poulaki, M. (2019). *Narrative Complexity. Cognition, Embodiment, Evolution*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Hocking, C. (2009). Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The Problem of What the Game is About. En D. Davidson (ed.), *Well Played 1.0. Video Games, Value and Meaning* (pp. 255-260). Pittsburgh: ETC Press.
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure*. Cambridge: MIT Press.
- Kinder, M. (2002). Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative. *Film Quarterly*, 55(4), 2-15. <https://doi.org/10.1525/fq.2002.55.4.2>
- Klecker, C. (2013). Mind Tricking Narratives: Between Classical and Art-Cinema Narration. *Poetics Today*, 34(1-2), 119-146. <https://doi.org/10.1215/03335372-1894469>
- Koenitz, H. (2015). Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative. En H. Koenitz et al. (eds.), *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice*. Nueva York: Routledge.
- Kokonis, M. (2014). Intermediality between Games and Fiction: The «Ludology vs. Narratology» Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 9(1), 171-188. <https://doi.org/10.1515/aus-fm-2015-0009>
- Loriguillo-López, A. (2019). La comunicabilidad de lo ambiguo: una propuesta narratológica para el análisis de la ficción televisiva compleja. *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 28. <https://doi.org/10.5944/signa.vol28.2019.25097>
- Loriguillo-López, A. (2020). Media mix. El videojuego y la porosidad narrativa del cross-media japonés. En V. Navarro (ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 80-86). Santander: Shangrila.
- Loriguillo-López, A., Sorolla-Romero, T. (2015). «Vive, muere, repite»: el blockbuster ante el desafío interactivo. *Fonseca. Journal of Communication*, 11, 118-132. Recuperado de <https://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/13437>
- Martín-Núñez, M. (2020). Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego. En V. Navarro (ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 80-86). Santander: Shangrila.
- Martín-Núñez, M., Rodríguez Serrano, A., García Catalán, S. (2016). Sí, la vida es muy rara. La culpa y el tiempo en *Life is Strange*. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 1-14. Recuperado de <https://analisi.cat/article/view/n54-martin-garcia-rodriguez>
- Marzal-Felici, J. J., Gómez Tarín, F. J. (2015). *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales*. Madrid: Cátedra.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Mittell, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, 58, 29-40. <https://doi.org/10.1353/vlt.2006.0032>
- Mittell, J. (2017). All in the Game: The Wire, narración seriada y la lógica del procedimental. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 24, 13-25. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=547>
- Murray, J. H., Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.

- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño del videojuego*. Santander: Shagrila.
- Navarro-Remesal, V. (2019). *Cine Ludens. 50 diálogos entre juego y cine*. Barcelona: Editorial UOC.
- Navarro-Remesal, V., Bergillos, I. (2020). Press x to Recognize the Other's Suffering: Compassion and Recognition in Games. En L. Joyce y V. Navarro Remesal (eds.), *Culture at Play: How Video Games Influence and Replicate Our World* (pp. 101-110). Leiden: Brill Rodopi.
- Navarro-Remesal, V., García-Catalán, S. (2015a). «¡Ey, tú frente a la tele!»: el jugador como actante en la ficción y la cuarta pared en el videojuego. En J. Cuesta Martínez y J. Sierra Sánchez (coords.), *Videojuegos: Arte y Narrativa audiovisual* (pp. 211-229). Madrid: ESNE.
- Navarro-Remesal, V., García-Catalán, S. (2015b). Try Again: The Loop as a Problem-Solving Process in *Save the Date* and *Source Code*. En M. Jones y J. Ormond (eds.), *Time Travel in Popular Media. Essays on Film, Television, Literature and Video Games* (pp. 206-218). Londres: McFarland.
- Niesz, A. J., Holland, N. N. (1984). Interactive fiction. *Critical Inquiry*, 11(1), 110-129. <https://doi.org/10.1086/448277>
- Palao-Errando, J. A. (2013). Contando al otro: hipernúcleo, una figura clave en la narrativa filmica postclásica. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 19-26. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=36>
- Palao-Errando, J. A., Loriguillo-Lopez, A., Sorolla-Romero, T. (2018). Beyond the Screen, Beyond the Story: The Rhetorical Battery of Post-Classical Films. *Quarterly Review of Film and Video*, 35(3), 224-245. <https://doi.org/10.1080/10509208.2017.1409097>
- Pérez-Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Lartes.
- Pérez-Latorre, Ó., Oliva, M., Besalú, R. (2017). Videogame Analysis: A Social-Semiotic Approach. *Social Semiotics*, 27(5), 586-603. <https://doi.org/10.1080/10350330.2016.1191146>
- Planells de la Maza, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Madrid: Cátedra.
- Poulaki, M. (2014). Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films. En W. Buckland (ed.), *Hollywood puzzle films* (pp. 17-34). Nueva York: Routledge.
- Rodríguez-Serrano, A. (2014). Holocausto, nazismo y videojuegos: análisis de *Wolfenstein* (Raven Software, 2009). *Vivat Academia*, 127, 82-102. <https://doi.org/10.15178/va.2014.127.83-102>
- Rodríguez-Serrano, A. (2020). Tiempo de jugar, tiempo de morir: Apuntes sobre *Until Dawn* y *Man of Medan* (Supermassive Games, 2015 y 2019). *Miguel Hernández Communication Journal*, 11(2), 163-180. Recuperado de <https://revistas.innovacionumh.es/index.php/mhcj/article/view/335/1260>
- Ryan, M. L. (2019). Narrative as/and Complex System/s. En M. Grishakova y M. Poulaki (eds.), *Narrative Complexity: Cognition, Embodiment, Evolution* (pp. 29-55). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Simons, J. (2014). Complex Narratives. En W. Buckland (ed.), *Hollywood Puzzle Films* (pp. 17-34). Nueva York: Routledge.
- Smethurst, T. (2015). Playing Dead in Videogames. Trauma in *Limbo*. *The Journal of Popular Culture*, 48(5), 817-835. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12330>
- Sorolla-Romero, T. (2018). *Narrativas no lineales: Entre la reconstrucción del MRI fracturado y la evidencia de su artificialidad*. [Tesis doctoral, Universitat Jaume I] Recuperado de <http://hdl.handle.net/10803/463084>
- Sorolla-Romero, T., Catalán-García, S. (2013). El Mac Guffin es el film: destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy. *Archivos de la Filmoteca*, 72. Recuperado de <https://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/459>
- Sorolla-Romero, T., Palao-Errando, J. A., Marzal-Felici, J. (2020). Unreliable Narrators for Troubled Times: The Menacing «Digitalisation of Subjectivity» in *Black Mirror*. *Quarterly Review of Film and Video*, 38(2), 147-169. <https://doi.org/10.1080/10509208.2020.1764322>
- Thanouli, E. (2006). Post-Classical Narration. A New Paradigm in Contemporary Cinema. *New Review of Film and Television Studies*, 4(3), 183-196. <http://dx.doi.org/10.1080/17400300600981900>

- Thanouli, E. (2009). *Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration*. Nueva York: Wallflower Press.
- Tosca, S. (2020). Where love is a game you can win. En R. Andreassen, C. Svabo y R. R. Pedersen (eds.), *Digitale liv: brugere, platforme og selvfremskilling* (pp. 95-119). Copenhagen: Samfundslitteratur.
- Villabrille-Seca, D., Martín-Núñez, M. (2020). Lo fugaz del instante jugable en los mundos virtuales. Espacialidad y temporalidad en SuperHOT y SuperHOT VR. *Miguel Hernández Communication Journal*, 11(2), 221-238. Recuperado de <https://revistas.innovacionumh.es/index.php/mhcj/article/view/340/1254>

LA COMPLEJIDAD LUDONARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO: UN DOBLE BOOMERANG

Resumen

Las narrativas videolúdicas han ido complejizándose e interrelacionándose con el propio diseño de juego a lo largo de la última década. Sin embargo, el videojuego siempre ha tenido estructuras ludonarrativas complejas. En este artículo proponemos comprobar el retorno de las influencias de la narración compleja en el videojuego contemporáneo a partir de un doble *boomerang* que contempla, por una parte, el retorno de rasgos que siempre han formado parte de la naturaleza del videojuego y que regresan reintegrados en la capa ludonarrativa y, por otra parte, cómo los rasgos de complejidad exhibidos y reelaborados por el cine postclásico y otras formas audiovisuales se integran, de nuevo, en la capa narrativa videolúdica. Para ello, rastreamos los rasgos de complejidad narrativa en la historia del videojuego, así como los que exhiben las narrativas fílmicas postclásicas y los aplicaremos a un corpus de videojuegos contemporáneos, analizando el diseño narrativo en relación con el diseño de juego y los comportamientos emergentes de los jugadores. El análisis mostrará cómo algunos gestos novedosos en el videojuego entroncan con, y continúan, el trabajo interactivo de creadores como Douglas Adams y cómo, los rasgos compartidos con el cine postclásico funcionan como rasgos complejos cuando no son asimilados sin más, sino, precisamente, cuando los emplean para subvertir las propias dinámicas tradicionales del lenguaje videolúdico a partir del diseño de juego y el diseño narrativo y el modo en que se controla y fluye la información que recibe el jugador.

Palabras clave

Videojuegos; Ludonarrativa; Narratología, Complejidad Narrativa; Historia del Videojuego.

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.

NARRATIVE COMPLEXITY IN VIDEO GAMES: A DOUBLE BOOMERANG

Abstract

Video game narratives have become more complex and increasingly interrelated with game design over the last decade. However, video games have in fact always had complex ludonarrative structures. The aim of this article is to examine the looping back of complex narrative influences in contemporary video games based on the idea of a "double boomerang", whereby, on the one hand, features that have always been inherent to video games are reclaimed and reintegrated into the ludonarrative layer while, on the other, features of complexity adopted and re-created by post-classical cinema and other audiovisual media are integrated, once again, into that same videoludic narrative layer. This analysis involves tracing the features of narrative complexity that have characterized video games historically, and the features of post-classical film narratives, and identifying them in a corpus of contemporary video games in order to analysing narrative design in relation to game design and emergent behaviour in players. The findings reveal how some of the innovations in video games connect with and continue the interactive work of early video game creators like Douglas Adams, and how features shared with post-classical cinema only work as complex features when they are not merely assimilated automatically but used to subvert the traditional dynamics of videoludic language through the game design and narrative design and the way the information provided to the player is managed and controlled.

Key words

Video Games; Ludonarrative; Narratology; Narrative Complexity; Video Game History.

Author

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.

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 gēmu o videojuego japonés y la preservación.

Referencia de este artículo

Martín Núñez, M., Navarro Remesal, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 7-32.

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 gēmu or Japanese video games and preservation.

Article reference

Martín Núñez, M., Navarro Remesal, V. (2021). Narrative Complexity in Video Games: a Double Boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 7-32.

Edita / Published by



Licencia / License



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

PRESENTACIÓN DEL NÚMERO

En este número, desde *L'Atalante*, nos hemos permitido desviar ligeramente nuestra mirada cinematográfica para abrirnos a formas de entender las narrativas audiovisuales desde el diseño narrativo de videojuegos. Este diseño narrativo muestra la complejidad intrínseca al medio videolúdico al mismo tiempo que emparenta con tendencias contemporáneas de complejidad narrativa que vemos habitualmente en películas, series y otros discursos artísticos contemporáneos —y no tan contemporáneos—. Sin embargo, las exigencias de la experiencia de jugabilidad y la agencia de los jugadores hacen que su estudio requiera una investigación específica siempre en diálogo con otras aproximaciones.

Los artículos de la sección Cuaderno nos proponen explorar distintos aspectos que relacionan los videojuegos desde su interpretación espacio-temporal y sus relaciones con la literatura posmoderna, con el mito clásico de la Tierra Prometida, y donde los sonidos, los detalles y las emociones se revelan como fundamentales para la construcción compleja de la experiencia ludonarrativa. El diálogo con Sam Barlow nos ha permitido conocer de primera mano, y desde la creación independiente

de videojuegos, cómo se piensan y articulan estos rasgos de complejidad desde una preocupación muy consciente por la agencia del jugador, *el tercer participante*. Y la sección (Des)encuentros, una conversación con Tatiana Delgado, Josué Mochán, Adrián Castro y Clara Pellejer, destacados protagonistas de diferentes ámbitos del videojuego español, nos ha abierto su forma de pensar el videojuego en nuestro entorno más cercano desde aproximaciones como la dirección creativa, el diseño narrativo, la experiencia de los jugadores o el diseño artístico. Finalmente, en Puntos de Fuga, como es habitual, hemos dado cabida a esos *otros* artículos que, desde aproximaciones heterogéneas, nos aproximan *otras* temáticas, *otros* modos de ver y pensar el cine, también importantes y necesarias.

Esperamos que este número monográfico centrado en las narrativas videolúdicas, que se suma así a las iniciativas de otras revistas y editoriales de nuestro entorno, proporcione una mirada para aproximarse al estudio del videojuego, un campo que, con dificultades y de forma muy lenta, se legitima poco a poco como objeto de estudio en España.

CUADERNO

LUDONARRATIVAS. LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN LOS VIDEOJUEGOS

**REDIMIR LA HISTORIA. ANÁLISIS
CRONOTÓPICO DE SHADOW OF
THE TOMB RAIDER**

Tomasz Z. Majkowski

**LITERATURA DETECTIVESCA POSMODERNA
Y VIDEOJUEGOS**

Clara Fernández-Vara

**EL DEMONIO DEL GAMEPLAY EMOCIONAL
ESTÁ EN LOS DETALLES. MICROANÁLISIS DE
ESCENARIOS DE COMPLEJIDAD AFECTIVA
EN VIDEOJUEGOS**

Óliver Pérez-Latorre

**AMBIVALENCIA EMOCIONAL EN THE
LAST OF US. LAS EMOCIONES EN LOS
VIDEOJUEGOS, ENTRE LA COMPLEJIDAD
NARRATIVA Y LA LEALTAD DEL JUGADOR.**

Lluís Anyó

Àngel Colom

**ENTRE LA SENSACIÓN Y LA CONTENCIÓN.
LA MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA
ESCUCHA EN INSIDE**

Teresa Piñeiro-Otero

**LA TIERRA PROMETIDA EN EL VIDEOJUEGO
CONTEMPORÁNEO: MITOANÁLISIS DE
BIOSHOCK INFINITE Y DEATH STRANDING**

Antonio José Planells de la Maza

REDIMIR LA HISTORIA. ANÁLISIS CRONOTÓPICO DE *SHADOW OF THE TOMB RAIDER*

TOMASZ Z. MAJKOWSKI

En este artículo llevaré a cabo una interpretación cronotópica de *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montréal, 2018), la última entrega de la extensa saga *Tomb Raider*, para explicar por qué el juego es incapaz de enfrentarse a los problemas ideológicos de la saga. Como última entrega de la trilogía de precuelas, que se estrenó con *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), el juego concluye la historia del paso a la edad adulta de Lara Croft. La protagonista del juego pasa de ser una estudiante soñadora perdida en una isla misteriosa, como se exponía en el primer juego, a convertirse en una aventurera bien preparada y decidida que deja atrás la larga sombra de su padre y que triunfa sobre la siniestra organización Trinity. La trama, que se desarrolla en una jungla de América del Sur muy bien retratada, aunque algo estereotípica, lanza a Lara a una misión para evitar el inminente fin del mundo y descubrir una ciudad perdida en la que los supervivientes de una imponente civilización precolonial viven alejados del mundo contemporáneo. Al

final del juego, se esperaba que Lara retomara su apariencia de aventurera independiente y segura de sí misma con la que abría el primer juego de la saga.

LARA CROFT Y LA INTENCIÓN DESCOLONIZADORA

El equipo que desarrolló el juego, encabezado por Jill Murray —autora de *Freedom Cry* (Ubisoft Montréal, 2013), el capítulo anticolonial de la saga *Assassin's Creed* (Hammar, 2017)— aprovechó la oportunidad para reconsiderar alguno de los aspectos más problemáticos de la franquicia, siguiendo los pasos de cómo se redirigió el imaginario sexista en *Tomb Raider* 2013. El juego reconoce abiertamente que el *modus operandi* de Lara Croft es heredero directo del imperialismo europeo (Breger, 2008) y que saquear objetos culturales de pueblos indígenas no europeos es una actualización del tropo victoriano del tesoro perdido (Mathison, 2008)



Shadow of the Tomb Raider

en la que la avaricia colonial se sustituye por la curiosidad arqueológica. Al comienzo del juego, la insensibilidad con la que Lara adquiere tesoros arqueológicos desencadena una catástrofe, a la vez extraordinaria y evidente, que destruye una ciudad mejicana inocente y que activa la cuenta atrás para la llegada del apocalipsis. La trama del juego se estructura como un arco narrativo de redención: la heroína lucha contra Trinity, la organización cuyo objetivo es dominar el mundo con el uso de artefactos antiguos, y también por revertir el grave error que cometió en el prólogo, aún si cabe la posibilidad de que este intento implique su propio sacrificio. Se supone, además, que Lara evolucionará de representante del colonialismo occidental a aliada de los pueblos indígenas, más preocupada por preservar la herencia local que por su búsqueda individual de conocimiento y reconocimiento.

La parte principal del juego transcurre en una jungla de Perú y se cimenta en la leyenda de la ciudad perdida de Paititi —supuestamente uno de

los mayores asentamientos del imperio Inca, que ningún explorador europeo consiguió encontrar desde que se empezó a buscar en el siglo XVI—. El tema es coherente con las anteriores entregas de la trilogía de precuelas, que trataban sobre civilizaciones perdidas (el reino Yamatai en el primero, la ciudad hundida de Kitezh en el segundo). Como sus predecesores, el juego replantea la dicotomía entre los creadores aborígenes de la ciudad perdida y los intrusos, pero *Shadow of the Tomb Raider* introduce un palimpsesto de espacios coloniales. Lara Croft viaja a tres localizaciones principales y es testigo de tres momentos de invasión colonial. En primer lugar, y tras salir airoso de un accidente aéreo y una pelea despiadada con un jaguar aterrador, llega a Kuwag Yaku. Se trata de un poblado de chabolas en el Perú actual que se encuentra en las profundidades de la jungla y que se ha visto gravemente afectado por la llegada y posterior retirada de una compañía petrolífera estadounidense. Las consecuencias de una explotación sin control se retratan a través de la imagen de un pueblo

empobrecido, desorganizado, plagado de crimen y violencia —y con bidones vacíos esparcidos y otros significantes visuales de su ruina ecológica y económica—. En segundo lugar, encontramos la misión de San Juan, un antiguo puesto avanzado jesuita que muestra la colonización europea del siglo XVII y que hoy en día está medio abandonado y fuertemente dañado por un terremoto. La misión resulta estar literalmente construida sobre las ruinas de la antigua civilización y su sótano secreto esconde el fruto de este pasado común (Pratt, 1992): una extraña amalgama de imaginario cristiano y momias grotescas que el juego adscribe a la cultura nativa de forma sistemática. En último lugar, encontramos la misma Paititi, y esta ciudad perdida no se dibuja como Inca sino como un lugar

hasta nuestros días. El líder de este culto es además el único habitante de Paititi que puede desplazarse con libertad dentro y fuera de la ciudad y posee una identidad alternativa como arqueólogo y líder de la organización Trinity —el mayor enemigo de Lara Croft—.

Como este breve resumen expone, *Shadow of the Tomb Raider* se esmeró en tratar de problematizar, en general, la narrativa de exploración europea y la apropiación de artefactos no europeos desde la perspectiva de la aventura y, en particular, la vocación de Lara Croft. Así pues, el juego atiende a las preocupaciones que comparten muchos académicos y críticos dentro del mundo de los videojuegos (Breger, 2008; Bezio, 2016; Murray, 2019; Walker, 2018a) —o por lo menos

ES RELATIVAMENTE FÁCIL PRECISAR LAS RAZONES PRINCIPALES POR LAS QUE *SHADOW OF THE TOMB RAIDER* TIENE CARENCIAS: NO VA MÁS ALLÁ DE LA MANERA IMPERIALISTA DE CONSTRUIR JUEGOS DE MUNDO ABIERTO Y SE QUEDA EN UNA FANTASÍA DE APROPIACIÓN Y TURISMO IDENTITARIO CONFECCIONADA PARA ESAS AUDIENCIAS OCCIDENTALES QUE JUEGAN A LA CONDICIÓN POSCOLONIAL DESDE EL CONFORT DE SUS PROPIAS CASAS

en el que se asentaron inmigrantes del imperio maya, otra amalgama de dos culturas pre-coloniales diferentes en la que la población inca que huía de Cuzco tras la invasión de los españoles se une a otros inmigrantes.

El juego ofrece una interacción bastante interesante con el motivo del sacrificio humano, a menudo asociado a los imperios nativos de América del Sur. Paititi está gobernada por la secta de Kukulkan, una orden religiosa decadente y milenarista que mantiene el orden social mediante la práctica de sacrificios humanos. Pero el culto es, en sí mismo, el producto de misioneros europeos que se infiltraron en la ciudad para buscar un todopoderoso artefacto y que fundaron esta religión maligna que ha subyugado a la población de Paititi

lo intenta—. Como muchas reseñas subrayan (Drumm, 2018; MacDonald, 2018; Lacina, 2018; Plante, 2018; Von Republic, 2018; Walker, 2018b), el juego no alcanza a cumplir las expectativas de su argumento decolonial al aferrarse al tópico del

mesías blanco y al tener como protagonista a una mujer inglesa de raza blanca que profana tumbas en lugares que cree exóticos y al permitirle llevarse objetos de valor y tesoros sin ningún tipo de remordimiento. Algunos críticos creen que el hecho de que Lara imite a los nativos con vestimenta inspirada en los incas y los mayas está en el límite de lo ofensivo y que el *modo inmersivo*, que introduce diálogos en idiomas nativos en vez de en inglés, es absurdo, sobre todo cuando Lara participa en todas las conversaciones con un inglés británico perfecto y normativo. Por último, el arco narrativo de redención resulta superficial y forzado: rápidamente se prescinde de la trama en la que Lara intenta remediar sus propios errores para favorecer una narrativa tradicional en la que

la heroína salva a unos vecinos indefensos de un cura malvado y avaricioso con poderes mágicos —una narrativa colonial paradigmática que tiene su origen en los romances victorianos sobre tribus perdidas (Rieder, 2012)—.

Es relativamente fácil precisar las razones principales por las que *Shadow of the Tomb Raider* tiene carencias: no va más allá de la manera imperialista de construir juegos de mundo abierto y se queda en una fantasía de apropiación y turismo identitario confeccionada para esas audiencias occidentales que juegan a la condición poscolonial desde el confort de sus propias casas. Por lo tanto, un juego de estas características puede asociarse con la imperdonable índole imperial de la producción de juegos comerciales y su papel en la preservación de un imperio global, tal como argumentan Hardt y Negri (Breger, 2008; Fuchs *et al.*, 2018; Harrer, 2018; Dyer-Whiteford y Peuter, 2009). También se podría aducir que la ideología detrás del género que *Shadow of the Tomb Raider* representa está estrechamente conectada con las novelas para adolescentes escritas durante la época de mayor apogeo del imperio británico —tal como estudié en otro artículo (Majkowski, 2016; Mukherjee, 2018; Lammes, 2010). En el presente artículo, mi objetivo es ir más allá de dichas observaciones —que siguen siendo válidas— para investigar cómo la arquitectura espaciotemporal del juego, con un análisis basado en las teorías de Bajtín sobre el cronotopo, contribuye a una lectura del juego que deja al descubierto su intento fallido de criticar el legado problemático de la saga *Tomb Raider*.

LA PROBLEMÁTICA DEL CRONOTOPO

Hasta la fecha, el concepto de cronotopo no ha gozado de gran popularidad en los *Game Studies* a pesar del consenso generalizado sobre la naturaleza espaciotemporal de los videojuegos, algo que ya destacaron los pioneros de la disciplina (Aarseth, 2007; Fuller y Jenkins, 1995; ver Aarseth y Günzel, 2019 para un análisis actual). Puede ha-

ber varias razones por las que los académicos de los *Game Studies* se hayan negado a utilizar este concepto introducido por Mijaíl Bajtín en sus escritos de la tercera década del siglo XX. En primer lugar, este concepto no encaja con las tres áreas de investigación más populares para analizar el espacio en los videojuegos. No se trata de un concepto ontológico y el interés principal de los académicos del videojuego es la condición ontológica de los espacios creados de manera digital y su relación con el usuario, entendida desde el punto de vista de la exploración (Günzel, 2007, 2019; Leino, 2012; Michael, 2008), la subyugación (Magnet, 2006; Mukherjee, 2015) o la habitabilidad (Kłosiński, 2018; Vella, 2019). Se trata, asimismo, de un concepto bastante impreciso para sustentar análisis formales de cómo las capas espaciales se solapan con los elementos temporales del universo del juego (Juul, 2004; Wei *et al.*, 2010; Zagal y Mateas, 2010). Por último, el cronotopo no es una herramienta narrativa y, aunque puede describir cómo el espacio está imbuido de significado, ni describe cómo historias coherentes se pueden extrapolar de sus indicaciones espaciales (Fernández-Vara, 2011; Jenkins, 2004), ni respalda el concepto de mundos ficcionales independientes de otros medios que encontramos en juegos digitales (Ryan, 2004; Ryan y Thon, 2014).

Sospecho que hay dos razones más por las que el concepto casi no se usa incluso en estudios de las condiciones ideológicas e históricas de las relaciones espacio-temporales en los juegos digitales. La primera es meramente fortuita: la proliferación de una red institucional de *Game Studies*, con sus propias vías de diseminación de conocimiento en conferencias y revistas académicas, comenzó cuando el interés por Bajtín ya decaía en la academia anglófona. Coincidió con el momento en el que el culto hacia Bajtín empezó a disiparse en medio del debate sobre el mito de este solitario genio ruso al que se le acusó de plagio, al que se le disputó la autoría de varios textos y al que la censura había intervenido (Hirschkop, 2001; ver

DESCUBRIMOS UNA DIFICULTAD NOTABLE AL APLICAR EL CONCEPTO DEL CRONOTOPO QUE ESTÁ DIRECTAMENTE RELACIONADA CON EL PRIMER PROBLEMA: COMPRENDER LO QUE ESTE TÉRMINO, QUE EL MISMO BAJTÍN DENOMINÓ «CASI COMO UNA METÁFORA (CASI, PERO NO DEL TODO)», SIGNIFICA REALMENTE, Y SABER CÓMO FUNCIONA

Ulicka, 2001 para resumen). Además, la recepción de uno de los conceptos centrales de Bajtín, el de lo carnavalesco, perdió su fervor casi mesiánico al ser cuestionado a nivel mundial por tratarse de un concepto objetivamente erróneo, ingenuamente optimista o políticamente estéril (ver Mrugalski y Pietrzak, 2004 para resumen; ver Klevjer, 2006 para una discusión dentro del contexto de los juegos digitales). Es bastante comprensible que los académicos de *Game Studies* en el siglo XXI no dedicaran ni tiempo ni energía a explorar el legado de un semidios académico caído en desgracia y optaran por introducir conceptos más prometedores de Foucault o Lefebvre para analizar elementos espaciotemporales.

Sin embargo, descubrimos una dificultad notable al aplicar el concepto del cronotopo que está directamente relacionada con el primer problema: comprender lo que este término, que el mismo Bajtín, como es conocido, denominó «casi como una metáfora (casi, pero no del todo)» (1981: 84), significa realmente y saber cómo funciona —especialmente fuera de los estudios literarios— requiere tiempo y esfuerzo. Lo que propongo a continuación no es una formulación definitiva, ni siquiera una formulación muy fundamentada. Pero de acuerdo con mi interpretación, para abordar este concepto correctamente, es importante considerarlo de manera simultánea desde las perspectivas de la epistemología, la poética histórica y la ética, dado que la visión de Bajtín del espacio-tiempo

ofrece un nexo para resolver la contradicción intrínseca de sus principales influencias intelectuales: la escuela germana neo-kantiana abstracta de epistemología y, en especial, los textos de Ernst Cassirer y Hermnan Cohen, así como la ética concreta, del día a día y pre-intelectual que proponen pensadores vinculados al tercer renacimiento ortodoxo en Rusia (Ulicka, 2008).

Esta dificultad de base está unida a una facilidad engañosa para entender el término, ya que Bajtín abre *Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela* (*Forms of Time and Chronotope in the Novel*, 1981) con una definición clara: «Vamos a llamar cronotopo (lo que en traducción literal significa “espacio-tiempo”) a la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura» (Bajtín, 1981: 84)¹. Lo que sigue a esta definición es, sin embargo, un discurso extraño y lleno de excursos con rodeos evidentes y que incluye una larga digresión sobre los héroes en las novelas o pasajes singulares dedicados a un ciclo de comida y defecación en la obra de Rabelais. Por otra parte, el significado del cronotopo va cambiando: pasa de ser una descripción sencilla de las relaciones espaciotemporales dentro de una novela a ser una directriz subyacente fundamental en todos los géneros, el requisito sobre el que construye la subjetividad de los personajes literarios, a la representación específica de algunos temas novelísticos, a una de las claves esenciales del entendimiento, tal como concluye Bajtín: «la entrada completa en la esfera de los sentidos sólo se efectúa a través de la puerta de los cronotopos» (1981: 258).

Para complicar más las cosas, debemos considerar que Bajtín usa la palabra cronotopo por primera vez en *La novela de educación y su importancia para la historia del realismo* (*The Bildungsroman and Its Significance in the History of Realism*, 1986)² que, a pesar de su título rimbombante, es una nota breve que se centra casi por completo en Goethe, una parte de un libro sobre la novela de educación que no llegó a publicarse y parcialmente extravia-

da que Bajtín intentó escribir en la tercera década del siglo XX. Aquí, el cronotopo significa algo completamente diferente: la manera en la que el tiempo histórico está presente en una obra de arte a través de la representación del espacio —literalmente, cómo el arte «satura el paisaje con tiempo» (Bajtín, 1986: 36)—. Aquí Bajtín sostiene que percibir el espacio como un repositorio del pasado era una habilidad artística que solo Goethe poseía, lo cual está muy relacionado con cómo la forma de entender la historia cambió durante el Romanticismo. Por este motivo, no era conocido antes del siglo XIX —una afirmación que contradice directamente el análisis del cronotopo en las aventuras románticas de la Grecia antigua que el propio Bajtín desarrolla en *Las formas del tiempo...*—. Finalmente, el último ensayo mencionado fue en un principio escrito entre 1937 y 1938 y sufrió modificaciones importantes cuando fue revisado para su publicación en 1973, dos años antes de la muerte de Bajtín, y en esa fecha se complementó únicamente con apuntes finales sobre la naturaleza universal del cronotopo. Por todos estos motivos, el término permanece abierto a múltiples interpretaciones, abarcando mucho más que ese concepto simple que denota la relación espaciotemporal directa en una obra de arte y que a su vez decide el género narrativo que le corresponde —aunque esta última interpretación es válida y está bien justificada—.

¿PERO QUÉ ES EL CRONOTOPO?

El concepto de cronotopo de Bajtín se basa en los principios de la ciencia cognitiva —aunque en *Las Formas del Tiempo...* el propio autor lo vincula de manera bastante casual a la física de Einstein. Como ya se ha documentado (Holquist, 2002; Morson y Emerson, 1990; Steinby y Klapuri, 2013; Ulicka, 2008), este estudioso ruso se topó por primera vez con el concepto en una clase de Alexey Ukhomskii, un neurocientífico pionero que defendía que toda cognición tiene un carácter espa-

ciotemporal y que la mente humana está condicionada por factores externos a la hora de percibir estímulos espaciotemporales en un orden específico de relevancia. Como este condicionamiento se ve modificado por cambios en las condiciones de vida, se ve sometido a cambios históricos: se pueden diferenciar distintas épocas históricas dependiendo de sus cambios de percepción (ver Ulicka, 2008 para un análisis en profundidad). Esta hipótesis permitió a Bajtín distanciarse de la distinción kantiana entre la percepción y la cosa en sí, ya que en la teoría del cronotopo la percepción está directamente determinada por la cosa en sí. Por esta razón, el cronotopo formó el sustento de la teoría del realismo literario de Bajtín, como una manera arraigada en la historia que permite entender fenómenos externos en constante transformación al definirse por cambios sociales y en las condiciones de vida y generan diferentes modos de enfrentarse a la condición humana —una vorágine de ideas que Bajtín denomina «ideología». Una vez entendido el propio posicionamiento ideológico como algo enraizado en la historia, las percepciones espaciotemporales concretas de la realidad permiten recreaciones artísticas en forma de cronotopo literario (o lúdico), que, a su vez, genera todo tipo de acciones y eventos posibles e imposibles en la trama a través del cronotopo. La configuración individual de las acciones y los eventos de una novela puede variar, pero siempre engendra protagonistas capaces de actuar de una forma facilitada por el cronotopo —y así opera dentro de la ideología que da forma a este—.

Dichas interpretaciones resuelven las contradicciones evidentes en las diversas definiciones del cronotopo ofrecidas por Bajtín. En primer lugar, permiten distinguir dos tipos de cronotopo: los grandes cronotopos fundamentales que determinan la estructura ideológica general de la narrativa —como «el cronotopo de aventuras» o «cronotopo de la novela de educación», que documentan la percepción general del tiempo y el espacio de una época determinada— y los cro-

EL ÚLTIMO APUNTE RESULTA CRUCIAL: LA COMPOSICIÓN ESPACIOTEMPORAL NO ES UNA FORMA ABSTRACTA DE MEDIR EL PASO DEL TIEMPO, SINO UNA MANERA DE INCORPORAR ACTIVIDADES HUMANAS EN LA OBRA DE ARTE

notopos menores de ciertos motivos, como «la carretera», «el salón», «el umbral» o «la ciudad de provincias», que revelan lugares concretos a través de los cuales se manifiesta una ideología en concreto (Holquist, 2002; Ulicka, 2018). Permiten, asimismo, reconciliar la idea del cronotopo como el tiempo que se manifiesta a través del espacio en *La novela de educación...* y la idea del cronotopo como la relación espaciotemporal en la novela en *Las formas del tiempo...*, con la habilidad particular de Goethe de «ver el tiempo en el espacio» como testamento de los cambios en los cronotopos superiores y la introducción de la perspectiva histórica durante el Romanticismo.

En las novelas de aventuras griegas, el espacio es mayoritariamente abstracto y el paso del tiempo no afecta a los personajes porque el concepto ideológico del espacio-tiempo está ligado a la casualidad: el tiempo se manifiesta exclusivamente a través de la acción y el espacio constituye un escenario para esta acción. Por otra parte, en la ficción del Romanticismo el tiempo se transmite a través de pistas visuales de actividades humanas pasadas, por lo común con imágenes de ruinas y decadencia. Por consecuencia, en los primeros romances de aventuras la trama se esboza en exclusiva a través de eventos contemporáneos, lo que da lugar a la popularidad de los «cronotopos menores» de la carretera o el umbral, que destacan la posibilidad de un cambio repentino. En cambio, para las novelas de aventuras en el posromanticismo, el tiempo se torna histórico, une los hechos pasados al presente y marca el espacio, uniendo actividades pasadas y presentes.

El último apunte resulta crucial: la composición espaciotemporal no es una forma abstracta de medir el paso del tiempo, sino una manera de incorporar actividades humanas en la obra de arte. No solo estructura el único modo en el que el personaje evolucionará (Holquist, 2002; Morson y Emerson, 1990), sino que también permite de manera decisiva acciones significativas que darán forma al cambio. Sigo aquí la brillante formulación establecida por Liisa Steinby (Steinby y Klapuri, 2013: 105-149). Como el cronotopo determina acciones posibles e imposibles para un personaje, y no solo lo constituye, sino que también ofrece herramientas para combinar perspectivas estéticas y éticas: «Los cronotopos abren a los personajes determinados tiempos-espacios de acciones posibles, lo cual se condiciona por una localidad o una situación social que aun así permite al individuo la libertad de hacer elecciones éticas»³ (2013: 122).

JUGAR CON EL CRONOTOPO

Aunque Bajtín solo analiza cronotopos literarios, sus conclusiones en *Las formas del tiempo...* sobre los fundamentos cronotópicos de cualquier conocimiento favorecen aplicar su razonamiento a otras formas narrativas, incluyendo los juegos digitales. Además, como ocurre con muchos otros conceptos y términos bajtinianos, la argumentación expuesta en la sección anterior parece más apropiada para el análisis de juegos que de obras literarias si tenemos en cuenta que los juegos, como medio, se construyen alrededor de la idea de acción (Galloway, 2006; Mukherjee, 2017), un término que también es crucial en la filosofía de Bajtín. En este caso, el modo en el que el cronotopo constituye la posibilidad de acción, entendida en la literatura como la interacción entre condicionamientos externos y la libre elección, está sujeto a interpretación, mientras que en los juegos los jugadores realmente lo ejecutan y la tensión entre los aspectos voluntarios e involuntarios de un actividad específica llevada a cabo bajo ciertas

condiciones espaciotemporales constituye uno de los pilares principales en los que se basan los *Game Studies*.

A pesar de esa conexión inmediata, el cronotopo bajtiniano se introdujo por primera vez en los *Game Studies* de manera limitada como herramienta de análisis de juegos. Geoffrey Rockwell, a mi entender el primer académico que propuso un marco de análisis bajtiniano para estudiar juegos digitales, enfatiza el uso genealógico del cronotopo y argumenta que el estudio de las relaciones espaciotemporales dentro de un juego es útil para distinguir diferentes géneros de juegos (Rockwell, 2002). Siguen en esta estela, aunque con ciertos matices, Marc Bonner, Alexey Salin y Ekaterina Galanina. En su presentación (no publicada) en la conferencia *Games and Literary Theory* de 2018, Bonner señaló que los juegos digitales, como medio, reconfiguran las relaciones espaciotemporales, desafiando la afirmación hecha por Bajtín sobre el papel dominante del tiempo en el cronotopo e introduciendo un «cronotopo de mundos abiertos» en los juegos, en el que la temporalidad narrativa va por debajo de la navegación espacial (Bonner, 2018).

Salin y Galanina se hacen eco de esta observación y analizan las similitudes y diferencias de los cronotopos de aventuras en la literatura y los juegos y concluyen que, aunque muchas de las propiedades espaciotemporales de las novelas de aventuras y los juegos digitales son parecidas, hay una diferencia clave en la relación entre el espacio y el tiempo en dichos medios. Como la novela es una narrativa que se desarrolla en el tiempo, domina el aspecto temporal, y el espacio se reduce a algo discreto y subordinado a los requisitos de la trama. En los juegos digitales, es el espacio el que forma un continuo y el tiempo narrativo se divide en unidades diferenciadas y se introduce solo cuando se cumplen unas condiciones espaciales determinadas (Салин и Галанина, 2020). En una ponencia presentada en la conferencia *Philosophy of Computer Games* de 2019, Salin fue incluso más

allá y defendió que los juegos digitales producen su propio «cibercronotopo», regido por la lógica de la navegación espacial (Salin, 2019).

Dean Bowman (2019) se preocupa menos por los aspectos genealógicos del cronotopo —en su análisis de *Gone Home* (Fullbright, 2013) se centra en el cronotopo como una posibilidad de crear subjetividad y señala que el juego (como ocurre con otros de los llamados *walking simulators*) introduce una relación espaciotemporal poco común para romper con la posición convencional que el jugador se ve obligado a tomar en la mayoría de los juegos comerciales— la de sujeto masculino, activo y violento. Al introducir el espacio-tiempo domesticado y cerrado del hogar, *Gone Home* cambia la forma en la que se genera la subjetividad del jugador, así como su base ideológica, por lo que «se podría afirmar que construye una especie de enclave femenino dentro de los espacios dominados por hombres en los videojuegos contemporáneos»⁴ (Bowman, 2019: 165).

De modo similar, Astrid Ensslin y Tejasvi Goormoorthee proponen el cronotopo de la novela de educación, el otro marco espaciotemporal que Bajtín analiza, para estudiar juegos que se centran en viajes de crecimiento personal. Estos autores señalan que «siguiendo el cronotopo bajtiniano, los juegos destacan el movimiento en la vida como un espacio transitable desde el punto de vista de los procesos temporales y un pasillo estrecho y de espacio reducido (*Passage*), la topografía física diseñada para el movimiento lineal con un objetivo claro que va del origen al punto de destino (*The Path*) y el proceso y resultado de viajar largas distancias (*Journey*)»⁵ (Ensslin y Goormoorthee, 2020: 382). El artículo de Ensslin y Goormoorthee propone más conexiones entre los juegos y el concepto del cronotopo mediante la intersección del espacio-tiempo ficcional del juego y el tiempo biográfico del jugador.

Mi punto de partida es similar al de las posturas anteriormente mencionadas. Comparto la creencia de Bajtín de que todo sentido se presen-

ta y se hace accesible a través de su posición en el espacio-tiempo. Considero que los juegos digitales producen su propio marco espaciotemporal de entendimiento, que a su vez se puede asignar a diferentes géneros —y estos a su vez sustentan la base de cómo se construye la subjetividad del personaje—. Empezaré mi análisis con cómo *Shadow of the Tomb Raider* introduce el pasado de actividades humanas a través de marcas espaciotemporales, para después analizar las propiedades espaciotemporales del mundo lúdico, y terminar con el análisis de cómo el personaje principal se define a través de convenciones cronotópicas —y cómo esto influye en una posible crítica poscolonial—.

QUEMADA, EN RUINAS Y CUBIERTA DE CIEÑO

Como sucede con otras entregas de la saga, *Shadow of the Tomb Raider* ofrece un mundo lúdico lleno de indicadores espaciales del tiempo histórico mediante ruinas y retazos. Lara Croft es una arqueóloga, a fin de cuentas, y el título de la saga hace referencia a una tumba, uno de los recordatorios más icónicos del paso del tiempo. Por lo tanto, debemos empezar esta interpretación con el análisis del cronotopo menor de la tumba.

Las tumbas que Lara Croft profana no son, sin embargo, simples recuerdos del pasado: son laberintos enrevesados que conectan el pasado con el presente a través de un sistema de trampas y enigmas espaciales creados en el pasado pero que todavía ejercen una influencia en el presente de la heroína. Así pues, el juego establece un diálogo entre Lara y los antiguos arquitectos de la tumba en la forma en la que la heroína encuentra la respuesta a preguntas que los arquitectos desaparecidos hace ya tiempo dejaron en la reconfiguración del espacio. Es necesario apuntar que este mismo diálogo se establece entre el jugador, que resuelve puzzles, y el diseñador de juego que los creó, igualando así la narrativa y la práctica del acto de jugar a través del cronotopo del juego (ver Karhulahti y

Bonello Rutter Giappone, en prensa, para un análisis de la relación entre la resolución de puzzles y la narrativa lúdica).

El modo básico de la relación espaciotemporal que el juego establece no es, sin embargo, la acción directa sino la observación: incluso si el *gameplay* es bastante dinámico, el éxito en la exploración de la tumba depende de la habilidad del jugador de comprender la lógica espacial que el laberinto esconde y atravesarlo satisfactoriamente. Esta exigencia que el juego requiere de los jugadores, de nuevo, se hace patente en la narrativa: en *Shadow of the Tomb Raider* Lara se refiere a menudo a su entorno y proporciona pistas adicionales al jugador cuando su progresión se para durante un determinado periodo de tiempo —por ejemplo, si pasa mucho tiempo sin avanzar en el espacio—.

Gracias a esta navegación fructífera, Lara crea un vínculo espaciotemporal extra: la tumba, hasta ahora olvidada y misteriosa, se reintroduce en la narrativa histórica, tal como muestran las notas dentro del juego, y cartografía lo complejo. La relación con el pasado, que se establece al saturar el espacio del juego con tiempo, es, por lo tanto, anamnética: las acciones de Lara establecen un vínculo entre el presente y un pasado olvidado, proporcionando en este proceso una lección moral adicional. Esta parte de la saga problematiza la actitud despreocupada de Lara con la exploración de tumbas antiguas al castigarla repetidamente tanto a nivel del *gameplay* (la exploración de tumbas es sin duda la parte más difícil del juego) como a nivel de la narrativa. La profanación de tumbas hace que Lara desencadene por error el fin del mundo y, al mismo tiempo, la expedición a una tumba que se suponía contenía el artefacto capaz de detener el apocalipsis acaba en fiasco.

Una lógica parecida rige los espacios abiertos del juego —Kuwaq Yaku, la misión de San Juan y Paititi representan tres sustratos del tiempo histórico que existen simultáneamente—. En los asentamientos más modernos de Kuwaq Yaku, el pasado se representa no solo con los constantes recorda-

torios del intento de invasión colonial estadounidense mencionado previamente. El pueblo en sí se construyó cerca de las ruinas de un antiguo templo, un recuerdo de las épocas más distinguidas de los nativos. Aunque el edificio está en un estado de abandono que no tiene remedio —testimonio vivo del paso del tiempo— resulta ser el portal hacia el pasado. Lara debe atravesar un pasaje escondido detrás del muro del templo y seguir un camino de pruebas hasta alcanzar la ciudad perdida de Paititi, donde la gloria de las culturas inca y maya siguen intactas. Si bien el juego sugiere que Paititi y Kuwaq Yaku existen en el mismo tiempo y espa-

viajar entre los dos con total libertad usando una mecánica de viaje rápido.

Paititi es una zona por la que no ha pasado el tiempo. Aunque Lara Croft encuentra ahí algunos recordatorios puntuales del pasado —en su mayoría tumbas— y puede reconstruir la historia de la colonización maya a través de pistas desperdigadas, la mayor ciudad jamás incluida en la saga *Tomb Raider* difiere tanto de Kuwaq Yaku como de la misión de San Juan al no mostrarla en un estado de abandono. El asentamiento está bien conservado y cuenta con un templo que cumple su función a la perfección y no muestra ningún signo de de-

teriorio. La relación del espacio del juego con el pasado se establece así recurriendo a la estrategia opuesta: en vez de mostrar la ruina de objetos históricos, el juego nos brinda su completa reconstrucción. De este modo, los dos finales de la línea temporal que *Shadow of the Tomb Raider* introduce se presentan mediante recursos espaciotemporales: en Paititi, el jugador es testigo de la cultura precolonial previa a su destrucción, y Kuwaq Yaku muestra la condición poscolonial a la que fue reducida —la misión de San Juan sirve como nexo intermedio al presentar motivos

visuales de la colonización Europea de manera muy directa—. Para decirlo alto y claro, el juego invierte la lógica de reconstrucción y destrucción en lo que respecta a las acciones posibles para Lara Croft. Cuando entra en Paititi, el lugar en el que se restaura el pasado, tiene que adaptarse a las tradiciones nativas y dejar de lado ropas y armas contemporáneas —dicha funcionalidad deshabilita sus capacidades como personaje jugable—. En cambio, Lara exhibe todas sus habilidades cuando está en Kuwaq Yaku y San Juan y así las acciones



Shadow of the Tomb Raider

cio, el pasaje que los conecta conforma un camino semimágico que separa a los que son merecedores de visitar el pasado de los que no. Las pruebas que Lara debe superar se materializan en un conjunto de puzzles espaciotemporales contruidos de forma parecida a la arquitectura del cronotopo de la tumba, que ya hemos interpretado como el diálogo entre pasado y presente. Debemos observar que el juego requiere que el jugador atraviese este camino una única vez: tras establecer el vínculo espacial entre Kuwaq Yaku y Paititi, el jugador puede

disponibles para la protagonista están ligadas a las cualidades destructivas de la colonización.

Dentro de la representación del tiempo a través de referencias espaciales —el cronotopo tal y como se define en *La novela de educación...*— las alusiones poscoloniales son claramente obvias y el paraíso indígena se presenta bajo la amenaza constante de los forasteros y expone así las diferentes capas de colonización tanto en Kuwaq Yaku como en la misión de San Juan. Esta representación se refuerza a través de la manera en la que Lara Croft (y el jugador) interactúa con los significantes visuales del pasado histórico, que resulta constantemente en su inevitable destrucción. Lara no solo desactiva o activa trampas antiguas, sino que continuamente provoca el colapso, la inundación o el incendio de varias estructuras —en el momento más espectacular del juego incluso hace explotar una refinería, un vestigio de la colonización estadounidense—. En este aspecto, actúa precisamente de la misma manera que los colonos europeos y causa daños irreversibles a lo poco que queda del patrimonio cultural indígena. Se podría decir que Lara personifica la historia: saca a la luz lo que se ha olvidado del pasado a costa de destruir el objeto que le importa (Mignolo, 2003).

Sin embargo, hay un asunto más problemático en las representaciones espaciotemporales: el papel de la naturaleza. Dado que el juego construye la lógica de la inevitable destrucción y el deterioro para enfatizar su crítica poscolonial, reimagina al mismo tiempo la sociedad de Paititi como una sociedad primordial. Es una comunidad inocente, afligida por las intrigas y la avaricia de los exploradores occidentales, tal y como representa la organización Trinity que se esconde tras la secta apocalíptica de Kukulcan. Este motivo se ve reforzado por el papel de salvadora que Lara Croft debe

cumplir. Así, a pesar de sus buenas intenciones, el juego, sin duda, da pie al tropo del buen salvaje. Los habitantes de Paititi son inocentes, están atrasados en lo tecnológico, son honrados e ingenuos y están privados de agencia —el objetivo del explorador blanco es salvarlos de las garras de la malvada secta—.

Esta narrativa crea otro vínculo temporal dentro del espacio del juego: aquel entre la infancia y la edad adulta. Aunque, en principio, se la presenta como inmadura, Lara resulta ser una adulta que debe responsabilizarse de nativos infantilizados para rescatarlos de las trampas del doctor Domínguez, su diabólico doble en Trinity. El juego no solo desarrolla el tropo de la mujer maternal en oposición a una figura paterna des-

tructiva: como recuerda siempre al jugador, Lara debe padecer tormentos terribles para conseguir su misión, lo cual añade una narrativa de anticonquista al conjunto. La anticonquista es un concepto que Mary Louise Pratt usó para describir

SE PODRÍA DECIR QUE LARA PERSONIFICA LA HISTORIA: SACA A LA LUZ LO QUE SE HA OLVIDADO DEL PASADO A COSTA DE DESTRUIR EL OBJETO QUE LE IMPORTA

la actitud de exploradores y misioneros europeos cuando escribían sobre sus propias aventuras en términos del sacrificio realizado para instruir a las tribus primitivas de África o de las Américas en la ciencia moderna y la razón lógica, lo que justificaba futuras intervenciones coloniales como una obligación moral (Pratt, 1992).

Así pues, la primera contradicción fundamental dentro del juego queda esclarecida. El juego no solo iguala el concepto del paso del tiempo como deterioro con el tiempo como crecimiento, sino que dentro del tiempo histórico también ofrece una crítica bastante despiadada de la condición poscolonial en América del Sur. Análogamente, en el modo biográfico, que se representa tanto a través de la historia progresiva de Lara como de la metáfora de una infancia inocente como esta-

do primordial de la humanidad, hay referencias sólidas a las novelas victorianas de aventuras coloniales que tienen como tema central las tribus perdidas que esperan la llegada del salvador blanco (Hanson, 2002; Katz, 2010; Rieder, 2012).

ATRAVESAR EL CRONOTOPO

Tanto Bonner (2018) como Salin y Galanina (2020) destacan que la diferencia fundamental entre los cronotopos literarios y lúdicos radica en el cambio en la relación entre los componentes espaciales y temporales. Para Bajtín, en el cronotopo literario el elemento dominante es el tiempo (Bajtín, 1981: 85) mientras que según los tres académicos de *Game Studies* el cronotopo lúdico se define por la prevalencia del espacio. Aunque *Shadow of the Tomb Raider* está sin duda concebido con esta idea en mente —esto es, la progresión del tiempo de la trama y la narrativa depende exclusivamente de la posición del jugador en el espacio del juego y rara vez se activa sin la directriz del jugador— hay algunas diferencias entre las dos arquitecturas espaciotemporales en el juego.

Algunas partes del juego se organizan siguiendo el principio que Bonner describe como el «cronotopo de mundo abierto»: el jugador, que vaga con libertad por un vasto y extremadamente bien recreado escenario en el juego, es libre para observar sus características y participar en diversas actividades, al igual que Lara busca diferentes objetos coleccionables, trata con comerciantes y conversa de manera informal con los locales —diálogos que no son suficientemente importantes para contar con sus propias escenas—. También es el lugar para llevar a cabo múltiples misiones secundarias en las que Lara busca un lugar concreto en el que desarrollar una determinada acción y ayudar a quien requiera su ayuda. El dominio del espacio es casi total en este cronotopo: incluso si se realizan algunos cometidos y se terminan las misiones secundarias, la composición espaciotemporal permanece intacta, como si el tiempo no pasara.

Teniendo en cuenta la sugerencia de Salin y Galanina, denominaré a este tipo de organización espaciotemporal de un mundo abierto «cronotopo de navegación», ya que la acción principal que Lara puede realizar es navegar a través del escenario del juego. Dentro de este grande cronotopo, habría dos cronotopos menores recurrentes: la jungla y el asentamiento, separados por la presencia de personajes no-jugadores (NPCs por sus siglas en inglés) capaces de mantener una conversación.

Junto a dichos vastos espacios del cronotopo de navegación, existen focos de espacio-tiempo que se rigen por diferentes normas. Estos son los cronotopos menores de la tumba y de la arena en los que se sitúa la lucha. Siempre están alejados de los espacios de las actividades mundanas para que los civiles inocentes nunca se crucen con los enemigos que Lara debe derrotar. Es importante mencionar que estas dos categorías espaciales se solapan en ocasiones, ya que hay varias tumbas vigiladas por misteriosos humanoides subterráneos que atacan violentamente a Lara durante la mayor parte de su aventura y que se convierten en aliados en la escena final. En ambos casos la lógica espaciotemporal es diferente de la que constituye el cronotopo de navegación, pues el tiempo se convierte en un elemento crucial de la experiencia lúdica. Son diversas las tumbas en las que el jugador debe no solo resolver puzzles sino también actuar conforme al ritmo introducido por diferentes recursos para evitar cuchillas giratorias, péndulos y otros artilugios letales similares. Aquí, el tiempo se transforma en un elemento mucho más importante del cronotopo, como ocurre con las arenas. *Shadow of the Tomb Raider* incluye mecánicas de sigilo que permiten al jugador liquidar a los oponentes de manera silenciosa y evitar enfrentamientos directos. Para ello, el jugador necesita estudiar cómo las posiciones de los enemigos cambian conforme pasa el tiempo y aprender su rutina. Cuando el combate comienza de verdad, todo empieza a depender del tiempo: el jugador se debe mover entre cobijos, evitar el ataque por

parte de sus enemigos, y medir el tiempo de sus propias acciones. La organización espacial del combate —reconocible a primera vista— sigue rigurosamente su aspecto temporal al estar concebido para facilitar determinados movimientos y acciones de los jugadores y otros agentes. La misma organización espacio-temporal dirige la arquitectura de la tumba, en la que las hazañas acrobáticas deben ejecutarse en un ritmo y orden determinados. Denominaré a esta lógica espaciotemporal el «cronotopo del esfuerzo», ya que requiere

un esfuerzo sustancial tanto de Lara como del jugador. Como ya he analizado previamente, este grande cronotopo contiene los cronotopos menores de la tumba y la arena. Por todo ello, considero que *Shadow of the Tomb Raider* —como ocurre con otros muchos juegos de mundo abierto— se compone de dos cronotopos diferentes que facilitan dos modos de actuar diferentes tanto a nivel del *gameplay* como de la narrativa. Como ya he mencionado, la actividad principal dentro del cronotopo de navegación es vagar por los alrededores en busca de pistas visuales: objetos coleccionables, destinadores (*quest givers*), objetivos de misión, etc. Este cronotopo representa un espacio seguro, dado que el flujo temporal está controlado en su totalidad por el jugador, y encontramos acciones de los personajes no-jugadores en bucle y un contexto estático. Lara nunca está en peligro aquí, ya la vemos dar vueltas por la ciudad perdida de Paititi o la inexplorada jungla peruana. Esta composición espaciotemporal posibilita un modo de *gameplay* lento y reflexivo que se basa en dos actividades principales: la observación y la acumulación. Para que funcione bien, el jugador debe diferenciar las partes importantes del paisaje de las que no lo son y activar todas las importantes.



Shadow of the Tomb Raider

Como el tiempo ocurre en bucle, con los agentes del juego realizando la misma actividad una y otra vez, la activación casi nunca termina con un cambio dentro de este espacio-tiempo, salvo reunir bienes o información adicional. Incluso cuando se han terminado las misiones, los personajes no-jugadores permanecen en el mismo bucle como si no hubiera pasado nada. Y por una buena razón: con un tiempo en bucle subordinado por completo al espacio, no hay cambio posible sin una reconfiguración total del espacio. En este caso, dicha reconfiguración suele equipararse con una expansión, ya que Lara desbloquea un camino que lleva a otro cronotopo de navegación sin introducir ningún otro cambio. Cuando la heroína abre el portal a Paititi, los habitantes de Kuwaq Yaku no cambian su rutina y el jugador puede seguir con cualquiera de las misiones secundarias o buscar los objetos coleccionables que le falten.

El cronotopo del esfuerzo posibilita una forma diferente de reaccionar al juego. Aquí, la observación está subordinada al control: para superar secuencias de acción con éxito, el jugador debe controlar firmemente los movimientos y acciones de Lara y superar también obstáculos casi imposibles. Una vez superados, se quedan obsoletos: los

enemigos que han muerto no vuelven a la vida y las trampas son fáciles de evitar o están en desuso. Por este motivo el cronotopo de esfuerzo, que está centrado en el tiempo, permite el cambio y el paso del tiempo es lineal aquí: Lara avanza de principio a fin en vez de moverse dentro de los bucles del cronotopo de navegación, algo que confirma la progresión lineal a través del espacio del cronotopo de esfuerzo, desde un punto de entrada hasta una salida. La linealidad del tiempo deja espacio para cambios definitivos en la composición narrativa: una vez explorada una tumba, a menudo pasa a ser inaccesible debido al deterioro que Lara ha provocado y, una vez se ha vencido a los enemigos, estos desaparecen para siempre. No es ninguna sorpresa que el movimiento en el cronotopo de esfuerzo sea también la única forma de avanzar en la narrativa y ser testigo de las consecuencias de las acciones y elecciones de Lara.

El *gameplay* de *Shadow of the Tomb Raider*, analizado desde una mirada cronotópica, oscila entre un modo más pasivo basado en la observación tranquila del espacio y un modo activo que exige prestar atención a los aspectos temporales del juego para poder mantener el control. Esos dos cronotopos construyen a Lara de dos maneras diferentes y le proporcionan los medios para llevar a cabo dos conjuntos diferentes de acciones.

EL GAMEPLAY, ANALIZADO DESDE UNA MIRADA CRONOTÓPICA, OSCILA ENTRE UN MODO MÁS PASIVO BASADO EN LA OBSERVACIÓN TRANQUILA DEL ESPACIO Y UN MODO ACTIVO QUE EXIGE PRESTAR ATENCIÓN A LOS ASPECTOS TEMPORALES DEL JUEGO PARA PODER MANTENER EL CONTROL. ESOS DOS CRONOTOPOS CONSTRUYEN A LARA DE DOS MANERAS DIFERENTES Y LE PROPORCIONAN LOS MEDIOS PARA LLEVAR A CABO DOS CONJUNTOS DIFERENTES DE ACCIONES

y la acumulación de conocimiento o recursos mediante la investigación exhaustiva de su entorno. Por otro lado, el cronotopo de esfuerzo da lugar a una *Lara activa*: una heroína de acción capaz de eliminar hordas de enemigos y resolver puzzles a contrarreloj. También es la Lara sometida al paso del tiempo lineal y, por tanto, capaz de cambiar su entorno y a sí misma. La Lara activa es la que destruye tumbas antiguas y la que evoluciona psicológicamente de su fijación con Trinity, y gracias al sentimiento de culpa, a la sed de venganza, al sacrificio final y a aceptarse a sí misma. Todas es-

tas transformaciones no afectan a la Lara reflexiva, que se mantiene inamovible durante todo el juego. Ya aparece como alguien completamente formada y capaz, cualidades que se enfatizan al conocerse que es el único sujeto activo dentro del cronotopo de navegación. Por el contrario, la Lara activa es la destinataria de diversas acciones:

es atacada, perseguida y obligada a esquivar la muerte en estructuras en derrumbe. Así pues, es la Lara activa la que hace frente al sufrimiento a nivel personal impulsado por el paso del tiempo narrativo, mientras que la Lara reflexiva solo soluciona los problemas de otros.

Esta composición cronotópica no es exclusiva de *Shadow of the Tomb Raider* (ver Karhulati, 2013 para un análisis de los modos lúdicos kinestésicos y reflexivos) y creo firmemente que todos los juegos de mundo abierto entremezclan los cronotopos de navegación y esfuerzo. Lo que hace a este caso interesante es el modo en el que el juego intenta reconsiderar el posicionamiento ético de ambos personajes, que se construyen a través de

esta composición cronotópica. Con la Lara reflexiva, el juego intenta plantear la observación como el acto de ser testigo al exhibir muchas de las consecuencias del colonialismo europeo dentro del cronotopo de navegación. De manera similar, la Lara activa se presenta como la destructora tanto del patrimonio cultural como de los enemigos, una mujer vengativa que roza la obsesión en su lucha por acabar con Trinity.

Sin embargo, el juego no consigue dicho efecto, ya que depende demasiado de las convenciones de los juegos digitales e introduce un marco ideológico contradictorio de la Lara reflexiva como, ante todo, una coleccionista de objetos y conocimiento y de la Lara activa como defensora de los oprimidos que lucha una guerra legítima en contra de indudables villanos. La disonancia entre este doble posicionamiento que Lara ocupa, como testigo-destructora y coleccionista-defensora, es particularmente penosa, pues confronta sus ambiciones poscoloniales con una narrativa colonial de los romances de tribus perdidas extremadamente conservadora.

LARA CROFT COMO SUJETO DE LA HISTORIA Y LA BIOGRAFÍA

A la hora de describir las razones por las que *Shadow of the Tomb Raider* es incapaz de criticar los tropos de las aventuras coloniales, es importante considerar cómo el arco narrativo principal interactúa con las posibilidades que ofrecen dos de los cronotopos del juego. El juego crea un mundo poscolonial de opresión y lo enfrenta a una protagonista de buena reputación, con el claro objetivo de dar a conocer la forma en la que Lara Croft pasa de ser una egocéntrica profanadora de tumbas, a un icono de las actitudes imperiales hacia el patrimonio cultural no europeo, a curadora atenta y cuidadosa de dicho patrimonio que trata a los indígenas como iguales. Esta es una promesa que el juego no cumple: el cambio de actitud de Lara no solo parece infundado y malintencionado sino

también superficial. La heroína sigue siendo quien era al comienzo (una profanadora de tumbas) y es solo la retórica que enmarca sus acciones la que cambia. Para analizar este fracaso, es importante prestar atención a un último aspecto del análisis cronotópico: la interacción entre el tiempo histórico y el biográfico.

Tal y como afirma Bajtín (1981: 108-110), la invención del cronotopo de aventuras en las novelas griegas introdujo un tipo de protagonista nueva: una persona privada, cuyos problemas y aflicciones se dibujaban en la esfera privada, en contraste con el sujeto estrictamente público y político de la novela de viajes épica o los primeros modelos de biografías. Siguiendo las convenciones de una narrativa de aventuras readecuada para un juego digital tal y como lo describen Salin y Galanina (2020), *Shadow of the Tomb Raider* sigue inconscientemente la ideología de la vida privada en la construcción de su heroína. El cronotopo del esfuerzo, en especial las arenas, no es específico con las áreas geográficas concretas en las que el juego se ubica, del mismo modo en que el romance griego crea un mundo no específico como telón de fondo de las dificultades de sus protagonistas: de hecho, hay zonas de combates similares en las anteriores entregas de esta trilogía. La trama principal también sigue este curso: a pesar de esta disposición, al retratar al archienemigo de Lara como benefactor de varias comunidades de América del Sur y a la propia Lara como una de las causas de la miseria de estas gentes, el juego se olvida rápidamente de la perspectiva política para dar a conocer la misión personal de Lara de venganza y redención. Incluso el hecho de que la heroína deba asumir un supuesto rol público como la reina de Paititi asesinada no cambia nada: al asumir esta posición, Lara se venga de su némesis y después se retira al resguardo de la vida privada —*nota bene*, en la novela, un lujo de los sujetos imperiales que pueden refugiarse de los peligros de la historia en el mundo privado (Jameson, 2006). Por otra parte, la crítica poscolonial se expresa principalmente



Shadow of the Tomb Raider

AQUÍ RADICA EL PROBLEMA PRINCIPAL: EN EL JUEGO LO PÚBLICO Y POLÍTICO ESTÁ CLARAMENTE SEPARADO DE LO PRIVADO AL PRESENTARSE ESTAS DOS ÁREAS DE LA VIDA MEDIANTE DIFERENTES CRONOTOPOS QUE POSIBILITAN DIFERENTES TEMPORALIDADES Y DIFERENTES CONJUNTOS DE ACCIONES POSIBLES

dentro del cronotopo de navegación en el modo en el que el espacio muestra su aspecto temporal. Por lo tanto, es el espacio de navegación, en el que habita la Lara reflexiva, el que se construye como comentario político sobre el legado colonial en América del Sur. Pero todos estos imaginarios no pueden influenciar a la heroína porque dentro del tiempo en bucle del cronotopo de navegación, cualquier cambio —incluyendo la transformación del posicionamiento ideológico de la protagonista— es imposible.

Esta contradicción es muy evidente cuando analizamos los episodios de viajes en el tiempo. Hay dos únicas ocasiones en *Shadow of the Tomb Raider* en las que Lara se mueve a contracorriente del tiempo. Como he mencionado anteriormente,

Lara encuentra el camino hacia la ciudad perdida de Paititi, el enclave de la América pre-colonial. Esta hazaña se articula a través de elementos espaciales y establece una continuidad entre Paititi y el resto del mundo en el juego. También es una hazaña fácil de reproducir ya que Lara entra y sale de la ciudad con libertad. El segundo viaje en el tiempo es una retrospectiva: un nivel separado del resto en el juego e imposible de visitar en el que Lara rememora su infancia. Esta secuencia, única y separada de cualquiera de los otros cronotopos del juego, explica la motivación personal de Lara y proporciona el marco narrativo de toda la trama. Es también una secuencia muy privada que contrasta con el carácter público del viaje de Lara a Paititi.

Aquí radica el problema principal: en el juego lo público y político está claramente separado

de lo privado al presentarse estas dos áreas de la vida mediante diferentes cronotopos que posibilitan diferentes temporalidades y diferentes conjuntos de acciones posibles. El tiempo histórico del juego, objeto de la crítica poscolonial, no ofrece posibilidad alguna de influenciar la trama del juego. La evolución de la trama sigue siendo cuestión del tiempo biográfico, dentro del cual ocurre cualquier progreso emocional y psicológico de la protagonista y que se equipara a avanzar a través del cronotopo del esfuerzo (Ensslin y Goorimoorthee, 2020).

Así pues, creo firmemente que la incapacidad de partida para discutir seriamente el legado poscolonial y el papel que la saga *Tomb Raider* ha jugado en perpetuar el imaginario imperial nace de

la composición cronotópica del juego. Como sujeto creado por los cronotopos del juego, la versión de Lara capaz de cambiar existe de forma exclusiva dentro del tiempo biográfico y la crítica poscolonial solo es posible dentro del espacio-tiempo histórico y público. Lara Croft puede alcanzar una redención personal y una conclusión afectiva, pero no es capaz de relacionarse con la parte política del juego porque, como heroína, ocupa una postura cómoda distanciada de la historia. ■

NOTAS

- 1 Nota de la traductora: la traducción del texto de Bajtín se corresponde con la traducción de Helena S. Kriukova y Vicente Cazarra de *Teoría y Estética de la Novela* publicada en 1989 por Taurus.
- 2 Nota de la traductora: en castellano está incluido en la traducción de Tatiana Bubnova de *Estética de la Creación Verbal* publicada en 2003 por Siglo XXI.
- 3 «Chronotopes open up to the characters a certain time-space of possible action, which is conditioned by a locality or a social situation but still leaves the individual the freedom of ethical choice».
- 4 «Arguably constructs a kind of feminine enclave in the male-dominated spaces of modern videogames».
- 5 «In line with the Bakhtinian chronotope, the games highlight movement through life as a walkable space in terms of both a temporal process and a narrow or confined corridor (Passage), physical topography designed for goal-directed linear movement from origin to destination (The Path), and the process and result of travelling long distances (Journey)».

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1), 1-15. Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, E. (2007). Allegories of Space. En F. von Borries, S. P. Walz, M. Böttger (eds.), *Space Time Play* (pp. 44-47). Berlin: Birkhäuser.
- Aarseth, E.; Günzel, S. (eds.) (2019). *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Bajtín, M. M. [Bakhtin, M. M.] (1981). Forms of Time and of the Chronotope in the Novel: Notes Toward a Historical Poetics. En M. M. Bajtín [M. M. Bakhtin], *The Dialogic Imagination: Four Essays* (pp. 84-258). Austin: University of Texas Press.
- Bajtín, M. M. [Bakhtin, M. M.] (1986). The Bildungsroman and Its Significance in the History of Realism. En M. M. Bajtín [M. M. Bakhtin], *Speech genres and other late essays* (pp. 10-59). Austin: University of Texas Press.

- Bezio, K. M. S. (2016). Artifacts of Empire: Orientalism and Inner-Texts in *Tomb Raider* (2013). En C. Duret, C.-M. Pon (eds.), *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games* (pp. 189-208). Hershey: IGI Global, Recuperado de <https://www.igi-global.com/chapter/artifacts-of-empire/157033>.
- Bonner, M. (2018). *The Open World Chronotope - On Bakhtin's Theory and The Topology of Non-Linear Game Worlds*. Copenhagen, 2018.
- Bowman, D. (2019). Domesticating the First-Person Shooter. The Emergent Challenge of *Gone Home's* Homely Chronotope. *Press Start*, 5(2), 150-175. Recuperado de <http://press-start.gla.ac.uk>
- Breger, C. (2008). Digital Digs, or Lara Croft Replaying Indiana Jones. Archaeological Tropes And 'Colonial Loops' in New Media Narrative. *Aether. The Journal of Media Geography*, 11, 41-60.
- Crystal Dynamics (2013). *Tomb Raider*: Square Enix.
- Drumm, R. (2018). Shadow of the Tomb Raider or Shadow of Colonialism? *HeadStuff*. Recuperado de <https://www.headstuff.org/entertainment/gaming/shadow-of-the-tomb-raider/>.
- Dyer-Witheford, N.; Peuter, G. de (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis; Londres: University of Minnesota Press.
- Eidos Montréal (2018). *Shadow of the Tomb Raider*: Square Enix.
- Ensslin, A.; Goorimoorthee, T. (2020). Transmediating Bildung: Video Games as Life Formation Narratives. *Games and Culture*, 15(4), 372-393. <https://doi.org/10.1177/1555412018796948>.
- Fernández-Vara, C. (2011). Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. En *Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*.
- Fuchs, M.; Erat, V.; Rabitsch, S. (2018). Playing Serial Imperialists: The Failed Promises of BioWare's Video Game Adventures. *The Journal of Popular Culture*, 51(6), 1476-1499. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12736>.
- Fuller, M.; Jenkins, H. (1995). Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue. En S. G. Jones (ed.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community* (pp. 57-72). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Günzel, S. (2007). 'Eastern Europe 2008': Maps and Geopolitics in Videogames. En F. von Borries, S. P. Walz, M. Böttger (eds.), *Space Time Play* (pp. 444-450). Berlin: Birkhäuser.
- Günzel, S. (2019). What Do They Represent? Computer Games as Spatial Concepts. En E. Aarseth, S. Günzel (eds.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games* (pp. 14-40). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Hammar, E. L. (2017). Counter-Hegemonic Commemorative Play: Marginalized Pasts and the Politics of Memory in the Digital Game *Assassin's Creed: Freedom Cry*. *Rethinking History*, 21(3), 372-395. <http://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256622>
- Hanson, C. F. (2002). Lost Among White Others: Late Victorian Lost Race Novels for Boys. *Nineteenth Century Contexts*, 23(4), 497-527. <http://doi.org/10.1080/08905490208583555>
- Harrer, S. (2018). Casual Empire: Video Games as Neocolonial Praxis. *Open Library of Humanities*, 4(1). <http://doi.org/10.16995/olh.210>
- Hirschkop, K. (2001). Bakhtin in the Sober Light of Day. En K. Hirschkop, D. Shepherd (eds.), *Bakhtin and Cultural Theory* (pp. 1-25). Manchester: Manchester University Press.
- Holquist, M. (2002). *Dialogism: Bakhtin and His World*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Jameson, F. (2006). Businessman in Love. En F. Moretti (ed.), *The novel. Forms and Themes* (pp. 436-448). Princeton: Princeton University Press
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. En N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press.
- Juul, J. (2004). Introduction to Game Time/Time to Play: An Examination of Game Temporality. En N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 131-142). Cambridge: MIT Press.
- Karhulahti, V.-M. (2013). A Kinesthetic Theory of Video Games: Time-critical Challenge and Aporetic Rhematic. *Game Studies*, 13(1). Recuperado de <http://>

- gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_of_the_videogame.
- Karhulahti, V.-M.; Bonello Rutter Giappone, K. (en prensa). Punchline Behind the Hotspot: Structures of Humor, Puzzle, and Sexuality in Adventure Games (with Leisure Suit Larry in Several Wrong Places). *Journal of Popular Culture*.
- Katz, W. R. (2010). *Rider Haggard and the Fiction of Empire: A Critical Study of British Imperial Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Klevjer, R. (2006). Dancing with the Modern Grotesque: War, Work, Play and Ritual in the Run-And-Gun First Person Shooter. En M. Bittanti (ed.), *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, (pp. 223-249). Milano: Costa & Nolan.
- Kłosiński, M. (2018). *Hermeneutika gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.
- Lacina, D. (2018). 'Shadow of the Tomb Raider' Tries, but Fails, to Tackle Its Own Colonialism. *VICE*. Recuperado de <https://www.vice.com/en/article/d3jgeq/shadow-of-the-tomb-raider-review-tries-but-fails-to-tackle-its-own-colonialism>, checked on 1/16/2021.
- Lammes, S. (2010). Postcolonial Playgrounds: Games and Postcolonial Culture. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 4(1), 1-6. Recuperado de <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol-4no1-1/149>
- Leino, O. T. (2012). Death Loop as a Feature. *Game Studies*, 12(2). Recuperado de http://gamestudies.org/1202/articles/death_loop_as_a_feature
- MacDonald, K. (2018). Shadow of the Tomb Raider makes Lara Croft Look Boring. *The Guardian*, 9/10/2018. Recuperado de <https://www.theguardian.com/games/2018/sep/10/shadow-of-the-tomb-raider-review-lara-croft>.
- Magnet, S. (2006). Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game Tropic. *Journal of Communication Inquiry*, 30(2), 142-162. <http://doi.org/10.1177/0196859905285320>
- Majkowski, T. (2016). King Solomon's Mines (cleared): Cartography in Digital Games and Imperial Imagination. En S. Lammes, C. Perkins, S. Hind, A. Gekker, C. Wil-
- mott, D. Evans (eds.), *Charting the Digital: Discourse, Disruption, Design, Detours* (pp. 55-72). Wencja: University of Warwick.
- Mathison, Y. (2008). Maps, Pirates and Treasure: The Commodification of Imperialism in Nineteenth-century Boys' Adventure Fiction. En D. Denison, *The Nineteenth-century Child and Consumer Culture*, (pp. 173-185). Londres: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315238074>
- Michael, N. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Mignolo, W. (2003). *The Darker Side of the Renaissance: Literacy, Territoriality, and Colonization*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Morson, G. S., Emerson, C. (1990). *Mikhail Bakhtin: Creation of a Prosaics*. Palo Alto: Stanford University Press.
- Mrugalski, M., Pietrzak, P. (2004). Spory o Bachtinowską koncepcję karnawału. *Pamiętnik Literacki*, 95(4), 160-176.
- Mukherjee, S. (2015). The Playing Fields of Empire: Empire and Spatiality in Video Games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 7 (3), 299-315. http://doi.org/10.1386/jgvw.7.3.299_1
- Mukherjee, S. (2017). Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back. En *Videogames and Postcolonialism*. Cham: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-319-54822-7_2 Springer.
- Mukherjee, S. (2018). Playing Subaltern. *Games and Culture*, 13(5), 504-520. <https://doi.org/10.1177/1555412015627258>.
- Murray, S. (2019). Playing Whiteness in Crisis in The Last of Us and Tomb Raider. En *ToDIGRA* 4(3). <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.102>.
- Plante, C. (2018). *Shadow of the Tomb Raider Review: A Fun But Dark Critique of the Series*. En *Polygon*, 9/10/2018. Recuperado de <https://www.polygon.com/reviews/2018/9/10/17838346/shadow-of-the-tomb-raider-review-xbox-one-ps4-pc>.
- Pratt, M. L. (1992). *Imperial Eyes: Travel Writing and Transculturation*. Nueva York y Londres: Routledge.
- Rieder, J. (2012). *Colonialism and the Emergence of Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.

- Rockwell, G. (2002). Gore Galore: Literary Theory and Computer Games. *Computers and the Humanities*, 36(3), 345-358. <https://doi.org/10.1023/A:1016174116399>.
- Ryan, M.-L. (2004). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L.; Thon, J.-N. (2014). *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Salin, A. (2019). Adventure Chronotope in Video Games: The Present and the Past. *Conference in Computer Games: Interfaces of Media Reality*, St Petersburg.
- Steinby, L., Klapuri, T. (2013). *Bakhtin and His Others: (Inter)Subjectivity, Chronotope, Dialogism*. Londres; Nueva York; Delhi: Anthem Press.
- Ubisoft Montréal (2013). *Assassin's Creed IV: Black Flag - Freedom Cry*: Ubisoft.
- Ulicka, D. (2001). Niektóre problemy poetyki Bachtina. En *Teksty Drugie*, 6, 33-58. Recuperado de <https://rcin.org.pl/dlibra/docmetadata?showContent=true&id=58108>
- Ulicka, D. (2008). Dlaczego Bachtinowski 'chronotop' nie jest metaforą? *Studia Litteraria Polono-Slavica*, 8, 149-175. Recuperado de <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=7225>
- Ulicka, D. (2018). Kariera chronotopu. *Teksty Drugie. Teoria literatury, krytyka, interpretacja*, 1, 259-271. <https://doi.org/10.18318/td.2018.1.15>
- Vella, D. (2019). There's No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games. En E. Aarseth, S. Günzel (eds.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games* (pp. 141-165). Bielefeld: transcript Verlag.
- Von Republic (2018). The Shadow of Colonialism. *Von Republic*. Recuperado de <https://vonrepublic.club/the-shadow-of-colonialism-tomb-review/>.
- Walker, J. (2018a). How to Save Tomb Raider: A Proposal for Where the Series Should Go Next. *Rock Paper Shotgun*. Recuperado de <https://www.rockpapershotgun.com/2018/09/17/how-to-save-tomb-raider-a-proposal-for-where-the-series-should-go-next/>.
- Walker, J. (2018b). Wot I Think: Shadow Of The Tomb Raider. *Rock Paper Shotgun*. Recuperado de <https://www.rockpapershotgun.com/2018/09/13/shadow-of-the-tomb-raider-review/>.
- Wei, H., Bizzocchi, J., Calvert, T. (2010). Time and Space in Digital Game Storytelling. *International Journal of Computer Games Technology*, 1, 1-23. <https://doi.org/10.1155/2010/897217>.
- Zagal, J. P., Mateas, M. (2010). Time in Video Games: A Survey and Analysis. *Simulation & Gaming*, 41(6), pp. 844-868. <https://doi.org/10.1177/1046878110375594>.
- Салин, А. С., Галанина, Е. В. (2020). Авантурный хронотоп в видеоиграх: настоящее и будущее [Adventurous Chronotope in Video Games: Present and Future]. *Международный журнал исследований культуры*, 1, 202-215. <https://doi.org/10.24411/2079-1100-2020-000015>

REDIMIR LA HISTORIA. ANÁLISIS CRONOTÓPICO DE *SHADOW OF THE TOMB RAIDER*

Resumen

En este artículo llevaré a cabo una interpretación cronotópica de *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montréal, 2018), la última entrega de la extensa saga *Tomb Raider*, para explicar por qué el juego es incapaz de enfrentarse a los problemas ideológicos de la saga. Como última entrega de la *trilogía de precuelas*, que se estrenó con *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), el juego concluye la historia del paso a la edad adulta de Lara Croft. La protagonista del juego pasa de ser una estudiante soñadora perdida en una isla misteriosa, como se exponía en el primer juego, a convertirse en una aventurera bien preparada y decidida que deja atrás la larga sombra de su padre y que triunfa sobre la siniestra organización Trinity. La ideología detrás del género que *Shadow of the Tomb Raider* representa está estrechamente conectada con las novelas para adolescentes escritas durante la época de mayor apogeo del imperio británico. En el presente artículo, mi objetivo es investigar cómo la arquitectura espaciotemporal del juego, con un análisis basado en las teorías de Bakhtin sobre el cronotopo, contribuye a una lectura del juego que deja al descubierto su intento fallido de criticar el legado problemático de la saga *Tomb Raider*.

Palabras clave

Cronotopo; Tomb Raider; Lara Croft; Bakhtin; Espacio; Tiempo.

Autor

Tomasz Z. Majkowski es profesor investigador en la Jagiellonian University en Cracovia y director del Centro de Investigación de Juegos en la misma universidad. Es también uno de los fundadores de la Central and Eastern European Game Research Association y de la red de investigación Games and Literary Theory. Su investigación se inspira principalmente en la filosofía de Bakhtin y la teoría poscolonial. Además de investigar juegos, explora cuentos tradicionales, *fandom* y Disney. En su tiempo libre, diseña y traduce juegos de rol de mesa y bebe vino. Contacto: tomasz.majkowski@uj.edu.pl

Referencia de este artículo

Majkowski, T. Z. (2021). Redimir la historia. Análisis cronotópico de *Shadow of the Tomb Raider*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 35-56.

REDEMPTION OUT OF HISTORY. CHRONOTOPICAL ANALYSIS OF *SHADOW OF THE TOMB RAIDER*

Abstract

In this paper I will use chronotopical interpretation of *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montréal, 2018), the latest installment in the long-standing *Tomb Raider* series, to explain the reason behind the game's inability to address ideological issues underlying the series. As the final part of the prequel trilogy, introduced with the premiere of the *Tomb Raider* (Crystal Dynamics 2013), the game concludes Lara Croft's coming of age story. The protagonist turns from an idealistic student stranded on the mysterious island, featured in the first installment, into a fully formed and determined adventurer, casting away her father's long shadow and triumphing over the sinister Trinity organization. The ideology informing the genre *Shadow of the Tomb Raider* represents is inherently tied to the novels for adolescents, produced in the heydays of the British Empire. In this paper my main aim is to present how the spatiotemporal architecture of the game, analyzed through the lenses of Bakhtin's chronotope, contributes to the game failure as a serious criticism toward *Tomb Raider* series troublesome legacy.

Key words

Chronotope; Tomb Raider; Lara Croft; Bakhtin; Space; Time.

Author

Tomasz Z. Majkowski is an Associate Professor at Jagiellonian University in Krakow and head of the Jagiellonian Game Research Centre. He is also founding member of Central and Eastern European Game Research Association and Games and Literary Theory research network. His main research inspiration is Bakhtinian philosophy and postcolonial theory. Besides games, he researches fairy tales, fandoms, and Disney. In his spare time, he designs and translates tabletop roleplaying games and drinks wine.

Contact: tomasz.majkowski@uj.edu.pl

Article reference

Majkowski, T. Z. (2021). Redemption out of history. Chronotopical analysis of *Shadow of the Tomb Raider*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 35-56.

Edita / Published by



Licencia / License



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

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 puzle 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 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 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 puzle 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, sencillamente, 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-

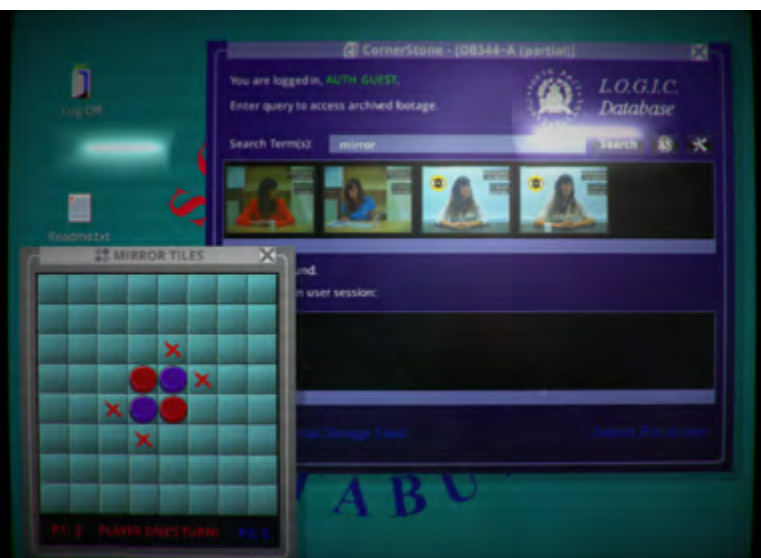
cogido tres juegos de diferentes países y continentes (Reino Unido, Estados Unidos y Japón), para ilustrar diversos enfoques de diferentes culturas y demostrar la variedad de formas en que los juegos de detectives incorporan los rasgos posmodernos. Los juegos son *Her Story* (Sam Barlow, 2015), *Blade 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.

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



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

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 detectivesca, 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



EL
CAMAROTE
DE PERE
JULES

Licencia / License



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

EL DEMONIO DEL GAMEPLAY EMOCIONAL ESTÁ EN LOS DETALLES. MICROANÁLISIS DE ESCENARIOS DE COMPLEJIDAD AFECTIVA EN VIDEOJUEGOS

ÓLIVER PÉREZ-LATORRE

El teórico literario Keith Oatley definió las ficciones como simuladores emocionales (Oatley, 1999, 2011: 17). Así, en tanto que simuladores, las ficciones nos plantean ensayos emocionales donde a veces se conjugan diversas tonalidades afectivas de formas singulares, ya sea a través de relaciones de contraste, tensión, complementariedad... Experiencias afectivas que, si bien pueden resonar con lo familiar o cotidiano, nos hacen revivir dichas emociones a través de una luz particular, de algún modo convirtiéndolas en algo distinto o con renovada intensidad. En relación con ello, en este artículo propongo un esbozo teórico sobre la noción de «escenarios de complejidad emocional» en los videojuegos, combinando la aplicación de teoría preexistente alrededor de la narratología emocional y una aproximación inductiva, a través de cinco microestudios de caso (análisis de escenas y fragmentos de videojuegos).

Parte de la contribución original del trabajo reside en su posicionamiento metodológico, que

difiere de los estudios (hegemónicos) sobre complejidad narrativa orientados a la dimensión cognitiva, la noción de *puzzle film* o la complejidad estructural del relato como conjunto (Mittell, 2006, 2015; Buckland, 2009), así como de la tendencia en auge del análisis experiencial basado en el *big data* y las *gameplay metrics* (Wallner y Kriglstein, 2015, y proyectos de la Software Studies Initiative¹). Desde una perspectiva afín al trabajo de García Catalán, Sorolla Romero y Martín Núñez (2019), propongo (re)leer la complejidad narrativa como un fenómeno que se puede y se debe entender (también) con el foco puesto en la dimensión emocional y desde un análisis microcualitativo. Se trata de ensayar un tipo de análisis que identifique y ponga en valor breves pasajes del videojuego con una especial significación afectiva; pasajes que, sin necesidad de ser totalmente aislados del conjunto, acrecientan su interés desde un análisis minucioso, que les conceda cierta autonomía. Dicho de otro modo, parafraseando la expresión po-

pular, me dispongo a argumentar que el demonio de la complejidad emocional del videojuego está en los detalles.

MARCO TEÓRICO

Una de las referencias seminales del análisis afectivo del relato puede encontrarse en la Estética de la Recepción de la Escuela de Constanza. En los años setenta, Wolfgang Iser (1980) y Hans Robert Jauss (1986) postularon un análisis del texto literario orientado a dilucidar la «experiencia estética» del lector, y que desbordaba los límites de la construcción cognitiva del relato (inferencias, esquemas cognitivos, etcétera): la estética de la recepción atendía también a aspectos de acento afectivo como, por ejemplo, los procesos de identificación con personajes. En este trabajo adoptaremos, como marco teórico, un conjunto de referentes de los *Film Studies* y los *Game Studies* afines a aquella mirada de la Escuela de Constanza, aunque no necesariamente en afiliación directa con la misma.

Desde los años setenta los *Film Studies* cuentan con una tradición relevante de análisis psicoanalítico del texto, conjugando la teoría del psicoanálisis con lecturas ideológicas (Plantinga y Smith, 1999: 10-13; Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis, 1999: 147-211), y, poco a poco, han ido cobrando también peso otras perspectivas, relacionadas con la psicología cognitiva o cognitivo-emocional, la psicología evolutiva o la neuropsicología (Bordwell, 1996; Smith, 1995; Plantinga y Smith, 1999; Grodal, 2009; Plantinga, 2009). Tomamos aquí, como referencia central, la teoría cognitivo-emocional de la experiencia del espectador de cine de ficción de Carl Plantinga (2009). El modelo de Plantinga se basa en una tipología de dimensiones emocionales del espectador de ficción, de las que aquí destacamos cuatro (2009: 69):

Direct emotions: emociones que genera en el espectador algún suceso de la trama (por ejemplo, sorpresa ante un giro argumental).

Sympathetic/antipathetic emotions: emociones que experimentamos hacia personajes del relato (admiración, compasión...).

Meta-emotions: emociones basadas en otra emoción previa que experimentamos durante el visionado de un film. Por ejemplo, al desear la muerte de un determinado personaje, podemos sentirnos culpables o avergonzados por ello.

Artifact[-related] emotions: emociones relativas a la propia construcción del film como objeto, o sus creadores. Por ejemplo, podemos sentir admiración por la astucia narrativa del guionista, o asombro respecto a la espectacularidad de ciertos efectos especiales, etcétera.

La aproximación de Plantinga tiene, como limitación principal, la escasa atención que dedica al factor social y al cambio sociohistórico para entender el fenómeno de la experiencia emocional del film. Ofrece, más bien, un mapa de las bases relativamente estables de la experiencia emocional con el film de ficción, tomando como referencia el cine de Hollywood. En cambio, desde los estudios culturales se postula un mayor énfasis en la conexión emoción-sociedad. Así, Michael Ryan y Douglas Kellner (1990) analizaron los cambios sociales en las décadas de los sesenta, setenta y ochenta, a través del cine popular, mostrando, por ejemplo, las relaciones entre tensiones sociales y la dimensión emocional del cine de terror. Este tipo de aproximaciones (ver también Deleyto, 2003) se puede conectar con el denominado *affective turn* de los estudios culturales contemporáneos, desde el que diversas investigadoras postulan una mayor atención por lo emocional en el análisis cultural (Gregg y Seigworth, 2010; Berlant, 2011; Ahmed, 2015). Estas autoras plantean que lo afectivo posee un potencial social y político que sobrepasa el análisis de psiques individuales y experiencias personales e intransferibles, y está profundamente engarzado en la cultura:

La afectividad, en sus trabajos, es aquello que limita y hace posibles las nociones de lo personal, lo colectivo, y las identidades emergentes. Para estas teóri-

cas, el afecto es una profunda fuerza relacional que se prende a y es expresada a través de todo tipo de textos culturales² (Anable, 2018: 10).

Pasando a los *Video Game Studies*, el enfoque afectivo cobró protagonismo muy pronto en este campo. Desde los pioneros tratados sobre diseño de videojuegos (Rollings y Morris, 2003; Hunicke, Leblanc y Zubeck, 2004; Fullerton, 2008) se planteó la creación de videojuegos como un arte experiencial: los creadores diseñan reglas y mecánicas de juego (junto a imágenes, banda sonora, etcétera), que son un medio para un fin superior: proporcionar determinado tipo de experiencias a los jugadores. El espectro emocional de aquellos tratados era, sin embargo, algo limitado: se ponía sobre todo énfasis en la comprensión de la diversión y sus placeres componentes, respecto a lo cual hizo fortuna la lista de Hunicke, Leblanc y Zubeck: *sensation, challenge, discovery, fantasy...* Más recientemente, en *How Games Move Us*, Katherine Isbister (2016) ha explorado el diseño emocional de videojuegos con atención a las propuestas de los *indie games* contemporáneos, algunas de ellas infrecuentes en el *mainstream* (impotencia, contemplación...). Asimismo, delinea algunas dimensiones fundamentales de la experiencia emocional en el medio: procesos de toma de decisiones, empatía e identificación con el avatar, interacción social, etcétera. En todo caso, una referencia de especial interés en este trabajo es la propuesta de Aubrey Anable en *Playing with Feelings* (2018), que traslada el *affective turn* de los estudios culturales al campo videolúdico. Basándose en el concep-

to de *structures of feeling* de Raymond Williams, Anable argumenta que la experiencia emocional de los videojuegos está estrechamente vinculada al contexto social y las dinámicas de nuestra vida cotidiana, y no deja de tener un componente político e ideológico.

CINCO MICROANÁLISIS SOBRE COMPLEJIDAD EMOCIONAL EN VIDEOJUEGOS

Desde el marco teórico planteado, me propongo desarrollar cinco ejemplos sobre la complejidad emocional en videojuegos, que elaboro a modo de microanálisis. Metodológicamente, los análisis están basados en una combinación del análisis textual del videojuego, la teoría de la experiencia emocional del cine de Plantinga (2009) y el microanálisis fílmico (Zunzunegui, 2016). Del análisis textual videolúdico tomo los conceptos e instrumentos analíticos necesarios para diseccionar tanto el diseño lúdico (reglas de juego, patrones de *gameplay*) como el diseño narrativo del videojuego y la interacción entre ambos (Fernández-Vara, 2015; Plannells, 2015; Navarro, 2016; Pérez-Latorre, 2012). De la teoría de Plantinga (2009) adopto la tipología de dimensiones emocionales de la experiencia fílmica, reseñada anteriormente, más algunos otros conceptos, que aparecerán puntualmente en los análisis, tales como los *working-through scenarios* o los *empathy scenarios*.

Respecto al microanálisis fílmico, en *La mirada cercana*, Zunzunegui (2016) postula un análisis fílmico en «primer plano», es decir, centrado en fragmentos breves: una secuencia, un conjunto limitado de planos. Por un lado, considera que en dichas microsecuencias es posible «observar la condensación de las líneas de fuerza que constituyen el filme del que son extirpadas» (2016: 19). Al mismo tiempo, extraer los momentos elegidos del cuerpo global del film facilita, como demuestra en sus análisis, dar el salto hacia consideraciones más «abstractas», más allá del film en sí mismo. Así,

BASÁNDOSE EN EL CONCEPTO DE STRUCTURES OF FEELING DE RAYMOND WILLIAMS, ANABLE ARGUMENTA QUE LA EXPERIENCIA EMOCIONAL DE LOS VIDEOJUEGOS ESTÁ ESTRECHAMENTE VINCULADA AL CONTEXTO SOCIAL Y LAS DINÁMICAS DE NUESTRA VIDA COTIDIANA

paradójicamente, el microanálisis puede ayudar a entender mejor la esencia del film y, al mismo tiempo, resultar liberador para el analista a nivel interpretativo.

Los cinco casos de estudio corresponden a pasajes de los videojuegos *The Walking Dead: Season 2* (Telltale Games, 2013-14), *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), *Rinse and Repeat* (Robert Yang, 2015) y *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2009). La selección del corpus responde, principalmente, a la voluntad de cubrir diversas categorías analíticas del modelo de Plantinga. A modo complementario, el último caso de estudio nos permitirá ilustrar también lo que hemos identificado como principal limitación de su teoría: las resonancias sociohistóricas de las experiencias emocionales con la ficción. Asimismo, he tomado en cuenta mi memoria personal como aficionado a los videojuegos, bajo la premisa de que las escenas memorables para un aficionado/a tienen que ver a menudo con experiencias emocionales singulares o intensas (acerca de la relación entre emoción y memoria, ver, por ejemplo, Ruiz-Vargas, 1997).

1. Clementine ensombrecida. *The Walking Dead 2*, subtramas implícitas, puesta en escena y escenarios de empatía

La interrelación de dos escenas de *The Walking Dead: Season 2* nos ofrece un ejemplo de (micro) complejidad emocional basada en las emociones empáticas, relativas a personajes (Plantinga, 2009). En este videojuego postapocalíptico, asistimos al duro proceso de maduración personal de Clementine, la niña que pasa de ser la coprotagonista en la primera entrega a ser la protagonista (ya adolescente), y avatar de la jugadora, en la segunda parte. En el episodio final de la segunda entrega, *No Going Back*, hay un pasaje en el que Clementine debe caminar largo tiempo en busca de un nuevo lugar donde refugiarse, junto a los adultos Kenny o Jane (uno u otra, en función de bifurcaciones previas del relato), y el bebé Alvin.

La peregrinación de Clem a través del yermo postapocalíptico desemboca en un pequeño clúster de ramificaciones narrativas, dos de las cuales presentan interesantes conexiones afectivas implícitas.

En una de esas ramas, Clementine, Kenny y el bebé llegan a Wellington para descubrir que la tierra prometida está vallada con un muro metálico. Tras una conversación con la vigilante, esta les ofrece dejar pasar solamente a Clem y el bebé. Así, la jugadora debe decidir si mantener el grupo unido, con el precio de regresar todos al yermo, o que Clem y el bebé entren a Wellington, despidiéndose de Kenny. Decida lo que decida la jugadora, la escena cobra una notable carga dramática, concluyendo con una imagen de los portones de Wellington cerrándose, ya sea separando al grupo o con los tres en el exterior, abandonados de nuevo a los peligros del mundo postapocalíptico.

Si volvemos unos pasajes atrás, Clem habría podido recorrer el camino previo junto a Jane, en lugar de Kenny. En dicha rama narrativa, Clem, Jane y el bebé Alvin no desembocan en Wellington, sino en una tienda abandonada, que deciden que les servirá como refugio. Al poco de llegar, una familia de dos padres y un niño, de edad ligeramente inferior a Clementine, se acercan a la puerta enrejada del edificio. Explican a Clem y Jane que están hambrientos, exhaustos, necesitan ayuda. El juego plantea entonces un dilema moral: dejar pasar a los desconocidos (con los riesgos o problemas que podría suponer), o mantener la puerta cerrada (acerca de la relación entre moralidad y diseño de videojuegos, ver Sicart, 2013). Si la jugadora escoge la segunda opción, los padres dedican una breve pero amarga recriminación a la joven, y mientras se alejan el niño se gira un momento, mirando a Clem con desolación.

Hay un nexo afectivo potencial entre las dos escenas, que transcurre entre la compasión por Clem (y Kenny y el bebé), en la primera, y una mezcla más compleja de tristeza, decepción y compasión hacia la protagonista, en la segunda (opción de rechazar a los viajeros). Asimismo, de



Fig. 1, fig. 2. *The Walking Dead: Season 2*

haber recorrido (antes o, en todo caso, después) la rama narrativa de Wellington, la tristeza/decepción hacia Clem, al rechazar a los viajeros, cobra una amargura significativamente más intensa. En definitiva, el juego nos muestra cómo una misma persona (Clem/la jugadora) puede pasar (demasiado) fácilmente de ser una víctima de barreras antiextranjeros a una promotora de las mismas.

La sutileza en los detalles del diseño y la composición de las escenas e imágenes aportan al conjunto un valor añadido, en tanto que escenario de complejidad emocional. Si en la escena de Wellington destaca la imagen final del portón cerrándose, con la vista de cámara desde dentro de la ciudad, en la escena de la tienda destaca la presencia del niño, que aporta una rima de sentido trágico entre los dos pasajes: podemos ver a la propia Clementine reflejada en ese niño. El plano-contraplano final de Clem y el niño (figs. 1 y 2), con Clem incapaz de sostener la mirada todo el tiempo, constituye un ejemplo de lo que Plantinga ha denominado «escenarios de empatía» (2009: 126): pasajes clave de ciertas escenas, donde el montaje audiovisual va convergiendo poco a poco en uno o varios planos cerrados sobre el rostro del personaje/s, planos que dilatan al menos un instante la cadencia del montaje, confluyendo con un momento de clímax emocional. Así, la mirada desolada del niño y el contraplano del rostro frío y ensombrecido de Cle-

mentine, como nunca se había mostrado hasta ese momento, configuran un punto de inflexión en el transcurso emocional del juego.

2. El suicidio de Kate en *Life is Strange*. Culpabilidad e impotencia

En el primer capítulo y durante la primera parte del segundo de *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), la jugadora va observando indicios de que Kate Marsh, una amiga de Max, la protagonista, tiene problemas. Al parecer, en el instituto Blackwell están circulando vídeos de una fiesta que atentan contra la privacidad de Kate. Max (la jugadora) ve a Kate preocupada y angustiada en diversos momentos, pero a veces Kate le pide que la deje sola.

La situación de Kate se presenta como una subtrama, mientras el centro gravitatorio del relato gira en torno a la relación entre Max y Chloe, la desaparición de Rachel, amiga íntima de la segunda, y un misterioso poder sobrenatural que Max ha descubierto en sí misma, y que le permite rebobinar el tiempo. Así, el juego sitúa a la jugadora frente al dilema de cómo repartir su atención entre los misterios de la trama principal y la situación de Kate. De hecho, una escena problematiza esto de forma explícita, al forzar a la jugadora a decidir si priorizar una conversación con Chloe o una llamada de Kate. Asimismo, al acudir a devol-

ver un libro a la habitación de Kate, la jugadora tiene la oportunidad de observar algunos objetos de la chica, como fotografías, escritos y pasajes de libros subrayados. Un texto aparece sobreimpresionado, mostrando el pensamiento de Max: «She is way too emo». La jugadora puede interpretar este mensaje como invitación a indagar un poco sobre los detalles, o bien como resumen suficiente de la información que se puede hallar allí.

Hacia el final del segundo capítulo, los acontecimientos se precipitan: Kate se lanza al vacío desde la azotea de uno de los edificios de Blackwell. Max logra ejercer de nuevo su poder sobrenatural, rebobinando el tiempo para elevar a Kate a la azotea, y llegando a tiempo para hablar con ella.

Es entonces cuando la jugadora descubre que su empatía para con el personaje de Kate, en las escenas previas, va a resultar crucial para resolver la situación.

En el caso de no haber prestado demasiada atención a Kate, quizás con la idea de dejar su situación para más tarde, el diálogo con la joven en la azotea resulta muy complicado. El final más probable, en este caso, es que (tal como sucedió a quien suscribe) resulte imposible persuadir a Kate, y esta acabe suicidándose. En esta segunda ocasión, Max (la jugadora) no podrá activar su poder de hacer retroceder el tiempo, ya que sufre una especie de bloqueo o agotamiento por el estrés de la situación.

EL CONTRASTE ENTRE LA FACILIDAD DE HABER ATENDIDO A PEQUEÑOS DETALLES, EN EL MOMENTO APROPIADO, Y LAS FATALES CONSECUENCIAS QUE TIENE EL NO HABERLO HECHO, HACEN QUE LA ESCENA DE LA AZOTEA FUNCIONE EFICAZMENTE COMO CATALIZADORA DE ARREPENTIMIENTO Y CULPABILIDAD EN LA JUGADORA

Fig. 3. *Life is Strange*



Los potenciales efectos emocionales de esta escena de *Life is Strange* atraviesan varias categorías analíticas de Plantinga (2009), y al mismo tiempo invitan a ciertos ajustes teóricos en relación al medio videolúdico. En primer lugar, las «emociones directas», que Plantinga asocia, respecto al cine, a aquellas que los acontecimientos de la trama suscitan en el público, tienen en los videojuegos una dimensión complementaria, en relación a las emociones que sentimos a partir de nuestras propias acciones y decisiones y sus consecuencias en el juego. La frustración por haber fallado sería

un ejemplo de esta variante de las «emociones directas» en el videojuego. En todo caso, dicha frustración, en la escena del suicidio de Kate, cobra algunos matices especiales.

En un medio asociado típicamente a la reversibilidad de las decisiones (*play again*), Dontnod Entertainment logra cuadrar el círculo de una experiencia de irreversibilidad, dotando a la escena de un particular efecto trágico.

Al integrar en el *gameplay* el poder de rebinado de Max, la eliminación del mismo justo en la escena de Kate genera, por contraste, una experiencia de impotencia, con una intensidad notable. Por otro lado, el contraste entre la facilidad de haber atendido a pequeños detalles, en el momento apropiado, y las fatales consecuencias que tiene el no haberlo hecho, hacen que la escena de la azotea funcione eficazmente como catalizadora de arrepentimiento y culpabilidad en la jugadora.

La puesta en escena aporta un halo de trascendencia a la secuencia: de lo que parecía una subtrama más, abruptamente la jugadora se ve inmersa en una escena que realza el papel de Kate. Max y su amiga quedan aisladas del resto de personajes en la azotea, creando una burbuja privada entre las dos, bajo la lluvia, envueltas de una neblina grisácea (fig. 3). Mientras tanto, la imagen se va concentrando progresivamente en sus rostros, culminando en un escenario de empatía (Plantinga, 2009: 126).

La hábil dramatización de la culpabilidad y la impotencia en la escena tiende a suscitar o agudizar la posible decepción de la jugadora por haber fallado (caso de haberlo hecho) en ese implícito

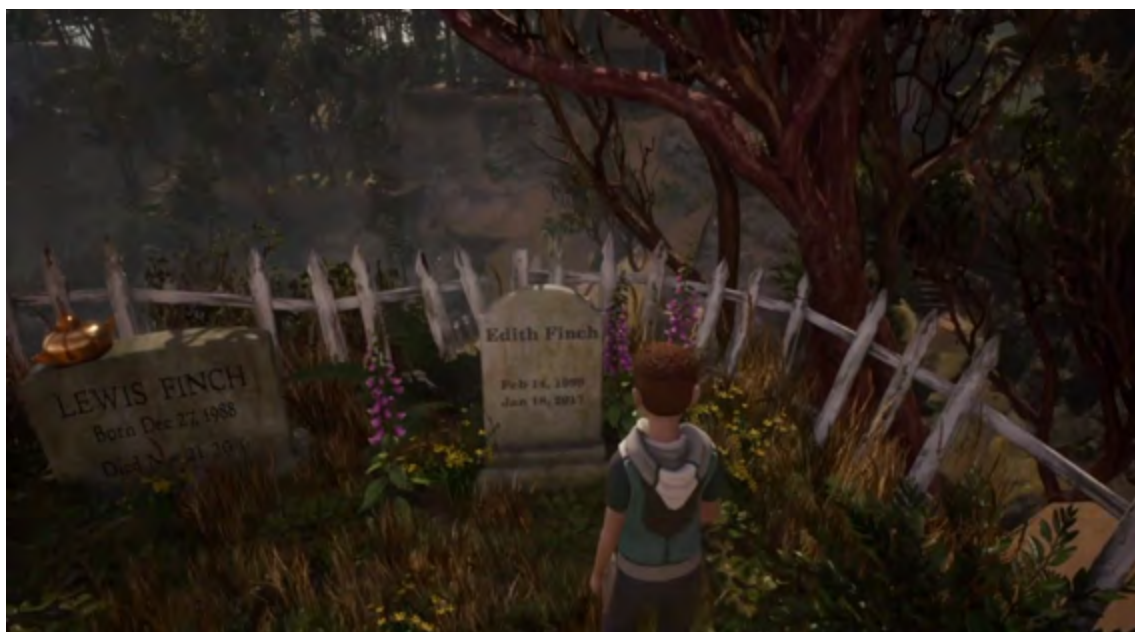


Fig. 4. What Remains of Edith Finch

reto de empatía que planteaba el juego. Y viceversa: la decepción personal como jugadora acentúa la culpabilidad y la impotencia, de tal forma que se genera un cierto bucle afectivo, bordeando lo que Plantinga denomina dimensión meta-emocional (emociones basadas en emociones previas). Tal como apuntan Martín-Núñez, García-Catalán y Rodríguez-Serrano (2016: 6), a propósito de *Life is Strange*: «La culpa agujerea el círculo mágico (Hui-zinga), resquebraja ese espacio que protegería al jugador de los efectos del juego».

3. Ludificación de la memoria, alivio de la pérdida. El final de What Remains of Edith Finch

En una relectura de la teoría de la catarsis de Aristóteles, Plantinga sugiere que una de las razones clave por las que amamos la narrativa son lo que denomina *working-through* escenarios (2009: 169-190), procesos afectivos habitualmente emplazados al final del relato, donde se mezclan la tristeza y el dolor y una implícita sugerencia de recodificación de la misma en términos más positivos, desde un enfoque emocionalmente constructivo. Así, cuando un relato desemboca en uno de estos

escenarios de resiliencia afectiva, junto a la tragedia de un personaje apreciado o un desenlace amargo, se halla a mano algún tipo de asidero cognitivo-emocional implícito, a modo de clave interpretativa, que cada lectora/espectadora/jugadora puede aplicar a su manera. El diario de Edith es un claro ejemplo de ese tipo de asidero emocional/interpretativo, al final de *What Remains of Edith Finch*.

A lo largo del videojuego, el personaje/jugador, cuya identidad no se revela hasta el final, lee el diario de Edith, que le conduce a explorar la vieja mansión de la familia Finch. Con el diario como hilo conductor, la jugadora descubre una serie de muertes entre trágicas y cómicas, de diversos miembros de la saga familiar, en una atmósfera de realismo mágico. Dichas muertes devienen escenas jugables, minijuegos elegíacos donde se recrean, entre el recuerdo y la imaginación, la amargura y la ternura, los minutos finales de los antepasados de Edith, buena parte de los cuales fallecieron jóvenes (acerca del diseño de videojuegos como «traducción» y «enacción» de experiencias de otros/as, ver Muriel y Crawford, 2018: 86-98).

Llegando ya al final, leemos en el diario que Edith ha descubierto que está embarazada, y poco después revela un mal presentimiento: desea que su futuro hijo o hija no lea las historias de su diario, sino que sea ella misma quien se las explique. El juego sitúa entonces a la jugadora en un escenario inédito: una especie de túnel, una cavidad alargada de paredes irregulares, oscuras, con reflejos violáceos. Los pensamientos de Edith se van sucediendo en *voice over* y, mediante las características caligrafías dinámicas del juego, se sobreimpresionan y danzan en los propios entornos de la escena. Poco a poco, se deduce que estamos jugando dentro del útero de Edith, desde el punto de vista subjetivo de su bebé, intentando salir al exterior. Al alcanzar el final, una luz blanca baña la escena, y aparece el siguiente texto: «This is where your story begins». Vemos entonces que hemos llegado

al final del diario, ya no hay más páginas escritas. En el rol del hijo, cerramos el diario, y la siguiente imagen muestra por primera vez, de espaldas, el cuerpo de nuestro avatar. Se acerca caminando a una lápida, con el nombre de Edith Finch, y deja unas flores. La cámara asciende a través del árbol que hay junto a la tumba, y el juego concluye con una imagen de la mansión Finch en la distancia.

Tal como habíamos avanzado, el diario de Edith simboliza el asidero emocional de los *working-through scenarios*, ese elemento de potencial relectura constructiva de lo trágico o lo triste, a través de la ficción. El diario en su conjunto, con sus recreaciones de las muertes de sus familiares, que devienen escenarios lúdicos (jugables) para el usuario/a, es un canto a la imaginación, el espíritu lúdico y la ternura frente a la tragedia y el absurdo de la muerte. Una lección cuyo destinatario no es únicamente el hijo de Edith, sino también la propia jugadora, más allá de la metáfora.

A través de la resonancia personal, a menudo la espectadora/jugadora conecta sus propias experiencias personales con la ficción, en el caso que nos ocupa experiencias dolorosas o frustrantes (Igartua, 2007: 49-56; Plantinga, 2009: 75-77). Así, cuando una narración desemboca en un escenario de resiliencia afectiva, en ciertas ocasiones el espectador no simplemente recodifica constructivamente el dolor o la tristeza del personaje, sino también, en parte, vivencias propias, recuerdos dolorosos o amargos de su propia vida, que resuenan (consciente o inconscientemente) en su memoria sentimental. De ello puede derivar una verdadera sensación de alivio, que confluye con la noción de catarsis como purga de sentimientos negativos. Seguramente por ello, muchos jugadores, entre los que me incluyo, al final de *What Remains of Edith Finch* nos sentimos tristes, pero algo alegres al mismo tiempo, con la sensación de haber experimentado un pequeño bálsamo en nuestro interior.

4. Sensualidad, humor, extrañeza. *Rinse and Repeat*

Un día, en las duchas del gimnasio, aparece un adonis musculado y sexy, únicamente ataviado con unas gafas oscuras de estilo aviador. Una melodía erotizante y la cámara lenta recrean la fascinación de otro de los usuarios de las duchas al ver llegar al adonis: el personaje/jugador. Así da comienzo *Rinse and Repeat*, un videojuego de pequeño formato de Robert Yang, sobre una relación homoerótica.

El adonis acaba ubicándose en la ducha de al lado del personaje/jugador, y en un momento dado le pide ayuda para enjabonarse, primero en zonas de la espalda adonde no alcanza bien solo, pero si el personaje/jugador lo hace bien, el ritual de seducción proseguirá.

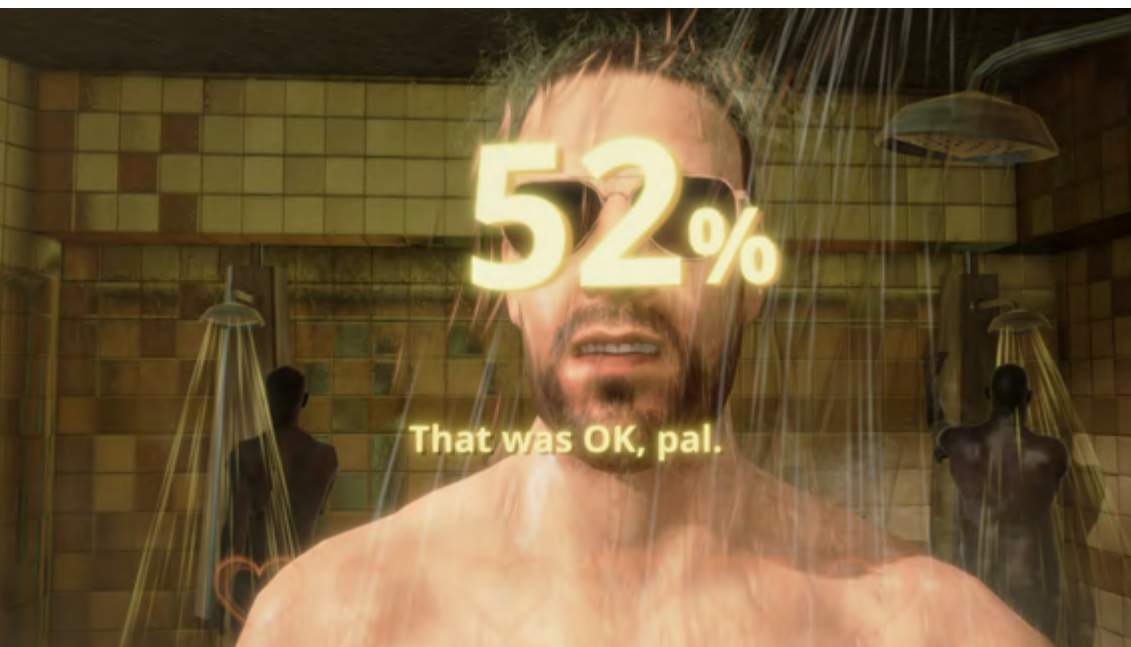
La experiencia de juego en *Rinse and Repeat* promueve una particular mezcla de sensualidad y humor. La sensualidad del juego se basa en su fotorrealismo gráfico, que ensalza la belleza del adonis, mostrando al detalle cómo el agua de la ducha recorre su cuerpo. El diseño de la interacción es sencillo pero elegante: se trata de trazar círculos o

elipses con la mano enjabonada, sobre la zona del cuerpo que ha sugerido el adonis, sin ir demasiado rápido ni demasiado lento, con equilibrio y cierta delicadeza (acerca de la coherencia estética entre las mecánicas de interacción y el tema/relato, ver Sicart, 2008). Sin embargo, el *gameplay* erotizante se interrumpe abruptamente, cuando el adonis da por finalizada una fase del enjabonado y evalúa nuestro desempeño. Aparece entonces sobre su rostro un rótulo de neón amarillo, mostrando un porcentaje de puntuación. No hay conciliación posible entre el erotismo y la obsesión por las métricas cuantitativas que ha devenido convención en el videojuego *mainstream*. Pero, más que decirlo, Yang nos hace experimentarlo a través de una disonancia emocional. Por lo demás, este choque estético, con la hiperbólica incrustación del marcador sobre las gafas del adonis, aporta al juego su elemento cómico, un matiz paródico.

Una segunda disonancia emocional de *Rinse and Repeat* tiene que ver con lo que Plantinga (2009) denomina emociones relativas al «artefacto» (fílmico): en este caso, una sensación de extrañeza, ligada a la subversión de expectativas. Tal

como se había apuntado antes, Yang dota a su pequeña escena de un erotismo gay de gráficos fotorrealistas y un diseño y ambientación cuidados al detalle, que se pueden equiparar a los de un videojuego triple A. Por tanto, no se trata, a diferencia de otros juegos *indie*, de un videojuego que anuncie su desmarque del *mainstream* a través de la crudeza de sus gráficos (Juul, 2019), sino que Yang apuesta por la reapropiación del

Fig. 5. *Rinse and Repeat*



fotorrealismo para un tipo de personajes y relaciones muy poco habituales en el videojuego mayoritario.

Sensualidad, humor, extrañeza y una reflexión crítica implícita sobre el propio medio videolúdico, en una sola ducha.

5. Ironías ludonarrativas y flexibilidad laboral. La escena del coche fúnebre de *Grand Theft Auto IV*

En la misión «Undertaker», de *Grand Theft Auto IV*, Niko Bellic, el personaje/jugador, debe conducir un coche fúnebre cargado con el ataúd de un gánster a quien el propio Niko ha asesinado. En el asiento de copiloto le acompaña Patrick MacReary, hermano de la víctima, que no sabe que Niko es el asesino. Pronto, la situación se convierte en una carrera de obstáculos por la ciudad, donde Niko debe esquivar a una banda de gánsteres rivales que persiguen y atacan el coche, por cuentas pendientes con la familia del difunto. En un momento dado, a causa de los disparos, la puerta trasera se desgaja y el ataúd empieza a deslizarse hacia atrás, a punto de caer. La curva de dificultad del juego se acentúa, y la jugadora debe añadir al reto un constante equilibrio y sutileza en el manejo del coche, para evitar que el ataúd caiga. El objetivo: llegar dentro de un tiempo límite al cementerio, sin haber perdido el ataúd. La escena contiene una disonancia ludonarrativa de carácter irónico (Hocking, 2007), la que se produce entre la extrema sensibilidad necesaria en el manejo del coche (cada pequeño choque o curva mal

trazada provocan que el ataúd salga unos centímetros más hacia fuera) y el hecho de que Niko sea el propio asesino del difunto³.

Desde su ignorancia, Patrick dedica continuamente consejos y gritos de aliento a Niko, en una situación que lo convierte en una figura patética. Patrick, a quien conocemos de episodios previos del relato, es un personaje odioso en muchos aspectos. De este modo, los diseñadores añaden a la experiencia de juego un toque de placer sádico, con el billete de seudolegitimidad moral cubierto (Zillman, 2006).

Por otro lado, tal como Aubrey Anable hace hincapié en *Playing with Feelings* (2018), no se debe olvidar el factor del contexto social al evaluar las experiencias emocionales que suscita un videojuego. En este sentido, la saga GTA es un caso especialmente interesante. La característica mecánica narrativa de la saga, que consiste en tener que alternar trabajos para muy diversas familias de la mafia, resuena con tensiones laborales de la época, que se han ido acrecentando en paralelo a las sucesivas entregas del juego, desde finales de los noventa hasta la actualidad. Los efectos de la

Fig. 6. *Grand Theft Auto IV*



globalización, en relación con la flexibilidad laboral, los contratos temporales y la precarización, que afectan especialmente a los jóvenes (Standing, 2013), han confluído con *GTA* como su manifestación pop en el imaginario contemporáneo. La misión «Undertaker» es quintaesencial, en este sentido: la situación narrativa de un buscavidas como Niko que, al poco de asesinar a un hombre, necesita asumir el encargo de chófer del coche fúnebre de la víctima, con la ironía añadida de la delicada jugabilidad de la protección del ataúd, hacen de «Undertaker» una escena icónica sobre las miserias de la flexibilidad laboral, en clave sarcástica.

Pero los videojuegos no simplemente acostumbra a resonar con el contexto social o socio-laboral, sino que suelen tener, además, un cierto componente «recuperativo» al respecto (Kirkpatrick, 2013: posición 2382; Anable, 2018). En cierto modo, nos proporcionan elementos para aliviar o purgar las mismas tensiones sociales y laborales que reflejan, o que en todo caso refractan en clave alegórica. Así, más allá del placer de la victoria en sí, la superación de ciertos problemas o retos en el juego puede suponer (consciente o inconscientemente) algo más para nosotros, reverberando con nuestra vida cotidiana. En el caso de «Undertaker», el toque de placer sádico hacia el patetismo de Patrick en la escena juega también un papel al respecto, una purga con acento vengativo, por así decirlo. En este sentido, hay que recordar que Patrick no deja de ser el hermano de uno de los principales líderes de las familias empleadoras de Liberty City, y el propio Patrick ejerce como jefe de Niko en algunas de las misiones del juego.

El potencial recuperativo de la ficción y los videojuegos es, en todo caso, un fenómeno ambivalente, no exento de cuestionamiento. Desde una reflexión crítica-ideológica, Kirkpatrick (2013: posición 2475) advierte sobre el posible efecto social, en beneficio del *statu quo*, de este tipo de efectos balsámicos de la ficción y el entretenimiento:

Los juegos de ordenador son recuperativos para los individuos y (...) una perversa consecuencia de su

eficacia al respecto es el hecho de que pueden contribuir a extender aspectos del sistema que hacen de la recuperación algo necesario⁴.

CONCLUSIONES

A lo largo de este artículo, he intentado mostrar que la complejidad narrativa y del *gameplay* no tienen por qué entenderse solo o fundamentalmente como algo relativo a grandes arquitecturas estructurales, barroquismo narrativo (N'Dalianis, 2004) o análisis técnicamente sofisticados, basados en *big data*. Sin subestimar el interés de estos temas y enfoques, advoco por una forma de entender la complejidad que ponga en primer plano el detalle, lo afectivo y lo cualitativo. Un análisis orientado a los sutiles equilibrios compositivos, armonización de medios expresivos y atención por los matices, que a veces se condensan de forma casi mágica en una pequeña escena o pasaje de un videojuego; escenas tal vez de apariencia sencilla, pero cuya discreta complejidad da lugar a experiencias emocionales singulares, que quedan grabadas en la memoria de los jugadores.

Keith Oatley (1999, 2011) tiene razón cuando afirma que las ficciones deben concebirse como simuladores emocionales que no suceden en un ordenador sino en nuestra mente. Pero, ¿cómo diseccionar el funcionamiento de los videojuegos como simuladores emocionales, en este sentido? En este artículo he ensayado al respecto una conjugación del análisis textual del videojuego, la teoría cognitivo-emocional de la experiencia del espectador de cine (Plantinga, 2009) y el microanálisis fílmico (Zunzunegui, 2016). El modelo de Plantinga se ha mostrado útil para seguir profundizando en un análisis textual del videojuego (más) atento a la experiencia afectiva de la jugadora (ver también Navarro, 2016). No obstante, hemos comprobado que el modelo de Plantinga tiene limitaciones o ciertos desequilibrios, a destacar una atención escasa por el rol del contexto socio-histórico como caja de resonancia de nuestras experiencias emocionales.

Asimismo, la aplicación de la teoría cinematográfica al análisis del videojuego requiere, obviamente, matices y adaptaciones: en particular, los análisis de este trabajo muestran la importancia de la triangulación entre el análisis ludonarrativo (tomando en cuenta la doble naturaleza de interacción lúdica y narración de la mayoría de videojuegos) y la dimensión afectiva. Por otro lado, cabe señalar el interés de prestar (más) atención a la composición visual en el análisis del videojuego. Aunque esto puede parecer algo obvio, la importancia capital que ha tenido en los *Game Studies* la teoría de la retórica procedural (Bogost, 2006), al margen de todo lo bueno que ha supuesto, ha promovido ciertos efectos (auto)limitantes. La preeminencia que otorga esta teoría a las estructuras lúdicas va aparejada, implícitamente, de un cierto menoscabo de la composición visual como parte sustancial del análisis videolúdico. Y, sin embargo, el papel de la imagen, incluidos planos específicos, resulta fundamental en la emergencia de las experiencias emocionales de la jugadora (Martín-Núñez, 2020).

En relación con ello, el microanálisis fílmico se revela como un enfoque particularmente interesante para el análisis emocional del videojuego, con los ajustes pertinentes. No solo por la adaptabilidad del método a la naturaleza líquida o fragmentaria de la dimensión afectiva de los textos; también por su potencial como vía alternativa para el análisis textual del videojuego, y para reivindicar la atención por el detalle y la pausa como actitud intelectual, más que como un tipo particular de videojuego/producto (Navarro, 2020).

Las posibles utilidades o aplicaciones del análisis afectivo del videojuego son diversas, pero para concluir cabe destacar una cuestión fundamental, con un componente ético: pensar el videojuego de una forma más empática y, gracias a ello, enriquecer nuestra comprensión del medio desde la distancia analítica y crítica. Aprender a mirar bien desde cerca, para poder ver mejor desde lejos. ■

NOTAS

- 1 Software Studies Initiative: http://lab.softwarestudies.com/p/research_14.html.
- 2 «Affect in their work is that which restricts and makes possible the notions of personal, collective and emergent identities. For these theorists, affect is a deeply relational force that attaches itself to and is expressed through all kinds of cultural texts».
- 3 Cabe cuestionar el concepto de «disonancia ludonarrativa», que Hocking (2007) estableció en términos unívocamente críticos y negativos respecto al diseño de videojuegos, a través del valor de este tipo de disonancias para la ironía, efectos humorísticos, etc.
- 4 «Computer games are recuperative for individuals and [...] a perverse consequence of their effectiveness in this is sometimes the extension of aspects of the system that make recuperation necessary».

REFERENCIAS

- Ahmed, S. (2015). *The Cultural Politics of Emotion*. Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Anable, A. (2018). *Playing with Feelings*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Berlant, L. (2011). *Cruel Optimism*. Durham: Duke University Press.
- Bogost, I. (2006). *Persuasive Games*. Cambridge: MIT Press.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Buckland, W. (ed.) (2009). *Puzzle Films*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Deleyto, C. (2003). *Ángeles y demonios. Representación e ideología en el cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. Nueva York: Routledge.
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop*. Nueva York: Morgan Kaufman.
- García-Catalán, S., Sorolla-Romero, T., Martín-Núñez, M. (2019). Reivindicar el detalle: sutilezas y catálisis barthesianas en la ficción televisiva. *Palabra Clave*, 22(3). <http://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.3.3>

- Gregg, M., Seigworth, G. (2010). *The Affect Theory Reader*. Durham: Duke University Press.
- Grodal, T. (2009). *Embodied Visions. Evolution, emotion, culture and film*. Oxford: Oxford University Press.
- Hocking, C. (2007, 7 octubre). Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what game is about. Post de blog. http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- Hunicke, R., Leblanc, M., Zubeck, R. (2004). MDA: a formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI-04 Workshop on Challenges in Game AI*.
- Igartua, J. J. (2007). *Persuasión narrativa*. Alicante: Ediciones ECU.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us. Emotion by Design*. Cambridge: MIT Press.
- Iser, W. (1980). *The Act of Reading*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Jauss, H. R. (1986). *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Madrid: Taurus.
- Kirkpatrick, G. (2013). *Computer Games and the Social Imaginary*. Cambridge: Polity Press.
- Juul, J. (2019). *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. Cambridge: MIT Press.
- Martín-Núñez, M. (2020). Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego. En V. Navarro (ed.), *Pensar el juego*. Santander: Shangrila.
- Martín-Núñez, M., García-Catalán, S., Rodríguez-Serrano, A. (2016). Sí, la vida es muy rara. La culpa y el tiempo en *Life is Strange*. *Análisi*, 54, 1-14. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2908>
- Mittell, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, 58, 29-40.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Nueva York: New York University Press.
- Muriel, D., Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture*. Londres: Routledge.
- Navarro, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Navarro, V. (2020). Meditaciones. Modos Zen, contemplación y lentitud en el videojuego. En V. Navarro (ed.), *Pensar el juego*. Santander: Shangrila.
- N'Dalianis, A. (2004). *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge: MIT Press.
- Oatley, K. (1999). Why Fiction May be Twice as True as Fact: Fiction as Cognitive and Emotional Simulation. *Review of General Psychology*, 3(2), 101-117. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.3.2.101>
- Oatley, K. (2011). *Such Stuff as Dreams. The Psychology of Fiction*. Malden: Wiley-Blackwell
- Pérez-Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico*. Barcelona: Laertes.
- Planells, A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Madrid: Cátedra.
- Plantinga, C., Smith, G. (eds.) (1999). *Passionate views. Film, cognition, and emotion*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Plantinga, C. (2009). *Moving viewers. American film and the spectator's experience*. Berkeley: University of California Press.
- Rollings, A., Morris, D. (2003). *Game architecture and design*. Berkeley: New Riders.
- Ruiz-Vargas, J. M. (ed.) (1997). *Claves de la memoria*. Madrid: Trotta.
- Ryan, M., Kellner, D. (1990). *Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*. Bloomington: Indiana University Press.
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters. Fiction, Emotion and The Cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2).
- Sicart, M. (2013). *Beyond Choices. The design of ethical gameplay*. Cambridge: MIT Press.
- Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la Teoría del Cine*. Barcelona: Paidós.
- Standing, G. (2013). *El Precariado. Una nueva clase social*. Madrid: Pasado y Presente.
- Wallner, G., Kriglstein, S. (2015). An Introduction to Gameplay Data Visualization. En P. Lankoski y S. Björk (eds.), *Game Research Methods* (pp. 231-250). Pittsburg: ETC Press.
- Zillmann, D. (2006). Dramaturgy for Emotions from Fictional Narration. En J. Bryant y P. Vorderer (eds.), *Psychology of Entertainment* (pp. 215-238). Londres: Routledge.
- Zunzunegui, S. (2016). *La mirada cercana. Microanálisis fílmico*. Santander: Shangrila.

EL DEMONIO DEL GAMEPLAY EMOCIONAL ESTÁ EN LOS DETALLES. MICROANÁLISIS DE ESCENARIOS DE COMPLEJIDAD AFECTIVA EN VIDEOJUEGOS

Resumen

Este artículo propone una exploración y conceptualización de los escenarios de complejidad emocional en videojuegos, desde un enfoque basado en el análisis textual del videojuego, la teoría de la experiencia emocional del espectador y el microanálisis fílmico. Desde este prisma teórico-metodológico, los escenarios de complejidad emocional del videojuego se abordan como breves pasajes o conjuntos de pasajes de un videojuego, donde tiende a suscitarse una experiencia afectiva caracterizada por mezclas o tensiones emocionales singulares, y cuya comprensión requiere un análisis *micro* del diseño lúdico y narrativo de la escena y las interacciones entre ambas dimensiones, sin olvidar el relevante papel de la puesta en escena y la composición del plano.

Palabras clave

Videojuegos; Complejidad; Emoción; Microanálisis; Experiencia.

Autor

Óliver Pérez-Latorre (Barcelona, 1980) es profesor de Teoría y Análisis del Videojuego en la Universitat Pompeu Fabra. Autor de *El lenguaje videolúdico* (Laertes, 2012) y *El arte del entretenimiento* (Laertes, 2015), ha publicado artículos alrededor del análisis y la cultura del videojuego en revistas como *Game Studies*, *Games and Culture* y *Convergence*. Fue cocomisario de la exposición «Gameplay. Cultura del Videojuego», del CCCB (Barcelona, diciembre 2019 – agosto 2020). Contacto: oliver.perez@upf.edu

Referencia de este artículo

Pérez-Latorre, Ó. (2021). El demonio del *gameplay* emocional está en los detalles. Microanálisis de escenarios de complejidad afectiva en videojuegos. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 71-84.

THE DEVIL OF EMOTIONAL GAMEPLAY IS IN THE DETAILS. MICROANALYSIS OF AFFECTIVE COMPLEXITY SCENARIOS IN VIDEO GAMES

Abstract

This article offers an exploration and conceptualisation of emotionally complex scenarios in video games, taking an approach based on the textual analysis of video games, the cognitive theory of the spectator's emotional experience, and film microanalysis. From this theoretical and methodological perspective, emotionally complex scenarios in video games are examined as brief scenes or sequences in a given video game, which tend to elicit an affective experience characterised by unique emotional combinations or tensions. To explain this experience, I propose a micro-analysis of the ludic and narrative design of the scene and the interactions between these two dimensions, without overlooking the importance of the *mise-en-scène* and visual composition.

Key words

Video games; Complexity; Emotion; Microanalysis; Experience.

Author

Óliver Pérez-Latorre is a Senior Lecturer in Video Game Theory and Analysis at Universitat Pompeu Fabra. He is author of *El Lenguaje Videolúdico* (Laertes, 2012) and *El Arte del Entretenimiento* (Laertes, 2015), and has published articles on video game analysis and culture in journals such as *Game Studies*, *Games and Culture*, and *Convergence*. He was also the content curator of the exhibition "Gameplay: Video Game Culture" at CCCB (Barcelona, December 2019 - August 2020). Contact: oliver.perez@upf.edu

Article reference

Pérez-Latorre, Ó. (2021). The devil of emotional gameplay is in the details. Microanalysis of affective complexity scenarios in video games. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 71-84.

Edita / Published by



EL
CAMAROTE
DE PERE
JULES

Licencia / License



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

AMBIVALENCIA EMOCIONAL EN *THE LAST OF US*. LAS EMOCIONES EN LOS VIDEOJUEGOS, ENTRE LA COMPLEJIDAD NARRATIVA Y LA LEALTAD DEL JUGADOR

LLUÍS ANYÓ

ÀNGEL COLOM

INTRODUCCIÓN

Jugar a un videojuego suele considerarse una experiencia gozosa. Probablemente, esta afirmación no necesite apoyo bibliográfico para sostenerse y, sin embargo, a poco que evoquemos nuestras horas de juego nos daremos cuenta de la extraordinaria variedad y complejidad emocional vivida; un estado en extremo gozoso, de la propia conciencia en flujo, gratificante, pero no necesariamente agradable o exitoso. En realidad, como indica con acierto Jesper Juul (2013: 42-43), experimentaremos el fracaso con gozo, en una curiosa paradoja, no ajena a otras formas de ficción, como la literatura y el cine.

Las emociones, como son el propio goce del jugador o el dolor ajeno de los personajes, remiten a la complejidad narrativa en las obras de ficción. Las emociones generadas por un texto, en nuestro caso el texto videolúdico, se vehiculan a través de los mecanismos narrativos y estéticos y las diná-

micas participativas. Lo podemos ver en algunos videojuegos recientes, como *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), *Celeste* (Matt Makes Games, 2018) o *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) y *The Last of Us Parte II* (Naughty Dog, 2020), todos ellos videojuegos con personajes complejos, cuya riqueza emocional, a menudo repleta de contradicciones, conlleva tomar decisiones difíciles, incluso moralmente recriminables. Esos personajes, que jugamos, transmiten emociones que son resultado de una experiencia de juego indisociable de la trama.

Nos centraremos aquí en las dos entregas ya mencionadas de *The Last of Us*, por el arco de transformación que experimentan sus personajes principales y, en consecuencia, las emociones que pueden suscitar en el jugador. Las preguntas pertinentes son: ¿cómo sentimos?, ¿qué nos provoca emoción en un videojuego y en una ficción narrativa? Los contenidos de las emociones, un listado



Un momento angustiante y claustrofóbico de *The Last of Us*

de las mismas, parecen menos relevantes que las relaciones formales que las originan. La aproximación metodológica, por tanto, será en gran parte deudora de la narratología fílmica. En otras palabras, se trata de desentrañar el prestigio de *The Last of Us* como obra videolúdica, muy particularmente vinculado al sufrimiento de los personajes y el goce estético y lúdico de los jugadores.

DE LAS EMOCIONES FÍLMICAS A LAS EMOCIONES VIDEOLÚDICAS

En un videojuego narrativo, como en otras formas ficcionales, los personajes expresan emociones que permiten entender mejor sus intenciones y motivaciones. También quienes consumen esas narraciones pueden experimentar emociones, compartirlas con los personajes, vivirlas aun de forma vicaria. En no pocos videojuegos, el jugador está vinculado a un personaje concreto, con el que experimenta el juego, lo que se llama personaje jugador (Planells, 2015: 138).

El personaje jugador permite al usuario proyectarse diegéticamente en el mundo de juego y operar —jugar— en su interior. La experiencia inmersiva en el mundo de ficción define un marco de experiencia y una fuente de emociones diferentes a las de la vida cotidiana. Cruzamos este umbral gracias al personaje, en el que estamos corporeizados, es decir, definidos como entidad en el mundo de juego. Así, la configuración de este personaje es trascendental para la experiencia emocional que el jugador obtiene del juego. En este sentido, podemos decir que nos emocionamos a través del personaje. Como apunta Klevjer (2012: 21), en los juegos con presencia de un personaje corporeizado, el jugador no descubre el mundo de ficción a través de la pantalla, sino con la pantalla y, por tanto, con el personaje, como si este fuese un vehículo exploratorio de la diégesis que condiciona la recepción. Las emociones a las que nos referimos aquí no son las de un sujeto real, sino las de una figura teórica o ideal. Entendemos, por tanto, que el receptor de un determinado texto está inscrito o dado en él,

es el lector/espectador/jugador implicado (Anyó, 2016: 43-52), y no un sujeto concreto o etnográficamente considerado, más propio de los estudios culturales, los estudios de género u otras escuelas más cercanas a la sociología y la antropología.

En una definición mínima, muy matizable en cada una de las teorías que las han estudiado, las emociones se refieren a cambios o alteraciones en el sujeto, que comprenden al mismo tiempo estados de conciencia, su contenido, por decirlo así, y manifestaciones fisiológicas, su forma. La relación entre unos y otras, y también sus relaciones con el pensamiento y con el mundo, constituyen el grueso de las teorías que han intentado explicarlas. Parece relevante hacer notar qué emoción, al menos etimológicamente, remite a movimiento, del mismo modo que, en los videojuegos, es necesario el movimiento del personaje jugable, muy a menudo físico por el espacio diegético, para activar la narración.

El pensamiento occidental sobre las emociones, en particular a partir del muy influyente texto de René Descartes *Les passions de l'âme* (1649), se fundamenta en una separación y oposición entre emoción y razón, oposición que se consolida con el romanticismo, y relega las emociones a un campo irracional, ingobernable e incluso arbitrario, una suerte de universal biológico, naturalista e intimista. Esta perspectiva se perpetúa en Charles Darwin, en su *The Expression of the Emotions in Man and Animals* (1872), y en la Teoría de James-Lange (1884-1890), fundamentada en el origen inescrutablemente fisiológico de toda emoción. Esta línea teórica, con autores como Paul

Ekman, Robert Plutchnik o Carroll Izard, ocupa la mayor parte del siglo XX, con distintos y variados listados de emociones, curiosamente divergentes por cuanto se ocupan de un fenómeno pretendidamente universal y ajeno a la diversidad cultural¹. En las últimas décadas del siglo XX, el estudio de las emociones se desprende, poco a poco, de ese determinismo fisiológico y universalismo biológico para reconocer, en una perspectiva culturalista, por un lado, la diversidad emocional y, por otro, el estrecho vínculo entre las facultades del raciocinio y la percepción de las emociones por parte de autores como António Damásio, Mi-

chelle Z. Rosaldo, R.I. Levy, Catherine Lutz y C. Calhoun y Robert C. Solomon (Surrallés i Calonge, 2000: 178-183).

A partir de los años setenta y ochenta, y ya en el campo de los estudios fílmicos, encontramos dos corrientes fundamentales para entender las emociones en relación con los medios audiovisuales. Se trata de la perspecti-

va psicoanalítica y de la cognitivista. A la primera debemos el concepto de identificación, a nuestro modo de ver fundamental para relacionar los mecanismos narrativos con las emociones ficcionales, y a la segunda el situar las emociones con relación al conocimiento, no en oposición a él. De todas formas, ambas presentan algunas dificultades. La perspectiva psicoanalítica en el cine, en tanto que deriva principalmente de Sigmund Freud y Jacques Lacan, presenta las emociones como fuerzas ocultas, casi inefables. Las teorías cognitivistas, en cambio, suelen atender poco a la diversidad emocional humana y presentan las emociones en forma de listados pretendidamente universales, a

EN LAS ÚLTIMAS DÉCADAS DEL SIGLO XX, EL ESTUDIO DE LAS EMOCIONES SE DESPRENDE, POCO A POCO, DE ESE DETERMINISMO FISIOLÓGICO Y UNIVERSALISMO BIOLÓGICO PARA RECONOCER, EN UNA PERSPECTIVA CULTURALISTA, POR UN LADO, LA DIVERSIDAD EMOCIONAL Y, POR OTRO, EL ESTRECHO VÍNCULO ENTRE LAS FACULTADES DEL RACIOCINIO Y LA PERCEPCIÓN DE LAS EMOCIONES

nuestro modo de ver con excesiva atención a los contenidos.

Desde nuestra perspectiva, no nos parece relevante enumerar emociones, un campo minado de subjetividades, sino analizar los mecanismos, narrativos o de otro tipo, que las generan. No se trata tanto de averiguar el contenido de las emociones como de desvelar su origen narrativo, sus relaciones con la ficción y el juego y su intensidad, desvelados a partir del análisis narratológico.

La aproximación cognitivista, como su nombre indica, sitúa las emociones en una base racional o, para ser más exactos, en relación con el conocimiento consciente. En el cine, se entiende que la comprensión de las emociones fílmicas pasa por centrarse en el componente intelectual de la emoción, es decir, la evaluación que el espectador hace del objeto que la desencadena, en un proceso que implica cambios fisiológicos, de ánimo y de pensamiento (Plantinga y Smith, 1999: 6).

Noël Carroll (2003: 66), uno de los teóricos del cine que más ha orientado su trabajo en relación con las emociones, relaciona cada una de estas con un juicio o criterio cognitivo que la hace pertinente, de manera que lo dañino es el criterio para el miedo, lo desafortunado, el criterio para la pena, etc. El punto fundamental en la teoría de Carroll es el modo en que, en un film, los eventos relevantes han sido prefijados a nivel emocional, por medio de los elementos del lenguaje cinematográfico, que nos hacen emocionalmente significativa la historia narrada. Los films, entonces, están emocionalmente prefocalizados, porque las emociones que vehiculan están gobernadas por criterios apropiados, y esto, incluso, puede analizarse por géneros. Por ejemplo, para el terror, el miedo es la emoción predominante, provocada por el criterio de lo peligroso, amenazador o perjudicial, muy vinculado a amenazas letales, acompañado de algo repugnante, impuro o abominable (Carroll, 2003: 79)². Todas estas emociones, y sus categorías

Uno de los terroríficos chasqueadores que pueblan *The Last of Us Parte II*



apropiadas, dependen de la estructura narrativa y de la estética dadas al film, su forma fílmica.

Aunque las aportaciones del cognitivismo y, en particular, de Carroll, al estudio de la emoción fílmica son muy valiosas, se le pueden criticar dos aspectos. En primer lugar, una cierta tendencia a las listas de emociones, al contenido por encima de los mecanismos de la narración, en una perspectiva que cae de nuevo en un cierto universalismo y, en segundo lugar, una cierta inconcreción analítica en relación con la forma fílmica. Efectivamente, aunque Carroll explicita que las emociones están prefocalizadas por el lenguaje cinematográfico, de modo que su contenido deriva de la forma fílmica, esta perspectiva no encuentra desarrollo, sino que se centra en emociones y sus criterios de pertinencia. No podemos llevar a cabo un análisis narratológico de los mecanismos de construcción emocional, como nos parece más revelador, sin abordar el análisis fílmico desde el propio lenguaje audiovisual.

En su estudio de los tipos de emociones vinculados a los videojuegos, Bernard Perron (2005), partiendo de los estudios fílmicos, propone considerar tres tipos básicos, los dos primeros compartidos con el cine y el tercero propio de los videojuegos. Se trata de las emociones ficcionales o *emociones F*, características de la inmersión en un mundo de ficción, que se vive como real en tanto que, como marco de experiencia separado, se acepta un pacto de ficción. Son emociones testimoniales, como las llama Perron, o vicarias, pero emociones, en definitiva. El segundo tipo de emociones, también compartidas con el cine, son las relacionadas con el artefacto o *emociones A*. Se trata de una admiración por el producto narrativo como tal, por la destreza en su creación, y se relaciona con la fascinación por el realismo de la representación mimética del mundo. Finalmente, las *emociones G* son propias de los videojuegos, son las emociones *gameplay*, que resultan de la acción del jugador sobre el mundo de ficción, acción que tiene un efecto directo sobre ese mundo, lo mo-

difica de una forma u otra. Mientras que las dos primeras son emociones pasivas, la tercera es una emoción activa. De esta manera, hay una relación directa entre las emociones vicarias o testimoniales del jugador —*emociones F* y en parte *A*— y su habilidad para enfrentarse a los desafíos del juego —*emoción G*—, puesto que la superación de estos, y el avance de la narración, dependen de él.

Por otro lado, Jonathan Frome (2007: 832-833; 2019: 859-862) utiliza dos criterios, el papel del jugador —que divide en observador y actor, el primero muy similar al cinematográfico, mientras que el segundo es propio de los videojuegos— y el tipo de emoción —que divide en emociones vinculadas al juego, a la acción, emociones vinculadas a la narrativa, personajes y situaciones dramáticas, emociones del artefacto, en tanto que disfrute estético, y emociones ecológicas, aquellas que son del mismo tipo que las de la vida—. Las emociones ecológicas resultan algo confusas, sobre todo por cuanto no queda clara su separación de los otros tipos —en particular después de trabajos como los de Byron Reeves y Clifford Nass (1996) y Norbert Wiley (2003)—. También las emociones del artefacto, que, de otro lado, contempla Perron, podrían integrarse en las narrativas, puesto que forman parte de la forma fílmica.

PERSONAJE JUGADOR Y EMOCIÓN EN *THE LAST OF US*

En la saga *The Last of Us*, los personajes que podemos jugar son varios, pero hay dos que tienen un claro protagonismo. En el primer juego, Joel es el personaje jugador principal, aunque también jugamos en algunas fases con Ellie, de forma muy significativa, como veremos; y en el segundo juego, a pesar de jugar con Joel en un breve pasaje inicial, y con Abby en varios tramos, el protagonismo recae sobre Ellie. Al vincular mundo de juego y jugabilidad, el personaje jugador posee una doble naturaleza: una construida en términos narratológicos y otra en términos de vehículo para

la jugabilidad interactiva o, como lo denominan Burn y Schott de forma ejemplificadora, un héroe fuerte y un maniquí digital (Burn y Schott, 2004: 213-233). Dada la naturaleza participativa del videojuego, el personaje jugador es, a la vez, una encarnación ficcional y una encarnación funcional del jugador.

Para Cuadrado, que compara cine y videojuegos para desentrañar el funcionamiento del proceso emotivo en un medio y otro (2013: 158), los personajes en un videojuego tienen, a menudo, una función instrumental, son un vehículo de las reglas de juego o un conjunto de acciones a disposición del jugador para intervenir en el mundo de juego. El salto a «personaje dramático se produce cuando el personaje, además de instrumental como conjunto de acciones, adquiere, en mayor o menor medida, las características del personaje cinematográfico, teatral o literario, el personaje que posee emoción, psicología, rasgos, etc.» (Cuadrado, 2013: 163).

En un videojuego narrativo, el personaje jugador es el detonante, la instancia que desencadena el relato. Sin su concurso no hay narración. Cómo y dónde actúe el personaje jugador incide en la complejidad narrativa. Britta Neitzel (2005: 238), siguiendo las clasificaciones narratológicas de Gérard Genette, propone el concepto de punto de acción. El punto de acción se refiere a la relación de control del jugador sobre el juego y permite analizar al personaje jugador como pivote de la narración. Pero es necesario, además, situar el punto de vista: la perspectiva a través de la que la información llega al jugador. En los medios audiovisuales, conviene separar el punto de vista refe-

rido a la focalización visual y auditiva del punto de vista con un valor exclusivamente cognitivo, es decir, la ocularización y auricularización de la focalización propiamente dicha (Gaudreault y Jost, 1995: 139). Los dos juegos que se analizan son juegos de espacio tridimensional en los que se controla a un personaje jugador determinado —Joel, Ellie o Abby— con un punto de acción intradieético, homodieético e inmediato. La perspectiva es en tercera persona, con la vista del jugador limitada a la posición de detrás del personaje jugador. Así, el punto de vista nunca coincide totalmente con

el del personaje, aunque siempre se le tome como referencia. Se establece un fuerte vínculo con el avatar y se permite una inmersión mucho más intensa en el escenario. La banda de sonido refuerza este vínculo. En el *gameplay*, el plano secuencia y el diseño espacial del recorrido, con cambios automá-



Algunas de las opciones que permite la encarnación funcional

ticos de encuadre que van desde planos generales, para identificar escenarios, hasta planos más cortos en enfrentamientos en lugares cerrados y laberínticos, son elementos clave para generar emociones de terror y suspense. El campo y el fuera de campo contribuyen a mantener la tensión emocional. Se trata, además, de una propuesta con algunas alteraciones en el orden temporal, hecho que potencia emociones ligadas al puro disfrute narrativo, resultante de completar la información necesaria para entender una historia presentada en piezas sueltas, es decir, en ocasiones se pasa de la focalización interna, donde personaje y jugador saben lo mismo, a la focalización espectral, donde el jugador sabe más que el personaje, e incluso la focalización externa, donde sabe menos, como veremos más adelante.



El mundo violento y apocalíptico que caracteriza *The Last of Us Parte II*

La encarnación ficcional es la vertiente que conecta con el mundo de juego. Se entiende al personaje jugador como un personaje inmerso en un mundo de ficción y como protagonista de una determinada historia. Es el personaje dramático. Se vinculan aquí las emociones de tipo narrativo. Joel y Ellie son dos personajes que habitan unos Estados Unidos distópicos en los que un virus —un hongo denominado Cordyceps— ha afectado a gran parte de los humanos y los ha convertido en infectados, una especie de zombis que, a medida que avanza la infección, presentan un aspecto más repugnante y resultan más peligrosos —los chasqueadores o los hinchados—. Además del virus, los humanos supervivientes se enfrentan en luchas armadas, adscritos a distintas facciones: la gubernamental, los grupos rebeldes, los caníbales o las sectas religiosas. Se trata de un mundo abyecto y amenazador, además de repugnante en la monstruosidad de los chasqueadores, en particular cuando, por falta de habilidad del jugador, su personaje jugador es mordido. A pesar del peligro que representan los infectados, el peor enemigo de la humanidad son los propios humanos.

La encarnación funcional o función instrumental, en cambio, se relaciona con la jugabilidad, con las dinámicas del *gameplay*. Se vinculan aquí las emociones del juego. En este sentido, los dos juegos pertenecerían, de acuerdo con la producción y sus consumidores, al género *Survival horror* y los personajes jugadores se configurarían en el abanico de funciones elementales del género. Joel,

Ellie o Abby permiten explorar escenarios, buscar herramientas, armas, medicamentos o recursos, disparar, atacar enemigos, avanzar con sigilo, escapar, mejorar armas y material, fabricar curas, abrir puertas, o conducir vehículos. Las dinámicas esenciales tienen que ver con la supervivencia en escenarios con infectados y enemigos humanos. Así, los personajes jugadores nos ofrecen opciones para atacar, actuar con sigilo o huir, que permiten avanzar en el juego y hacer avanzar la historia. Los dos juegos presentan un objetivo final —encontrar a los Luciérnagas en el primero, y a Abby en el segundo— al que aspiramos mediante los objetivos parciales que abordamos en casa fase: superar un escenario lleno de infectados, encontrar un personaje que tiene información clave, huir de una emboscada, dar con la gasolina que permita encender un generador, etc. Y todo ello con unos recursos siempre escasos. La jugabilidad, por tanto, mantiene un balance ludonarrativo equilibrado con el mundo de juego.

Hay pocos momentos de *gameplay* donde no exista la sensación de poder encontrar una criatura siniestra o un enemigo cruel al otro lado de

una puerta o al doblar una esquina. La inquietud es permanente. Es fácil sentirse asqueado, además de frustrado, por la mordedura de un chasqueador, que supone la muerte del personaje jugador. En el *gameplay* también encontramos emociones ligadas a la maestría y al control, sobre todo en lo referente a las dinámicas de disparo, que podemos mejorar a medida que practicamos y avanzamos en el juego. Salir indemne de complicados enfrentamientos arma-

dos o conseguir superar una zona sigilosamente, sin ser detectados, provocan emociones ligadas a la superación de retos y dificultades y a la consecución de objetivos. También disponemos de emociones ligadas a la exploración del escenario, con el descubrimiento de lugares secretos, recursos escondidos u objetos coleccionables.

Ambos conjuntos de emociones pueden separarse solo con un propósito analítico. Veamos cómo, al jugarlo, *The Last of Us* entrelaza unas y otras. En la primera entrega, la relación personal entre Joel y Ellie, y entre el jugador y los dos personajes, toma forma poco a poco a través de nuestros esfuerzos por superar los obstáculos y las distintas cinemáticas. Los encuentros con otros personajes redundan en la calidad emocional de las relaciones humanas, y es un tema siempre presente. Entre Joel y Ellie se establece, en definitiva, una relación paternofilial (Eichner, 2016). Durante los primeros momentos, Joel defiende a Ellie de forma profesional, pero fría, adelantándose para limpiar de infectados una determinada zona, por ejemplo. Más adelante, en el museo del capítulo 3, en una cinemática, Ellie y Joel se detienen a contemplar las vistas de la ciudad, desde lo alto, y Joel



Un infectado ataca a Ellie

se da cuenta de que sus sentimientos han cambiado, al mismo tiempo que nos damos cuenta los espectadores: un plano medio frontal de ambos, un contraplano desde su espalda, para que veamos también el paisaje, devastado pero espectacular, y finalmente un plano medio de Joel, con Ellie ya fuera de campo, mientras él se queda pensativo, evocando por un breve instante quizá un momento del pasado, cuando su hija estaba viva. El plano lo encuadra a él solo, y la música extradiegética, muy suave, acompaña ese momento melancólico. Esta breve distracción de Joel merece la reprimenda de Tess, que recibimos nosotros, jugador, ya comprometidos con Joel. Es relevante notar que este momento, prefocalizado emocionalmente según la terminología de Carroll, llega después de largas horas de juego con Joel, cuando nuestra relación con el personaje, al menos instrumental o funcional, está ya consolidada.

El sacrificio de Tess, mordida e infectada, la opinión de Bill, que antepone la propia supervivencia a la amistad —cosa que no gusta a Joel—, la lista de *coleccionables* que Ellie lleva consigo —objetos cargados de emociones para ella—, la muerte de Sam, al inicio de su amistad con Ellie, y el suici-

dio de Henry, hermano de Sam, y la relación con Tommy, hermano de Joel, son distintos episodios de una trama narrativa centrada o focalizada en las relaciones personales y su contenido emocional de ira, calma, culpa, perdón, confianza, ansiedad, miedo o desolación.

En la furgoneta, camino de Pittsburgh, la complicidad entre Joel y Ellie es ya completa. Ella reconoce haberse llevado sin permiso algunos objetos de Bill, revistas y otras cosas, lo que da lugar a una broma muy de padre a hija con relación a una revista que, por su contenido erótico, ella no debería ver. La relación entre Joel y Ellie, sin embargo, no es plana. En el capítulo 7, por ejemplo, ella lamenta que «todos a los que quería me han dejado o han muerto, todos excepto tú», a lo que Joel contesta, dolido por la discusión y su propio pasado, «tienes razón, no eres mi hija y yo no soy tu padre». Esta conversación, en una cinemática, está planificada en un plano medio corto y plano/contraplano en escorzo de uno y otro, hasta la frase demoledora de Joel, que queda solo en campo. Una vez más, la forma fílmica de las cinemáticas prefocaliza el contenido emocional en una dirección más certera.

Aunque en un juego como este encontremos un sólido argumento, con una clara progresión dramática y un arco de transformación de los protagonistas, hay más. Nuestra conexión emocional no se sustenta únicamente en la forma fílmica, sino también en la función instrumental o encarnación funcional. En el capítulo 8, por citar un ejemplo entre muchos, la lucha contra los infectados es apasionante por su equilibrio entre la dificultad para superar la situación y la habilidad en el uso de armas, sigilo, puntería, etc., todo lo que hemos aprendido durante las anteriores horas de juego, a lo largo del camino. Nuestro compromiso con Joel no es ajeno a este aprendizaje, que bien aplicado permite sobrevivir y seguir avanzando en la aventura, pero también permite seguir cuidando de Ellie.

LEALTAD Y AMBIVALENCIA EMOCIONAL

Muchos videojuegos, sobre todo los del género de la aventura gráfica, tienen estructuras narrativas notablemente lineales, de modo que la interactividad no afecta tanto a la estructura como a las dificultades para avanzar por ella. Se trata de lo que se ha llamado narración progresiva (Juul, 2005: 71-72) y se ejemplifica bien en los juegos *The Last of Us*, perfectamente analizables como guion cinematográfico, según el esquema del paradigma esquemático y su línea argumental dividida en dos nudos de trama y tres actos, como puede verse para la primera entrega en Àngel Colom y Lluís Anyó (2015). En este caso, la complejidad, heredera de la narrativa clásica, se encuentra en la relación entre narración y juego.

En los videojuegos, el jugador tiene un papel central en el desarrollo de la trama, que condiciona su propia experiencia en el mundo de ficción, un procedimiento de aprendizaje y éxito que le reporta, idealmente, un equilibrio entre fracaso y superación. La relación entre las acciones del jugador, extradiegéticas, y las acciones del personaje, intradiegéticas, bien podemos llamarla identificación.

La teoría psicoanalítica en el cine se funda, sobre todo, en los trabajos de Edgar Morin y su participación afectiva (Morin, 2011), Jean-Louis Baudry y la doble identificación (Baudry, 1978) y, el más influyente, Christian Metz y las identificaciones primaria y secundaria (Metz, 2001). En suma, la identificación cinematográfica entendida así supone considerarla en relación al acto mismo de mirar, una indiferenciación entre el sujeto que mira y el dispositivo cinematográfico que hace posible esa mirada. Esta identificación sucede por medio del lenguaje cinematográfico completo, desde el encuadre hasta el montaje, y garantiza al sujeto que mira una mirada ubicua y un goce a salvo, en gran parte voyeurista y fetichista. Como resultado de esta primera identificación, se produce la secundaria, relacionada con los conteni-

dos diegéticos y, en particular, con los personajes que accionan la trama. Queremos hacer notar que estas identificaciones referidas al contenido están siempre mediadas y condicionadas por aquellas primarias, que se refieren, en definitiva, a los mecanismos formales que hacen la narración.

En el campo de los *Game Studies*, el compromiso se considera una característica fundamental para definir al jugador, por cuanto su papel activo en el desarrollo de la trama. En este sentido, podemos diferenciar compromiso de inmersión. Esta última, bien teorizada en los estudios literarios, fílmicos y de los nuevos medios, como las pioneras (Murray, 1999: 111; Ryan, 2004: 117), se refiere a una dimensión diegética. Sin embargo, en los videojuegos cobra especial importancia, además, la dimensión extradiegética de la inmersión que McMahan llama «compromiso» (2003: 69).

Murray Smith, un autor que podemos adscribir al cognitivismo, revisa en profundidad el concepto de identificación de la psicología fílmica y propone, en su lugar, el de compromiso, cuya característica principal es la distancia racional e ideológica del espectador con respecto al texto, y no su sumisión inconsciente. El compromiso se divide en tres

niveles (Smith, 1995: 81-86): el reconocimiento de los personajes por parte del espectador, a partir de la forma textual; el alineamiento, que marca la relación del espectador con uno o varios personajes; y, finalmente, la lealtad, que es el acuerdo moral y afectivo del espectador con el personaje.

Aunque el compromiso puede parecer un concepto muy próximo al de identificación, la diferencia fundamental está en que el paso del alineamiento a la lealtad, en otras palabras, el paso de la identificación primaria a la secundaria, es aquí, a diferencia de la escuela psicológica, un proceso evaluado y consciente.

Víctor Navarro, en una perspectiva también cognitivista, se pregunta por la motivación del jugador. Encuentra respuesta en teóricos como Stéphane Bura o Jesper Juul, para quienes el jugador juega para sentir emociones, no para completar partidas (Navarro, 2015: 68). A continuación, a partir de Aki Järvinen, propone un modelo de diseño emocional de videojuegos basado en las emociones como evaluaciones positivas o negativas. Las emociones son resultado del reconocimiento consciente de un agente, un acontecimiento o un objeto, que provoca una reacción y dispone a

la acción. Siempre de acuerdo con Järvinen, en el juego se produce una condición provocadora o disparadora que activa la acción del jugador y lo sitúa en la incertidumbre para conseguir el objetivo. El modelo, aunque algo mecanicista, es sugerente por cuanto el jugador ocupa un lugar central en la responsabilidad narrativa, pero no único, puesto que sus acciones, que activan la

Ellie y Joel



narración videolúdica, dependen de activadores textuales, es decir, de recursos formales del lenguaje videolúdico susceptibles de ser analizados. Menos relevante nos parece su listado de emociones (Navarro, 2015: 74-75), muy propio de teorías universalistas, aunque el propio autor matiza la viabilidad e insiste en sus limitaciones.

Como vemos, el concepto de prefocalización emocional de Carroll es semejante al de condición provocadora o disparadora, uno pasivo y aplicado al cine y otro activo y aplicado a los videojuegos. Ambos son conscientes y se encuentran en el texto audiovisual. También Antonio José Planells se refiere a un proceso consciente parecido, cuando relaciona intención y motivación. Una acción en un videojuego, llevada a cabo por el jugador —es decir, el personaje jugable—, como disparar o golpear, tendrá asociada una intención inmediata, del tipo defenderse o matar al enemigo, y una motivación, más general o distante, como conseguir una recompensa, diegética o extradiegética (Planells, 2015: 135).

Por tanto, la complejidad en los videojuegos no puede juzgarse únicamente por los contenidos narrativos, sino que debe atender también a sus procedimientos, el aprendizaje activo al que el jugador se ve obligado para conducir al personaje jugador y, con él, conducir la narración. Se trata de la «experiencia de flujo total», en palabras de Torben Grodal, la experiencia de aprendizaje de los procedimientos en un videojuego, aquello que más y mejor lo diferencia de otras formas narrativas como el cine (Grodal, 2003: 148-149) y que culmina en el sentimiento del *fiero*, como se lo ha llamado, el orgullo del triunfo (Andrews, Bradbury y Crawford, 2020). Si nos centramos en la idea de compromiso, podemos decir que Joel y Ellie son los personajes jugadores que reciben, de entrada,

nuestro apoyo moral y afectivo. En el caso del primer juego, Joel y Ellie forman equipo y tienen el mismo objetivo final: dar con los Luciérnagas. Así, cuando en el capítulo 9, tras un enfrentamiento violento donde Joel resulta herido de gravedad, pasamos a controlar a Ellie en el complejo Lakeside sin saber si el personaje de Joel sigue vivo, no hay ninguna interrupción, sino una emoción contenida de incertidumbre por el estado de Joel y, quizás, otra de disfrute por una elipsis narrativa que nos mantendrá en tensión durante un largo rato, por ese cambio en la focalización, de interna a espectral, por el montaje alterno. En este caso, podemos decir que, a nivel emocional, los personajes jugadores son, en gran medida, intercambiables,

pues poseen la misma motivación general y, además, los procedimientos aprendidos con uno nos sirven en el otro. Este fragmento narrativo, con cinemáticas y *gameplay*, alterna en el montaje escenas de Ellie y de

LA COMPLEJIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS NO PUEDE JUZGARSE ÚNICAMENTE POR LOS CONTENIDOS NARRATIVOS SINO QUE DEBE ATENDER TAMBIÉN A SUS PROCEDIMIENTOS DE APRENDIZAJE

Joel, ambos personajes jugadores con un mismo objetivo, el de reencontrarse. Mientras Ellie intenta huir de David, el líder del grupo caníbal, Joel la está buscando. Nuestra lealtad a ambos personajes jugador es total, puesto que sus objetivos son prácticamente el mismo, en lo instrumental y en lo dramático. El montaje alterno acaba en una cinemática donde finalmente se encuentran, cuando Ellie ha matado a David con una rabia descontrolada pero justificada por los acontecimientos, y Joel la acoge y la consuela. El sonido, extradiegético, es una música suave, calma, mientras que el sonido diegético desaparece y, en campo, en varios primeros planos, los dos personajes se quedan abrazados. La ambivalencia emocional, la coexistencia de dos o más emociones opuestas, llega, en este caso, más adelante, cuando en el capítulo final, Joel, personaje jugador, salva a Ellie de morir

en la sala de operaciones. Después de una elipsis, Ellie pregunta a Joel qué ha pasado. Joel miente, le dice que hay mucha gente inmune como ella, pero que no sirve para una vacuna, mientras vemos en un *flashback* la difícil decisión que ha tomado, matar a Marlena para salvar a Ellie y, al mismo tiempo, perder la posibilidad de tener una vacuna. Al final, por un breve instante, Ellie es el personaje jugador, quizá porque conviene distanciarnos de Joel, quien ha tomado una decisión moralmente compleja, incluso reprochable. Tal vez la lealtad del jugador no se mantenga intacta. El jugador, que asiste a este momento como espectador, no podrá evitar preguntarse qué hubiera hecho él en su lugar, qué decisión habría tomado.

En el caso del segundo juego, la ambivalencia emocional, con el recurso del cambio de personaje jugable, forma parte ya del centro de la narrativa y del *gameplay*. Tanto si hemos jugado al primer juego como si no, la lealtad del jugador se conduce a Ellie y a Joel. Así, en los primeros compases del juego controlamos a Ellie y, brevemente, a Joel, de

forma natural. Pero pronto se produce un primer desalineamiento. En el capítulo 1, en Jackson, en la fase del mirador, controlamos a un personaje femenino desconocido, con el que no tenemos ningún compromiso adquirido. No se trata en este caso de una elección del jugador, sino de una imposición del juego. No hay forma de renunciar al control del personaje en cuestión si queremos avanzar en el juego. Después descubriremos que este personaje desconocido es Abby y que, mientras la controlábamos en el juego, lo que hacíamos realmente era llevarla hasta Joel para que pudiera matarlo. Volveremos a controlar a este personaje en numerosas ocasiones, y con distintas respuestas emocionales, siendo conscientes en todo momento que es la asesina de Joel y que Ellie busca venganza. Si la primera vez que lo hacemos lo destacable es la incertidumbre, una suerte de focalización externa, el no saber qué sucede exactamente, en la segunda ocasión lo que emerge es la contradicción. Debemos recordar que, tras ver que Abby mata a Joel, transcurren varias horas de

La lucha entre Abby y Tommy



juego en las fases de Seattle en las que solamente controlamos al personaje de Ellie, con quien hemos reforzado nuestro compromiso tras el asesinato de Joel. Por ello, el cambio al personaje jugador Abby supone un golpe a nuestra renovada lealtad.

Los primeros contactos con Abby como personaje jugador después de la muerte de Joel pueden producir rechazo, pero ese rechazo debe ser asimilado y superado, al menos en parte, para seguir jugando. De nuevo, el juego no permite avanzar si no es jugando con Abby. Y, además, obliga a hacerlo durante horas. De esta forma, a medida que conocemos mejor el personaje, nuestro compromiso con ella aumenta. Y aunque puede ser que nunca lleguemos a justificar el asesinato de Joel, a medida que avanzamos en la historia de Abby empatizamos más con el personaje. El momento que puede ejemplificar mejor este punto ocurre en el capítulo 8, en Seattle, en el puerto, donde jugamos con Abby e intentamos, junto a un compañero, dar caza a un francotirador que nos dispara. Durante el *gameplay* intentamos esquivar las balas y los infectados que aparecen en el camino. Es una fase de cierta dificultad donde, por la dinámica del juego, pronto deseamos acabar con el francotirador para superarla. Cuando por fin lo alcanzamos, el francotirador mata a nuestro compañero y nos tiende una emboscada. En ese momento descubrimos que el francotirador es Tommy, el hermano de Joel y amigo de Ellie, grupo con el que estábamos alineados emocionalmente. Tras una lucha cuerpo a cuerpo Tommy cae al agua y huye. Como jugador identificamos su rostro, pero el personaje de Abby no llega a reconocerlo porque está de espaldas. La focalización espectral resulta en ambivalencia. Experimentamos, por tanto, distintos puntos de vista, a la vez que sentimos incertidumbre por no saber con qué personaje jugador seguiremos la historia.

COMPLEJIDAD NARRATIVA Y VIDEOLÚDICA

El hecho narrativo, tan transparente en el cine clásico, ocupa un lugar conflictivo en el cine post-clásico. Narratividad (De Felipe y Gómez, 2008: 204), imagen multiplexa (Lipovetsky y Serroy, 2009: 69) y *mind-game film* (Elsaesser, 2013) muestran un cierto gusto por una complejidad narrativa que parece instaurada en la producción audiovisual contemporánea. La idea de romper con una concepción maniqueísta o simplista del bien y mal, así como la voluntad de dar voz a diferentes partes para obtener una explicación más plural, compleja y ambigua, es muy propia del cine actual. Lo hemos visto en los cambios del punto de vista, del punto de acción y de focalización del personaje jugador en *The Last of Us*, que nos han llevado como jugadores a la ambivalencia emocional.

En nuestro caso, la complejidad narrativa se funda en el compromiso del jugador, resultado de la relación entre las distintas emociones activas y pasivas, narrativas y del *gameplay*. Nuestra lealtad con el personaje jugador es doble. No puede desligarse del modo en que, tanto en las cinemáticas como en el juego, la imagen y el sonido, conduce nuestra atención e interés, en una prefocalización emocional que genera compromiso a través de las emociones videolúdicas y de los objetivos compartidos entre jugador y personaje. Al mismo tiempo, esta lealtad, construida también por medio del lenguaje cinematográfico y la historia, enlaza con nuestro aprendizaje de habilidades, necesario para el avance en el juego y en la narración. ■

NOTAS

- 1 Para una revisión de estos debates pueden consultarse: Le Breton (1999: 163-194); Surrallés i Calonge (2000: 175-177).
- 2 Desarrollado ampliamente en Carroll (1990).

REFERENCIAS

- Andrews, S., Bradbury, R. E., Crawford, C. M. (2020). Fiero and Flow in Online Competitive Gaming: The Gaming Engagement Framework. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 12(1), 28-42. <http://dx.doi.org/10.4018/IJGCM.S.2020010102>
- Anyó, L. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.
- Baudry, J.-L. (1978). *L'Effet cinéma*. París: Albatros.
- Burn, A., Schott, G. (2004). Heavy Hero or Digital Dummy? Multimodal Player-Avatar Relations in Final Fantasy 7. *Visual Communication*, 3(2), 213-233. <https://doi.org/10.1177/147035704043041>
- Colom, À., Anyó, L. (2015). Argumentos para el clímax: Estrategias narrativas en el videojuego de acción y aventuras. En J. Cuesta y J. Sierra (eds.), *Videojuegos: arte y narrativa audiovisual* (pp. 69-85). Madrid: ESNE.
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. Nueva York: Routledge.
- Carroll, N. (2003). *Engaging the Moving Image*. New Haven: Yale University Press.
- Cuadrado, A. (2013). Acciones y emoción: un estudio de la jugabilidad en Heavy Rain. En C. A. Scolari (ed.), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación* (pp. 152-175). Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius-Universitat de Barcelona.
- De Felipe, F., Gómez, I. (2008). *Adaptación*. Barcelona: Trípodos.
- Eichner, S. (2016). Representing Childhood, Triggering Emotions: Child Characters in Video Games. En B. Perron y F. Schröter (eds.), *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion* (pp. 174-188). Jefferson: McFarland.
- Elsaesser, T. (2013). Los actos tienen consecuencias. Lógicas del Mind-Game Film en la trilogía de Los Ángeles de David Lynch. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 7-18. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=35>
- Frome, J. (2007). Eight Ways Videogames Generate Emotion. *DiGRA'07 - Proceedings of the 2007 DiGRA Conference: Situated Play*, 4, 831-835. Recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/eight-ways-videogames-generate-emotion/>
- Frome, J. (2019). Interactive Works and Gameplay Emotions. *Games and Culture*, 14(7-8), 856-874. <https://doi.org/10.1177/1555412019847907>
- Gaudreault, A., Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Grodal, T. (2003). Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences. En M. J. P. Wolf y B. Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 129-155). Nueva York: Routledge.
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Klevjer, R. (2006). *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Tesis doctoral. Bergen: University of Bergen. Recuperado de https://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf
- Le Breton, D. (1999). *Las pasiones ordinarias. Antropología de las emociones*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Lipovetsky, G., Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence. En M. J. P. Wolf y B. Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 67-86). Nueva York: Routledge.
- Metz, C. (2001). *El signifiante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.
- Morin, E. (2011). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.

- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Navarro, V. (2015). Diseño de juegos orientado al jugador. En D. Aranda (ed.), *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico* (pp. 39-85). Barcelona: UOC.
- Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. En J. Raessens y Goldstein, J. (eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 227-245). Cambridge: The MIT Press.
- Perron, B. (2005). *A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions*. DiGRA'05 - *Proceedings of the 2005 DiGRA Conference: Changing Views: Worlds in Play*, 3, 1-10. Recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-cognitive-psychological-approach-to-gameplay-emotions/>
- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- Plantinga, C., Smith, G. M. (1999). Introduction. En C. Plantinga y G. M. Smith (eds.), *Passionate Views. Film, Cognition and Emotion* (pp. 1-17). Baltimore: John Hopkins University Press.
- Reeves, B., Nass, C. (1996). *The Media Equation. How People Treat Computers, Television, and New Media Like Real People and Places*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Ryan, M.-L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Oxford University Press.
- Surrallés i Calonge, A. (2000). La raó, l'emoció i la dinàmica d'Occident. *Quaderns de l'Institut Català d'Antropologia*, 13-14, 173-184.
- Wiley, N. (2003). Emotion and Film Theory. *Studies in Symbolic Interaction*, 26, 169-187. [https://doi.org/10.1016/S0163-2396\(02\)26012-3](https://doi.org/10.1016/S0163-2396(02)26012-3)

AMBIVALENCIA EMOCIONAL EN THE LAST OF US. LAS EMOCIONES EN LOS VIDEOJUEGOS, ENTRE LA COMPLEJIDAD NARRATIVA Y LA LEALTAD DEL JUGADOR

Resumen

Se propone aquí pensar la complejidad a través del análisis narratológico de las emociones videolúdicas, que tendrán una dimensión doble, la primera más relacionada con los recursos del lenguaje audiovisual y la segunda más vinculada al *gameplay*. Se analizarán en detalle los dos títulos de la saga *The Last of Us*. Las emociones podrán estar prefocalizadas en la forma fílmica y, también, podrán ser resultado de un proceso evaluativo. Pero además de esas emociones fílmicas, atenderemos a las emociones del *gameplay*, por el carácter jugable de la narrativa videolúdica, y al compromiso del jugador que, en forma de lealtad al personaje jugador, vinculará gran número de emociones. Esta lealtad no está exenta de ambivalencias y contradicciones, por la propia complejidad narrativa y su contenido, la historia, como se demuestra en *The Last of Us* y sus recursos vinculados a cambios en el punto de vista y el punto de acción.

Palabras clave

Cine; Videojuegos; Emociones; Compromiso; Ambivalencia; Personaje jugador; Complejidad; Narratología.

Autores

Lluís Anyó (Barcelona, 1965) es profesor contratado en la Universidad Ramon Llull y director académico del Máster Universitario en Producción y Comunicación Cultural. Ha publicado el libro *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones* (Laertes, 2016) y diversos artículos en revistas académicas, como *Quaderns de cine* o *International Journal of Film and Media Arts*. Es coordinador del grupo de investigación Fahrenheit. Contacto: LluísAS@blanquerna.url.edu

Àngel Colom (Trempe, 1981) es guionista, profesor de guion interactivo en la Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas, adscrita a la Universidad de Barcelona (ENTI-UB), y doctorando en Comunicación Audiovisual con una tesis sobre los mecanismos de verosimilitud del personaje jugador en videojuegos narrativos.

Contacto: angelcp@blanquerna.url.edu

EMOTIONAL AMBIVALENCE IN THE LAST OF US. EMOTION IN VIDEO GAMES, BETWEEN NARRATIVE COMPLEXITY AND PLAYER LOYALTY

Abstract

This article offers an exploration of complexity through a narratological analysis of video game emotions, considered in two dimensions: the first related to audiovisual language strategies; and the second associated with gameplay. The objects of study are the two instalments in the video game saga *The Last of Us*. Emotions may be prefocused in the cinematic form, and they may also be the result of an evaluative process. But in addition to these cinematic emotions, we also consider gameplay emotions, which are based on the playable nature of video game narratives and player engagement, as players experience a wide range of emotions by virtue of their allegiance to the player character. This allegiance is prone to ambivalence and contradiction due to the game's narrative complexity and its content, the story, as demonstrated by the strategies used in *The Last of Us* associated with point of view and point of action.

Key words

Cinema; Video Games; Emotions; Engagement; Ambivalence; Player-avatar; Complexity; Narratology.

Authors

Lluís Anyó (Barcelona, 1965) is an assistant professor at Universitat Ramon Llull and academic director of the Master's program in Cultural Production and Communication. He has published the book *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones* (Laertes, 2016) and several articles in journals such as *Quaderns de cine* and *International Journal of Film and Media Arts*. He is also the coordinator of the Fahrenheit research group. Contact: LluísAS@blanquerna.url.edu

Àngel Colom (Trempe, 1981) is a scriptwriter and professor of interactive scriptwriting at Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas, affiliated with Universitat de Barcelona (ENTI-UB). He is also a PhD student in audiovisual communication, researching plausibility mechanisms of player characters in narrative video games.

Contact: angelcp@blanquerna.url.edu

Edita / Published by



Licencia / License



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

Referencia de este artículo

Anyó, L., Colom, À. (2021). Ambivalencia emocional en *The Last of Us*. Las emociones en los videojuegos, entre la complejidad narrativa y la lealtad del jugador. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 85-102.

Article reference

Anyó, L., Colom, À. (2021). Emotional Ambivalence in *The last of Us*. Emotion in Video Games, Between Narrative Complexity and Player Loyalty. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 85-102.

ENTRE LA SENSACIÓN Y LA CONTENCIÓN. LA MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA ESCUCHA EN *INSIDE*

TERESA PIÑEIRO-OTERO

Esta es la primera impresión de *Inside* (2016), el videojuego de horror desarrollado por el estudio independiente Playdead. Heredero de *Limbo* (Playdead, 2010) este juego¹ presenta una distopía en la que, a través de un puzle de plataformas en dos dimensiones (aún con escenarios en 2,5D) de desplazamiento lateral, un niño busca sobrevivir escapando del control institucional que somete a la sociedad y la despoja de toda humanidad. Para su resolución, la persona jugadora no va a contar con más información que aquella registrada directamente del entorno visual pero, sobre todo, sonoro: con frecuencia los sonidos derivados de los peligros, o las modificaciones en el ruido ambiental, constituyen las únicas guías de juego. No existen diálogos, ni textos, ni siquiera cinemáticas —a excepción de la breve escenificación de cada muerte del avatar— que den contexto a narración o jugabilidad. Siguiendo a Aghoro (2019), esta ausencia de diálogos no solo es coherente con el relato de control y hostilidad de *Inside*, también requiere un

Entras en el juego. Un sonido, similar al de árboles mecidos por el viento, antecede la visión del espacio: un bosque oscuro, con iluminación focalizada y diseño minimalista. Seguidamente, de forma abrupta, hace su entrada un niño sin rostro, con un jersey rojo que lo separa del fondo. Corre. Y sin saber por qué, ni hacia dónde, sabes que tienes que hacerlo, que estás en peligro, que debes huir, esconderte, sobrevivir.

pensamiento lateral y obliga a las personas jugadoras a prestar mayor atención al entorno.

Complementariamente al *environment storytelling*, la experiencia en *Inside*, sus mecánicas de juego, supone también un proceso de comunicación, en tanto cada acierto y cada error (que siempre lleva a la muerte) proveerán de información de valor para completarlo, convirtiendo al individuo-avatar en una suerte de sujeto de prueba. Así, «fracaso y repetición presentan una dimensión y una condición de posibilidad para la tragedia lúdica» (Martín-Núñez, García-Catalán y Rodríguez-Serrano, 2016: 9).

Para Juul (2013) el modo en que un juego diseña los fracasos y su camino al éxito supone un elemento caracterizador del mismo, y marcará la experiencia del usuario, también desde una perspectiva afectiva. Y así sucede en *Inside*. La muerte del avatar activa una transición que se aleja de los ritmos de juego tanto visual y auditiva como estéticamente, y que, a través de una cinemática,



Inside

volverá a situar a la persona jugadora al inicio del desafío, impactando en su percepción del juego, y en su ritmo y sincronización (Costello, 2019). La propia representación de la muerte supone una experiencia fluida, marcada por una «sutura musical», que da continuidad y la sitúa en el mismo plano narrativo y sónico que la vida (Kamp, 2016).

Inside supone un ejemplo representativo de videojuego indie; una etiqueta que ya trasciende el proceso de producción-distribución para integrar aspectos estéticos y narrativos que le confieren un estatus de categoría cultural (Parker, 2013). Estos videojuegos suelen destacar por su autenticidad, valor estético y experiencias que van más allá del entretenimiento (Pérez Latorre, 2016). La estética minimalista de *Inside* ofrece una cobertura excepcional a cuestiones como la soledad, la fragilidad del individuo o la alienación y el poder. Temas existenciales que se van a plasmar a través de un fuerte simbolismo (Pérez Latorre, 2016; Parker, 2013) y convierten la creación de videojuegos en un acto político-ideológico (Ruffino, 2013).

Siguiendo a Pérez Latorre (2016), los videojuegos indie muestran cierta apropiación cultural del experimentalismo a través del diseño de juego, tornando sus limitaciones conceptuales en potencialidades artísticas. Frente al hiperrealismo y complejas mecánicas de los videojuegos triple-A, los indie suelen aportar experiencias estéticas donde la atención al detalle es clave: en *Inside* cualquier estímulo sonoro es crucial para la supervivencia.

Como una manifestación del diseño «*memento mori*» (Parker, 2013), el juego de Playdead suscita una reflexión sobre la vida y presenta un camino lento y sinuoso que, lejos del logro de los juegos *mainstream*, termina de una forma abrupta. Así, en *Inside* eludir la muerte o superar un puzle no se vive como un éxito, sino como un paso más en la supervivencia. La música que acompaña algunos de estos momentos no suena triunfal, sino que se limita a resolver la tensión previa e incluso esboza cierta esperanza que, lejos de materializarse, desemboca en un final en el que la masa humana (denominada «Huddle»²) descansa tranquila, liberada, en un entorno natural.

Las particularidades del concepto y diseño de *Inside* han suscitado el interés tanto de la comunidad *gamer* como de profesionales y academia. Así, este juego ha sido analizado desde perspectivas tan diversas como la estética visual (Delbouille, 2017), la iteración (You, 2019), la agencia del juego (García, 2017), los conceptos de parasitismo y control (Bailey, 2018; Biondi, 2017), el sujeto-avtar y su personalización en un niño silente (Reay, 2020) o su pérdida de identidad (Navarro-Remesal, 2019).

SI EL SILENCIO VERBAL SUPONE UNA DE LAS SEÑAS IDENTIFICATIVAS DE INSIDE EL SONIDO FORMA PARTE DE SU PROPIA ESENCIA COMO JUEGO

Si el silencio verbal supone una de las señas identificativas de *Inside*, que subraya la vulnerabilidad y soledad del protagonista (Reay, 2020), el sonido forma parte de su propia esencia como juego. Martin Stig Andersen (2016a), diseñador de sonido y de audio de *Inside*, se refiere a este como un «juego de escucha» en tanto su jugabilidad se basa en el audio: los primeros indicios de una amenaza son siempre sonoros, y el sonido constituye

un elemento clave en la resolución de los puzles. Esta concepción del diseño auditivo ha dado lugar a estudios como el de Arnold (2018), sobre la funcionalidad del *loop* sonoro en el *gameplay*, o el de Aghoro (2019), en torno al uso de efectos de sonido en la generación de experiencias de juego individuales, que ponen énfasis en la escucha como un elemento clave para la resolución de *Inside*.

Dado que la progresión del juego se basa en la exploración secuencial de una historia protagonizada por el avatar, la definición del sonido en relación con otros componentes del videojuego, así como su interacción con las personas jugadoras, resulta también en una experiencia narrativa. En este sentido, el presente texto tiene por objeto efectuar una aproximación a la escucha, emplazamiento y focalización del sonido en *Inside* como un elemento clave de la jugabilidad y experiencia narrativa del videojuego.

EL SONIDO EN LOS VIDEOJUEGOS. UNA APROXIMACIÓN

Los videojuegos son productos audiovisuales y, como tales, su recepción responde a un proceso de audiovisionado (Chion, 1993) que sigue las convenciones del sonido y de la música audiovisual. En su conceptualización del sonido en los videojuegos, Collins (2008) parte de los postulados de autores clásicos del sonido cinematográfico como Chion o Gorbman para señalar su proximidad con este medio. El paralelismo en el diseño sonoro en cine y videojuegos se hace patente en las cinemáticas; la producción de sonido en estas secuencias no interactivas, al igual que la actitud de escucha, resulta similar al audiovisual convencional (Bridgett, 2005).

Sin embargo, el carácter interactivo de los videojuegos, amén de su jugabilidad, va a proyectarse en un sonido no lineal y dinámico, así como en el uso característico del mismo. Además de su contribución a los videojuegos como estructuras

narrativas (Aarseth, 2001), el diseño de sonido debe aportar retroalimentación a las acciones de la persona jugadora, instruirle sobre sus objetivos y orientarla dentro del mundo del juego (Collins, 2008). Un buen diseño sonoro aporta información «para dirigirse en una dirección particular o para correr hacia otro lado» (Collins, 2007: 8)³, confiéndole un papel esencial en la experiencia de la persona usuaria.

En un videojuego el sonido forma parte del entorno, pertenece a su estructura, pero también es libre, da respuesta a las acciones de la persona jugadora —con «objetos sonoros de efecto» conectados de diversos modos a avatar, *props*, personajes, entidades y otros eventos (Stockburger, 2003)—, lo que posibilita diversas alternativas narrativas y de jugabilidad aun dentro de los límites establecidos por el diseño. Para Aghoro (2019), la integración del sonido acción —simultáneo— y su interacción con el espacio acústico aprovecha el potencial transformador y generador del videojuego derivado del cruce entre la *paidia* y el *ludus*, del juego libre y del regulado (Jensen, 2013). Ambos sonidos, que Collins (2007) denominó «interactivo» y «adaptativo», atendiendo a su funcionalidad, contribuyen al desarrollo del mundo ficcional durante el juego (Aghoro, 2019).

Como relato interactivo, en el videojuego la agencia narrativa se sitúa entre persona jugadora y sistema, y está mediada por la interpretación que efectúa el individuo de este y la respuesta del sistema a sus acciones (Harrell y Zhu, 2009). La incorporación de más personas jugadoras añade una dimensión psicológica, la actuación y la experiencia auditiva que Arnold (2018) sitúa en el ámbito del contexto social, e involucra algunas de las ideas de la estética relacional.

El sonido del juego posiciona al sujeto jugador en relación con los demás y su entorno. Al contrario que la imagen, limitada por el encuadre, y sujeta a este, el sonido excede el espacio del videojuego para conectar el mundo de la pantalla y el de la experiencia. La omnidireccionalidad del oído permi-



Inside

te expandir el mundo de juego a través de sonidos acusmáticos (Chion, 1993). La mejora de las tecnologías de grabación-edición-reproducción de sonido ha abrigado el surgimiento de un «supercampo sonoro» que posibilita el emplazamiento auditivo de las personas jugadoras, y les permite anticipar eventos, así como el contacto con partes de este mundo ocultas a la vista (Collins, 2007). Incluso, siguiendo a Oldenburg (2013), la enfatización y reiteración de los sonidos facilita la comprensión y localización constante en entornos de juego, o de personas jugadoras, carentes de información visual.

Esta capacidad del sonido en los videojuegos, sumada a su doble estatus, que aporta información de utilidad para el juego y contribuye a la construcción del mundo ficticio, incrementando la inmersión de la persona jugadora, hace problemática su identificación con el concepto de diégesis (Jørgensen, 2007, 2010; Nacke y Grimshaw, 2011).

Siguiendo a Collins (2008) la persona jugadora participa en el proceso de producción de sonido en la pantalla, y se ve afectada por este, lo que lleva a

cuestionar la ubicación de la fuente como elemento definitorio.

Para Shinkle (2005), jugar a un videojuego implica una actividad diegética, en tanto existe una interacción consciente con la interfaz, y extradiegética, que implica una respuesta corporal al entorno y la experiencia de juego. De este modo, sonidos diegéticos y no diegéticos tienden a mezclarse creando niveles adicionales de lectura, que trascienden la separación tradicional entre ambos (Jørgensen, 2010).

Frente a la concepción clásica del sonido diegético como aquel cuya fuente se localiza en el mundo de la historia (Bordwell y Thompson, 1995), Grimshaw (2008) define como diegéticos aquellos sonidos que derivan de alguna entidad del juego durante el mismo. Con independencia de su localización respecto al mundo narrativo, Jørgensen (2007, 2010) propone el término transdiegético, que fusiona información del sistema con el mundo del juego, como una forma de superar la problemática dicotomía entre el sonido diegético y no-diegético en los videojuegos. El uso de este

término enfatiza el papel funcional del sonido respecto a las acciones de la persona usuaria en el mundo de juego, y destaca la relatividad de su origen (Jørgensen, 2010).

La necesaria decodificación de estos estímulos auditivos para avanzar en el videojuego exige el traspaso de una escucha pasiva a una activa, que le permita reconocer cambios de escenarios o la toma de decisiones basadas en los sonidos (Arnold, 2018). En este sentido, el sonido en los videojuegos produce «efectos de significado» que Bungaard (2010) define como respuestas cognitivas a un estímulo textual.

En el caso concreto de *Inside* la ausencia de cinemáticas remite a un sonido dinámico en su práctica totalidad, que redundante en su concepción como juego de escucha y pone el foco en su recepción. Si, siguiendo a Andersen (2016a), en *Inside* el sonido indica a la persona jugadora cuándo y cómo debe caminar, la actitud de escucha va a ser esencial para culminar el videojuego, pero también para envolver e implicar a la persona jugadora.

Como señalaron Tinwell, Grimshaw y Williams (2010) para los videojuegos de terror, el diseño sonoro de *Inside* suscita la imaginación, facilitando el reconocimiento de los peligros antes de su irrupción en pantalla, pero también suscita sensaciones de miedo o desasosiego e incluso provoca una sensación de lo extraño, a través de sonidos que no coinciden con sus expectativas del espacio u otros que parecen inmutables, anempáticos, respecto al entorno hostil en el que se localizan. El sonido de los árboles mecidos por el viento o la lluvia permanece impávido y aparentemente ajeno a la tensión del avatar, subrayando esta extrañeza.

En este sentido, la conjunción de audio interactivo y adaptativo apela a diferentes modos de escucha que interactúan y se superponen de di-

versas formas, enriqueciendo y complejizando la experiencia de juego.

LA COMPLEJIDAD DE LA ESCUCHA EN EL JUEGO

En *Inside* el sujeto-avatar está expuesto a un paisaje sonoro que, en el mundo distópico del juego, puede identificarse con el concepto de territorio acústico (LaBelle, 2010) debido a las connotaciones políticas de su configuración. A lo largo del videojuego, el niño, que personifica la «víctima perfecta» (Reay, 2020; Sjöblom, 2015), debe atravesar diversos espacios (bosque, granja, fábrica y laboratorio), auditivamente diferenciados, de creciente extrañeza y hostilidad, en los que los peligros que lo acechan únicamente semejan visar una amenaza mayor, con implicaciones filosóficas para la persona que completa el juego (Johnson, 2017).

La escucha afecta a la recepción del videojuego tanto en lo que respecta a su experiencia como a la habilidad de la persona jugadora para su desarro-

EN LOS VIDEOJUEGOS EL DISCURSO SONORO IMPLICA DIRECTAMENTE A LA PERSONA JUGADORA EN LOS EVENTOS DE LA PANTALLA PERO TAMBIÉN APELA A UNA EXPERIENCIA HÁPTICA, CON EL MANDO, QUE RETROALIMENTA TODO EL PROCESO

llo-superación (Collins, 2013). El sonido permite una impresión del juego como un constructo audiovisual, pero también facilita el reconocimiento de límites, metas y de las acciones requeridas para alcanzarlas. Así, en *Inside* determinados escenarios interiores se construyen en torno a un sonido característico —zumbido de un foco, dinámica de máquinas, etcétera— cuyo ritmo y evolución son esenciales para la jugabilidad.

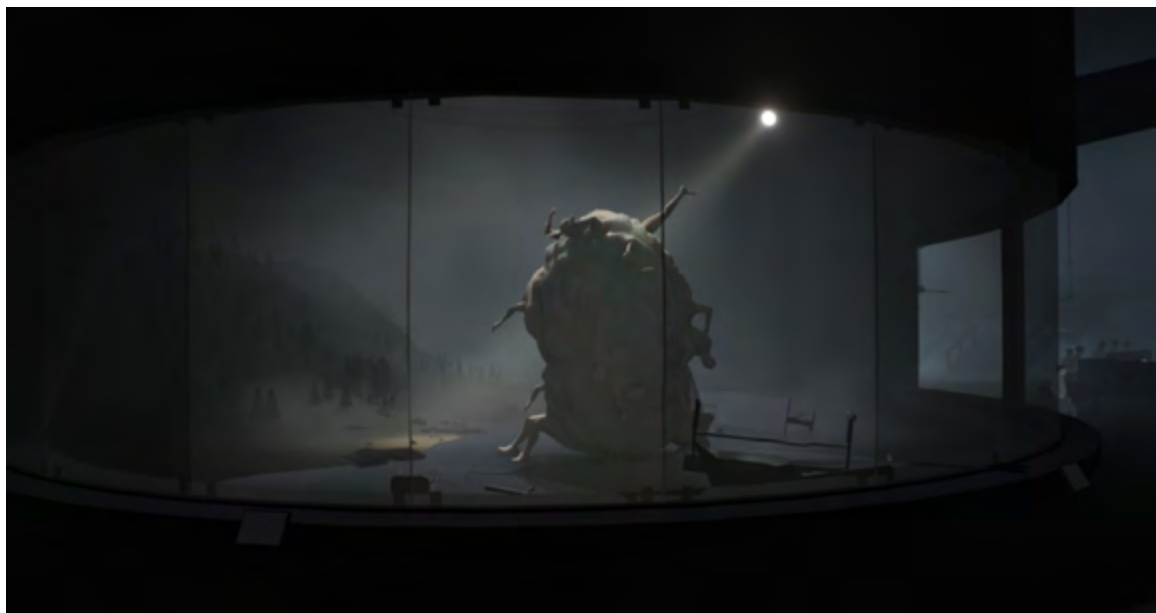
Escuchar y jugar constituyen dos acciones interactivas que se retroalimentan mutuamente. En los videojuegos el discurso sonoro implica directa-

mente a la persona jugadora en los eventos de la pantalla y apela a una experiencia háptica, con el mando, que retroalimenta el proceso.

Además de sus cualidades narrativas y funcionales, la temporalidad del sonido lo hace particularmente útil como elemento estructural de los videojuegos. *Inside* ofrece ejemplos de este uso del sonido, por ejemplo, para dar continuidad a la acción, incluso tras la muerte, cuando todo lo demás desaparece, o para la localización espacial de las amenazas. En la misma línea, Aghoro (2019) y Arnold (2018) subrayan la relevancia de las ondas de choque de determinados espacios cuyo patrón temporal, y el reconocimiento del mismo por la persona jugadora, los convierte en una suerte de iconos sonoros o «earcons» (Friberg y Gärdenfors, 2004), claves para el control del personaje-avata, que implican diferentes actitudes de escucha.

Si bien Collins (2008, 2013) subraya una diferencia entre «escuchar» e «interactuar» con el sonido, toda interacción implica una escucha activa, así como su relación con la actividad cognitiva y física de la persona jugadora, con el juego y su entorno. La integración de la perspectiva háptica propicia el establecimiento de relaciones multimodales de carácter aditivo entre visión-audición-tacto. En este sentido Jørgensen (2007) se refiere a la escucha como una actividad cognitiva compleja precisa para dotar de sentido a situaciones y eventos durante el juego y, por tanto, esencial para narrativa y jugabilidad.

La consideración de la escucha como una práctica compleja, que implica y afecta al proceso de



Inside

recepción, ha marcado el devenir de los *Sound Studies*. Ya en *Tratado de los objetos musicales* (1988), Schaeffer destacó el valor de la escucha en la concepción y estructuración de la relación con el mundo, e identificó cuatro actitudes —oír, escuchar, entender y comprender— en función de la atención e intención cognitiva de quien registra el estímulo sonoro. Oír, como acto involuntario, supone el modo más básico de procesamiento auditivo mientras que comprender, como forma de escucha activa-reactiva, se sitúa en el grado superior. Asimismo, Schaeffer diferencia la escucha natural de la cultural, que implica la existencia de códigos culturalmente adquiridos y —siguiendo a Rodríguez Bravo (1998)— niveles de especialización auditiva.

Esta concepción multidimensional de la escucha impregnaría la investigación en torno al sonido audiovisual a través de la obra de Chion (1993). Su formulación de tres actitudes de escucha —causal (que relaciona sonido-fuente), semántica (que implica códigos sonoros) y reducida (centrada en las cualidades del sonido)— han marcado los trabajos de Collins (2008, 2013), Grimshaw y Garner (2015) o Arnold (2018), entre otros. Más reciente-

mente Tuuri y Eerola (2012) efectuaron una aproximación a diversas taxonomías diferenciando entre modos de escucha preatentivos (reflexivos y connotativos), orientados a la fuente (causales y empáticos), al contexto (funcionales, semánticos o críticos) o a la calidad del sonido (escucha reducida). Desde la perspectiva musical resulta interesante la concepción de la escucha de Delalande (1989, 1998) cuyas tipologías implican actitudes diferentes de cognición: taxonómica (relacionada con la comprensión a partir de la estructura), figurativa (proyección de imágenes mentales) y empática (vinculada a la experimentación de emociones y sensaciones).

Estos modos de escucha pueden superponerse o complementarse, por lo que su concepción resulta una herramienta de utilidad en el ámbito del diseño de sonido (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001). Como señalan Tuuri y Eerola (2012), si bien dichas taxonomías contribuyen a diferenciar entre intenciones y experiencias percibidas más que sonidos, algunos estímulos auditivos presentan un mayor potencial activador de determinados modos de escucha. Así, la reverberación en *Inside* suscita una escucha espacial, que remite a la causa y posición del sonido, mientras las disonancias de la música o el latido del corazón que acompañan el puzle de la fábrica activan una escucha empática.

Esta interacción entre sonido y modo de escucha llevó a Tuuri y Eerola (2012) a subrayar el vínculo entre percepción y acción, dado que la cognición se acopla al entorno y encarna experiencias de interacción con este, naturales o socioculturales. Así, Huron (2002), en su concepción de la emoción auditiva, asume una perspectiva biocultural que alude tanto a las emociones como a la creación de significaciones a raíz de diversos sistemas activadores, desde el sistema reflexivo, que provoca respuestas fisiológicas espontáneas, al crítico.

El diseño de sonido en *Inside* activa diversas actitudes de escucha. Como producto audiovisual cuya vista apenas muestra una parte del espacio

en el que se sitúa, exige el desarrollo de una escucha causal. El reconocimiento de las fuentes del sonido es esencial para la jugabilidad, tanto para descubrir y situar los peligros que acechan al niño-avatar como para decisiones derivadas. Esta escucha causal o del gesto causal (Payri, 2010), dado el registro de información de la fuente y del efecto que lo produce —los ladridos de los perros de presa aproximándose, el chapoteo de la *niña de agua* que lo persigue (inicio, velocidad o dirección), o la materialización del espacio a través de la interacción del avatar, el movimiento de atrezo y sus reverberaciones—, va a adquirir un cariz esencial en *Inside*. En este videojuego el sonido suele ser anterior a la imagen. De esperar a la corporalización del sonido para reaccionar, es probable que el personaje sucumba al peligro y, con este, a la muerte (Aghoro, 2019). Para evitarlo se debe desenvolver una escucha ágil, próxima a la escucha figurativa (Delalande, 1998), que proyecte una imagen de la fuente a partir de un estímulo sonoro.

LA AUSENCIA EN INSIDE DE CUALQUIER TIPO DE TEXTO QUE SIRVA DE GUÍA Y LA RELEVANCIA DE LOS SONIDOS PARA LA JUGABILIDAD VA A HACER PRECISA LA «ESPECIALIZACIÓN AUDITIVA» DE LA PERSONA JUGADORA

La ausencia en *Inside* de cualquier guía y el papel del sonido en la jugabilidad hace precisa una *especialización auditiva*. A lo largo del juego la información obtenida del contexto y de los errores, sumada a la experiencia de la persona jugadora, funcionan como un proceso de *formación* para interpretar estímulos auditivos, incluso aquellos arbitrarios como la música y su interacción con el relato-juego. Esta especialización auditiva se puede asimilar a una actitud de escucha semántica precisa para la adopción de estrategias de juego a

partir de, por ejemplo, presencia y ritmo de los sonidos del entorno.

Pero *Inside* también suscita una escucha reducida. La música y, en general, el diseño sonoro del juego presenta una paleta tímbrica oscura, rica en frecuencias y disonancias, cuya impresión auditiva contribuye a la creación y sensación de este mundo distópico, e incrementa el impacto de la experiencia visual. Si bien este valor añadido es clave en las ludonarrativas de terror (Tinwell, Grimshaw y Williams, 2010), el particular procesado sonoro (captación y tratamiento) desarrollado por Andersen (2016b), sus vibraciones y resonancias, suscita en la persona jugadora una serie de percepciones y sensaciones que redundan en el peligro y soledad del niño-avatar, y en su identificación con este. La escucha reducida es esencial para la jugabilidad —tono, timbre e intensidad contribuyen a la identificación de determinados objetos sonoros como amenazas— pero también para la experiencia del juego, dando lugar a una suerte de escucha empática (Delalande, 1998).

La elevada intensidad y reverberación de los ruidos de caída-desplazamiento de los objetos que utiliza el personaje para superar obstáculos acentúa el miedo a ser descubierto-capturado. En la misma línea el efecto-silencio provocado por la sumersión, tras escapar de peligros (con proyección sonora equivalente), genera una sensación de reposo.

Con independencia de la adopción, superposición o complementariedad de diferentes actitudes de escucha, en un videojuego cualquier sonido apela al sistema crítico (Huron, 2002) ya que, de forma más o menos consciente, verifica la percepción y adecúa la respuesta de la persona usuaria al mismo.

UNA RUPTURA ENTRE EL PUNTO DE VISTA Y ESCUCHA

En su libro *Historia y discurso* (1990), Chatman señaló tres tipologías de puntos de vista: perceptivo, ideológico y de interés, que van a marcar la relación personajes-público-narración. Entre dichas tipologías resulta particularmente relevante la relación percepción-ideología: la posición desde donde se ve —que culturalmente asumimos como natural— y la perspectiva (pensamiento, creencias, sentimientos...) respecto a lo observado.

Genette (1983), por su parte, introdujo la idea de focalización, para diferenciar el *quién* habla del *dónde* se localiza el foco de percepción. En su conceptualización señala tres tipos de focalización o «restricción del campo»: ausencia de focalización o focalización cero; interna, si tiene acceso al mundo interior de los personajes; o externa, si carece de este.

En los videojuegos, la focalización más habitual es la externa (Arjoranta, 2017). A pesar de la aparente relación entre el modo de visualización (o punto de vista perceptivo) y focalización, especialmente en los juegos de primera persona, por la identificación con el avatar, debe señalarse una divergencia entre la perspectiva sensorial-comportamental y el acceso a la subjetividad del personaje. Como recuerda Navarro-Remesal (2019) el control de un personaje no conlleva, necesariamente, la asunción de su subjetividad.

La descripción de *Inside* lleva implícito un modo de visualización. Como juego de plataformas de desplazamiento lateral presenta una vista en tercera persona, que sigue las acciones del avatar a través de un ángulo de cámara lateral. El diseño sonoro de *Inside*, no obstante, no se ajusta a esta perspectiva visual lateral y distante, sino que tensa las convenciones del género para una mayor inmersión de la persona jugadora.

En *Inside*, Andersen (2016b) recreó los sonidos como si sucediesen dentro de la cabeza. En este cometido experimentó con una calavera para en-

riquecer la banda de sonido con las filtraciones y resonancias que habitualmente afectan a la escucha humana, logrando un sonido vibrante, a la vez inquietante y familiar (Andersen, 2016b).

Desde un punto de vista perceptivo se podría inferir que *Inside* cuenta con una focalización externa, que se reforzaría con la ausencia de textos, diálogos o cinemáticas como fórmulas para la expresión del personaje (Arjoranta, 2017; Vella, 2015). Sin embargo, su diseño sonoro busca la identificación de la persona jugadora aun con la distancia impuesta por el modo de visualización. Se produce una escisión entre punto de vista y escucha con implicaciones directas para la focalización, que hace precisa su reconceptualización.

Partiendo de la dicotomía percepción-focalización de Genette, Jost (2002) propone tres conceptos diferentes para la narratología audiovisual: ocularización (relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje ve), auricularización (relación entre lo que el micrófono capta y lo que el personaje escucha) y focalización (grado de conocimiento del narrador y personaje). Esta propuesta permite analizar la divergencia entre la perspectiva visual y sonora en *Inside*, tanto perceptiva como ideológicamente. Si bien la experiencia del videojuego, como ludonarrativa, es multimodal, la contraposición ocularización-auricularización genera una experiencia singular tanto desde la perspectiva sensorial como emocional.

Siguiendo a Cuadrado Méndez (2013), en los procesos de auricularización los componentes del sonido provocan reacciones en el espectador que, a partir de su exposición al relato audiovisual y su experiencia, contribuyen al establecimiento de su propio emplazamiento auditivo. En el caso de *Ins-*

de, exposición —especialmente a la información de tipo visual— y experiencia —auditiva y audiovisual— se contraponen, dando lugar a una vivencia singular. Cuestiones como el ángulo de la cámara, el diseño minimalista o el color no suponen un óbice para la inmersión de la persona jugadora y su identificación con el avatar a través del sonido.

El procesamiento de los sonidos, la grabación y tratamiento de los diferentes efectos y composiciones, para simular la escucha dentro de la cabeza con los filtros y resonancias cefálicas, remite a una

auricularización subjetiva. La persona jugadora parece escuchar lo mismo que el niño, filtrado por su propio oído —sonido interno-objetivo de Chion (1993)—, que va a hacerse patente, por ejemplo, en el latido de corazón que acompaña y aporta tensión a la *mimetización* y *alineación* del personaje

en la cola de personas en la fábrica. Incluso se podría aventurar una auricularización interna de la música (Cuevas, 2001), debido a que su procesamiento, y su carácter reactivo, posibilitan su identificación con la actividad mental del personaje —sonido interno-subjetivo de Chion (1993)—. Pero, de repente, llega la muerte. Una de las diversas muertes a las que se ve abocado el avatar durante el juego, y el sonido continúa.

Esta continuidad, que vuelve a situar al personaje en el mismo lugar, pero no de nuevo, hace precisa una revisión del punto de escucha. El tratamiento auditivo sitúa a la persona jugadora dentro del mundo de juego, en una auricularización marcada, aunque externa al personaje, por la persistencia de dicha escucha más allá de la muerte. Una localización que se hará patente cuando el niño-avatar desaparezca en la masa de cuerpos o «Huddle».

SI BIEN LA EXPERIENCIA DEL VIDEOJUEGO, COMO LUDONARRATIVA, ES MULTIMODAL, LA CONTRAPOSICIÓN DE OCULARIZACIÓN Y AURICULARIZACIÓN EN INSIDE VA A GENERAR UNA EXPERIENCIA SINGULAR TANTO DESDE LA PERSPECTIVA SENSORIAL COMO EMOCIONAL

La auricularización se adecúa a la jugabilidad de *Inside* y la enriquece. En un videojuego de escucha, en el que la primera información del cambio de escenario y de los peligros que acechan es siempre auditiva, y detenta un rol crucial en el desarrollo de los puzzles y la supervivencia, el singular tratamiento del sonido, efectuado por Andersen (2016b), propicia una sensación de inmersión próxima a la idea de transportación formulada por Sood (2002). Con «transportación» Sood (2002) hace referencia a una experiencia imaginativa de gran identidad que lleva a la audiencia a disfrutar de las sensaciones de los personajes como si se localizase dentro del propio relato. La capacidad de los estímulos sonoros de suscitar imágenes mentales va a favorecer dicha transportación al tiempo que permiten la identificación y proximidad con el avatar, especialmente en lo que respecta a la atención —a los diferentes sonidos, espacialización y movimiento— y emoción (Green, Garst y Brock, 2004).

A MODO DE CONCLUSIÓN

En *Inside* el sonido constituye un componente fundamental del juego y parte integral de su experiencia. Este contacto «prepara el camino para la definición acústica de las estructuras sociales y ambientales que gobiernan el mundo del juego y la inmersión auditiva de las interacciones de los personajes no jugables así como las relaciones entre jugadores» (Aghoro, 2019: 260)⁴.

A pesar de lo impactante de su producción visual, la mecánica de juego revela y amplía la proyección del sonido en la experiencia de *Inside*. Cada movimiento, cada acción de la persona jugadora va a conllevar una respuesta sonora, que contribuye a la creación de su propia experiencia del mundo de juego. Si la muerte constituye una característica del videojuego, su resolución sonora, como una sutura musical, forma parte inherente de dicha vivencia de un modo más o menos consciente.

Esta concepción del sonido, que ha llevado a su consideración como un juego de escucha, exige un papel activo de la persona jugadora en su decodificación. La experiencia de *Inside* como ludonarrativa implica un proceso de recepción multidimensional tanto por la actitud, el foco de atención —de la fuente a las características intrínsecas del sonido o sus efectos—, como en el procesamiento cognitivo, permitiendo diversas lecturas y significaciones, aunque apela al sistema crítico (Huron, 2002) para culminar el juego con éxito como fin último (de la jugabilidad).

Desde una perspectiva narrativa, el diseño de sonido de *Inside* va a jugar con la focalización del sonido para presentar una experiencia inmersiva. Pese a que, en este juego, el modo de visualización y arte de concepto parecen escapar de cualquier intento de realismo visual, es el diseño sonoro el que contribuye a la «granularidad» del videojuego, o el grado de detalle en la descripción de su entorno y la riqueza de los elementos que lo conforman (Bundgaard, 2010). Si, como señala Arjonanta (2017), existe un nivel fenomenológico básico en que los individuos son conscientes del entorno, prestando especial atención a cualquier estímulo, efectos de sonido como el crujido de las hojas que acompañan los pasos del niño-avatar, el roncar del cerdo con el que se enfrenta, el sonido de la lluvia o los ladridos de los perros que lo acechan no solo producen efectos de significado, también aportan mayor granularidad al juego, dotando de realismo la descripción del entorno y de *valor añadido* al minimalismo de la imagen. Siguiendo a Oldenburg (2013: párrafo 20), «con el audio, el jugador se apoya en un medio basado en sonido para transmitir lo que los ojos captan en una fracción de segundo»⁵. ■

NOTAS

- 1 A pesar de sus diferentes implicaciones (véase, por ejemplo, Arjoranta, 2017), en el texto se utilizarán las denominaciones «juego» y «videojuego» como términos análogos.
- 2 «Huddle» es una masa de carne, extremidades y órganos humanos en la que se integra el niño-avataar hacia final del juego, y que pasa a ser controlada por el jugador.
- 3 «[T]o head in a particular direction or to run the other way» (traducción propia).
- 4 «[P]aves the way for the upcoming acoustic definition of the social and environmental structures governing the game world and the aural involvement in non-player character interactions as well as player relations» (traducción propia).
- 5 «With audio, the player is relying on a time-based medium to convey what the eyes take in within a fraction of a second» (traducción propia).

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2001). Computer Games Studies, Year One. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Recuperado de <https://bit.ly/2Ia-dFRy>.
- Aghoro, N. (2019). Unspoken Adventures: On Sound, Story and Nonverbal Gameplay in *Journey* and *Inside*. En S. Pöhlmann (ed.), *Playing the Field: Video Games and American Studies* (pp. 259-274). Berlín, Boston: De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110659405-018>.
- Andersen, M. (2016a). *Inside: A Game That Listens*. *Game Developer Conference*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Dnd74MQMQ-E>.
- Andersen, M. (2016b). Audio Design Deep Dive: Using a human skull to create the sounds of *Inside*. *Gamasutra*. Recuperado de <https://bit.ly/2YGpli2>.
- Arjoranta, J. (2017). Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games. *Games and Culture*, 12(7-8), 696-717. <https://doi.org/10.1177/1555412015596271>.
- Arnold, M. (2018). Inside the Loop: The Audio Functionality of *Inside*. *The Computer Games Journal*, 7, 203-211. <https://doi.org/10.1007/s40869-018-0071-x>.
- Bailey, A. (2018). Authority of the Worm: Examining Parasitism Within *Inside* and *Upstream Colour*. *Metacritic Journal for Comparative Studies and Theory*, 4(2), 35-53.
- Biondi, S. (2017). El ensayo mudo. *Inside* y su reflexión sobre los temas del control y la libertad dentro y fuera de los videojuegos. *Revista Luthor*, 32(7), 31-43.
- Bordwell, D., Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Bridgett, R. (2005). Establishing an Aesthetic in Next Generation Sound Design. *Gamasutra*. Recuperado de <https://bit.ly/3axcJTF>.
- Bundgaard, P. F. (2010). Means of Meaning Making in Literary Art: Focalization, Mode of Narration, and Granularity. *Acta Linguistica Hafniensia*, 42(1), 64-84. <http://dx.doi.org/10.1080/03740463.2010.482316>.
- Chatman, S. B. (1990). *Historia y discurso, la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Taurus: Barcelona.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Collins, K. (2007). An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio. En J. Richardson y S. Hawkins (eds.), *Essays on Sound and Vision* (pp. 263-298). Helsinki: Helsinki University Press.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: The MIT Press.
- Collins, K. (2013). *Playing With Song. Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Costello, B. M. (2019). Rhythms of Failure in Playdead's *Inside*. En VV. AA., *Proceedings of DiGRA 2019: What's Next?* Recuperado de http://digraa.org/wp-content/uploads/2019/01/DIGRAA_2019_paper_34.pdf.
- Cuadrado Méndez, F. J. (2013). Los procesos de auricularización en el cine. *Revista Comunicación*, 11(1), 24-39.
- Cuevas, E. (2001). Focalización en los relatos audiovisuales. *Trípodos*, 11, 123-136.

- Delalande, F. (1989). La terrasse des audiences du clair de lune: essai d'analyse esthétique. *Analyse Musicale*, 16, 75-84.
- Delalande, F. (1998). Music Analysis and Reception Behaviours: *Sommeil* by P. Henry. *Journal of New Music Research*, 27(1-2), 13-66.
- Delbouille, J. (2017). L'esthétique comme composante ludonarrative d'un jeu. L'exemple d'*Inside*. *Art&Fact*, 36, 73-85. Recuperado de <https://bit.ly/2Uijnqv>.
- Friberg, J., Gärdenfors, D. (2004). Audio Games: New Perspectives on Game Audio. En VV. AA., *Proceedings of the ACM International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology* (pp. 148-154). Singapur: ACM. Recuperado de <https://bit.ly/31L47a9>.
- Garcia, A. (2017). A Literature of Possibilities: Games, Agency, and Redefining Texts. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 61(3), 339-341.
- Genette, G. (1983). *Nouveau discours du récit*. París: Editions du Seuil.
- Green, M. C., Garst, J., Brock, T. C. (2004). The Power of Fiction: Determinants and Boundaries. En L. J. Shrum (ed.), *Blurring the lines: The psychology of entertainment media* (pp. 161-176). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Grimshaw, M. (2008). *The Acoustic Ecology of the First-person Shooter: The Player Experience of Sound in the First-person Shooter Computer Game*. Saarbrücken: VDM Verlag. 1
- Grimshaw, M., Garner, T. (2015). *Sonic Virtuality. Sound as Emergent Perception*. Nueva York: Oxford University Press.
- Harrell, F., Zhu, J. (2009). Agency Play: Dimensions of Agency for Interactive Narrative Design. En VV. AA., *Intelligent Narrative Technologies II, Papers from the 2009 AAAI Spring Symposium, Technical Report SS-09-06* (pp. 44-52). Stanford: AAAI. <https://doi.org/10.24193/mjcst.2018.6.03>.
- Huron, D. (2002). A six-component theory of auditory-evoked emotion. En *Proceedings of the Conference on Music Perception and Cognition* (pp. 673-676). Sydney, Adelaide: Causal Productions.
- Jensen, G. H. (2013). Making Sense of Play in Video Games: Ludus, Paidia, and Possibility Spaces. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7(1), 69-80.
- Johnson, L. (2017). Review of *Inside in Challenging Texts Column: A Literature of Possibilities: Games, Agency, and Redefining Texts*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 61(3), 340-341.
- Jørgensen, K. (2007). 'What Are Those Grunts and Growls over There?' *Computer Game Audio and Player Action*. Tesis doctoral. Copenhagen: Copenhagen University. Recuperado de <https://kristinejorgensen.w.uib.no/files/2018/12/jorgensen-thesis.pdf>.
- Jørgensen, K. (2010). Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited. En M. Grimshaw (ed.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments* (pp. 78-97). Nueva York: IGI Global.
- Jost, F. (2002). *El ojo-cámara. Entre film y novela*. Argentina: Catálogos.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure*. Cambridge: MIT Press.
- Kamp, M. (2016). Sutures and Peritexts: Music Beyond Gameplay and Diegesis. En M. Kamp, T. Summers, y M. Sweeney (eds.), *Ludomusicology: Approaches to video game music*. Sheffield: Equinox.
- LaBelle, B. (2010). *Acoustic Territories: Sound Culture and Everyday Life*. Nueva York, Londres: Continuum.
- Martín-Núñez, M., García-Catalán, S., Rodríguez-Serrano, A. (2016). Sí, la vida es muy rara. La culpa y el tiempo en *Life is Strange*. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 1-14. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2908>.
- Nacke, L., Grimshaw, M. (2011). Player-game interaction through affective sound. En M. Grimshaw (ed.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. Hershey: IGI Global.
- Navarro-Remesal, V. (2019). Ser todo, ser nada. La subjetividad en el videojuego más allá del avatar. *Tropelias. Revista de teoría de la literatura y literatura comparada* 31. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2019313178.
- Oldenburg, A. (2013). Sonic Mechanics: Audio as Gameplay. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 13(1). Recuperado de <http://>

- gamestudies.org/1301/articles/oldenburg_sonic_mechanics.
- Parker, F. (2013). An Art World for Artgames. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 41-60. Recuperado de <https://bit.ly/3eRsOlu>.
- Payri, B. (2010). *Recursos sonoros audiovisuales*. Recuperado de <https://sonido.blogs.upv.es>.
- Pérez Latorre, O. (2016). Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 15-30. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>.
- Reay, E. (2020). Secrets, Stealth, and Survival: The Silent Child in the Video Games *Little Nightmares* and *Inside*. *Barnboken*, 43. <https://doi.org/10.14811/clr.v43i0.475>.
- Rodríguez-Bravo, Á. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Ruffino, P. (2013). Narratives of Independent Production in Video Game Culture. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 106-121. Recuperado de <https://bit.ly/3eRsOlu>.
- Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza Música.
- Shinkle, E. (2005). Feel it. Don't thik. The significance of affect in the study of digital games. *DiGRA'05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Vancouver: DIGRA. Recuperado de <https://bit.ly/39m1UEl>.
- Sjöblom, B. (2015). Killing Digital Children: Design, Discourse, and Player Agency. En T. E. Mortensen, J. Linderoth, A. M. L. Brown (eds.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments* (pp. 67-80). Nueva York: Routledge.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Salline: Michael Wiese Productions.
- Sood, S. (2002). Audience involvement and entertainment-education. *Communication Theory*, 12(2): 153-172. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2002.tb00264.x>.
- Stockburger, A. (2003). *The Game Environment from an Auditive Perspective*. Recuperado de <https://bit.ly/38w3OLK>.
- Tinwell, A., Grimshaw, M., Williams, A. (2010). Uncanny Behaviour in Survival Horror Games. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 2(1), 3-25. Recuperado de <http://nordicworlds.net/2010/07/04/journal-of-gaming-and-virtual-world>.
- Tuuri, K., Eerola, T. (2012). Formulating a Revised Taxonomy for Modes of Listening. *Journal of New Music Research*, 41(2), 137-152. <https://doi.org/10.1080/09298215.2011.614951>.
- Vella, D. (2015). *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*. Copenhagen: IT-Universitetet i København.
- You, S. (2019). On the Creative Innovation of the Game "Inside". *Journal of Hubei Correspondence University*, 18. Recuperado de http://en.cnki.com.cn/Article_en/CJFDTotat-HBHS201918004.htm.

ENTRE LA SENSACIÓN Y LA CONTENCIÓN. LA MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA ESCUCHA EN *INSIDE*

Resumen

El sonido constituye un elemento esencial en la concepción de los videojuegos como ludonarrativas y en su experiencia. Pese a compartir rasgos y funciones de otros relatos audiovisuales, el carácter no-lineal y dinámico del audio en los videojuegos le otorga un papel fundamental en el *gameplay* que va a hacer precisa una recepción activa para su desarrollo y superación porque, como subraya Collins, no es lo mismo escuchar que interactuar con el sonido. En este sentido, el presente texto tiene por objeto efectuar una conceptualización de la escucha en los videojuegos como un acto complejo y multidimensional. Tomando como referencia el diseño sonoro de *Inside* (Playdead, 2016), y su interacción con los restantes componentes del juego, se aborda una aproximación a la escucha y a su emplazamiento desde una perspectiva funcional y narrativa.

Palabras clave

Escucha; Diseño sonoro; Auricularización; Videojuegos; Jugabilidad; Narrativa; *Inside*.

Autora

Teresa Piñeiro-Otero (Pontevedra, 1981) es doctora en Comunicación y profesora de Ambientación Sonora y Musical en la Universidade da Coruña. Autora de *Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual* (UOC, 2018), ha publicado diversas contribuciones en torno al sonido, sus potencialidades comunicativas y aplicación en revistas y editoriales indexadas de ámbito nacional e internacional. En este cometido ha desarrollado estancias de investigación en la Universidad de Buenos Aires (Argentina) y en la Universidade de Aveiro (Portugal). Contacto: teresa.pineiro@udc.es

Referencia de este artículo

Piñeiro-Otero, T. (2021). Entre la sensación y la contención. La multidimensionalidad de la escucha en *Inside*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 103-116.

BETWEEN SENSATION AND CONTAINMENT. THE MULTIDIMENSIONALITY OF LISTENING IN *INSIDE*

Abstract

Sound is a critical element in the conception of video games as ludonarratives and in the gaming experience. Despite sharing features and functions of other audiovisual narratives, the non-linear and dynamic nature of the audio in video games gives it a key role in the *gameplay* that will require active reception on the part of the player because, as Collins points out, listening is not the same as interacting with sound. In this context, the purpose of this article is to conceptualize listening in video games as a complex, multidimensional act. Through an analysis of the sound design of *Inside* (Playdead, 2016) and its interaction with the other components of the game, I explore the nature of listening and its location from a functional and narrative perspective.

Key words

Listening; Sound Design; Auricularization; Video Games; Gameplay; Storytelling; *Inside*.

Author

Teresa Piñeiro-Otero (Pontevedra, 1981) holds a PhD in communication and teaches sound and music design in audiovisual media at Universidade da Coruña. She is the author of *Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual* (UOC, 2018), and has written various articles on sound, its communicative potential and its application, which have appeared in indexed journals and publications both in Spain and internationally. To further her research she has completed research stays at Universidad de Buenos Aires (Argentina) and Universidade de Aveiro (Portugal). Contact: teresa.pineiro@udc.es

Article reference

Piñeiro-Otero, T. (2021). Between sensation and containment. The multidimensionality of listening in *Inside*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 103-116.

Edita / Published by



EL
CAMAROTE
DE PERE
JULES

Licencia / License



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

LA TIERRA PROMETIDA EN EL VIDEOJUEGO CONTEMPORÁNEO: MITOANÁLISIS DE BIOSHOCK INFINITE Y DEATH STRANDING*

ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA

INTRODUCCIÓN: EL MITO, LOS MITEMAS Y EL MITOANÁLISIS

La continuidad de la tradición cultural a lo largo de los siglos encontró en el relato, ya sea oral o escrito, uno de sus principales vehículos de supervivencia y consolidación. Motivos, símbolos y estructuras suelen coincidir en las historias de las distintas civilizaciones a lo largo de los tiempos, generando, así, una tendencia a la sedimentación cultural que ayuda a explicar los orígenes del mundo, el significado del ser humano y la especulación escatológica. Esta reiteración histórica que nos llega como un eco al presente es lo que denominamos mito.

El mito ha sido foco de interés en los siglos XX y XXI, tras un cierto periodo de ostracismo, gracias al impulso de investigaciones desde la psicología (Freud, 2013; Jung, 2009; Rank, 1991), la religión comparada (Campbell, 2014, 2015; Eliade, 1999, 2000) y, en especial, para el presente artícu-

lo, el estructuralismo (Lévi-Strauss, 2009; Barthes, 2012).

La aproximación estructuralista al mito de Lévi-Strauss y Barthes, aun con sus notables diferencias, permite percibir el mito como un sistema de relaciones, una combinatoria articulada de distintos elementos que acaban conformando una estructura de significado. No obstante, la aproximación estrictamente formal al mito dio paso al llamado estructuralismo figurativo, posteriormente llamado mitocrítica (Gutiérrez, 2012: 181).

La mitocrítica tiene su origen en Gilbert Durand y su obra *Las estructuras antropológicas de lo imaginario* (1982). Partiendo del materialismo imaginario de su maestro Gaston Bachelard (1960), para Durand (1993: 36) «el mito aparece como un relato (discurso mítico) que pone en escena unos personajes, unos decorados, unos objetos valorizados, que se puede segmentar en secuencias o unidades semánticas más pequeñas (los mitemas)». De este modo, el mito emerge como el «modelo matri-

cial de toda narración, estructurado con base en esquemas y arquetipos fundamentales» (Durand, 2012: 106) y que puede analizarse, mediante la mitocrítica, a partir de los mitemas.

Según José Manuel Losada (2015: 35), son necesarios dos o más mitemas en una configuración específica para que se pueda hablar de la existencia de un mito, y aquí es donde surge otro problema común en el análisis de los mitos: la confusión entre mitema y tema. La reiteración de un tema no lo convierte automáticamente en un mitema, sino que esto solo sucede cuando «un tema pertinente interviene en la configuración básica de un mito singular» (Losada, 2015: 35).

A DIFERENCIA DE LA MITOCRÍTICA, EL MITOANÁLISIS NO SE LIMITA AL ESTUDIO DE LA OBRA DESDE LA PERSPECTIVA DEL MITO, SINO QUE PRETENDE IR MÁS ALLÁ

Establecida, pues, la mitocrítica como proceso de análisis mediante mitemas, falta concretar un último aspecto clave para la presente investigación: el paso de la mitocrítica al mitoanálisis. A diferencia de la mitocrítica, el mitoanálisis no se limita al estudio de la obra desde la perspectiva del mito, sino que pretende ir más allá. En la clásica relación texto-contexto, el mitoanálisis amplía el campo de actuación del acercamiento de la mitocrítica al interesarse por «descubrir cuáles son los mitos patentes o latentes que atraviesan, “trabajan”, o sustentan un determinado momento cultural» (Gutiérrez, 2012: 183). De este modo, mientras que la mitocrítica se limita al análisis textual sobre un objeto (literario, audiovisual o interactivo), el mitoanálisis busca la relación (explícita y/o latente) entre los mitos y la época en la que se inscriben las obras analizadas, alcanzado así una lectura sociológica y culturalista que supera el propio objeto de la investigación.

Más allá de los análisis de juegos cuya temática es literalmente mitológica (Cassar, 2013), aún hoy existen pocas investigaciones centradas específicamente en el carácter mítico del videojuego (Todor, 2010; Guyker, 2016; Galanina y Salin, 2017; Galanina y Baturin, 2019). Sin embargo, es Manuel Garín (2009) el que más ha profundizado en una comprensión mitocrítica desde particularidades del medio. Garín recupera las variables de rito, relato e icono de Durand para redefinir la primera de ellas en conexión con la jugabilidad como «acción ritual» (Garín, 2009: 99). De este modo, «el videojuego despieza y disemina la problemática del mito, partiendo de sus potencias primigenias —rito, ejecución— hasta constituirse como narración —relato, escritura— en imágenes y sonidos —icono, audiovisual—» (Garín, 2009: 99). El origen de la idea de ritual jugable se enlaza con la acción sagrada, reiterada y participativa que Johan Huizinga denominó *dromenon*, pero también con otros elementos esencialmente performativos, como el lenguaje como expresión corporal de Durand o la ficción ritual abierta y vívida esbozada por Eliade (Garín, 2009: 99-101).

Si bien el planteamiento de Garín es esencialmente introductorio y mitocrítico, la primacía de la acción performativa videolúdica determinada por las teorías de la acción (Galloway, 2006; Planells de la Maza, 2015a) no es suficiente para dar el salto a la dimensión del mitoanálisis. Para ello, sería necesario incorporar no solo una lógica de la interacción determinada por el rol del jugador y la «libertad dirigida» (Navarro Remesal, 2016) establecida por el sistema, sino también la configuración del mundo ludoficcional (Planells de la Maza, 2018) como articulación de mitemas y la detección de los mitos explícitos o latentes, atendiendo a los criterios socio-históricos del momento.

En el presente artículo se realizará una aproximación al mito de la Tierra Prometida y a su conexión con el videojuego contemporáneo desde el mitoanálisis. Como mito de los orígenes, la Tierra Prometida establece tanto el marco ético de

actuación para la sociedad como la legitimación moral de sus estructuras e instituciones. En este sentido, se trata de un constructo fundamental para comprender los distintos discursos ideológicos y las hegemonías en la comunidad que ha generado el relato mítico. Por ello, reviste especial interés y relevancia analizar cómo el videojuego, entendido como uno de los medios más populares en la actualidad, canaliza todo este acervo cultural e ideológico a través de las formas videolúdicas (Planells de la Maza, 2015b) y qué elementos de los mitos fundacionales contemporáneos replica. Con tal propósito, primero se analizarán los mitemas presentes en dos relatos canónicos del mito, los de Moisés y Eneas, y luego se verá cómo dos videojuegos actuales, *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2007) y *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), hacen uso de los mitemas clásicos, junto con la mutación específica derivada del contexto social y político de su creación.

LOS MITOS FUNDACIONALES: MITEMAS COMUNES

Mientras que en el Poema de Gilgamesh y, en general, en la mitología mesopotámica, el hombre nace del barro modelado por la divinidad femenina, en la tradición bíblica el hombre es creado por un dios masculinizado a su imagen y semejanza. En el primer caso, el ser humano está irrevocablemente destinado a la imperfección, mientras que en el segundo parte de un modelo de perfección, pero que ha caído en el pecado. Esta idea es la que determina, según David F. Noble (2005), la diferencia entre la aceptación finalista de la muerte como límite natural a la vida o la búsqueda de una redención y la restauración de la perfección. De este modo, «si el mensaje central del Poema de Gilgamesh es “vuelve a casa” el mensaje central de la saga de Abraham es “ve a por ello”» (Noble, 2005: 23), tal y como Dios le dijo al mismo Abraham en Génesis 12:1: «Deja tu patria y a tus parientes y a

la familia de tu padre, y vete a la tierra que yo te mostraré».

La promesa divina de una nueva tierra va ligada a un conjunto de elementos esenciales para entender los relatos míticos que la contienen. Por un lado, se trata de un mandato divino, sobrenatural, atribuido no a toda la Humanidad, sino a una estirpe o líder y, por ello, determina una exclusión obvia: el *pueblo elegido* de aquellos que no son merecedores de dicha promesa. Por otro lado, es un acto trascendente y redentor, purificante y que supera a la narrativa humana al vincularse con unos procesos escatológicos inevitables y que escapan a su control (Noble, 2005: 18-52).

El líder y el pueblo elegido son las notas comunes de los dos mitos fundacionales elegidos en esta investigación: el Éxodo judío, liderado por Moisés, y la búsqueda de una nueva patria por parte de Eneas y los supervivientes troyanos. Si el relato de Moisés en la Biblia establece el origen religioso y moral del pueblo de Israel (Amado Lévy-Valensi, 1992), será Virgilio el que en el siglo I a. C. tendrá la tarea de erigir un texto mítico nacional, por encargo de Augusto, que dote de legitimidad política y social al nuevo orden de Octavio. Alejándose del mito de Rómulo y Remo, que podía evocar con demasiada facilidad en la memoria de los romanos «la guerra fratricida reciente en la que Octavio había acabado sangrientamente con su cuñado y camarada Marco Antonio» (García Gual, 2017: 169), la Eneida es un texto con un héroe anterior, mítico y emparentado en linaje con el nuevo emperador. Es en el paralelismo y similitud de ambos relatos donde podemos destacar algunos de los elementos comunes y centrales del mito de la Tierra Prometida. Para ello, partimos de la investigación de Joaquín Mellado Rodríguez (2006), en la que se realiza una comparación entre Sargón, Moisés, Rómulo y Remo y Habis y se establece la siguiente estructura mítica:

Un tirano detenta el poder o se produce una situación injusta o crítica.

Situación límite y salvación del héroe. Este mitema suele concretarse en la figura del niño o bebé indefenso que, por intervención divina, será salvado de una muerte segura e, irónicamente, sucede a manos del enemigo. Suele ser habitual encontrar cestas de cañizo, juncos o papiro y un rol importante del agua; del potencial ahogamiento del niño a principio de salvación.

El héroe deviene consciente de su rol salvador. Normalmente, es la entidad divina la que le señala su cometido real, vinculado estrechamente con su salvación inicial, y la que le dota de soporte moral y, en ocasiones, de instrumentos mágicos o poderes especiales.

El pueblo reconoce al héroe y asume su nueva posición. Este mitema suele llevar asociada la insubordinación ante el poder establecido o su abierta oposición psicológica y física. También conlleva la asunción del rol hegemónico en la sociedad actual o la búsqueda de una nueva tierra donde establecerse de manera separada.

El héroe deviene el gran legislador. La divinidad otorga al pueblo unas leyes y un respaldo moral que justifican tanto su organización interna como su acción exterior.

Tomando en consideración los relatos de Moisés y Eneas, esta estructura puede precisarse en los elementos específicos de cada historia, según la tabla 1.

EL MITO HOY: DE LA PROMESA DIVINA A LA RELIGIÓN DE LA TECNOLOGÍA

Dice José Manuel Losada que la pervivencia de todo mito no depende tanto de las vicisitudes de los sujetos como de la evolución que sufre cada civilización, estableciendo, así, el mito en la esfera de la concepción y producción cultural. Esto conlleva necesariamente una crisis del mito cuando lo que se pone en cuestión es la indisociable combinación entre los mitemas y sus combinaciones, el verdadero elemento vertebrador que identifica un mito y lo diferencia de cualquier otra cosa (Losada, 2015: 42-43). Así, para Losada, existen distintos tipos de crisis según las modificaciones que afectan a los mitemas: desde el mito fácilmente reconocible, pero con una pequeña distorsión producida por la modificación de alguno de sus invariantes, pasando por el mito subvertido por la inversión de elementos que lo modifican solo en apariencia, hasta su modificación absoluta, con múltiples consecuencias como la dificultad de identificación, la desmitificación o su completa desaparición (Losada, 2015: 43-44).

El mito de la Tierra Prometida, ejemplificado en el epígrafe anterior en los mitemas de los relatos de Moisés y Eneas, tampoco escapa a la actualización contemporánea. Uno de los elementos centrales es, por supuesto, el carácter divino de la promesa, algo que parece poco sostenible en la traslación moderna de los relatos, máxime cuando el positivismo y el racionalismo parecen cuestionarlo abiertamente. No obstante, algunas investigaciones muestran, de hecho, como «la tecnología moderna y la religión han evolucionado juntas y, por eso, las empresas tecnológicas han estado y sigue estando imbuidas de creencia religiosa» (Noble, 1997: 5). Según Noble, sería a partir del siglo IX

Tabla 1. Estructura mítica en Moisés y Eneas (a partir de Mella-do Rodríguez, 2006)

Elemento	Moisés	Eneas
Tiranía o situación crítica	El faraón de Egipto	La caída de Troya
Situación límite y salvación del héroe	La cesta en el río Nilo	Intervención de Venus
Consciencia del rol salvador	La zarza ardiendo	El mensaje de Creúsa Anquises y el Averno
Reconocimiento y acción	Insubordinación y Éxodo Travesía por el desierto	Búsqueda de la nueva tierra Guerras contra Turno
El gran legislador	Delegado por Los Diez Mandamientos	Directo como líder de los exiliados

cuando se percibiría la tecnología como una oportunidad para mejorar las deficiencias humanas y, a la vez, para encontrar la salvación. A partir de este momento, la tecnología como expresión de lo divino en el ser humano y como baluarte de su superación quedaría expresado en el Milenarismo del siglo XII, una tendencia que aún hoy influye en nuestra sociedad y que, en su momento, percibió el inminente fin de los tiempos y su salvación divina. Esta búsqueda del conocimiento antes del glorioso fin puede verse, según Noble, en Francis Bacon y otros fundadores de la ciencia moderna, pero también en la división del átomo y la bomba atómica donde «la perspectiva apocalíptica de los diseñadores de armas fue, en esencia, no muy diferente de la de los Evangelistas: la expectación de una inevitable perdición. Y aquí también la anticipación a la aniquilación se “mezcla” con la creencia en la salvación» (Noble, 1997: 113). La trascendencia religioso-tecnológica también alcanza a otros campos, como es la llegada del hombre a la Luna (una salida literal de la Tierra en busca de otra promesa que el presidente Nixon calificó como «la semana más importante desde el inicio del mundo, desde la Creación» (Noble, 1997: 140) o la aparición de la inteligencia artificial y las visiones transhumanistas, la última gran promesa para trascender de nuestros cuerpos imperfectos a un sistema digital eterno (Noble, 1997: 162).

La promesa divina tecnoreligiosa alcanzó una nueva dimensión con la cultura digital. Tras la exaltación ante el advenimiento del telégrafo, la electricidad, el teléfono, la radio o la televisión (Mosco, 2004: 117-140) ahora era el turno de las tecnologías digitales y, muy especialmente, de Internet. Partiendo de Burke (1998), Vincent Mosco acuñó el concepto «*technological sublime*» para definir el sentimiento exultante que emerge ante un fenómeno tecnológico y que anula todo acercamiento racional (Mosco, 2004: 23-24), una percepción plenamente compatible con la política expansionista denominada «silicolonización del mundo» (Sadin, 2018). Si la tecnología puede po-

nernos en trance, el modelo productivo vinculado a la sublimación tecnológica debe localizarse en Silicon Valley, tierra de éxito, *start-ups*, sol y jóvenes visionarios. De este modo:

Los emprendedores y, más todavía los ingenieros, encarnan las fuerzas capaces de contribuir a la mejora de las condiciones generales de vida y, más ampliamente, conforme con una perspectiva teleológica, de obrar de modo decisivo para la «salvación de la humanidad». Es un entrecruzamiento entre teología e industria que ha generado un «mesianismo técnico» (Sadin, 2018: 100).

BIOSHOCK INFINITE: MOISÉS Y EL EXCEPCIONALISMO NORTEAMERICANO

Bioshock Infinite fue producido por Irrational Games y distribuido por 2K Games en 2013, y es uno de los títulos más estudiados en el marco de los *Game Studies*, ya sea desde el marco de la ideología neoliberal (Pérez y Oliva, 2019) o desde la religión (Wysocki, 2018). Cabe destacar que el juego de Irrational Games es un *first person shooter*, donde las principales mecánicas de juego (el combate) y el foco narrativo (Booker) chocan (Pérez y Oliva, 2019: 3) y, de este modo, ubican el mito *in absentia*, es decir, como un telón de fondo donde el jugador solo lo puede percibir en detalle si presta atención a los distintos objetos distribuidos en el escenario como carteles, conversaciones o grabaciones de audio.

El relato mítico del juego arranca en 1890 con la tragedia de Wounded Knee, donde los soldados norteamericanos masacraron a los indios Lakota. Uno de estos soldados, Booker DeWitt, sufrió un trauma emocional por la brutalidad de sus actos, que derivó en una fuerte adicción al alcohol y los juegos de azar. Arrepentido, DeWitt está a punto de bautizarse con el objetivo de expiar sus pecados, pero en el último momento lo rechaza. En 1891 DeWitt contrae matrimonio y tiene una hija, Anna DeWitt, pero su mujer muere en el parto, por lo que vuelve al alcoholismo y al juego. Tras

ser expulsado de la agencia Pinkerton de seguridad por sus métodos brutales, Booker se establece por su cuenta como investigador privado, pero las deudas por el juego lo ahogan. Es justo en ese momento cuando decide vender a su hija a un hombre misterioso que, en nombre de un tal Comstock, le proponía liquidar todas sus deudas pendientes. Acepta pero, arrepentido, Booker sigue al agente hasta un extraño portal interdimensional donde forcejea para recuperar a su hija, sin éxito. Booker, desesperado, se marca las iniciales de su hija en la mano y recae profundamente en el alcoholismo. El juego empieza cuando el mismo agente que vino a comprar a Anna le pide que se infiltre en Columbia, una ciudad en las nubes, y rescate a una chica llamada Elizabeth.

Durante el juego, el jugador que controla a Booker descubrirá que el momento temporal en el que rechazó el bautismo fue clave para

entender la situación actual. Mientras que en su mundo Booker rechazó el acto de expiación, en otro mundo posible alternativo sí la aceptó y de las aguas no salió el anti-

guo Booker, sino uno nuevo, bajo el nombre Padre Zachary Hale Comstock. Este nuevo Booker era profundamente religioso, hasta el punto de afirmar que, tras el bautismo, tuvo una visión en la que un arcángel le señaló la Tierra Prometida en forma de ciudad flotante. Denominado «El Profeta», Comstock creó la ciudad en las nubes de Columbia con el apoyo del gobierno de Estados Unidos en el marco de la Exposición Internacional de 1893, gracias a una tecnología extremadamente avanzada para su tiempo. La ciudad se diseñó para poder viajar por todo el mundo y mostrar, así, las bondades del Excepcionalismo americano. No obstante, la intervención militar no autorizada de Columbia en la Rebelión Bóxer provocó la ruptu-

ra con el gobierno americano. Como ciudad independiente, Columbia estaba ahora controlada por Comstock y su visión religiosa y moral, situación que generó una pugna constante entre dos facciones: los Fundadores de Comstock y los anarquistas de Vox Populi.

A partir de este momento, *Bioshock Infinite* emerge como un juego de espejos y confusiones contrafactuales, donde Anna, la hija de Booker, es adoptada como hija propia por Comstock, bajo el nombre de Elizabeth. En el marco de la guerra civil de Columbia, Booker salvará a Elizabeth, la acabará reconociendo como Anna y entenderá que solo hay una forma de acabar con Comstock: volviendo al momento del bautismo y sacrificándose para eliminar la dualidad de mundos.

En *Bioshock* no es Booker sino Comstock quien aparece como un nuevo Moisés, y el mito funda-

cional aparecerá constituido a partir de su visión extremista.

El primer mitema es el de la situación crítica. La batalla de Wounded Knee supone una situación de modificación moral del héroe, pero tam-

bién uno de los momentos más vergonzosos en la historia de los Estados Unidos (Venegas, 2017: 198). La masacre provocará la caída del héroe y enmarcará las consecuencias futuras en el juego.

A partir de este marco crítico, el segundo mitema coloca al sujeto en posición de salvación. Así, los traumas derivados del conflicto llevarán al personaje al bautismo y al uso del agua como fuerza purificadora y regeneradora: muere Booker y renace como Comstock. Se trata de un proceso de transformación del que busca una respuesta al que encuentra acomodo en la fe, un ritual que establecerá una lógica cíclica; el agua transformadora y el bautismo redentor se convertirán, al final del juego, en el ahogamiento y el sacrificio consciente.

LOS TRAUMAS DERIVADOS DEL CONFLICTO LLEVARÁN AL PERSONAJE AL BAUTISMO Y AL USO DEL AGUA COMO FUERZA PURIFICADORA Y REGENERADORA: MUERE BOOKER Y RENACE COMO COMSTOCK



El bautismo como renacimiento

Una vez salvado, debe aparecer el hecho sobrenatural que justifique la nueva misión, su nuevo rol. En este caso, Comstock recibe, según sus propias palabras, la visita de un arcángel y, ante la promesa, Comstock (como Moisés) duda de sus capacidades:

Y entonces, el arcángel me mostró una visión: una ciudad, más ligera que el aire. Le pregunté: «¿Por qué me muestras esto, arcángel? No soy un hombre fuerte. No soy un hombre recto. No soy un santo». Me respondió algo extraordinario: «Cierto, profeta. Pero si la gracia está al alcance incluso de alguien como tú, ¿cómo no van a verla los demás en sí mismos?».

El convencimiento de Comstock sobre su nuevo rol enlaza con el cuarto mitema: el reconocimiento de la comunidad y su acción causal. En este caso, Columbia es la creación de una nueva sociedad impulsada por una tecnología sublime, un Nuevo Edén técnico rápidamente admirado por los Estados Unidos donde destacan las grandes edificaciones suspendidas en el aire, el optimismo patriótico y el avanzado armamento y las tecnologías *transhumanistas* plasmadas en los vigorizantes. La creación de la nueva patria sigue un interesante paralelismo histórico con los peregrinos del Mayflower que fundaron Plymouth tras un acuerdo con Gran Bretaña. Así, tanto Columbia como Plymouth recibieron el beneplácito de grandes estados y ambas, tras un tiempo, se emanciparon de estos para seguir su propio camino (Venegas, 2017: 193). No obstante, la utopía tendrá en su corazón una notable disidencia pro-



La ira de Dios: Columbia ataca Nueva York

tagonizada por Vox Populi y la Guerra Civil que hará caer a Columbia en el caos y que se convertirá en su perdición.

Por otro lado, Columbia representa la gran mistificación de la tecnología, como muestran las visiones de Booker de una Nueva York bombardeada desde la ciudad flotante. Entroncando con el Milenarismo y el Apocalipsis, Columbia no es solo el Edén, sino también el Juicio Final, el arma definitiva para acabar con lo impuro en la Humanidad. La perspectiva de Comstock es clara: «hasta Dios tiene derecho a hacer borrón y cuenta nueva. Y qué es Columbia sino otra arca, para otro tiempo» con la que erradicar «la Sodoma de abajo».

La culminación de la estructura mítica pasa por la figura del gran legislador. Columbia, la personificación femenina de los Estados Unidos, se separó de su nación madre al entender que el fin de la Guerra Civil Americana supuso una traición a los valores fundamentales de la patria. Comstock construye una sociedad fundamentalista religiosa, autoritaria, nacionalista (sacraliza a los Padres Fundadores) y racista que ve en la abolición de la esclavitud un error y en Abraham Lincoln un demonio. El legado político de Comstock pasa por dos claves: el establecimiento del Excepcionalismo americano como hoja de ruta y la modificación de la historia como su legitimación.

El Excepcionalismo es la doctrina nacionalista norteamericana por la cual Estados Unidos nace de manera distinta a cualquier otro país, tiene una misión especial civilizatoria y, por ende, es netamente superior a cualquier otra nación (Venegas,

2017: 184). Todas estas notas aparecen en la política de Comstock y se sustentan en una modificación categórica de la historia. En este sentido, es notable que Columbia tenga un museo y un centro de interpretación de Wounded Knee, génesis del trauma original pero ahora reconvertido en espacio de legitimación de la promesa divina. De la masacre se pasa al concepto de batalla, y del desastre moral se pasa a la glorificación.

DEATH STRANDING: UN ENEAS ESCÉPTICO ENTRE LA RELACIÓN FÍSICA Y LA DIGITAL

En 2019, Sony lanzó al mercado *Death Stranding*, el esperado título del inclasificable Hideo Kojima. En un oscuro futuro, la Humanidad ha sido diezmada por culpa del Death Stranding, un fenómeno que fusionó el mundo de los muertos y los vivos estableciendo unos estadios intermedios y personales llamados Playas. Este hecho provocó la aparición de entes varados (EV), almas de los muertos atrapadas en nuestro mundo que, en contacto con humanos, provocan el Vacío, una explosión por la conjunción de materia y antimateria. También aparece el Declive, una lluvia que acelera el tiempo de aquello que toca y que está repleta de quiralio, la materia del más allá que se ha filtrado en el mundo de los vivos. En este contexto, Sam Porter, un transportista, recibirá la misión de reconectar el país mediante un sistema de nodos desde el este al oeste y, a su vez, deberá rescatar a Amelie, su hermana y potencial sucesora de las Ciudades Unidas de América (UCA), tras el fallecimiento de Bridget Strand, la última presidenta. A medida que reconecte

nodos descubrirá dos cosas. En primer lugar, tendrá distintas visiones a través de su conexión con un Baby Bridges (BB) llamado Lou, un bebé que lleva con él y que le permite ver a los EV. Estas visiones le revelarán, al final, una gran verdad: él fue un bebé sometido a experimentación y su padre, Clifford Unger, intentó liberarlo y murió en el intento, junto con él. Sam volvió a la vida al ser un repatriado, es decir, un sujeto con el poder de la resurrección.

En segundo lugar, Sam descubrirá que el *Death Stranding* es, en realidad, un proceso de extinción y que no es el primero, sino el sexto en toda una secuencia previa. Amelie es, en realidad, un ente de extinción (el ser que lo impulsa) y, a su vez, es también Bridget, su madre adoptiva (al conocer que es hijo de Clifford y Lisa). Finalmente, Sam convencerá a Amelie para que no destruya el mundo, abandonará la UCA y tendrá una nueva oportunidad con Lou.

Las aventuras de Sam lo llevarán a cargar grandes pesos y a enfrentarse a bandidos, EV, a los terroristas del grupo Homo Demens, dirigido por Higgs, y, por encima de todo, a los accidentes geográficos. *Death Stranding* es un juego donde el peso de cada pisada se nota en el control y donde cada pequeño avance es una gran conquista. Cada nodo reconectado en lo digital es también

Sam a la conquista del Oeste



un acercamiento a lo personal, a pequeños traumas, recuerdos y peticiones. Será, precisamente, este viaje, de punto a punto, en busca de la refundación de la patria lo que convierte a Sam en un Eneas pero con peculiaridades muy actuales.

El primer mitema es el *Death Stranding* como situación crítica que destruye la sociedad como la conocemos. El evento, inexplicable e imprevisible, acaba con gran parte de la Humanidad, dejando como únicos supervivientes a los norteamericanos. Esta destrucción masiva da paso al segundo mitema: una sociedad postapocalíptica, donde rige un débil nuevo Estado que intenta imponerse al caos y a la ley del más fuerte. El vacío y los EV son las cenizas de Troya en la que Sam, un hombre normal en situación límite, deberá buscar cómo sobrevivir transportando mercancías. Aunque Sam es un Strand siente profunda aversión a lo social y también a lo físico, en parte por sufrir afenfosfobia o fobia a ser tocado. Solo cuando la forma holográfica (fantasmagórica) de Amelie, su hermana, le pide que la rescate es cuando asume un rol salvador, es decir, cuando aparece el tercer mitema.

La cuestión espectral es otro elemento central en el juego. Si la Eneida proponía la catábasis y la anábasis como procesos exclusivos de ciertos héroes, el juego de Kojima funde ambos niveles para convertirlos en un mundo único donde vivos y muertos, juntos, coexisten. A la heroicidad del hombre medio se le añade la amenaza del averno y su carácter escatológico: la extinción se producirá cuando el mundo de los muertos invada definitivamente el de los vivos. Lejos de un espacio



Clifford, el Anquises de Sam

de conocimiento (el más allá en el mundo clásico), aquí se convierte en un espacio de amenaza que evoca, a través de lo líquido, el tiempo finito de existencia (la lluvia) y el cambio climático (el líquido viscoso negro y las ballenas EV).

También se manifiesta la cuestión del espectro en el uso intensivo del holograma como medio de comunicación, en la figura de Amelie como ser sobrenatural y en las ensoñaciones sobre el padre. Esta última cuestión está muy presente en la obra de Virgilio, en la que Eneas tiene hasta cinco sueños premonitorios, uno de ellos con su padre. Sam, en su caso, reconstruye sus orígenes desde la ensoñación hasta el momento del encuentro espectral final con su padre, donde se produce el proceso de anagnórisis.

El cuarto mitema es clave en el juego: la reunificación de la UCA. Sam Porter adopta el apellido Bridges cooptado por la empresa para la que hará los envíos. Se produce una metafórica confusión entre los Estados Unidos y Bridges, entre lo público y lo privado donde el logo de Bridges es el de la nueva nación. Este funcionalismo nominal es común en todo el juego: «Deadman» por tratarse de un Frankenstein moderno, «Die-Hardman» por lo difícil que era matarlo en la guerra (gracias a Clifford), «Mama» por su vínculo EV con su bebé,

ELEMENTO	MOISÉS	ENEAS	BIOSHOCK INFINITE	DEATH STRANDING
TIRANÍA O SITUACIÓN CRÍTICA	El faraón de Egipto	La caída de Troya	Wounded Knee	Death Stranding
SITUACIÓN LÍMITE Y SALVACIÓN DEL HÉROE	La cesta en el río Nilo	Intervención de Venus	Bautismo	Sociedad Postapocalíptica
CONSCIENCIA DEL ROL SALVADOR	La zarza ardiendo	El mensaje de Creúsa Anquises y el Averno	Arcángel	Petición de Amelie
RECONOCIMIENTO Y ACCIÓN	Insubordinación y Éxodo Travesía por el desierto	Búsqueda de la nueva tierra Guerras contra Turno	Creación de Columbia	Reconexión Nacional (UCA)
EL GRAN LEGISLADOR	Delegado por Los Diez Mandamientos	Directo como líder de los exiliados	Excepcionalismo	Abandono de la comunidad

Tabla 2. Comparativa de estructuras entre relatos y juegos (a partir de Mellado Rodríguez, 2006)

«Fragile» por no ser frágil o «Amelie» por *alma* (*amé*) en francés, y *lie* o mentira en inglés.

La relación entre la refundación de la patria y el rol de Sam se parece a la situación esbozada por Virgilio en su relato y constituye, además, el fundamento estructural del *western* cinematográfico: una nueva nación es posible a partir de la regeneración de un pasado y la conquista de los nuevos territorios del Oeste. No obstante, mientras que Eneas (o el colono americano) está convencido de su tarea, Sam emerge como un peón, un hombre más impulsado por las circunstancias que por su fe nacional. Plenamente ligado con nuestra actualidad, Sam transita desde la conexión personal y la solidaridad entre sujetos desconocidos en el plano físico hasta la intrusión en la intimidad de lo digital. Cuanto más ayuda al prójimo, más contribuye a la creación de una empresa-Estado donde Sam es un miembro más de un precariado sistémico que debe contentarse con una existencia cíclica de aceptación de envíos y el pago en *likes*.

Más allá de la voluntad explícita de Sam, la realidad es que su conexión humana con los distintos nodos consigue reunificar el territorio y evitar la extinción, pero no le permitirá aceptar este nuevo marco social, inaugurando así el quinto y último mitema. Eneas y Sam vieron el fruto de su acción civilizatoria, pero Sam, como ya hizo Ethan en *Centauros del Desierto* (The Searchers, John Ford,

1956), no puede quedarse. La génesis de su nueva sociedad no estará en la UCA, sino en Lou, el bebé que decide cuidar y que cierra precisamente el círculo paterno-filial que sustenta gran parte de su relato de la tierra prometida.

CONCLUSIONES

Los elementos estructurales míticos de la Tierra Prometida que configuran un estado crítico, la salvación del héroe, su ascensión del rol salvador, el reconocimiento de la comunidad y su emergencia como legislador encuentran en el videojuego contemporáneo una nueva dimensión expresiva de gran interés, tal y como puede verse en la tabla 2.

El contexto de la actual tendencia a la digitalización, así como de la tradición *tecnorreligiosa* vinculada a la sacralización de lo técnico, ha tenido un impacto muy importante en la promesa divina: se ha pasado de una manifestación trascendente (la zarza ante Moisés, Venus ante Eneas) a una divinización de los logros humanos como muestra de su redención y perfección.

Es precisamente esta mutación del mito la que se instaura en *Bioshock Infinite*, una reflexión lúdica que se produce en el marco de la desconexión entre un juego de acción y un mito accesorio como telón de fondo. Las referencias al Excepcionalismo norteamericano, acentuado en la era Trump,

se mezclan con la promesa divina clásica de un arcángel y la tecnorreligión trascendente de la supremacía bélica, un elemento que entronca con la tutela paternalista de los Estados Unidos durante los siglos XX y XXI.

Por otro lado, *Death Stranding* recoge el mito de Eneas en la refundación de la nación siguiendo el símil del mito del Oeste americano, para vincularlo a nuestra sociedad contemporánea mediante la conexión digital, el neoliberalismo y las redes sociales. El juego de Kojima utiliza la reunificación para dar sentido a la carga física del viaje y a la importancia del contacto físico, pero también para reflexionar sobre el impacto de las redes sociales, la cultura digital y el precariado derivado de una cada vez mayor confusión entre Estado y empresa.

De este modo, los videojuegos analizados muestran cómo el mito de la Tierra Prometida, lejos de haber perdido gran parte de su sentido trascendente, constituye a día de hoy un modelo estructural básico para entender tanto el futuro del juego digital como nuestras contradicciones sociales, políticas y económicas actuales. Por ello, y de cara a futuras investigaciones, sería deseable no solo ampliar el catálogo de relatos míticos que encuentran acomodo en el videojuego contemporáneo, tanto en su expresión narrativa como en su dimensión mecánica, sino también analizar hasta qué punto estos discursos míticos alcanzan al jugador y, en general, qué estrategias y procesos de apropiación realizan estos durante la experiencia lúdica. ■

NOTAS

- * Proyecto realizado con la Beca Leonardo a Investigadores y Creadores Culturales 2019 de la Fundación BBVA.

REFERENCIAS

- Amado Lévy-Valensi, E. (1992). Moses. En P. Brunel (ed.), *Companion to Literary Myths, Heroes and Archetypes* (pp. 807-813). Londres: Routledge.
- Bachelard, G. (1960). *La poétique de la rêverie*. París: Presses universitaires de France.
- Barthes, R. (2012). *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI.
- Burke, E. (1998). *Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. Nueva York: Penguin.
- Campbell, J. (2014). *Los mitos. Su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.
- Campbell, J. (2015). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cassar, R. (2013). God of War: A Narrative Analysis. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7(1), 81-99. Recuperado de <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-5/7-1-5-html>
- Durand, G. (1982). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
- Durand, G. (1993). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Barcelona: Anthropos.
- Durand, G. (2012). La mitocrítica paso a paso. *Acta Sociológica*, 57, 105-118. <http://dx.doi.org/10.22201/fcpys.24484938e.2012.57.29762>
- Eliade, M. (1999). *Mito y realidad*. Barcelona: Kairós.
- Eliade, M. (2000). *Aspectos del mito*. Barcelona: Kairós.
- Freud, S. (2013). *La interpretación de los sueños*. Madrid: Akal.
- Galanina, E., Salin, A. (2017). Mythology Construction in Virtual Worlds of Video Games. En VV. AA., 4th *International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM 2017 Conference Proceedings* (pp. 507-514). Bulgaria: SGEM. <http://dx.doi.org/10.5593/sgemsocial2017/22/S09.067>

- Galanina, E., Baturin, D. (2019). The Trace of Archaic Myth in Video Games. *The European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*, 76, 3660-3667. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.12.04.492>
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- García Gual, C. (2017). *Diccionario de mitos*. Madrid: Turner.
- Garin Boronat, M. (2009). Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), 94-115. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a7_Mitojuegos_Sobre_el_heroe_y_el_mito_en_el_imaginario_Nintendo.pdf
- Gutiérrez, F. (2012). La mitocrítica de Gilbert Durand: teoría fundadora y recorridos metodológicos. *Théleme. Revista Complutense de Estudios Franceses*, 27, 175-189. http://dx.doi.org/10.5209/rev_THEL.2012.v27.38931
- Guyker, Jr., R. W. (2016). *Myth in Translation: The Ludic Imagination in Contemporary Video Games*. Tesis Doctoral. Ann Arbor: Pacifica Graduate Institute. Recuperado de <https://pqdtopen.proquest.com/doc/1785853075.html?FMT=AI>
- Jung, C. G. (2009). *Arquetipos e inconsciente colectivos*. Barcelona: Paidós.
- Lévi-Strauss, C. (2009). *Antropología estructural*. Madrid: Siglo XXI.
- Losada, J. M. (2015). Estructura del mito y tipología de su crisis. En J. M. Losada y A. Lipscomb (eds.), *Myths in Crisis: The Crisis of Myth* (pp. 33-62). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Mellado Rodríguez, J. (2006). Moisés y Rómulo y Remo: la historia y el mito. *Veleia*, 23, 25-39. Recuperado de <https://ojs.ehu.eus/index.php/Veleia/article/view/2842>
- Mosco, V. (2004). *The Digital Sublime. Myth, Power and Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Navarro Remesal, V. M. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Noble, D. F. (1997). *The Religion of Technology. The Divinity of Man and the Spirit of Invention*. Nueva York: Penguin.
- Noble, D. F. (2005). *Beyond the Promised Land. The Movement and The Myth*. Ontario: Between the Lines.
- Pérez Latorre, O., Oliva, M. (2019). Video Games, Dystopia and Neoliberalism: The Case of Bioshock Infinite. *Games and Culture*, 14(7-8), 781-800. <https://doi.org/10.1177/1555412017727226>
- Planells de la Maza, A. J. (2015a). Videojuegos y mundos de ficción. *De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- Planells de la Maza, A. J. (2015b). Mundos posibles, grupos de presión y opinión pública en el videojuego Tropicó 4. *Trípodos*, 37, 167-181. Recuperado de http://www.tripodos.com/index.php/Facultat_Comunicacio_Blanquerna/article/view/258
- Planells de la Maza, A. J. (2018). La semilla digital en los videojuegos: los argumentos universales como marcos ludoficcionales. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), 450-471. Recuperado de <http://revistacaracteres.net/wp-content/uploads/2018/05/Caracteresvol7n1mayo2018-semilla.pdf>
- Rank, O. (1991). *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona: Paidós.
- Sadin, E. (2018). *La silocolonización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Todor, A. (2010). *Video Games as Myth Reconstructions*. Proyecto de Fin de Grado. Brasov: University of Brasov.
- Venegas, A. (2017). *Bioshock y el alma de Estados Unidos*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Wysocki, J. (2018). Critique with Limits—The Construction of American Religion in BioShock: Infinite. *Religions*, 9, 1-14. <https://doi.org/10.3390/rel9050150>

LA TIERRA PROMETIDA EN EL VIDEOJUEGO CONTEMPORÁNEO: MITOANÁLISIS DE BIOSHOCK INFINITE Y DEATH STRANDING

Resumen

La creación tradicional de naciones y estados encontró en el mito de la Tierra Prometida un sustento político-religioso clave para su legitimación. El objetivo del presente artículo es contrastar cómo se ha trasladado dicho mito al videojuego contemporáneo. Para ello, partimos de los mitemas de los relatos de Moisés y Eneas para realizar el mitoanálisis de dos juegos sobre experiencias fundacionales: *Bioshock Infinite* y *Death Stranding*. Los resultados muestran cómo la estructura de mitemas del mito clásico persiste, si bien algunos de sus motivos han mutado hacia la promesa de la tecnoreligión y el héroe posmoderno escéptico.

Palabras clave

Videojuegos; Mito; Tierra Prometida; Fundación; Mitoanálisis; Mitemas.

Autor

Antonio José Planells de la Maza (Barcelona, 1981) es profesor permanente en Tecnocampus – Universitat Pompeu Fabra. Es autor de monografías como *Videojuegos y Mundos de Ficción. De Super Mario a Portal* (Cátedra, 2013), así como de múltiples artículos indexados y comunicaciones. Actualmente, dirige un proyecto I+D en el marco de las Becas Leonardo 2019 sobre mitología y juegos. Contacto: aplanells@tecnocampus.cat

Referencia de este artículo

Planells de la Maza, A. J. (2021). La Tierra Prometida en el videojuego contemporáneo: mitoanálisis de *Bioshock Infinite* y *Death Stranding*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 117-130.

THE PROMISED LAND IN CONTEMPORARY VIDEO GAMES: A MYTH ANALYSIS OF BIOSHOCK INFINITE AND DEATH STRANDING

Abstract

The traditional creation of nations and states has made use of the Promised Land myth as a means of political and religious legitimization. The purpose of this article is to compare how this myth has been reinterpreted in contemporary video games. To this end, the mythemes of the stories of Moses and Aeneas serve as the basis for a myth analysis of two games dealing with foundational experiences: *Bioshock Infinite* and *Death Stranding*. The findings reveal the persistence of the mytheme structure of the classical myth, although with mutations of its motifs to convey the promise of the techno-religion and the sceptical post-modern hero.

Key words

Video games; Myth; Promised Land; Foundation; Myth Analysis; Mythemes.

Author

Antonio José Planells de la Maza is a tenured professor at Tecnocampus – Universitat Pompeu Fabra. He is the author of monographs such as *Videojuegos y Mundos de Ficción. De Super Mario a Portal* (Cátedra, 2013) as well as numerous indexed articles and conference papers. He is currently leading an R+D project as part of the 2019 Becas Leonardo grant program on mythology and games. Contacto: aplanells@tecnocampus.cat

Article reference

Planells de la Maza, A. J. (2021). The Promised Land in Contemporary Video Games: A Myth Analysis of *Bioshock Infinite* and *Death Stranding*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 117-130.

Edita / Published by



EL
CAMAROTE
DE PERE
JULES

Licencia / License



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

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

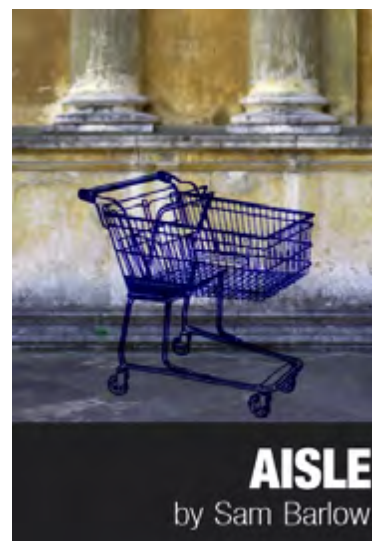


Así que lancé *Aisle*. La pregunta inicial fue: «¿Qué pasaría si hiciera un juego que obedeciera las instrucciones estúpidas del jugador?» Obviamente, muchas de las instrucciones que se escriben son de alguna manera violentas o estúpidas, y me preguntaba qué tipo de juego resultaría si se ejecutaran 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 nacía 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 fijan 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 efervescencia. 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».

Recalcamos 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 *pitch*es 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

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 significa-

tivos». 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

Her Story



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, puzles... 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 puzzle, 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 policiaca? ¿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.

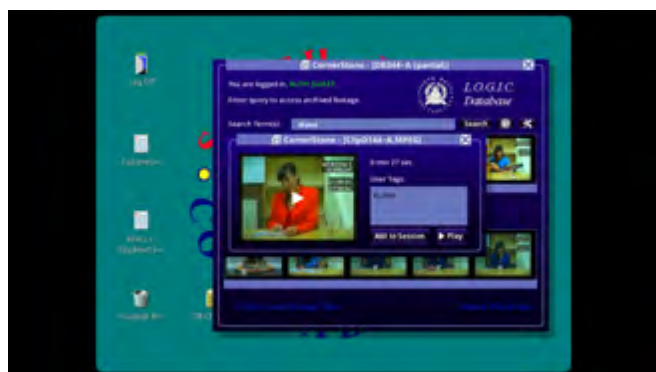
Si les pides mucho a los jugadores, como es el caso de *Her Story*, donde intento provocarlos y no decirles lo que tienen que hacer, no puedes confundirlos en la manera de proceder. La familiaridad con usar una pestaña de búsqueda que funciona como Google es importante, creo yo. Hay un montón de narrativas 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

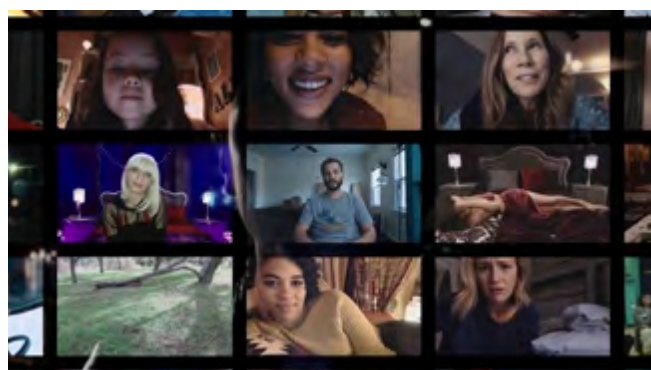
estuviera vigilando a alguien, me sentaría en un coche y lo observaría durante horas. Y no pasaría nada interesante hasta el momento en el que viera a alguien a través de la ventana o escuchara algo. Quisimos intentar replicar esta sensación en la mecánica al obligar a los jugadores a explorar a fondo 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 introduje 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 inculparse, 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



EL
CAMAROTE
DE PERE
JULES

Licencia / License



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

(DES)ENCUENTROS

ILUSIONISTAS DIGITALES. EL DISEÑO NARRATIVO EN EL VIDEOJUEGO ESPAÑOL

introducción

Marta Martín Núñez

Víctor Navarro Remesal

discusión

Adrián Castro

Tatiana Delgado

Marta Martín Núñez

Josué Monchán

Víctor Navarro Remesal

Clara Pellejer

clausura

Marta Martín Núñez

Víctor Navarro Remesal

I introducción*

MARTA MARTÍN NÚÑEZ

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

A lo largo de la última década, hemos sido testigos de una notable preocupación por desarrollar videojuegos que no solamente proporcionasen un entretenimiento divertido a partir del dominio de las mecánicas o el incremento de los retos de dificultad, sino que fuesen también capaces de trasladar a los jugadores experiencias más complejas. Aunque las causas son diversas —y tienen que ver con el desarrollo de nuevas sensibilidades sociales; con un ecosistema mediático más complejo; con nuevas demandas de nuevos públicos, que son cada vez más diversos; con el desarrollo de herramientas más accesibles y tecnología con mejores posibilidades; con el desarrollo de nuevos canales de distribución *online*; o con la supervivencia empresarial en un contexto de crisis, entre otras— podemos destacar especialmente el papel que la industria independiente ha tenido en este cambio.

Los juegos *indie*, sin la presión de los grandes estudios por recuperar las inversiones millonarias de los llamados juegos AAA, —aunque en continua tensión y matices con lo hegemónico (Pérez Latorre, 2016)— han tomado riesgos y han experimentado con nuevas formas de pensar, diseñar y desarrollar los videojuegos, que han contribuido a su progresiva maduración como medio.

Mecánicas de juego significantes, como las de *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), dilemas éticos imposibles de resolver, como los que nos plantean juegos como *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), diseño de mundos espacio-temporales complejos, como *Portal* (Valve Corporation, 2007) o *SuperHOT* (SUPERHOT Team, 2016), concepciones artísticas minimalistas como *Journey* (Thatgamecompany, 2012), inspiradas en acuarelas como *Gris* (Nomada Studio, 2018) o *retro*

como *Fez* (Polytron Corporation, 2012), la hibridación con discursos documentales, como *Never Alone* (Upper One Games and E-Line Media, 2014) o el uso del FMV (Full Motion Video) en *Her Story* (Sam Barlow, 2015) son algunos de los elementos que han abierto el abanico de los recursos video-lúdicos. En el centro de muchos de ellos podemos detectar motivaciones que tienen que ver con el diseño narrativo de estos juegos, en los que la narrativa se concibe como algo más que un guion cerrado que marca los acontecimientos básicos que han ocurrido o que ocurren como una excusa para la jugabilidad para formar parte del propio diseño conceptual del videojuego.

Y es que es muy común pensar la narrativa de los videojuegos únicamente como *la historia*, es decir, qué pasa, o el relato (posible) de los acontecimientos que se desarrollan a partir de las acciones de los personajes. Sin embargo, la complejidad propia del videojuego, donde es la persona jugadora la que, a partir de sus acciones y decisiones, activa la experiencia videolúdica, nos permite abordar la narrativa del videojuego desde posicionamientos más complejos que no tienen tanto que ver con qué pasa, sino con cómo el jugador hace que ocurran cosas, es decir, con los márgenes de libertad (Navarro Remesal, 2016) que se le dan para poder habitar el mundo de juego y relacionarse con él, y las experiencias que ello genera. Abordar la narrativa desde este posicionamiento, implica, pues, pensarla desde el propio diseño del videojuego en relación con el diseño de mecánicas que aporten contenido narrativo y niveles que formen parte de las estructuras narrativas (Pérez Latorre, 2011), que en ocasiones han devenido seriales (Cuadrado, 2016), pero también en relación con la construcción del mundo de juego (Planells de la Maza, 2015) y el arte, donde la narrativa ambiental adquiere una gran importancia. También con las posibilidades y limitaciones que nos permite la tecnología, que se dejan notar en cuestiones que van desde el encuadre y la mirada, y con ellas el desarrollo de la conexión emocional (Martín

Núñez, 2020), hasta las nuevas formas de juego en los espacios de realidad virtual (VR). Además de los aspectos tradicionalmente más narrativos como el diseño de los propios personajes y el desarrollo de las tramas narrativas estructuradas, desde donde también se han comenzado a abordar temas que tradicionalmente no eran frecuentes en los videojuegos, como la culpa, la melancolía o la vulnerabilidad (Martín Núñez *et al.*, 2016; García Catalán *et al.* 2021).

En este contexto, el videojuego en España también ha experimentado una notable evolución —aunque lenta y con cierto retraso respecto al resto de Europa—, tanto en la consolidación industrial como en la maduración de los discursos. Videojuegos españoles de gran éxito, como el ya mencionado *Gris*, *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018), *RiME* (Tequila Works, 2017) o la saga *Runaway* (Pendulo Studios) son solo una pequeña muestra de juegos que presentan elementos muy interesantes de la escena nacional. Por otra parte, en 2009 el videojuego se reconoce como industria cultural de pleno derecho en España y en el curso 2012-2013 se crea el primer grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la universidad pública española¹ que institucionaliza la legitimación del videojuego como un objeto de estudio académico, mientras, de forma paralela, emerge un discurso académico español en *Game Studies* (Aranda *et al.*, 2013; Aranda *et al.*, 2015; Navarro Remesal, 2020).

En este complejo pero fascinante escenario, hemos planteado esta sección de *(Des)encuentros* para dar voz a las personas que están inmersas en este mundo en una conversación fluida² entre cuatro protagonistas de la escena del videojuego español que, desde diferentes ámbitos —como la dirección creativa, el diseño de juego, el desarrollo, el guion o la concepción artística—, trayectorias profesionales diferentes —en términos de formación, experiencia en la industria y experiencia como docentes—, y desde distintas ciudades españolas —Madrid, Valencia o Sevilla—, han pensado y trabajado en el diseño narrativo de vi-

deojuegos. Tatiana Delgado (*Call of the Sea*, Out of the Blue Games, 2020), Josué Monchán (*Blacksad: Under the Skin*, Pendulo Studios, 2019), Clara Pellejer (*Anyone's Diary*, World Domination Project Studio, 2019) y Adrián Castro (*League of Legends*, Riot Games, 2019) conversaron con nosotros para compartir la aproximación a su trabajo en el videojuego. ■

REFERENCIAS

- Aranda, D., Navarro, J. S. (2013). *Aprovecha el tiempo y juega: algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Aranda, D., Gómez, S., Navarro Remesal, V., Planells, A. J. (2015). *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Barcelona: Editorial UOC.
- Cuadrado, A. (2016). Series de tv y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica. *Anàlisi. Quaderns de cultura i comunicació*, 55, 17-30, <https://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/n55-cuadrado>
- García-Catalán, S.; Rodríguez Serrano, A.; Martín-Núñez, M. (2021). Aprender de la caída, hacer con el desgarro: paradojas de la melancolía lúdica en 'Gris'. *Artnodes*, 27. <http://doi.org/10.7238/a.v0i27.374909>
- Martín-Núñez, M., García Catalán, S., Rodríguez Serrano, A. (2016). Sí, la vida es muy rara. La culpa y el tiempo en 'Life is Strange'. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 1-14. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2908>
- Martín-Núñez, M. (2020). Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego. En: V. Navarro (ed.) *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 80-86). Santander: Shangrila.
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Navarro Remesal, V. (2020). *Pensar el juego: 25 caminos para los Game Studies*. Santander: Shangrila.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Pérez Latorre, Ó. (2016). Indie o mainstream. Tensiones y matices entre lo que es alternativo y mainstream en

los indiegames. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 54, 15-30, <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>

Planells de la Maza, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.

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 discusión ha sido realizada por Alberto Porta, que está desarrollando su doctorado sobre los dilemas éticos y la complejidad narrativa en los videojuegos en la Universitat Jaume I y Diego Villabril Seca, alumno del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la Universitat Jaume I en el marco del programa Estudia e Investiga.
- 1 El primer grado oficial en Diseño y Desarrollo de Videojuegos comienza en el curso 2012-2013 en la Universitat Jaume I de Castellón.
 - 2 Para la elaboración de esta sección realizamos una mesa redonda por videoconferencia con los invitados disponible en www.culturavisual.uji.es/videojuegos

discusión

BLOQUE I. EL DISEÑO NARRATIVO DE VIDEOJUEGOS ANTE LA INDUSTRIA, LA FORMACIÓN Y LAS CONEXIONES CON OTRAS FORMAS CULTURALES

La industria del videojuego está en constante movimiento y, especialmente, en los últimos años ha experimentado cambios importantes. Vosotros venís de trayectorias y ámbitos de especialización diferentes, pero todos habéis tenido relación con temas de diseño de juego y cuestiones creativas. ¿Percibís que hay una mayor sensibilidad a cuestiones narrativas actualmente?

Clara Pellejer

Personalmente, creo que ha habido una evolución necesaria dentro de lo que es la narrativa para videojuegos. En los primeros videojuegos faltaba un poco de responsabilidad a la hora de pensar qué se contaba y de qué manera se contaban las cosas. Ahora se tienen en cuenta muchísimos más factores que, en un inicio, no se pensaba en ellos, por cuestiones de marketing, público objetivo, etcétera. Ahora los videojuegos están intentando tener una parte más responsable que están mostrando con sus historias y se está procurando que todo tenga una profundidad mayor, incluso en las cuestiones más nimias, pero que hace que el resultado sea mucho más redondo.

Tatiana Delgado

Por mi parte, creo que tenemos la suerte de que en los últimos años han aparecido algunas facilidades, como los motores gratuitos que permiten a estudios más pequeños crear juegos comerciales, y eso da mucha más libertad creativa. Hace diez años esas herramientas las tenían los grandes estudios, quienes al final apostaban por tipos de juegos más establecidos. Pero en las empresas indie españolas, donde hay equipos buenísimos, ahora hay más libertad para contar aquellas historias que siempre han querido contar.

Josué Monchán

Estoy completamente de acuerdo con Clara y Tatiana. El hecho de que no tengamos que tener jue-

gos que duren cierto número de horas y que tengan que ser distribuidos a cincuenta euros, sino que podamos tener experiencias de juego por tres o cinco euros, tener Itch.io o motores gratuitos, como dice Tatiana, está genial. No sé si estas cosas no se hacían o, si se hacían, estaban mucho más ocultas. Personas como Andrew Plotkin o Emily Short seguro que han hecho cosas que sorprenden por ser novedosas, pero después, la historia del videojuego y el *retrogaming* te descubren que son cosas que ya se habían hecho. Lo que pasa es que ahora sí es mucho más fácil acceder a ellas y también lo es que los grandes estudios se contaminen de estas ideas. Y, por otra parte, me gusta mucho lo que ha dicho Clara de la responsabilidad. En mi experiencia personal recuerdo que, cuando empecé hace quince años, me decían que el juego tenía que ser divertido y poco más: «Que el jugador no se aburra y que note que está jugando». Ahora, sin embargo, están solicitando más novedades en muchos sentidos, incluso en el sentido social, que es algo que va más allá de la diversión del jugador.

Adrián Castro

En las contestaciones anteriores percibo más encuentro que desencuentro. Pienso que abrir el espectro, que el videojuego sea más accesible para todos los niveles y que el discurso sea más variado, es lo que hace que al final se nutra más y de este proceso salimos todos más favorecidos: desde los propios creadores hasta los consumidores de juegos. Es decir, el hecho de poder disfrutar

de otros discursos y no solo de los discursos que teníamos que asumir porque de una manera casi perpetua se venían repitiendo (ya no solamente hablando de los videojuegos, sino desde todo el espectro creativo), unido a la democratización de herramientas y de otros ingredientes, genera, al final, que el avance haya sido muy grande. Yo creo

que lo que pasa cuando va madurando una disciplina es precisamente eso, que el aporte de otras visiones, de otros creadores y de otras realidades hacen que todo vaya adquiriendo un peso mucho mayor y nos vayamos tomando en serio nosotros mismos y también nos vayan tomando en serio desde fuera.

¿Creéis que los agentes industriales, que no necesariamente están en el desarrollo y que tampoco están necesariamente en temas de discurso, son más sensibles a estas cuestiones a la hora de pedir y de anticipar lo que el público puede querer?

Tatiana Delgado

Yo creo que si pensamos en un juego AAA, como requiere tanta inversión monetaria, arriesgan menos, mientras que los juegos más *indie* han ido abriendo camino y han probado ideas nuevas. Posteriormente, como la industria ha visto que a la gente le gustan y que tienen aceptación, los juegos AAA están empezando a incorporar esas novedades. Es mi sensación, que la industria no quiere arriesgarse y usa un poco los juegos *indie* como campo de pruebas para ver si funcionan esas ideas.

Clara Pellejer

Opino totalmente lo mismo. Toda la inventiva y todos los riesgos que toman los equipos *indie* hacen que los juegos AAA asuman e incorporen muchos elementos de ellos que han comprobado que funcionan. Porque con un AAA las empresas no pueden arriesgarse directamente.

Adrián Castro

Yo creo que este fenómeno tiene mucho que ver con la generación en la que nos encontramos. Es decir, no podemos perder de vista que, con el tiempo, el público ha ido creciendo y ha ido demandando también otras características. Por eso, a nivel de industria, el perfil del jugador también ha cambiado muchísimo, ha evolucionado desde la persona con poder adquisitivo que se puede enfrentar a precios altos, incluso desorbitados. Esto

no quiere decir, como bien ha dicho antes Josué, que antes no se estuviera haciendo de otras maneras y de otras formas. Pero en cuanto a lo que es la industria, a ese *boom* de historias tan buenas y ese uso de una narrativa, digamos, más profunda, en productos más orientados a la mercadotecnia y a las ventas en un momento determinado, creo que también tiene mucho que ver el contexto de la generación y de la edad de los jugadores de esos videojuegos.

Josué Monchán

Lo que indicas de la generación no es solo por el público, sino también por quienes los hacemos. Hace unos años, el hecho de intentar meter dentro del equipo de desarrollo (sobre todo en Pendulo Studios, pero también en otros) según qué ideas que tenían más que ver con las humanidades, era más complicado. Pero con el tiempo y, sobre todo, creo que gracias a los estudios que se han realizado y a los centros formativos especializados en videojuegos, pienso que esa situación ha cambiado. En Pendulo Studios ahora, por ejemplo, tenemos un exalumno de la Universitat Jaume I de Castellón que, aunque no se dedique a la narrativa porque es *technical artist*, tiene una formación humanística, en narrativa y en otras disciplinas. Su presencia permite que resulte mucho más fácil que esas ideas permeen y que, cuando en el ámbito de la narrativa o del diseño surge una idea, llegue mu-

chísimo mejor al resto del equipo. De esta forma, nos entendemos todos mucho mejor porque hay miembros que no solo están formados en un campo. Antes, cuando alguien entraba en la sección de programación sabía de programación, pero no

había recibido formación en ningún ámbito más. Ahora, los estudios y los centros formativos están ayudando mucho a cambiar esa situación. Creo que, aunque la gente se especialice después muchísimo, hay ahí más tejido.

Probablemente procedéis de diferentes formaciones porque el videojuego es un producto cultural muy complejo que requiere habilidades muy diferentes de campos técnicos y de campos humanísticos y artísticos. Ahora que se están implantando los grados en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en España, que el videojuego ya es algo que está legitimado como objeto académico (aunque aún queda mucho recorrido), ¿qué formación recomendaríais a alguien que se quiera dedicar a la parte narrativa del videojuego?

Tatiana Delgado

En mi caso particular, tengo una formación técnica como ingeniera de telecomunicaciones, pero no lo he usado jamás en mi carrera porque me dedico más a la parte del diseño. Y lo que sí me ha ayudado de verdad es el rol. Yo vengo de los juegos de rol de mesa y ese origen me ayuda tanto a la hora de analizar manuales como a la hora de narrar las historias. Aunque se cuentan de una manera mucho más lenta que en un videojuego, el rol me permite coger muchas ideas, trasfondos, tipos de personajes, etcétera, que en los videojuegos, a lo mejor, no se han tratado tanto, y de los que puedes beber. Desde el punto de vista de una *game designer*, dedicada a la narrativa, siempre digo también que es muy importante ver y jugar otras cosas o leer otros medios que no sean videojuegos. Hay que salir de ahí porque así vas a poder aportar e incorporar a tus propias creaciones elementos que sean más específicos.

Clara Pellejer

Yo me dedico más a la parte artística, aunque en *Anyone's Diary* sí que hice parte de la narrativa junto a otros dos compañeros. Yo estudié Bellas Artes y allí no me especialicé en nada referente a videojuegos, sino en arte conceptual (de *performance*, *happening*, etcétera) y de ese campo es de donde tomé más elementos para la narrativa de

Anyone's Diary. Porque el arte conceptual tiene una manera de estructurar las partes en la que no puedes hacer nada sin valorar una problemática, sin inspiraciones, sin referentes y sin valorar filosofías, pensamientos y sentimientos. Al final, creo que cualquier experiencia que se tenga puede aportar. En estudios específicos no puedo entrar porque yo me especialicé en arte, pero cualquier obra que puedas ver o leer externa a los videojuegos te va a ayudar. Es lo que ha dicho Tatiana, si solo has jugado, solo conoces lo que ya está hecho, no puedes aportar nada nuevo.

Adrián Castro

También coincido, ¡parece que nos hayamos puesto de acuerdo antes! El hecho de haber experimentado previamente y conocer otras disciplinas es importante. Desde que conocí los juegos y los videojuegos me he preguntado cómo se hacían los juegos de mesa o juegos de rol, he jugado y he empezado a crear mis propias historias y mis propios universos. Recuerdo el patio de vecinos donde jugaba de pequeño, en el que yo era ese cabecilla que decía «vamos a inventarnos una historia y jugamos aquí a esto», casi como un juego de rol en vivo. Y, al final, no éramos más que un grupo de críos jugando y buscando una manera de entretenernos. Cuando empiezas a recabar estas cosas te das cuenta de que cuando creas algo tuyo, ya a

nivel profesional, es muy permeable a todas estas experiencias que te han ido ocurriendo. Académicamente, mis estudios fueron por otro sitio totalmente diferente, mucho más parecidos a los de Tatiana que a lo que hacemos ahora y a nivel formativo está muy bien que ahora haya más oportunidades. Si haces una búsqueda de cuánta gente hay dedicándose a esto es abrumadora la respuesta y, además, gente que lo hace de una manera muy seria y realmente comprometida con la formación. Es increíble. Siempre pienso lo mismo, quizá si eso hubiera existido cuando me tocó elegir qué quería estudiar hubiese elegido ese camino. Pero la verdad es que no me arrepiento de haber llegado de esa manera más experimental, cogiendo de un si-

tio y de otro y creando mi propio imaginario de lo que para mí es la narrativa de juegos y el diseño de juegos, también me parece enriquecedor.

Josué Monchán

Una de las carencias que tengo más presente es, precisamente, el diseño del juego: el hecho de no saber tanto como quisiera saber. Pese a haberme «colado» en algunas clases de Tatiana [ríe], noto que me falta saber más para poder exprimir esa otra formación que sí tengo [sobre cine, televisión y guion] y donde considero que estoy más preparado. Tengo dos o tres libros de diseño siempre en la mesa y nunca los miro, pero siento que me falta esa parte.

¿Cómo de importante para el diseño de videojuegos son las conexiones e influencias que puede recibir de otros medios? Por ejemplo, el juego de mesa, el cine, las series, el teatro...

Josué Monchán

Dentro de todos esos otros medios de los que tenemos que nutrirnos para, como estábamos diciendo, no estar todo el rato repitiéndonos, a mí el que más me está aportando en estos momentos es el teatro. Es el medio que estoy notando que más se parece al juego en muchísimos aspectos, como por ejemplo, por los tipos de pactos que establece con la realidad, que son más diversos y alejados de lo que podemos encontrar en otros medios que intentan ser mucho más restrictivos en cuanto a esos pactos y a sus niveles de abstracción. En el cine comercial es muy difícil encontrar pactos con la realidad extraños y, en cambio, en el teatro y en el videojuego es muchísimo más fácil. Las razones por las que digo esto sobre el teatro me parece que son similares a las que estaba diciendo Clara sobre el arte conceptual, el cual te obliga a hacer un tipo de reflexiones y a plantearte cuestiones que en otros medios directamente no se plantean porque es inviable, al menos comercialmente. Si tú quieres hacer cine experimental sí que te van a dejar hacer algunas aportaciones, pero lo normal es que

establezcas un pacto con la realidad bastante estándar, algo así como el que viene por defecto. En videojuegos prácticamente todos los de tipo AAA han tenido ese pacto, siempre muy basado en el cine y, quizás, gracias a todos esos videojuegos experimentales, *indie*, juegos pequeñitos y demás, estamos buscando establecer unas relaciones con lo narrativo y con lo real que sean diferentes simplemente. Como los juegos que se basan muchísimo más en la literatura o los juegos que realmente tienen un componente más teatral.

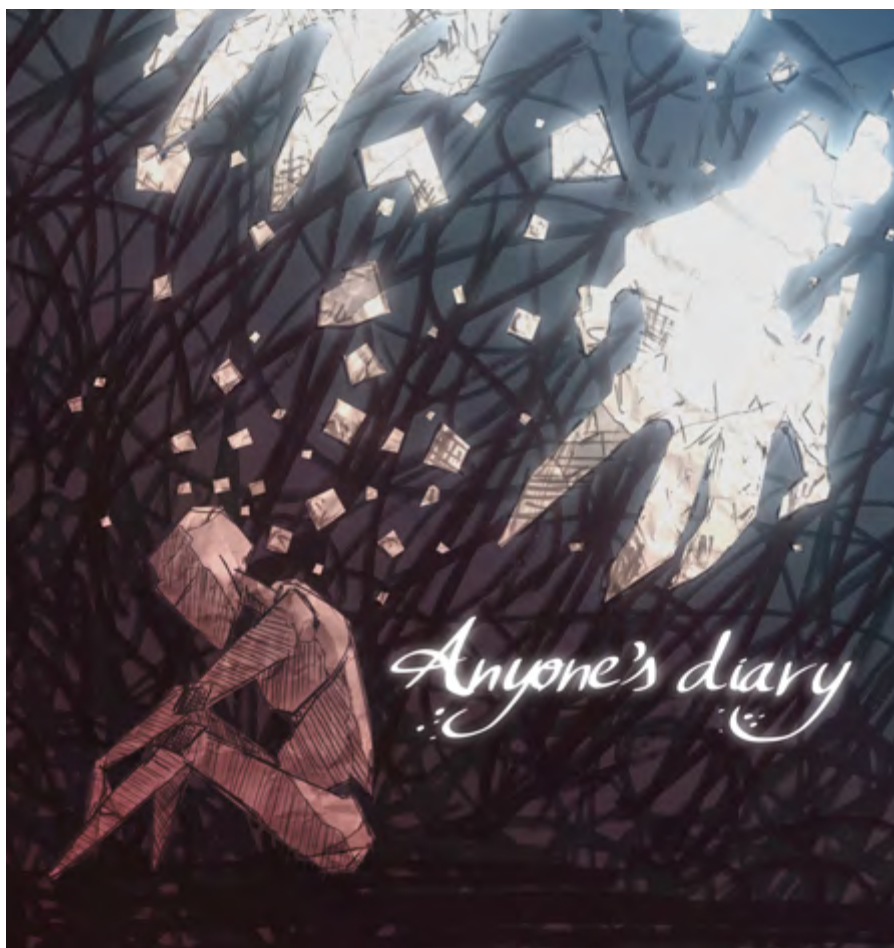
Adrián Castro

Una de las cuestiones en las que intento incidir mucho cuando hablo sobre narrativa, diseño y juegos es no solamente en qué nos parecemos a otros medios sino qué es lo que nos diferencia. A partir de la diferencia encuentro conexiones mayores. Es decir, si partes de una diferencia como, por ejemplo, la propia naturaleza interactiva, después te vas dando cuenta de que se ramifica y conecta con muchísimos elementos que sí comparte con el resto del arte. Bien puede ser con el teatro

o con una *performance*, algo más cercano a establecer una relación con un entorno, algo que va más allá de una mera pasividad, de ese disfrute de esa película o algo más cercano como escuchar una canción. Para mí, volviendo un poco a la primera pregunta, parte de esa madurez o esa seriedad que la narrativa de los juegos va adquiriendo viene de esto precisamente, de ser capaz de no tener una relación de dependencia, sino de poder andar sin tener que justificarse con el resto de disciplinas. Creo que lo realmente interesante es crear una relación de igual a igual, no una relación de «soy el que hereda la ropa de mi hermano mayor», que era un poco lo que tenía el videojuego. Esto empieza también a cambiar y no creo que dependa (como a veces se intenta vender) del poder del mercado o de las empresas sobre el discurso de que el videojuego se legitima por lo que factura. No creo que tenga nada que ver con eso, sino más bien con la propia seriedad con la que se empiezan a abordar temas dentro del videojuego. Para mí, caer en el discurso de que el videojuego se tiene que justificar por lo que genera me parece no entender de qué está yendo realmente esto de la industria del videojuego.

Clara Pellejer

Para mí es, sobre todo, las influencias que tengo del arte conceptual, las *performance* y los *happenings* que, al final, son totalmente una narrativa interactiva. Esto es básicamente de lo que yo bebí personalmente. Mis otros compañeros que participaron en la narrativa sí que tuvieron muchísima influencia del rol. José Gómez, que es uno de los compañeros de narrativa, es impresionante como



Anyone's Diary

master de rol. El otro compañero, Daniel Vidal, nos ayudaba con toda la parte de integración de la narrativa y el *game design* intervenía para que tuviera coherencia. Él, por ejemplo, bebía de todo lo que son puzzles físicos, como los cubos de Rubik, de mil formas. Al final, son las experiencias, todo lo que puedas introducir en tu cabeza que esté fuera de los videojuegos, lo que te va a ayudar a hacer un contenido novedoso y creativo y a crecer, a hacer cosas que no se hayan hecho. Pero, como ha dicho Josué, también hay que saber mucha historia del videojuego porque igual piensas que estás descubriendo algo y ya lo han hecho mucho antes.

Tatiana Delgado

Yo estoy totalmente de acuerdo con Clara en que al final tienes que tener mucha curiosidad. Yo creo

que eso define a un buen *game designer* y también si te quieres dedicar a la narrativa. Yo lo describo siempre como una persona que va a la Wikipedia y empieza a pinchar en los enlaces y se empieza a perder porque empieza a tirar del hilo y se queda ahí, horas y horas, descubriendo información. En mi caso es así, me da por un tema y quiero investigarlo. Por ejemplo, me gusta mucho la arquitectura y la cartelería. Aunque también depende de la época y los proyectos, cuando estuve haciendo *Red Matter* (Vertical Robot, 2018) me interesé por la arquitectura brutalista, la cartelería de propaganda soviética y demás. Me parecía que contaba una historia de ciencia ficción muy diferente a la que se podía ver en los típicos juegos de ciencia ficción del momento. Yo creo que son esas obsesiones o esa curiosidad las que pueden aportar a los videojuegos. Y mi mayor influencia creo que

ha sido, como comentaba antes, los juegos de rol. Porque los videojuegos cuentan muy bien historias de una cierta manera, pero tienen limitaciones. En una mesa de rol, si tienes una situación en la que hay un buen *master* y unos buenos jugadores, puede surgir una magia que es imposible conseguir en otros medios de juego. Y a mí me sorprendió mucho con los años, porque cuando empiezas a jugar a rol juegas a matar monstruos y a subir de nivel, pero luego descubres formas de jugar como el *play to flow* en contraposición al *play to win*. Jugar todos para construir una narrativa que «mole». Si tu personaje tiene que morir porque eso hace que la historia «mole» más, pues mueres y te quedas tan a gusto y tan contento. Esos conceptos a mí me parecen súper interesantes para cogerlos e intentar llevarlos a los videojuegos.

Red Matter



BLOQUE 2. RELACIONES ENTRE DISEÑO DE JUEGO Y NARRATIVA, INTERACCIÓN Y LIBERTAD DEL JUGADOR

Cuando afrontáis vuestros proyectos, ¿qué procesos empleáis para que haya una relación entre diseño de juego y narrativa? ¿Los desarrolláis en paralelo? ¿Cómo trabajáis la parte de la función y de la ficción para evitar (o promover) disonancias?

Josué Monchán

En mi caso, mal. Creo que todavía no he encontrado una fórmula que sirva y a veces, cuando la encuentras, resulta que no te sirve para el siguiente proyecto. Sí, vas tomando una idea de cada uno de ellos, pero creo que lo más importante es la comunicación extrema entre todos los miembros del equipo. Por eso viene bien que todos tengamos puntos en común durante nuestra formación, que no solo sea «yo solo sé de esto o de lo otro». Yo no tengo ni idea de programación, pero sí conozco las cuatro nociones que necesito para entender el trabajo de los programadores. Eso nos permite tener comunicación entre nosotros, que es lo más importante.

Lo que me está cambiando mucho en los últimos años es que ya no me pregunto qué es interactivo y qué no lo es, o pensar que todo lo es y todo no lo es, y me baso en qué es lo que me está moviendo por dentro en cada momento: ¿Por qué estoy escribiendo esa frase? ¿Por qué estoy definiendo ese comportamiento? ¿Por qué le estoy dando este valor a una variable? Me pregunto en qué está pensando el jugador en este momento y qué quiero yo que piense justo después de esto. Eso me sirve tanto si estoy escribiendo un microrelato en mi casa como si estoy haciendo un videojuego.

Y va mucho con un artículo académico que leí hace años que habla del compromiso del jugador, de Joshua Tanenbaum [*Agency as commitment to meaning: Communicative competence in games*]. Dice que la agencia realmente no es libertad de elección ni amplitud del mundo, sino que es el nivel del compromiso del jugador con el significado del juego, es decir, con el significado de sus pro-

pias acciones. Aunque creo que todavía no he entendido bien ese artículo —me lo volví a leer hace poco y me doy cuenta de que hay cosas que no he entendido y otras que he interpretado a mi manera—, sí que me sirve como guía. ¿Esto que le estoy proponiendo al jugador le importa? Y cuando, de repente, creo que al jugador le importa me es mucho más fácil entender cómo tienen que ser todas las piezas del puzzle, pero no hablo al puzzle que se le presta al jugador, sino al puzzle que hemos de hacer nosotros como desarrolladores.

Adrián Castro

Estoy muy de acuerdo con lo que ha dicho Josué. A mis alumnos les digo que una de las cosas más importantes dentro del sistema de juego es tener en cuenta al jugador y a la propia interacción. Una vez que se coloca en la base de todo, esas posibilidades y cúmulo de opciones que va a tener el jugador, se va alineando todo lo demás. Es mucho más claro si tengo presente el hecho interactivo y que va a haber alguien que lo va a interpretar, que si se piensa por separado o que si intento hacer una parte y luego dejo otra para más adelante y ya veré cómo lo encajo. Si pones de base el concepto de la interacción y del jugador, que para mí es vital, todo lo demás va saliendo solo de una manera orgánica.

Tatiana Delgado

En nuestro caso, nosotros lo que solemos hacer es empezar desde lo más general. Tenemos definida tanto la narrativa como lo que va a ser el juego en una frase y de ahí lo vamos desgranando en niveles. Tenemos trazadas las curvas de dificultad del juego: cómo se va incrementando en puntos de

estrés o, si es un juego de miedo, dónde hay puntos de miedo. Al final, tenemos unos valores asignados del 1 al 10 que nos hacen tener una idea de cómo va a ir variando esa curva a lo largo del juego. Y, cuando tenemos un nivel definido, empezamos a hablar con el diseñador de puzzles, que los crea más en abstracto, con el guionista que escribe qué ocurre en ese nivel, y luego lo ponemos todo en común de forma que los puzzles tengan un sentido. Por ejemplo, en *Call of the Sea*, que transcurre en una isla en medio del Pacífico y hay una civilización extraña, tiene un sentido el hecho de que esos puzzles estén ahí: ¿La expedición los resolvió? ¿Cómo? ¿Por qué están los objetos donde están? La primera pasada la hacemos casi con textos *placeholder*, es decir, los textos de los personajes que aún no están bien escritos, pero sí dan la pista o la pieza de información que necesitamos que digan. Después, lo empezamos a «peinar» nivel a nivel, es decir, lo probamos con gente y definimos bien los textos, que es trabajo del guionista.

Yo considero que formo parte del diseño narrativo en el sentido de que intento unir el diseño de juego con la narrativa, siempre ciñéndome a

las curvas que he comentado para tener presente la visión general del juego. Si no, puede pasar que la dificultad o los eventos que ocurren no tengan una curva deseada y pueda aburrir al jugador o que la dificultad baje al final del juego. Esto es la teoría, claro, pero en el desarrollo es más difícil seguir estas reglas en la medida de lo posible.

Clara Pellejer

Mi caso es bastante diferente porque nosotros empezamos el proyecto de *Anyone's Diary* como un trabajo final de máster. Comenzamos poniendo cada uno su idea de qué juego queríamos hacer. En este caso, escogimos la historia que había montado la programadora, Sara, que era un juego como *Moss* (Polyarc, 2018), pero con papel. Teníamos claro que queríamos meter el papel como escenario. Luego fuimos amoldándola para darle la personalidad y el sentimiento que a mí me interesaba. A partir de ahí, empezamos a crear la historia del personaje principal. Hicimos una historia modular donde había unos hechos que eran necesarios, como esas curvas que ha mencionado Tatiana: momentos de tutorial, de estrés, de felicidad, de

éxito, de fracaso, etcétera, y luego añadimos partes que podíamos eliminar en el caso de que fuéramos faltos de tiempo. Al final, teníamos una estructura base y hechos de la historia que aportaban, pero que no restaban si los dejábamos fuera. Fue la única manera que encontramos de que nos diera tiempo a finalizar el proyecto, siendo que nunca habíamos organizado algo así. Básicamente hicimos primero un hilo de historia y fuimos diseñando las mecánicas paralelamente con el *level designer*.

Call of the sea





Blacksad: Under the Skin

Quizá la mayor diferencia entre las narrativas tradicionales y las interactivas sea el lugar que se deja para que el jugador/a haga suyos a los personajes, las tramas, los mundos... ¿cómo pensáis en vuestros juegos los márgenes de libertad que le dais o quitáis al jugador?

Josué Monchán

Es muy triste, pero en lo primero que pienso es en el presupuesto. En Pendulo Studios es muy importante el presupuesto porque por la forma de hacer los juegos nos tenemos que dejar dinero en cinemáticas, en modelos y en personalización para que nada se repita de una escena a otra. No tenemos *level desing* prácticamente porque todo es nuevo siempre. En cambio, ahora estoy en otro juego donde casi no se ve nada, es todo lo que explican los personajes, se parece mucha más a una *visual novel*. Aquí tengo una libertad enorme, y como yo la tengo se la puedo transmitir al jugador. La historia cambia mucho porque precisamente no se va a ver. Sin embargo, en Pendulo Studios sucede todo lo contrario. Como cualquier cambio va a implicar un trabajo enorme en otro departamento, yo debo restringirme más y tengo que buscar de qué formas puedo darle al jugador esa falsa sensación de libertad (en términos de Víctor Navarro, esa «libertad dirigida») y engañarle para

que crea que está haciendo un montón de cosas porque quiere hacerlas, aunque no sea así, o que sí pueda expresarse de forma muy potente, pero que salga muy barato porque solo implique que tengamos que cambiar unas texturas. Uno de los ejemplos de cómo hacer tuyo el juego es *With Those We Love Alive* (Propertine and Brenda Neotenomine, 2014) que es un juego en Twine en el que te invita a pintar en tu cuerpo. Te invita a pintar, por ejemplo, el símbolo de la felicidad y tú estás un buen rato pensando en cómo es la felicidad y luego lo tienes que pintar en tu piel. No cambia nada, absolutamente nada del juego, pero sí cambia cómo tú concibes el juego. A partir de esas cosas tan baratas, de repente puedes encontrarte con algo que no te entusiasme en cuanto a animación o a producción y que al jugador le guste.

Adrián Castro

Creo que aquí es donde se demuestra al cien por cien la importancia de que el diseño de juego y la



Anyone's Diary

narrativa tienen que ir juntos desde el principio. Si yo quiero contar algo y tengo ese tipo de limitaciones —presupuestarias o, incluso, técnicas— he de ingeniármelas para hacer que el jugador tenga la sensación de que está haciendo lo que realmente quiere, que tenga esa «libertad dirigida», término que está perfectamente elegido. Si yo consigo resolver todos esos dilemas —qué puede o no puede hacer el jugador, de qué manera, si lo hago más racional o más pasional, etcétera—, al final, realmente, estoy dando esa sensación de mayor o menor libertad simplemente apoyándome en decisiones de diseño y sin tener que entrar en terrenos inabarcables o que no son viables para según qué tipo de estudios.

Tatiana Delgado

Estoy de acuerdo con lo que han dicho mis compañeros. Las limitaciones son muy importantes y, en nuestro caso, hacemos juegos en primera persona básicamente por ahorrarnos los modelados del personaje. Esto es un ahorro de presupuesto que podemos invertir en otras cosas. En el tipo de juego que hacemos nosotros es el propio jugador el que tiene que ser proactivo a la hora de interesarse por la historia. Sabemos que hay que apelar a diferentes tipos de jugadores, así que para las personas que solo les interesan los puzzles, intentamos

que se enteren lo máximo posible de la historia. Para ello, en cada nivel transmitimos cierta información relevante que asignamos a un objeto o a una escena. Sabemos que la persona que vaya a resolver los puzzles se tiene que quedar con esas piezas de información esenciales y, cuando se termine el juego, se habrá enterado de la historia de un modo general. Luego vamos añadiendo capas y capas de información secundaria —además, en eso somos un poco obsesivos— para que, si a alguien le interesa conectar todos los puntos

que hay en nuestro juego, empiece a absorber ese trasfondo general. Esa es la libertad que le damos al jugador: que sean ellos los que quieran profundizar en la historia hasta donde les interese.

Clara Pellejer

En nuestro juego, al ser VR la verdad es que le damos libertad al jugador para que pueda tener una vista 360 grados de todo y pueda acercarse cuanto quiera a cualquier punto del juego. Al principio planteamos puzzles de perspectiva para que el jugador tuviera una interacción absoluta para mover el mapa. Queríamos que realmente las personas se sumergieran en el mundo de papel. Fue muy complicado de diseñar. Más tarde, tuvimos que recortarlo porque cambiamos de periférico y tuvimos que adaptarnos a PlayStation. De repente, solo teníamos una perspectiva y, como desarrolladores, teníamos que estar muy pendientes de que el jugador no se diera la vuelta y que siempre estuviera de cara al lector de las gafas. Eso hizo el desarrollo más complicado. Hacer narrativas en VR es complicado, ya que no sabes dónde va a querer mirar el jugador y dónde va a fijar su atención, pese a que haya métodos para reclamar su visión. Por ese lado, la VR tiene muchos condicionantes diferentes a la hora de narrar y diseñar y, la verdad, me gustó mucho experimentar con ello.

BLOQUE 3. LA NARRATIVA AMBIENTAL Y LA NARRATIVA EN ESPACIOS DE REALIDAD VIRTUAL

¿Creéis que la creación de atmósferas y mundos envolventes que permitan una exploración por el espacio donde sea el jugador el que marca los ritmos del juego cambia la forma de pensar las narrativas, donde el descubrimiento tiene más peso que las acciones narrativas como tal?

Tatiana Delgado

Cuando estábamos desarrollando *Red Matter*, que también era para VR, tuvimos los mismos problemas que menciona Clara. Nosotros queríamos crear un mundo creíble. Por ejemplo, en un *shooter* te puedes encontrar un mismo *prop* muchas veces, ya que lo que importa es que rellene el escenario. El jugador pasa por una habitación tan rápidamente que no se fija. Pero en los juegos donde el entorno cuenta una historia, si tú como desarrollador pones un cenicero, alguien ha tenido que usarlo y fumarse ese cigarro que hay en él. Pongo este ejemplo porque recuerdo que, una vez, pusieron un cenicero y varias tazas en la zona donde el personaje tenía que llevar una escafandra porque no había oxígeno y les pregunté a los artistas cómo los personajes podían beber de la taza con la escafandra puesta [risas]. Pensamos el juego en ese sentido: si hay una taza, un plato, un libro, ¿quién lo ha puesto? Y eso nos ayuda mucho también a definir la personalidad de la gente que vivió allí a la hora de crear el *environmental storytelling* (narrativa ambiental). En nuestro caso, es un trabajo enorme porque tienes que crear muchos *props* únicos, con mucha atención al detalle, pero luego el jugador lo agradece porque lo introduce en un mundo mucho más creíble. De hecho, en este juego que es VR, podías coger cualquier objeto del escenario, pero había algunos que no nos interesaba que cogieran por algo práctico del motor, por ejemplo, un micrófono con cable. Como no queríamos meternos en temas de física, y para no romper la ficción o la presencia (término que se utiliza en VR), todo lo que no podía cogerse estaba atornillado a la mesa y el jugador interpretaba

así que con eso no podía interactuar. Por otro lado, tampoco podíamos poner objetos que rompieran esa inmersión. Al principio, pusimos un martillo y todos los jugadores lo que hacían era cogerlo para intentar romper el escenario, pero la imposibilidad (al no diseñar la colisión de objetos) les frustraba y les sacaba de la historia y del personaje. Decidimos quitar todo lo que fuera susceptible de sacar al jugador de la inmersión del juego y dejar los objetos imprescindibles para que la historia funcionara.

Josué Monchán

En Pendulo Studios nos pasa que, como siempre hemos hecho aventuras gráficas de corte tradicional, eso ya viene con una base narrativa ambiental *in your face*, en lugar de que lo vea y lo descubra el jugador, nosotros se lo explicamos. Cada vez intentamos sofisticarlo más para evitar este problema de base. Lo que nunca hemos tenido es el objeto clónico que se repite en muchos escenarios: siempre hemos tenido que hacer el proceso de diseño.

El problema que teníamos en Pendulo Studios quizás era de comunicación. Cuando empezábamos a trabajar lo hacíamos todos a la vez, y el artista se ponía a dibujar cuando de la historia sabíamos lo mínimo. Diseñaban la habitación del personaje mientras yo ni siquiera tenía claro la personalidad que iba a tener. Me preguntaban sobre él y yo soy de las personas que encuentra a los personajes haciéndoles hablar. Ahora lo que sucede es que a partir de ese primer boceto que pasamos desde el equipo de narrativa —con características básicas físicas y psicológicas—, los artistas se

ponen a investigar y, de repente, empiezan a aportar un montón de características al personaje antes que yo. Con lo cual, yo me baso mucho en lo que ellos proponen, pero, al final, tenemos que trabajar en equipo para que no nos encontremos con disonancias. Siempre te encuentras con alguna: el otro día estábamos creando una granja y en el

granero pusimos un saco grande con manzanas, otro con patatas, otro con cebollas y por lo menos cincuenta huevos, pero no había gallinas. Como ha contado Tatiana, a veces te lías a rellenar el espacio y relacionas inconscientemente granja con huevos. Por eso es importante que, entre las dos partes, en este caso arte y narrativa, profilemos ese tipo de detalles.

Clara Pellejer

Al final, *Anyone's Diary* es como si estuvieras leyendo a escondidas el diario de una persona por la noche y descubriendo todos los problemas que tiene con una ambientación nocturna y con luces muy tenues. Empezamos a analizar qué problemas podíamos tener con la VR: *motion sickness* (cinetosis), si estás jugando mucho rato se te cansan los ojos, etcétera. Queríamos que fuera un juego con el que pudieras jugar tranquilamente y que, si quisieras, pudieras pasártelo todo seguido sin ninguna dificultad, sin cambios bruscos de cámaras, con luces muy tenues que te arroparan y que la música, que es maravillosa, fuera muy ambiental. Todo eso te ayuda a sumergirte mucho en la historia y a centrarte en ella. Necesitábamos que nada



Yesterday

molestara; tenía que estar todo integrado y que te alentara a continuar en ese estado. Si vosotros tuvisteis esos problemas con los *props*, nosotros, con el tema del papel, tuvimos el problema de que cada objeto tenía su propia textura y sus pequeños detalles. Por ejemplo, si te asomas al cementerio puedes leer mi nombre en una lápida —de lo harta que acabé de las texturas [risas]—, hay detallitos así en todas partes. Queríamos que el jugador se entretuviera, que de verdad quisiera estar ahí y rebuscara por los rincones. Necesitábamos que el personaje fuera alguien a quien tú quisieras ayudar, que pensaras «esta persona lo está pasando mal y quiero ayudarla», teníamos que hacer que el jugador se encariñara con el espacio y el personaje y debíamos transmitir esa sensibilidad, que no sé si conseguimos, pero lo intentamos.

Adrián Castro

A mí una de las cosas que más me apasionan es el tema de la experimentación y, para eso, creo que no hay nada mejor que los mal llamados *Game Jam*, porque no dejan de ser patios de recreo para los desarrolladores. Y, en cuanto a la personalización y el cuidar los detalles hasta el extremo, creo que hacer

que el juego no sea solo la experiencia divertida, sino mimar y darle sentido a todo y que nada esté de más —pero que tampoco se sienta un vacío—, tiene mucho que ver con esa parte de experimentación; el buscar ir más allá de un simple momento interactivo, dejando una parte de mí, como desarrollador, en el juego que te estoy mostrando.

En uno de los últimos proyectos que hice junto a Edu Verz trabajamos en un videojuego que a nivel narrativo era muy intenso. Contaba una historia bastante dura sobre un conflicto bélico

que nos metía en un papel protagonista con una realidad muy cruda y donde teníamos que cuidar al extremo cada uno de los detalles para que no sobrase nada y, al mismo tiempo, aportase un matiz diferente de cara al jugador dentro de esa historia: desde diarios hasta elementos interactivos, pero no significativos dentro de la jugabilidad. Por ejemplo, este personaje tenía una caja de maquillaje que podía usar sin cambiar el juego en nada, pero esos detalles eran vitales dentro del contexto y enriquecían la ambientación.

Algunos de vosotros habéis trabajado en videojuegos específicos para VR. ¿Cómo concebís el diseño narrativo en este entorno? ¿Cómo cambia el hecho de que el jugador esté inmerso en el mundo la forma en la que se relaciona con él?

Tatiana Delgado

Creo que Clara lo ha expuesto muy bien antes. En VR no puedes usar trucos que se usan en juegos de pantalla plana, donde puedes seleccionar una cinemática, o coger una cámara y mirar lo que te interesa que mire el jugador. En nuestro juego, nada más iniciarlo, caía un meteorito que destruía una antena parabólica gigante. Como era el principio del juego, y el comienzo de la experiencia VR, todo el mundo se fascinaba mirando al suelo y agachándose para ver unas piedras mientras se ejecutaba el evento del meteorito y, por tanto, no se enteraban de nada. Al final, quitamos ese evento porque no captábamos la atención del jugador. Tienes que hacer un truco para aumentar el porcentaje de posibilidades para que vean ese evento, pero nada te garantiza el éxito al cien por cien, así que tienes que plantearlo con redundancia: si es algo muy importante debe estar contado en varios sitios para que la información no se pierda.

La VR es fascinante por la novedad que supone y lo rápido que ha evolucionado. Yo me di cuenta de que, al principio, la gente tenía una saturación de estímulos que les impedía retener la información y resolver los puzzles. A la hora de plantear un puzzle, al principio separábamos las piezas en dos

habitaciones, después en una misma y, por último, casi en la misma mesa. Los jugadores «reseteaban» la información una vez pasaban a otro entorno. Hay que ir viendo cómo van evolucionando los jugadores, lo que van aprendiendo sobre este medio y, si pierden la fascinación por el entorno nuevo, al final, son capaces de retener más información. También vimos que leer era muy incómodo en VR, por lo que inventamos un idioma para que el jugador llevara un traductor a modo de dispositivo con una pantalla que llevaba en la mano y podía acercarlo a sus ojos a la distancia que deseara. Lo mismo traducía que te aportaba una descripción. Los mensajes estaban limitados porque se mostraban de manera muy breve, como tuits, y el jugador podía adquirir y gestionar la información de forma mucho más cómoda.

Clara Pellejer

También nosotros nos encontramos con el problema de los textos. No teníamos opción de localización, ni de traductores, ni de doblaje porque teníamos presupuesto cero. Todo estaba diseñado a base de metáforas y alegorías y era el jugador quien veía la narrativa a través de los eventos. Y como ya ha comentado Tatiana: tú puedes jugar al

juego, que te gusten los puzzles y no haberte enterado de nada, todo depende del compromiso del jugador. Como leer los mensajes en VR es incómodo, y contábamos con la suerte de no usar ninguna voz por el tema de presupuesto, hicimos que el personaje no tuviera ni siquiera sexo definido y eso justificaba, de alguna manera, esa ausencia de voz.

Tatiana Delgado

Me parece muy bonita esa limitación y cómo lo solucionasteis. Yo creo que se diseña mejor con limitaciones.

Clara Pellejer

Es más, de las *Game Jams*, lo que más me gusta es coger la lista de las limitaciones y ver cuál vas a intentar introducir en el juego. Porque la temática, al final, te la puedes llevar al terreno que quieras. En las *Game Jams*, si no experimentas, ¿qué haces ahí? A mí me parece lo mejor para la creatividad.

Adrián Castro

Realmente poco más puedo añadir a lo que ya han dicho, estoy de acuerdo con Clara y Tatiana sobre el tema de las limitaciones, creo que nos hacen ir más allá y recorrer caminos que ni siquiera habíamos planteado. Es verdad que hay que usar diferentes trucos, ir guiando al jugador a través de ilusionismos, para que preste atención en un punto y no en otro. De repente, llega un punto en el que el jugador tiene libertad total de plantar el foco en cualquier sitio. Hay que buscar el modo de llamar su atención y decirle «es aquí donde está la historia», «es aquí donde está el mensaje y no en otro sitio». Al final, el canal sigue siendo el mismo, pero sí es cierto que cambia la exposición, por así decirlo, de ese canal.

Tatiana Delgado

Es muy importante probar el juego con la gente cuanto antes. Es vital en VR porque es un medio nuevo. Puedes tener una idea maravillosa y po-

nerla en práctica y que no funcione. Recuerdo que, en un caso, diseñamos una sala con cinco puzzles y aunque el puzzle número uno tenía focos y movimiento, los jugadores iban a una esquina donde no había nada. Al final acabamos moviendo ese puzzle a esa esquina. No supimos por qué, algo habría allí que llamaba la atención y que todo el mundo se iba para allá. El *play testing* con los jugadores es vital para comprobar cómo van a entender el juego y para que lo machaquen.

Clara Pellejer

Al final nosotros tenemos una educación visual y un entrenamiento que el usuario puede no tener. Ese testeo es imprescindible.

Josué Monchán

Yo no he diseñado nada en VR, y casi ni he jugado. Lo probé una vez y me mareé tanto que ya no lo he vuelto a intentar. Sí que puedo hablar sobre un apunte que ha dicho Tatiana con relación a la falacia del guionista: como no sabes muy bien adónde va a mirar el jugador y si hay alguna información que quieres darle, uno de los trucos es ponerlo en varios puntos. Es genial porque significa utilizar la no linealidad para justo lo contrario: en lugar de ramificar la historia, ramifícala tú, jugador, y yo te la iré uniendo de diferentes maneras. La no linealidad nos sirve tanto para abrir como para cerrar.

BLOQUE 4. LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO

Vemos que hay rasgos de los videojuegos que empieza a incorporar el cine (fragmentación espacio-temporal, bucles, personajes amnésicos, tramas múltiples) en lo que se ha llamado los puzzles films, o mindgame films, que ya en su nombre hace referencia al juego.

Sin embargo, creemos que el cine reelabora esta complejidad y esta parece retornar a las narrativas de los juegos, por ejemplo, en formas de narradores poco fiables, autorreferencialidad, personajes inestables con identidades escindidas o dobles, estructura temporal y espacial no secuencial, relatos paralelos e interconectados...

¿Cómo entendéis o utilizáis esta complejidad de las narrativas en vuestros proyectos? ¿Creéis que los juegos más independientes tienen mayor libertad para permitirse experimentar con estas cuestiones?

Josué Monchán

Para mí, el narrador no fiable es algo que me ha gustado desde que lo estudié en filología inglesa y entonces apenas estaba inmerso en videojuegos. En Pendulo Studios, sin saberlo, lo hemos usado en un juego donde te pasas un tercio de la historia jugando con el villano sin que el jugador lo sepa. El narrador ahí es el diseño de juego, es realmente el que te está obligando a hacer ese camino. Hemos estado probando a utilizar varios puntos de vista para contar lo mismo, o la ruptura del relato y, me atrevería a decir, que nos ha llegado a todos los occidentales con la serie de televisión *Perdidos* (*Lost*, J.J. Abrams, Damon Lindelof, 2004-2010). Fue un momento en el que se hizo muy evidente su influencia y el resto de las series intentaron imitarla. Me gusta ese concepto de ida y vuelta; que ahora el cine, como factura menos dinero que la industria del videojuego —incluso sumándose a la industria de la música—, de repente quiere copiar este formato y, a la vez, nosotros nos influenciarnos del cine.

Tatiana Delgado

Yo creo que justo con esta pregunta se hace muy evidente la necesidad de crear puentes con la academia que comentaba Víctor. En mi caso, diseño más por instinto, quizás por mi falta de tiempo para investigar. Es cierto que vas cogiendo elementos que te llaman la atención, que no se han

visto en videojuegos y los incorporas. Pero qué interesante sería este diálogo entre una persona como yo, como desarrolladora, que no está tan vinculada a la academia y hablar con vosotros, que estáis estudiando estas tendencias, y así poder incorporarlas a nuestros títulos. Ese tender puentes es muy interesante y necesario.

Adrián Castro

Totalmente de acuerdo con Josué: del atrevimiento del instinto que llegó a ser popular y se fue globalizando, por así decirlo, hasta convertirse en un lenguaje estandarizado. Al final no es más que una especie de ciclo en el que actualmente llegamos a que ese péndulo abarque mucho más de lo que abarcaba en un principio. Creo que esto forma parte del proceso de madurez y aquí entra la necesidad imperiosa de empezar a preguntarse qué es instintivo o influencia y por qué sucede; de analizar por qué cuando diseñamos algo de una manera, ya sea diseño narrativo o de juego, se tocan ciertas teclas que no se tocan para otra plataforma o medio y empezar a darle a todo el nombre que tiene. Es bonito porque, además, estamos en un momento en el que la relación academia-desarrollo, por así decirlo, se hace cada vez más necesaria precisamente por esto, porque empiezan a surgir cuestiones, movimientos o discursos que hay que abarcar a otro nivel. Lo que sería injusto sería meternos a hacer interpretaciones de cuánto

estamos avanzando a nivel generacional —tanto de las personas que diseñamos videojuegos como de las que los consumen— y que nos quedáramos en la superficie a la hora de analizar y de asentar bases para cuestionar nuestra propia disciplina y lo que hacemos.

Clara Pellejer

Además, el estudio académico de todas estas influencias puede hacer que nos podamos adelantar. Si simplemente vemos que algo funciona o se está estandarizando, pero no vamos la raíz o buscamos de dónde sale, tampoco podemos adelantarnos a

qué tendencias y a cuáles van a ser las necesidades del público en un futuro. Me parece necesario este análisis, el acotar términos y definiciones de conceptos porque yo sí lo echo mucho en falta en mi formación. El público, al final, estandariza unas cosas y ya no le parece algo novedoso, como el ejemplo de *Perdidos*, o cuando ves una comedia romántica y piensas «otra comedia romántica más, todas son iguales». La gente se cansa de los mismos patrones. Analizar todo esto me parece muy importante y que exista este diálogo entre la gente que estudia y lo enseña con la gente desarrolla me parece esencial.

Y, por último, ¿qué videojuego os ha sorprendido por su narrativa?

Tatiana Delgado

A mí me impresionó mucho *What Remains Of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) porque te hace partícipe de las acciones. Como el jugador lanza las consecuencias, me parece flipante esa forma de introducirte dentro de la historia.

Adrián Castro

Kentucky Route Zero (Carboard Computer, 2013) me reventó la cabeza por completo. Intenté enfrentarme de la manera más aséptica posible, sin saber de qué iba y, de repente, empecé a ver cómo planteaba la historia y cómo iban ocurriendo las cosas. La verdad que me impresionó bastante. Si tuviera que quedarme con uno, hay muchísimos, pero por la sensación de sorpresa que me generó por cómo estaba planteado todo, elegiría este.

Josué Monchán

Katana Zero (Askiisoft, 2019) es un juego que, aparentemente, no tiene ninguna vocación narrativa. Pero es de esas cosas pequeñas que descubres y dices «qué guay, a lo mejor esto se ha hecho hace mil años, pero yo no lo sabía». Inicias una conversación jugable, de las que tienes opciones para elegir y, en lugar de que aparezcan todas las opciones de

conversación a la vez, primero te sale la posibilidad de interrumpir con un «cállate» antes de que el otro personaje termine de hablar. Esto es lo que ha comentado antes Tatiana sobre cómo quiere jugar cada tipo de jugador: yo introduzco elementos narrativos en el juego, pero sé que hay jugadores que no los quieren y les estoy dando la opción de que digan abiertamente «no quiero narrativa». Eso me pareció muy novedoso porque lo hacen como una excusa narrativa, no es un botón de cancelar. Este tipo de herramientas tan pequeñas me flipan, me parece que «rascar» en estos detalles es mejor que tener un concepto grande más complejo. *Katana Zero* no es un juego que vaya a pasar a la historia por su narrativa, pero considero que tiene una herramienta innovadora.

Clara Pellejer

Durante la cuarentena jugué a *Wandersong* (Greg Lobanov, Dumb and Fat Games, 2018). La historia es de aventuras: te dicen que eres el héroe que salvará todo y te embarcas en un viaje. La cuestión es que eres un bardo y tu mecánica principal es cantar, ya sea para tomar decisiones en diálogos, desbloquear puzzles o para luchar. Pero de repente manejas a una chica con espada que lo va destro-

zando todo: ya no hay opción de dialogar o de resolver los conflictos de forma amistosa, ella es la verdadera heroína. Después vuelves a jugar con el bardo y todo ha cambiado. Ya no cantas alegremente, sólo musitas vagamente alguna nota mal afinada, toda la ciudad es súper gris y hay un elemento nuevo: un reloj. Las horas pasan a medida que te mueves, cambias de zona, canturreas, etc. Es una ciudad con su ritmo pesado, sus horarios, sus fábricas y su ambiente. El personaje está deprimido y todo su entorno y las mecánicas cambian para adaptarse a la historia de ese preciso momento, lo que me cambió toda la perspectiva de lo que estaba jugando hasta entonces. ■

I clausura

MARTA MARTÍN NÚÑEZ

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

El diseño narrativo de videojuegos, más allá de lo que consideraríamos la narrativa estricta vinculada al desarrollo de los acontecimientos, se sitúa en el corazón del diseño conceptual del videojuego, en estrecha vinculación con otros ámbitos como el diseño de mecánicas, puzzles y niveles, las posibilidades de agencia e interacción del jugador, el arte conceptual del juego, o las posibilidades tecnológicas. El diálogo mantenido con Tatiana Delgado, Josué Monchán, Clara Pellejer y Adrián Castro, que desde diferentes ámbitos han abordado todas estas facetas, nos ha señalado cómo todas ellas son relevantes de una u otra forma para conseguir una experiencia narrativa más profunda. La complejidad del videojuego como producto cultural, donde son necesarios conocimientos tanto técnicos como artísticos y humanísticos muestra también cómo ninguno de estos campos es autosuficiente por sí mismo, y las ideas más interesantes surgen, precisamente, en las zonas limítrofes, cuando se cruzan conocimientos y cuando los diferentes diseñadores y desarrolladores son capaces de entender y comunicarse con los distintos departamentos.

Los diseñadores se enfrentan al reto de diseñar mundos —y todo lo que albergan— en el que los jugadores interactúen en el espacio de forma libre pero, al mismo tiempo, guiados por el juego de forma sutil para encontrarse con las piezas clave que les permitirán progresar. En este sentido, su trabajo se parece al de los «ilusionistas», capaces de dirigir la mirada del jugador con trucos de «magia», tratando de no ser descubiertos. Los nuevos espacios como la realidad virtual, por ello, pre-

sentan nuevos retos para diseñadores y desarrolladores porque la fascinación de los jugadores con el entorno es tal, que son incapaces, en muchas ocasiones, de predecir —y así guiar— sus comportamientos. Nos ha resultado especialmente revelador la importancia que todos los entrevistados han concedido a los detalles. Esto es especialmente importante en la construcción de los personajes donde todo, desde sus rasgos físicos o psicológicos, que emergen en sus diálogos, hasta el diseño de espacios, *props* y pertenencias, debe estar pensado y diseñado para transmitir su personalidad y su pasado. Pero también desde el diseño artístico, en el que cada objeto y cada textura es única para crear la ambientación necesaria, y, por supuesto, en el diseño de mecánicas, puzzles y niveles, donde las curvas de dificultad deben estar perfectamente pensadas y diseñadas para lograr el adecuado equilibrio entre reto y superación en consonancia con los momentos de tensión dramática.

Los videojuegos, como un producto cultural de enorme riqueza y complejidad, requieren así una formación variada, completa y diversa. Como espacio virtual y remediador, necesitan nutrirse de otras formas culturales y la cinematográfica es una, quizá la más evidente por el peso del lenguaje audiovisual en nuestra cultura. Pero también otras manifestaciones, que desde terrenos (en principio) más alejados, pueden aportar una enorme riqueza a las experiencias lúdicas, como la literatura y sus sistemas de narradores, el teatro y la concepción del espacio, o las *performances* conceptuales y su forma de interactuar con el público. ■

ILUSIONISTAS DIGITALES. EL DISEÑO NARRATIVO EN EL VIDEOJUEGO ESPAÑOL

Resumen

Siguiendo la línea marcada por la temática del número, la sección *(Des)encuentros* plantea una serie de cuestiones clave para comprender las diferentes vertientes vinculadas al diseño narrativo de videojuegos centrado en la industria española en forma de diálogo entre profesionales de diferentes áreas, Tatiana Delgado, Josué Monchán, Clara Pellejer y Adrián Castro, con los académicos Víctor Navarro Remesal y Marta Martín Núñez. El diálogo abordará, en primer lugar, cuestiones contextuales como los cambios de sensibilidad de la industria hacia la importancia de la profundidad narrativa de los videojuegos, el papel que juega la formación reglada en diseño y desarrollo de videojuegos, o la importancia de cultivar las conexiones con otras formas culturales, como el cine, pero también con otras formas menos evidentes como el arte conceptual o el teatro. A continuación, el diálogo profundizará en aspectos de la creación de videojuegos, como las relaciones entre diseño de juego y narrativa, la libertad y agencia del jugador, la narrativa ambiental y las particularidades de la narrativa en los espacios de realidad virtual, o la integración de rasgos de complejidad narrativa.

Palabras clave

Videojuego; Videojuego español; Narrativa; Ludonarrativa; Diseño narrativo de videojuegos.

Autores

Tatiana Delgado (Madrid, 1975) ha trabajado en la industria del videojuego como Game Designer y Level Designer durante más de diecisiete años, en empresas como Rebel Act Studios, Enigma Software Productions, Zinkia, Tequila Works, Gameloft y King, desarrollando juegos para PC, Xbox, Wii, DS y dispositivos móviles. En 2017 cofundó el estudio Vertical Robot dedicado a la Realidad Virtual, donde se ocupó del diseño y la narrativa de los juegos *Daedalus* (2017) y *Red Matter* (2018). Actualmente ha cofundado el estudio Out of the Blue, dedicado al desarrollo de juegos narrativos de puzles, donde acaba de publicar *Call of the Sea* para PC y Xbox (2020). Contacto: info@revistaatalante.com.

Josué Monchán (Lleida, 1973) ha trabajado en la industria de los videojuegos durante quince años, donde ha escrito, entre otros, para Pendulo Studios (sagas *Runaway*, *Hollywood Monsters* y *Yesterday*) y ha recibido premios como el Excellence in Storytelling de Game Connection San Francisco 2015 por *Blues and Bullets* de A Crowd of Monsters (2015).

DIGITAL ILLUSIONISTS: NARRATIVE DESIGN IN THE SPANISH VIDEO GAME

Abstract

In keeping with the theme of this issue, the *(Dis)Agreements* section explores a series of key questions in an effort to understand the different dimensions of the narrative design of video games, focusing on the Spanish industry, in the form of a dialogue between professionals from different areas: Tatiana Delgado, Josué Monchán, Clara Pellejer and Adrián Castro, with the academics Víctor Navarro Remesal, and Marta Martín Núñez. The dialogue begins with a discussion of contextual issues like the shift of sensibility in the industry towards an awareness of the importance of narrative depth in video games, the role of regulated training in video game design and development, and the importance of cultivating connections with other cultural forms like cinema, but also with less obvious forms like conceptual art or theatre. The conversation then moves onto aspects of video game creation, such as the relationship between game design and narrative, player freedom and agency, environmental storytelling and the particularities of narrative in virtual reality, and the integration of features of narrative complexity.

Key Words

Video games; Spanish video games; Narrative; Ludonarrative; Video game narrative design.

Authors

Tatiana Delgado (Madrid, 1975) has worked in the video game industry as a game designer and level designer for more than seventeen years, for companies like Rebel Act Studios, Enigma Software Productions, Zinkia, Tequila Works, Gameloft, and King, developing games for PC, Xbox, Wii, DS, and mobile devices. In 2017, she co-founded the Vertical Robot studio dedicated to virtual reality, where she worked on the design and narrative for the games *Daedalus* (2017) and *Red Matter* (2018). Currently, she is co-founder of the studio Out of the Blue, dedicated to the development of narrative puzzle games, where she has just released *Call of the Sea* for PC and Xbox (2020). Contact: info@revistaatalante.com.

Josué Monchán (Lleida, 1973) has worked in the video game industry for fifteen years. For Pendulo Studios he wrote the *Runaway* sagas, *Hollywood Monsters*, and *Yesterday*, and he has received awards including the Excellence in Storytelling award at Game Connection San Francisco in 2015 for *Blues and Bullets* (A Crowd of Monsters, 2015). He has also translated

También es traductor (*Papers Please* (Lucas Pope, 2013), *Shovel Knight* (Yacht Club Games, 2014), *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018), *Return of the Obra Dinn*, Lucas Pope, 2018) y docente (UCM, UFV y UVigo, entre otras). Su último trabajo publicado, *Blacksad: Under the Skin* (Pendulo Studios, 2019), que adapta al videojuego el multipremiado cómic de Guarnido y Díaz Canales, fue galardonado como Mejor juego de Aventura-Acción en la feria alemana Gamescom. Contacto: info@revistaatalante.com.

Clara Pellejer (Zaragoza, 1992) es cofundadora de World Domination Project Studio, donde ha desarrollado *Anyone's Diary* (2019), un juego en VR para Play Station, como artista 2D y 3D y participando también en el desarrollo narrativo. Este juego fue galardonado con el premio a la propuesta VR más innovadora de 3Dwire 2018 y obtuvo tres nominaciones a los Premios PlayStation Talents 2017 por Mejor Concept Art, Mejor Valorado por la Prensa y Mejor Utilización de Plataforma PlayStation. Ha recibido la beca Women in Games de Florida Replay por sus proyectos *Kihote* (2017) y *Kawaii Vader* (2018) y fue finalista en School Leads 2018 con una ponencia sobre VR en el Congreso Internacional Mundos Digitales 2018 en A Coruña. Actualmente trabaja como artista de texturas y modeladora 3D en el juego *Anima, song from the Abyss*. Contacto: info@revistaatalante.com.

Adrián Castro (Sevilla, 1987) es desarrollador de videojuegos con formación técnica y académica. Ha trabajado en el desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas para diversas plataformas: desde ordenador a realidad virtual, pasando por dispositivos portátiles y consolas. Ha trabajado en el departamento de comportamiento del jugador de *League of Legends*; diseñando protocolos y estrategias dentro de Riot Games. Actualmente imparte la asignatura Diseño de Juego en todos los cursos y másteres que ofrece la Escuela Superior de Videojuego y Arte Digital de Málaga. Contacto: info@revistaatalante.com.

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 of Copenhagen, 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

the games *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), *Shovel Knight* (Yacht Club Games, 2014), *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2018), and *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope, 2018), and he has taught at Spanish universities including UCM, UFV and UVigo. His most recent game, *Blacksad: Under the Skin* (Pendulo Studios, 2019), which adapts Guarnido and Díaz Canales' award-winning comic series to the video-game medium, won Best Action-Adventure Game at Germany's Gamescom trade fair. Contact: info@revistaatalante.com.

Clara Pellejer (Zaragoza, 1992) is the co-founder of World Domination Project Studio, where she developed *Anyone's Diary* (2019), a game in VR for Play Station, as the 2D and 3D artist and also contributing to its narrative development. This game was awarded the 3D Wire prize for the most innovative VR game in 2018 and received three nominations in the PlayStation Talents Awards in 2017 for Best Concept Art, Best Game for the Press, and Best Use of the PlayStation Platform. She received the Women in Games grant from Florida Replay for her projects *Kihote* (2017) and *Kawaii Vader* (2018) and she was a finalist in School Leads 2018 with a talk on VR at the Congreso Internacional Mundos Digitales 2018 in A Coruña. She is currently working as a texture and 3D modelling artist on the game *Anima: Song from the Abyss*. Contact: info@revistaatalante.com.

Adrián Castro (Sevilla, 1987) is a video game developer with technical and academic training. He has worked on the development of video games and interactive experiences for various platforms, from virtual reality computers to portable devices and consoles. He worked in the *League of Legends* player behaviour department, designing protocols and strategies for Riot Games. He currently teaches the course in game design in all the undergraduate and master's programs offered by Escuela Superior de Videojuego y Arte Digital (EVAD) in Málaga. Contact: info@revistaatalante.com.

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

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.

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.

Referencia de este artículo

Martín Núñez, M., Navarro Remesal, V., Castro, A., Delgado, T., Monchán, J., Pellejer, C. (2021). Ilusionistas digitales. El diseño narrativo en el videojuego español. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 139-180.

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.

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.

Article reference

Martín Núñez, M., Navarro Remesal, V., Castro, A., Delgado, T., Monchán, J., Pellejer, C. (2021). Digital Illusionists: Narrative Design in the Spanish Video Game. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 139-180.

Edita / Published by



Licencia / License



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

SOLARIS,

Textos de cine

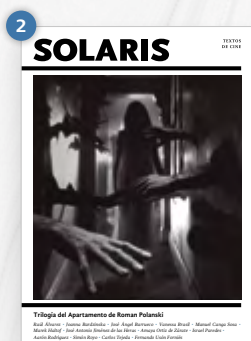
Los secretos que intuimos en el cine que nos fascina sin remedio.

Una publicación sobre CINE y PENSAMIENTO con textos de ensayo, comentario fílmico, análisis textual, filosofía, psicoanálisis, ¡y mucho más!



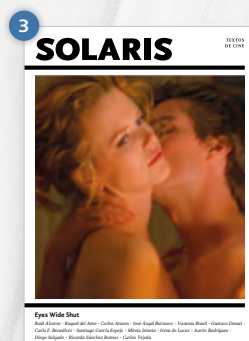
De Arrebato a Zulueta

244 páginas, color.
21€ PVP



Trilogía del Apartamento de Roman Polanski

320 páginas, color.
21€ PVP



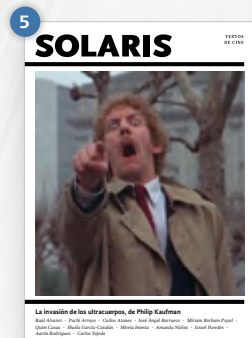
Eyes Wide Shut

244 páginas, color.
21€ PVP



Cine que hoy no se podría rodar

244 páginas, color.
21€ PVP



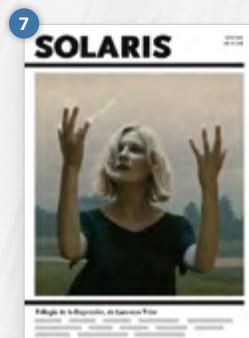
La invasión de los ultracuerpos, de Philip Kaufman

PRÓXIMAMENTE



Paolo Sorrentino

PRÓXIMAMENTE



Trilogía de la depresión, de Lars von Trier

PRÓXIMAMENTE

Consigue los números que desees o suscríbete para recibir los próximos, en: www.tramaeditorial.es.

Gastos de envío GRATIS en España.

t
trama
EDITORIAL.ES

S
SOLARIS

PUNTOS DE FUGA

**DE LADRONES Y GALANES. VARIACIONES
DEL CINE NEGRO EN LA TRILOGÍA
BARCELONESA DE ARTURO FERNÁNDEZ
Y JULIO COLL (1956-1959)**

Ignacio Gaztaka Eguskiza
Víctor Iturregui-Motilola

**TRAS LAS HUELLAS DE BILLY BUDD: UN
ANÁLISIS DE BUEN TRABAJO**

Miguel Olea Romacho

**EN TIEMPOS DE LAS ATADURAS (HISTORIA
ET CONSUETUDINES FRANCORUM
FEUDORUM), DE JOSÉ ANTONIO
FERNÁNDEZ «FER»: LA MUERTE DE
FRANCO EN ANIMACIÓN**

Mercedes Álvarez San Román
Nancy Berthier

**«ES IMPOSIBLE QUE VUELVA A SER ESA
MUJER»: CUERPO E IDENTIDAD EN
QUIÉN TE CANTARÁ**

Mercedes Ontoria-Peña

DE LADRONES Y GALANES. VARIACIONES DEL CINE NEGRO EN LA TRILOGÍA BARCELONESA DE ARTURO FERNÁNDEZ Y JULIO COLL (1956-1959)

IGNACIO GAZTAKA EGUSKIZA
VÍCTOR ITURREGUI-MOTILOA

INTRODUCCIÓN

Con motivo del reciente fallecimiento de Arturo Fernández (1929-2019), se ha considerado pertinente llevar a cabo un estudio respecto a su figura y el impacto que el género del cine negro tuvo en los inicios de su carrera. El objetivo de esta investigación responde a un carácter binomial. Por un lado, pretende rescatar del olvido una de las épocas más enriquecedoras del séptimo arte español: el cine *noir* barcelonés. Por otro, tiene por objeto recordar el rostro del protagonista que retrató esta época en cuestión —Arturo Fernández— y traer al presente a uno de los autores capitales del género: Julio Coll.

Retrotrayéndonos a los años cincuenta, resulta oportuno señalar la ausencia de estudios que profundicen en la colaboración del tándem. Por ello, esta investigación consistirá en realizar un análisis cinematográfico que dilucide las claves te-

máticas, narrativas y formales del cine negro barcelonés, tomando como muestra el tridente que conforma la sociedad creada entre los dos protagonistas de estas líneas: *Nunca es demasiado tarde* (Julio Coll, 1956), *Distrito quinto* (Julio Coll, 1957) y *Un vaso de whisky* (Julio Coll, 1959)¹. Siguiendo esta pista bidireccional, la metodología aplicada servirá, primero, para (de)mostrar la evolución exponencial de la responsabilidad narrativa que Fernández fue adquiriendo de obra en obra, comenzando como personaje secundario, pasando a coprotagonista y alcanzando la cima como estrella sobre la que se focaliza todo el relato. En segundo lugar, evidenciará cómo la firma autoral de Coll se ha visto caracterizada, entre otras cuestiones, por la proliferación de personajes atormentados por la culpa, con complicados cuadros psicológicos² y una fuerte incapacidad para escapar de un entorno urbanístico que los lleva por la senda de la delincuencia.

BARCELONA, CINE Y LA ESPAÑA DE LOS AÑOS CINCUENTA

«El queso está podrido en todas partes, y ya no hay forma de comérselo sin tragarse algún gusano». Estas son unas de las últimas palabras que Arturo Fernández espeta a Alfredo Landa en *El crack dos* (José Luis Garci, 1983), secuela de aquel film que despertó de su letargo a un género tímido en España durante años. En esta tensa secuencia, que se alarga hasta los diez minutos, Germán Areta acude a la mansión del vil don Gregorio para sacarle información sobre el asesinato de un compañero. El primero le dice que ha llegado tarde, que tiene prisa por zanjar el asunto. Esta insistencia trae a la memoria la impaciencia y el violento discurrir del tiempo que atenazaba a los personajes de Fernández en sus primeros papeles importantes con Coll. A juzgar por esto, y por los evidentes rasgos de la figura arquetípica del truhan, parece como si el personaje de Víctor en *Un vaso de whisky* hubiera llevado al máximo nivel sus estafas y robos.

Aquel fue el último papel de Fernández en el cine negro, después de muchos años sin haber trabajado en este terreno, y una de sus actuaciones aisladas y tardías en el cine. El célebre intérprete asturiano dedicaría su última etapa artística casi enteramente a los escenarios; muy lejos quedaba ya su consagración en la década de los cincuenta. Se puede tomar esta fugaz aparición, en los últimos compases del relato e investido en los ropajes de un perfil de fácil identificación, como un pequeño homenaje por parte de Garci a los años negros de Fernández bajo la tutela de Coll. Por si fuera poco, el villano don Gregorio completa ese arco de relevancia que, en línea ascendente en cuanto al peso protagonístico, recorrieron los hombres interpretados por el actor asturiano: de criminal de poca monta en *Nunca es demasiado tarde*, pasando por el desconfiado ladrón encerrado en su propia casa de *Distrito quinto*, llegando al manipulador rufián de un *Un vaso de whisky*.

No hay que olvidarse del significado que subyace en la superficie de la ilustrativa sentencia de don Gregorio. Teniendo en cuenta tanto el contenido intradieético de la frase (la trama de altas esferas que Areta trata de resolver) como el contexto sociocultural de la película de Garci (con un golpe de estado muy reciente y una accidentada Transición aún en ciernes), la estructura roída por parásitos resulta cuando menos familiar. Salvando las distancias, el ambiente opresivo, sin escapatoria, de una sociedad manipulada por políticos y empresarios de *El crack dos* recoge los ecos de los estertores del primer y férreo franquismo.

Si bien hasta los años cincuenta la producción cinematográfica española se orientaba más hacia la diversión que hacia la reflexión, en el decenio comprendido entre 1951 y 1962, el leve aperturismo social y económico de la dictadura española permitió que algunos cineastas ampliasen el espectro de posibilidades estéticas y argumentales. Además, durante estos años tuvo lugar el éxodo masivo del campo a las ciudades. El cine de Julio Coll trató este asunto social con ligeras variaciones. A grandes rasgos, la trilogía negra representa la inadaptación e imposibilidad de escape (o de huida problemática) de la jungla de asfalto y sus dificultades; asimismo, ilustra la compleja vuelta a lo rural, encarnada en la figura poliédrica del ladrón. Todo bajo la égida del género en boga en la época tanto en Europa como en Estados Unidos.

ESCALA DE NEGROS. EL NOIR EN ESPAÑA

Pese a que existen diversos trabajos que ponen el foco historiográfico sobre la singular década de los cincuenta en la cinematografía e industria españolas, la figura de Julio Coll, y su indisociable colaboración con Arturo Fernández, no ha dejado de ser una pieza más en este puzzle. Intercambiable por otras de características similares, eso sí, no por ello pierde la relevancia y el valor que desde estas líneas se quiere subrayar. Porque la trilogía

negra de la dupla Coll-Fernández se entronca en la obra de cierta serie de cineastas que «hicieron sospechar de una cierta voluntad de estilo o cuando menos de mantenimiento de unas posiciones dignas dentro del cine oficial» (Monterde, 1995: 266). En este sentido, Monterde señala que estos directores tiraron finalmente la toalla, acuciados por la censura, lo cual no debe impedir que se profundice en sus trabajos, a un tiempo en primer plano (sus películas) y en plano general (el género negro).

De una forma u otra, hay un dato innegable: «la influencia que recibe el cine español del franquismo es la del cine de Hollywood y en mucha mayor medida que la ejercida por el neorrealismo italiano» (Talens et al., 2015: 78). Las condiciones comentadas más arriba habrían hecho imposible un neorrealismo español, un cine en la guerra latente como el italiano. Por lo tanto, es curioso que, ante este impedimento, los cineastas españoles optasen por otra corriente de compleja adaptación. ¿Cómo podría el cine patrio integrar en su genoma características de cinematografías ajenas?

Es importante dejar claro que «determinados cineastas y películas heredan, asimilan, transforman y revitalizan toda una serie de formas estéticas propias en las que se ha venido expresando históricamente la comunidad española» (Zunzunegui, 2018: 22). A raíz de esto, nos parece interesante analizar la fórmula manejada por el autor barcelonés: el cine negro como denominador común y la censura española como variable. Si bien no se detectan trazas de las tradiciones populares nacionales (a excepción quizás del flamenco en *Distrito quinto*), ese carácter español está impreso en la superficie extrafilmica. Es decir, «las trabas censoras que atañían de manera exclusiva a los contenidos, [sic] se prolongaban en trabas económicas» (Arocena, 2006: 83), y estas últimas condicionaban la forma de los films; era la España franquista la que influía en el material (y el quehacer) filmico y no su folclore el que era representado.

Tirando de este hilo, si se considera a estos films como cine negro, se debería dar por hecha la ambigüedad moral, materializada en las decisiones de iluminación y el blanco y negro, de las historias narradas en el *noir*. Algo que choca frontalmente con un régimen sin fisuras que, precisamente, en las expresiones artísticas tuvo mucha incidencia. Hay que tener en cuenta que en 1952 se creó la Junta de Clasificación y Censura de Películas Cinematográficas, órgano dependiente de la Dirección General de Cinematografía y Teatro (con José María García Escudero a la cabeza). Contradicciones aparte, «si el paisaje estilístico se puebla de recursos elípticos, dobles significados, alusiones indirectas, ambivalencias expresivas y tensiones subterráneas, entonces la ambigüedad narrativa y la turbulencia espesa de la atmósfera se convierten en el alimento natural y en la consecuencia estética inmediata de estas ficciones» (Heredero y Santamarina, 1998: 27).

CINE POLICIAL SIN AGENTES DE LA LEY

Avanzando un paso más allá, se señalan ahora aquellos detalles autorales específicos de los tres films de Julio Coll que suponen un alejamiento para con el *noir*, en general, y el cine negro español, en particular. En su estudio del cine policiaco español de los cincuenta, Medina indica las características esenciales del subgénero: «la violencia», «el crimen está siempre presente», «fuerte influencia del realismo» o «la angustia progresiva del espectador» (Medina, 2000: 15-16). En primer lugar, el cine negro o policiaco se caracteriza por un mínimo de realismo en tanto que, generalmente, este tipo de películas se rodaba en exteriores naturales reconocibles, dibujaba personajes vinculados estrechamente a la corrupción de su realidad y representaba la crudeza del día a día de la sociedad, tratando de dar respuesta a «cómo lo urbano contagia y contamina un mundo teóricamente puro» (Sánchez, 2001: 1081).

A partir de estos códigos, Coll solía limitar el relato a espacios teatrales muy localizados e intercambiables, sobre todo en *Distrito quinto*. Se podría considerar, por ello, que esta obra es su película más arriesgada y autoral (si se permite la etiqueta) y que se sale de la línea general de su trilogía de los cincuenta, ya que se sitúa en el extremo opuesto de algunos estilemas y decisiones de producción señalados más arriba, a la vez que su filiación policiaca es totalmente identificable. No agotemos esta idea: de la misma manera que la angustia y el suspense que marcan la experiencia del espectador son palpables, el narrador de *Distrito quinto* no muestra el atraco sobre el que pivota el relato. Por esta razón, la crítica ha venido a denominarla «la *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino, 1992) española» (Sánchez y Ocaña, 2016). Aunque, siendo justos, la película de Quentin Tarantino sería «la *Distrito quinto* estadounidense».

En segundo lugar, «la figura del detective privado es inexistente (ya que) supondría una puesta en duda hacia la labor de los cuerpos policiales» (Medina, 2017: 22). Salvo en *Un vaso de whisky*, las fuerzas del orden están prácticamente omitidas, de modo que se acentúa la marginalidad y la clandestinidad de los acontecimientos. Coll contradice esta afirmación: «nuestro cine policiaco en esta década está marcado por la obligación de ofrecer una imagen heroica de los agentes de la ley y las instituciones de la justicia» (Medina, 2017: 29). Esto se hace evidente en *Distrito quinto*, donde los únicos agentes que entran a escena son delincuentes que se están haciendo pasar por policías.

Por último, aunque las ficciones policiales (o negras) de la época están cargadas de moralina y es palmaria la tendencia a que «la representación de sus problemas [sea] irreflexiva y ciega» (Arocena, 2006: 102), en la trilogía negra de Coll-Fernández se intuyen esfuerzos destinados a ampliar la limitada visión estética e ideológica del arte español durante el primer franquismo. Como más adelante se verá, las conclusiones de estos relatos, de diversas formas, rebasan las directrices del final ideal institucional y dejan la puerta abierta a múltiples interpretaciones.

IMPOSIBILIDAD DE ESCAPE

El cine negro clásico no era posible en la España de los años cincuenta, porque no se podía jugar con la ambigüedad de lo que estaba bien y lo que estaba mal en la sociedad franquista. Tampoco era factible un realismo extremo para ilustrar temas sociales y culturales escabrosos (realista en el sentido de lo real, de la pobreza y miseria que estaba escondida bajo la «realidad oficial» y de proyección exterior del régimen). De modo que lo que quedan son relatos que no son sino un reflejo irregular de las fuentes primarias a las que acuden. En definitiva, la oscuridad de estas narraciones y sus puestas en escena remiten, en el caso español, a una causa evidente y directa: el ambiente político.

Coll y Fernández dan cuenta de aquel intento de aperturismo —o de salida de los márgenes del género y de la censura— para intentar hacer un cine más comprometido y crítico, así como de la evolución de estos esfuerzos en vano: el excesivo peso de la burocracia, la censura y la moral católica condujeron tanto a la carrera cinematográfica de Coll, como a los personajes de Fernández, a un final abierto en una calle sin salida.

NUNCA ES DEMASIADO TARDE

Esta obra narra la historia de Jorge, un criminal que huye a su cuna natal después de que un atraco en una fábrica se salde con una innecesaria muerte a manos de uno de sus colaboradores. Fuera de la ciudad, busca un refugio en el que decidir si se entrega a la policía y, con ello, devuelve el dinero que ha robado. Además, debe lidiar con el rencor y el rechazo de sus hermanos, por un lado, y con la responsabilidad hacia la mujer y el hijo (bastardo) a los que abandonó, por el otro. Todo ello amenazado por la inminente llegada de sus vengativos secuaces. Tras reconciliarse con su familia y recuperar el afecto de su pareja e hijo, se enfrenta a los ladrones. Finalmente, justo antes de entregarse, decide contraer matrimonio para

asegurarse un futuro menos trágico, es decir, busca el amparo y la estabilidad que otorga el modelo de familia tradicional católica, para así alejarse de la delincuencia que había marcado su vida hasta la fecha.

Tres son los temas que vertebran el relato de esta ópera prima de Coll: el arrepentimiento por haber cometido un crimen, el rechazo de la familia y el peso de la moral. A estos elementos del plano del contenido le corresponderá su pertinente materialización formal. El guion, por su parte, deposita en cada uno de los tres actos que configuran el relato un dilema que Jorge deberá, o no, resolver. Todo ello envuelto por una atmósfera de desconfianza e inquietud muy común en el género negro.

En el caso del primer tema, la redención del criminal, este está a su vez condicionado por dos coordenadas básicas: el tiempo y el espacio. El tiempo, puesto que Jorge no dispone de toda la vida para consumir su inculpación: le urge tomar una decisión. A este principio temático le acompañan diversas representaciones formales; la más evidente y presente en el cine de Coll atañe a los relojes. De hecho, la narración se inicia con un plano de un reloj marcando las dos en punto de la madrugada. Esta idea no se agota en el aspecto visual: el sonido y la música también contribuyen a construir esa tensión, con un tictac constante que aparece en las situaciones de mayor suspense. Este tímido ritmo marcado por las agujas del reloj evolucionará hasta el clamor de las campanas de la ermita local, que anunciará la hora de la boda de Jorge e Isabel y el final de la película.

De idéntica forma, el espacio ejerce su influencia en el desarrollo de los personajes, porque el relato se traslada rápidamente al pueblo de Jorge, donde tendrá lugar el resto de acontecimientos dramáticos. En este sentido, la figura del tren, medio de transporte utilizado por varios personajes durante el metraje, revela la importancia del enclave y la disyuntiva urbano-rural. En la escena que muestra el regreso de Jorge, la cámara inicia la idea de una panorámica, de un progreso, un

(supuesto) avance, pero se para justo debajo de las vías, en un pueblo a medio camino entre el aquí y el allá; Jorge no puede distanciarse más de momento. Además, de nuevo aparece el ferrocarril cuando se dispone a rendirse ante la ley, pero no lo coge, porque su hijo ha desaparecido y se queda para buscarlo. En suma, al mismo tiempo que su hermano pequeño trata de emularle, los ladrones llegan a la estación en el tren al que está a punto de subir. El entorno y la impotencia impiden que José materialice su deseo de dejar el pueblo y prosperar como su hermano, pero ese tren que le trae de vuelta con más problemas simboliza el encierro irremediable en el campo. Es aquí donde se localiza el tratamiento que hace Coll de un asunto capital en la España de su época: el retorno al pueblo desde la ciudad frente al éxodo rural a la metrópoli.

Hay que señalar que el desplazamiento dibujado por el tren en el primer caso es de izquierda a derecha, y en el segundo de derecha a izquierda. Otro breve y significativo ejemplo de la dialéctica del campo y el asfalto: una catálisis avisa al espectador de que el destino de Jorge se inclinará hacia el lado tradicional de la balanza, en detrimento de su vida moderna. En la escena en la que los ladrones visitan a una amiga de Jorge en la ciudad para sonsacarle información de su paradero, la mujer se encuentra sustituyendo un lienzo estilo Miró por un figurativo, realista y kitsch bodegón. Esto es, de lo nuevo a lo viejo, del progreso al retraso, de la abstracción a la rectitud. A fin de cuentas, de la evasión a través del arte a la reclusión obligada por la censura y la tradición. Esta decisión plástica guarda mucho más de lo que una simple elección decorativa pudiera denotar a primera vista.

Al rechazo de la sociedad rural y la familia se deben dedicar unas palabras. Coll usa el precepto narratológico de la donación para sentar las bases del acercamiento de Jorge a su hijo (el cual no sabe todavía que Jorge es su padre). Este problema está agravado por la relación de conveniencia que su



Imágenes 1 y 2. *Nunca es demasiado tarde*

hermano Antonio inició con Isabel a modo de consuelo ante la marcha de Jorge. En su primer contacto, el niño cree que Jorge es un ladrón (precisamente lo es). A partir de aquí, el relato se encarga de establecer la resolución de su relación: si Jorge recupera a su hijo será a costa de caer en manos de la justicia. Este primer dilema se condensa en la siguiente imagen: Jorge Jr. apunta con su revólver a un Jorge Sr. al otro lado de la verja de su masía, que bien podría ser la cárcel a la que está abocado. En una de sus numerosas interacciones antes de revelar el secreto, el pequeño Jorge le dice que quiere ser policía y le enseña la placa de *sheriff* con la que habitualmente fantasea. Así pues, en el intercambio de objetos que marca su investidura como padre, el hijo le entrega esta placa de mentira, anticipo de la rendición ante la ley. Jorge, por su parte, le regala la cuchilla de afeitar, símbolo,

por un lado, del trasvase de la responsabilidad que el niño deberá asumir ante la ausencia de la figura paterna y, por el otro, de su abandono del mundo criminal al final del filme.

En contigüidad con estos dos temas está el correspondiente a la religión como única vía de perdón. Dos son los acontecimientos que centrarán el análisis: la búsqueda de una persona que equilibre los deteriorados cimientos de la institución familiar y el matrimonio exprés como solución provisional ante la presumible entrada de Jorge en prisión. Para ello, el protagonista deberá resolver una segunda situación dilemática: devolver el dinero y tener menos años de condena o quedarse con él, pero ser castigado por más tiempo. Esto es, vivir con humildad y la conciencia tranquila, frente a la riqueza y su consiguiente podredumbre espiritual. Por si no fuera suficiente, en torno a los tres hermanos sobrevuela la figura del padre fallecido: su ausencia se muestra a través del sillón vacío que comanda el salón de la casa. Para su hermano mayor, Antonio, Jorge es como si estuviera muerto, como si el hermano pródigo (palmarias son las resonancias bíblicas de esta trama) fuese un fantasma. Coll resuelve este conflicto con la unión de los hermanos frente al desafío de la pareja de ladrones (Arturo Fernández da vida a uno de ellos). Esta alianza redentora cristaliza en el plano en el que Jorge ocupa la mecedora del padre, verdade-

Imagen 3. *Nunca es demasiado tarde*





Imagen 4. *Nunca es demasiado tarde*

ro trono de la familia. La falsa pistola, con la que antes apuntaba Jorge Jr. a su padre, parece la misma que ahora encañona a Jorge Sr. La diferencia estriba en que, en este caso, no hay mentira en la amenaza de muerte.

En una resolución más negativa, Coll clausura el relato, pero deja abierto el discurrir dramático de la diégesis. Esa suspensión fatalista se aleja de los finales cerrados que pueblan el género: no hay rastro de la muerte o arresto del antihéroe a manos de la policía que celebre la eficacia de la ley. Al mismo tiempo, estas variaciones, junto con la habitual carga simbólica de los objetos y la asfixiante puesta en escena, atestiguan su pertenencia a esa veta nacional del cine negro que es el “noir ibérico”, a caballo entre la tradición y la actualización—tal y como propone Martín (2018)—. Por mucho que los hermanos dejen atrás a su padre real con la iniciativa de Jorge, en un nivel superior siguen bajo el yugo de otro líder rector: el Estado franquista de radical fe católica, representante de Dios en España. La película acaba a las puertas de la iglesia del pueblo, la única salida moral para Jorge. Al menos de momento, porque el narrador no quiere que se sepa cuál de los dos caminos tomará el protagonista, es decir, si el último dilema, aceptar la redención que ofrece la salida religiosa, resuelve o suspende los dos anteriores.

DISTRITO QUINTO

Se trata de la segunda obra de la trilogía negra de Coll y la primera de Juro Films (Castro de Paz, 1997: 421), tal y como anuncia el primer fotograma de la misma, y está coprotagonizada por Arturo Fernández —en el papel de Gerardo, líder de una banda de criminales aficionados— y Alberto Closas —Juan Alcover, experto ladrón de guante blanco—. Este largometraje resulta ser «el único rincón de la producción española por donde los *outsiders* pueden llegar a ser los protagonistas» (Heredero, 1993: 219). Esta obra prueba el peso y responsabilidad que asume Fernández respecto a su anterior film junto con Coll, quien asume este salto cualitativo responsabilizándose de la película en tres niveles distintos. Primero, adapta al cine un guion escrito para la comedia teatral por José María Espinas. Y, además, toma el mando tanto de la dirección como de la producción de la cinta. Esta demostración de polivalencia profesional hace que este film sea el más demostrativo de su firma como autor.

El largometraje narra la historia de unos rateeros que se reúnen en una academia de baile, propiedad de Miguel y Tina. Pretenden salir de la delincuencia, pero necesitan dar un último golpe. Su líder, Gerardo, parece muy confiado. Sin embargo, precisan de un ladrón de mayor talla, Juan, que es el último en llegar. Tras el robo, se reúnen en la academia David, Andrés —empleado de la empresa y encargado de dejar la caja abierta— y Marta. Todos aguardan a Juan, que transporta el botín. No obstante, su tardanza les hace sospechar de que ha huido con el dinero. Por este motivo alertan a la policía de que un tal Juan Alcover pretende cruzar la frontera. Ante esta situación, Juan decide que, si no puede escapar, ellos tampoco lo harán, reteniéndolos para que corran su misma suerte.

Distrito quinto relata en paralelo los acontecimientos anteriores y posteriores al atraco (omitido). En este sentido, la narración avanza a medida

que los personajes reconstruyen —mediante analepsis compartidas— lo sucedido hasta el momento en que Juan parece haberlos abandonado. Y es que alrededor de este hombre orbitan todos los recuerdos de los personajes. Juan es una persona dividida, al igual que la estructura del relato. Es decir, está demediado por su pasado y su presente. Esa brecha, que no acaba de cerrarse, lo habilita, al final de su transformación, a involucionar moralmente para acabar participando en el golpe. De hecho, muestra de esa división interna es el doble nombre que configura a este personaje. Ahora se hace llamar Juan, un honrado ciudadano que pretende darse la oportunidad de empezar de cero. Por el contrario, antes se le conocía como Mario, discípulo predilecto del célebre criminal «el Marquesito».

Una gran duda enfrenta a este personaje con su *alter ego*. Para huir del mundo criminal debe, al mismo tiempo, salir de España. Irónicamente, su país natal lo encierra de dos formas distintas. Por un lado, las autoridades lo persiguen; por el otro, el régimen de totalitarismo que vive la sociedad es suficiente para querer huir del país. El dilema consiste en que exiliarse supondrá a Juan tener que volver a delinquir por última vez para obtener un pasaporte falso.

Sin embargo, ambas facetas guardan un rasgo en común: detestan la figura de la *femme fatale*, porque es capaz de destrozar emocional y físicamente a cualquier hombre. En *Distrito quinto*, de hecho, dos de ellas interactúan con Juan. En el pasado, él mismo fue víctima de María, a la que protege y maldice, persigue y repudia, víctima de la ambivalencia. María estuvo en la academia antes que él, huyendo de la policía, involucrada en el caso de «el Marquesito». Por este motivo, él se persona en este lugar. Del mismo modo, en el presente, Juan también odia a Marta, pues ve reflejado en ella aquello que María hizo con él: está fingiendo un enamoramiento por Andrés para involucrarlo en el robo. Así, el arquetipo de la *femme fatale* no varía en su contenido, solo en su forma.

Juan percibe aquello que otros no son capaces de apreciar, comprende el ritmo de los pasos (motivo que rima con la secuencia preciosista en la que Miguel baila un claqué en intimidad), siente la respiración y participa en los pensamientos de sus víctimas, tal y como le confiesa a Marta. En resumen, posee el don de la observación y, con ello, domina el arte de la mentira. Por eso, los demás le temen. Ese destino delictivo que les acecha y atrapa hace acto de presencia cuando pretende comprar el pasaporte falso con el que emigrar. Esta situación es catártica para él: desde ahí deja de ser Juan y pasa a ser el frío y despiadado Mario, que toma las riendas de la banda. Su pasado se impone a su presente, tal y como Gerardo reza: «En nuestra profesión, como los toreros, nunca nos retiramos del todo».

Además, la narración dibuja una Barcelona en la que la desconfianza con el otro y la mentira rigen la (no) convivencia en sociedad. Asimismo, todos los miembros de la banda comparten con Juan esta búsqueda desesperada de un futuro mejor, lejos de la metrópoli. Desde un punto de vista materialista y cínico, respectivamente, Gerardo quiere un coche deportivo con el que huir, mientras que Marta sueña con formar una familia en el campo. Andrés, enamorado de la *femme fatale*, quiere ser su marido, pues le ha inducido a ello. Por otro lado, la narración también explora vías más metafóricas de escape. Miguel y Tina comparten la meta de montar un espectáculo de *ballet*. David, que también busca evadirse de la realidad a través del arte, quiere sumergirse en el mundo de la literatura y publicar sus absurdos poemas.

LA ACADEMIA DE BAILE SIMBOLIZA ESE CONCEPTO DE LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA QUE EL WÉSTERN SITUÓ MÁS ALLÁ DE LA FRONTERA Y QUE EL CINE NEGRO TRASLADÓ DENTRO DE LOS LÍMITES URBANOS



Imágenes 5, 6, 7 y 8. Distrito quinto

A pesar de sus (fútiles) intentos, el individuo *colliano* se caracteriza por la imposibilidad de escapar de la jungla de asfalto. La academia de baile simboliza ese concepto de lucha por la supervivencia que el wéstern situó más allá de la frontera y que el cine negro trasladó dentro de los límites urbanos. A nivel formal, esa naturaleza salvaje queda plasmada en los motivos florales que decoran los estampados de las paredes. Iconográficamente, estas simulan una gran enredadera que, combinadas con las disposiciones formales, complementan la sensación de reclusión y asfixia a la que los expone la Barcelona *colliana*.

No escapa a la atención la pared de ladrillos pegada a la única ventana de la habitación de Juan, la mecedora de mimbre que atrapa a David, la baranda del rellano que encarcela a un ingenuo Andrés cuanto más cerca está de Marta o las sombras de una cristalera proyectadas por la luna a modo de barrotes de cárcel. Incluso el sofocante calor del verano en la ciudad, que los hace sudar y

desesperar, dilata el tiempo de espera que otorgan a Juan, configurando una metáfora bidireccional en la que el significado del tiempo adquiere sus dos direcciones semánticas.

Ante tal panorama, parece que la libertad no asoma por ninguna esquina. Es, de hecho, fuera de la academia, pero sin salir de ella, donde se escenifica el único momento de alivio dentro de la agobiante atmósfera barcelonesa. David mima un palomar que descansa en el balcón. Previamente, ha liberado a todas las aves que custodiaba, excepto a una. Al ver cómo Andrés delata a Juan ante la policía a través de una llamada telefónica (única vía de contacto con el exterior), comprende que él no es nadie para coartar la libertad de ningún ser (humano). A falta de un ser superior que los libere de la cárcel en la que ellos habitan, David suelta a la última de las aves que cuidaba pero que, a la vez, custodiaba. Ese momento de alivio mientras la ve desaparecer en el cielo es interrumpido por la aparición de Juan dirigiéndose a la academia.

A medida que sube por las escaleras en espiral (de criminalidad) del rellano, toda la banda comprende el fatal error cometido. El temor hacia el otro los ha acabado traicionando. Juan estaba tardando en llegar debido a las maniobras que andaba realizando para despistar a la policía. Andrés parece comprender en ese instante que, al que roba, se le corta la mano (de ahí lo poético de su herida) y, al que traiciona, se lo castiga más severamente. El segundero del reloj colgado de la pared —casi un miembro más de la banda— parece pendular más rápidamente ahora que no quieren que Juan alcance su destino. El sudor que los empapaba, gélido ahora, los congela. Sin embargo, Coll impide —conviene recordar— que el individuo escape de la ciudad. El pasaporte representaba para Juan su acceso a la libertad; sin embargo, al tratarse de un documento falsificado, su significado también lo es. Por este motivo, la liberación que esperaba alcanzar era un simple espejismo.

Para acabar, el *MacGuffin* del botín le sirve a Coll para presentar una narración con la que condensar todos los rasgos del cine *noir* en una academia de baile en la que se exploran los límites de la (des)confianza entre socios, que no amigos. A Gerardo y los suyos no parece preocuparles atender contra gente inocente. Sí, en cambio, traicionar al hombre al que temen y admiran. Y es que, durante la fase de las sospechas contra Juan (acto segundo), Marta afirma que «o es policía o todo lo contrario», equiparando a las fuerzas del orden de su época con los peores criminales. La obra abre rezando que «las barreras más fuertes que colocó Dios entre el hombre y el crimen son la Conciencia y la Religión», justo aquello de lo que carece este grupo de inadaptados.

Tal y como Coll acostumbra, la narración queda abierta: la policía no hace acto de presencia para detener a los ladrones; tampoco se da punto final a sus fechorías, ni al relato que las encuadra. Por ello, al igual que en las obras que anteceden y preceden a esta, hablar de «cine policiaco» (Medina, 2017: 20) resulta aventurado. Por su lado, el

rostro del cine barcelonés sienta las bases de su autoridad en la gran pantalla con esta obra, a la vez que prepara el trampolín para dar el salto al protagonismo absoluto en *Un vaso de whisky*.

UN VASO DE WHISKY

La última entrada en la enciclopedia española del cine negro, escrita al alimón por Julio Coll y Arturo Fernández, presenta a este último, el rostro de la trilogía, en todo su esplendor como actor y desempeñando el arquetipo que perfeccionaría durante su carrera. Respecto al primero, el ideólogo de estas obras, culminará su obra negra antes de abandonar el género y realizar el drama *Los cuervos*, también con Fernández como protagonista.

Un vaso de whisky es la historia de Víctor, un vividor de poco oficio y mucho beneficio. Su amante, Laura, tras uno de los múltiples desplantes de su pareja, entra en una fuerte depresión que la empuja a alcoholizarse. Mientras, él arrastra a unos amigos a la playa y destrozan la propiedad de un hotel. María, su dueña, los retiene hasta que paguen los desperfectos. Víctor logra eludir el conflicto seduciéndola, para, seguidamente, abandonarla. A su vuelta a la ciudad, se dará de bruces con su propio desenfreno: Laura, en una vorágine de alcohol y desolación, muere atropellada en un

Imagen 9. *Un vaso de whisky*



accidente. Raúl, boxeador y pretendiente de ella, carga toda la culpa sobre Víctor. Por ello, le propina una paliza que lo deja medio muerto. Afortunadamente, María lo encuentra en la calle, tirado, y se compadece. No obstante, sus gritos de ayuda no son recibidos por nadie.

Coll convoca ciertas estrategias narrativas y formales para dar forma a una idea fundamental: la irresponsabilidad del vicio y su correlación con el (des)engaño amoroso. El director se desmarca de las historias de robos y se concentra en las consecuencias que una vida de hedonismo acarrea en los seres más queridos. En este sentido, se considera aquí que Víctor es un «ladrón» de emociones. La única diferencia con los criminales de los anteriores films estriba en que sus «hurtos» se cometen a la vista de todos y con una sonrisa burlona en la boca, rasgo del truhan que en un futuro caracterizarían los papeles de Arturo Fernández. Ya desde el texto impreso sobre negro que precede a las imágenes del dominó se explicita la intención de criticar, desde la moral cristiana, «las insospechadas repercusiones de los actos humanos», tal y como reza el inicio de la obra. Para la consecución de estos fines, Coll utiliza la figura del efecto dominó para construir su estructura narrativa. Víctor irá recolectando las fichas que conforman esa hilera de engaños, aprovechamientos y pequeñas estafas. Lo que desconoce es que él es la última pieza, la que carga con el peso de las que han ido cayendo tras de él.

De idéntica forma a *Distrito quinto*, hay un detalle ambiental que agota al individuo: el calor vuelve a ser protagonista. Por ejemplo, el sofoco de Víctor en el primer guateque con unas jóvenes inglesas o la hoguera y posterior baño en la playa. En este sentido, cobra gran importancia la localización de la acción en Barcelona: Víctor va y viene, de la costa al interior, del sudor al refresco. Está en continuo y agotador movimiento. Sin embargo, se encuentra encerrado en un espacio mínimo. Asimismo, otro de los temas predilectos sobre los que hemos escrito en los anteriores apartados es el

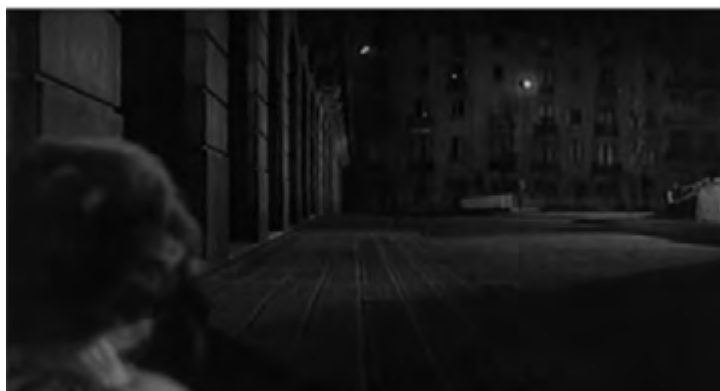


Imagen 10. Un vaso de whisky

del tiempo. El individuo *colliano* existe en la ficción bajo el dominio de Cronos: tanto por falta como por dilatación de él, el tiempo condiciona las acciones de los protagonistas de esta trilogía, sobre todo gracias a la iteración narrativa de acontecimientos, en concreto los ligues y visitas de Víctor al cabaret donde coinciden muchos personajes.

Tirando del hilo temporal puede concluirse que Coll entiende y representa el tiempo de una forma dual y complementaria: en su sentido meteorológico, a través del sopor que atenaza a los personajes, y del lado cronológico, de causas y consecuencias, verdadero motor de la narración. Para ilustrar esta argumentación, una elocuente imagen: tras la paliza, se muestra a un Víctor medio muerto, que a duras penas puede incorporarse, apoyándose en el marco de una ventana circular, en forma de reloj, sugiriendo, así, los últimos instantes de su vida y de la narración.

Los instantes finales completan, narrativamente, el sentido de este plano. Otro rasgo común de los tres films analizados es que la película se clausura con un final abierto y abrupto, que no despeja las dudas planteadas durante la narración. Formalmente, esta imagen abrocha el conjunto con un desolador campo vacío en profundidad de campo. Fuera de foco, la cabeza de María sosteniendo a un Víctor moribundo. Una calle sin gente que se extiende hacia un punto de fuga que



Imágenes 11 y 12. *Un vaso de whisky*

no es sino el agujero negro de un callejón. La chica, todavía enamorada, finalmente le auxilia, pero, quizás, esta vez sí que es demasiado tarde. No escapan a nuestra mirada las columnas del edificio de la parte izquierda del encuadre, ordenadas a la manera de la hilera de fichas de dominó del comienzo. Dispuestas una tras otra, parece que están a punto de caer, empujándose sucesivamente, hasta socavar a un moribundo Víctor.

Para terminar, pararemos mientes en las características policiacas que, esta vez sí, están más acusadas que en los otros dos films, en tanto que aquí se encarnan en un personaje en concreto, mientras que en las anteriores la policía ejerce presión en los personajes sin necesidad de aparecer en pantalla. Sin ir más lejos, por *Un vaso de whisky* merodea un inspector de policía más observador que interventor, Rigaud. Él sentencia que el personaje de Fernández «roba la fe en la vida», queriendo significar que «no hay delito, pero hay delincuente». La pasividad del agente sugiere, implícitamente, más que ninguna otra cosa, su prácticamente total ausencia. Con todo, esta es la película más trágica y manierista de la trilogía, materializada en esos ambientes sórdidos, como el cabaret o las veladas de boxeo en los bajos fondos. Esa bruma que baña la atmósfera de la Barcelona *colliana* le sirve al autor catalán para configurar, a través de la sobreimpresión de fotogramas, el falso amor que nunca llegará a consumarse mediante

un fundido encadenado que plasma a una resignada Laura con la imagen que está causando su pesar: María y Víctor abrazados en una ilusión.

CONCLUSIONES

En resumidas cuentas, en su trilogía negra barcelonesa Coll y Fernández trataron de dar forma cinematográfica a diversas preocupaciones sociales que atañían a la España de finales de los cincuenta. Lo verdaderamente interesante de estudiar conjuntamente estos tres films, aparte de rescatar la colaboración entre director e intérprete, reside en la identificación de un estilo —o tendencia—, fruto de su contexto de producción. En esta línea, cada film, con sus singularidades, hace ver con total claridad esa mezcla de respeto y subversión de los estilemas del cine negro.

En *Nunca es demasiado tarde*, pese a ser su primera obra como director, el cineasta se sumerge con gran profundidad en la psicología dilemática de los personajes. Teniendo en cuenta las variaciones operadas por Coll en las bases del género negro, cabe sostener que esta ópera prima se ajusta, más que ninguna otra obra, a ese particular *noir* ibérico que a un tiempo se mantiene fiel y modifica las fuentes de las que bebe. En el caso de *Distrito quinto*, esta particularidad viene dada por la depuración de la tensa trama delictiva, de la caracterización arquetípica de los personajes

y del fracaso de sus crímenes, y por adaptar las temáticas del género al momento histórico en España. *Un vaso de whisky*, que cierra la serie con las reflexiones de Coll acerca de la oposición entre campo y ciudad, inauguradas en su primer film de 1956, también irradia desde su superficie fílmica los ambientes sórdidos y los recursos retórico-narrativos vinculados al *noir*.

La propuesta narrativa de Coll para su trilogía barcelonesa en lo que atañe a las fuerzas de la justicia es de enorme interés, puesto que, a pesar de aparecer en pantalla durante apenas unos minutos de metraje, la presión que la ley y el orden ejercen sobre los personajes en esta conflictiva ciudad es constante. Coll no muestra aquello que oprime a sus personajes, pero sí la huella que deja en ellos, tanto en el aspecto temático como en el formal. Por ejemplo, en ese poder amenazante que parece condensarse —literalmente— en el sudor que los asfixia en *Distrito quinto*, en el estrés que los empuja a tomar decisiones precipitadas, como matar a un guardia de seguridad inocente en *Nunca es demasiado tarde*, o en el daño infligido a una persona amada en *Un vaso de whisky*.

Si bien el cine negro se ha destacado en la tradición cinematográfica por su incesante juego de luces y sombras como elemento plástico generador de sentido, la trilogía aquí estudiada se vale de las mismas para construir una dialéctica entre lo visible y lo invisible. La presencia simbólica y literal de las sombras hace ver aquello que está ahí, que no puede quedar a la vista, y que se corresponde con las causas políticas y morales del franquismo ocultas en el fuera de campo. Es decir, los imperativos religiosos, la pobreza económica, la violencia urbana y el modo de vida tradicional. Estos tres largometrajes, además, se valen del aislamiento y de la imposibilidad de dejar de lado esa estresante Barcelona como metáfora de la realidad social de los cincuenta y de la ahogante censura a la que los cineastas se veían sometidos artísticamente. Precisamente por estas razones, la dupla Coll-Fernández encaja, a todas luces, con los

rasgos temáticos y formales del denominado *noir* ibérico.

Respecto al papel de Arturo Fernández, su presencia en esta triada no es baladí. Con la evolución dramática de su figura se pueden radiografiar tres de los perfiles del individuo cinematográfico del periodo franquista: el delincuente de poca monta, el hombre desconfiado y el vividor al margen de lo correcto. Al fin y al cabo, el disparo mortal que su personaje propina a un guardia de seguridad al inicio de *Nunca es demasiado tarde* parece anunciar, gracias a Julio Coll, un auténtico pistoletazo de salida en su carrera hacia el estrellato del cine español. ■

NOTAS

- 1 Hay que puntualizar que, tras esta trilogía negra, Fernández trabajó a las órdenes de Coll en tres películas más, durante la década de los sesenta: *Los cuervos* (1962), *Jandro* (1965) y *Las viudas* (1966), esta última codirigida con José María Forqué y Pedro Lazaga.
- 2 De hecho, el director barcelonés fundó, en los años cuarenta, uno de los primeros gabinetes psicotécnicos del país (Comas Puente, 2018).

REFERENCIAS

- Arocena, C. (2006). Luces y sombras. Los largos años cincuenta (1951-1962). En J. L. Castro de Paz, J. Pérez Perucha, S. Zunzunegui (eds.), *La nueva memoria. Historia(s) del cine español (1939-2000)* (pp. 78-130). A Coruña: Vía Láctea.
- Castro de Paz, J. L. (1997). Distrito quinto. En J. Pérez Perucha (ed.), *Antología crítica del cine español: 1906-1995* (pp. 420-422). Madrid: Cátedra.
- Comas Puente, Á. (2018). Julio Coll Claramunt. *Real Academia de la Historia*. Recuperado de <http://dbe.rah.es/biografias/4631/julio-coll-claramunt>
- Heredero, C. F. (1993). *Las huellas del tiempo*. València: Filmoteca de la Generalitat Valenciana.
- Heredero, C. F., Santamarina, A. (1998). *El cine negro*. Barcelona: Paidós.

- Martín, J. M. (2018). Señales de marca. Noir ibérico. Recuperado de <https://cutt.ly/9eJKfyz>
- Medina, E. (2000). *Cine negro y policiaco español de los años cincuenta*. Barcelona: Laertes.
- Medina, E. (2017). El cine negro y policial español: los años cincuenta y la especialización barcelonesa. *Trípodos*, 41, 15-33. Recuperado de http://www.tripodos.com/index.php/Facultat_Comunicacio_Blanquerna/article/view/432
- Monterde, J. E. (1995). Continuismo y disidencia (1951-1962). En VV. AA., *Historia del cine español* (pp. 239-295). Madrid: Cátedra.
- Sánchez, E., Ocaña, J. (2016). *Presentación de Distrito quinto en Historia de nuestro cine*. Recuperado de <https://www.rtve.es/alacarta/videos/historia-de-nuestro-cine/historia-nuestro-cine-258/3828371/>
- Sánchez Barba, F. (2001). *Una proyección cultural del franquismo: el auge del cine negro español (1950-1965)*. Tesis doctoral. Barcelona: Universidad de Barcelona. Recuperado de http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/116683/1/02.FSB_2de9.pdf
- Talens, J. et al. (2015). Deshaciendo tópicos. Una discusión a cinco voces sobre el cine español de la posguerra. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 20, 76-90. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=313>
- Zunzunegui, S. (2018). *Historias de España. De qué hablamos cuando hablamos de cine español*. Santander: Shangrila.

DE LADRONES Y GALANES. VARIACIONES DEL CINE NEGRO EN LA TRILOGÍA BARCELONESA DE ARTURO FERNÁNDEZ Y JULIO COLL (1956-1959)

Resumen

A causa del reciente fallecimiento del actor Arturo Fernández (1929-2019), este estudio recupera la figura del cineasta Julio Coll, a través de la colaboración de ambos en tres films decisivos del cine barcelonés de los años cincuenta: *Nunca es demasiado tarde* (1956), *Distrito quinto* (1957) y *Un vaso de whisky* (1959). Esta «trilogía negra» traza dos líneas para el análisis: una rastrea la representación de los problemas sociales en la España previa al aperturismo; la segunda se centra en la evolución dramática de los primeros personajes de Fernández. El objetivo es identificar las claves temáticas, narrativas y formales de un autor casi olvidado y, a la vez, recordar que los inicios del célebre intérprete estuvieron asociados a un género muy particular en la cinematografía nacional. En este sentido, definiremos la poética *colliana* y su correlación tanto con la censura y moral franquista como con los códigos del cine negro.

Palabras clave

Julio Coll; Arturo Fernández; cine negro; cine policiaco; censura; franquismo.

Autores

Ignacio Gaztaka Eguskiza (Bilbao, 1993) es graduado en Comunicación Audiovisual por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Profesional del sector aeronáutico-audiovisual. Doctorando en Comunicación Social en la UPV/EHU. Contacto: gatazka93@gmail.com.

Víctor Iturregui-Motiloa (Vitoria, 1994) es graduado en Comunicación Audiovisual por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) y máster en Crítica y Argumentación Filosófica por la Universidad Autónoma de Madrid (UAM). Guionista de documental televisivo. Doctorando de Comunicación Social en la UPV/EHU. Contacto: alloturturro11@gmail.com.

Referencia de este artículo

Gaztaka Eguskiza, I, Iturregui-Motiloa, V. (2021). De ladrones y galanes. Variaciones del cine negro en la trilogía barcelonesa de Arturo Fernández y Julio Coll (1956-1959). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 183-198.

ON THIEVES AND HEARTTHROBS: VARIATIONS ON FILM NOIR IN THE BARCELONA TRILOGY BY ARTURO FERNÁNDEZ AND JULIO COLL (1956-1959)

Abstract

Due to the recent death of Arturo Fernández, this work seeks to study the figure of filmmaker Julio Coll, through their collaboration in three pivotal films of the Spanish cinema of the 50s: *Nunca es demasiado tarde* (1956), *Distrito quinto* (1957) and *Un vaso de whisky* (1959). This «noir trilogy» sets two parallel lines of analysis: the first one traces the representation of social issues in Spain; the second one focuses on the dramatic evolution of Fernández's early roles. The aim is to identify the thematic, narrative and formal key points of an almost forgotten artist and remember that the beginnings of the famous actor went hand in hand with a very particular genre of our national cinematography. Thus, we will define the *collian* poetic and its correlation with both Franco censorship and morality and the codes of film noir.

Key words

Julio Coll; Arturo Fernández; Film noir; Crime drama; Censorship; Francoism.

Authors

Ignacio Gaztaka Eguskiza (Bilbao, 1993). Degree and master in Audiovisual Communication from the University of the Basque Country. Film making drone pilot. PhD student at the University of the Basque Country. Contact: gatazka93@gmail.com.

Víctor Iturregui-Motiloa (Vitoria, 1994). Degree in Audiovisual Communication from the University of the Basque Country and master in Philosophical Critique from UAM. Documentary TV writer. Currently Communication PhD student at University of the Basque Country. Contact: alloturturro11@gmail.com.

Article reference

Gaztaka Eguskiza, I, Iturregui-Motiloa, V. (2021). On Thieves and Heartthrobs: Variations on *Film Noir* in the Barcelona Trilogy by Arturo Fernández and Julio Coll (1956-1959). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 183-198.

Edita / Published by



EL
CAMAROTE
DE PERE
JULES

Licencia / License



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

TRAS LAS HUELLAS DE BILLY BUDD: UN ANÁLISIS DE *BUEN TRABAJO*

MIGUEL OLEA ROMACHO

I. INTRODUCCIÓN

Buen trabajo (Beau travail, Claire Denis, 1999) es quizá la película más celebrada de la directora francesa Claire Denis. La historia, basada en la novela corta de Herman Melville *Billy Budd, marinero*, se desarrolla en el asentamiento de la Legión Francesa en Yibuti, escenario de un particular triángulo entre hombres. El sargento Galoup (Denis Lavant) siente devoción por el comandante del regimiento Bruno Forestier (Michel Subor) y goza del respeto y la admiración de los soldados del grupo. Cuando Sentain (Grégoire Colin), un nuevo recluta, atrae la atención de Forestier después de participar en una arriesgada operación de rescate, Galoup lo percibe como una amenaza al temer que se haya convertido en la nueva cabeza visible del regimiento.

Denis traslada a este argumento el muy comentado motivo central de los celos y el homoerotismo de la obra de Melville, aunque bajo unas condiciones

de narratividad y una postura autoral que aseguran que *Buen trabajo* sea una obra completamente distinta y no una adaptación meramente ilustrativa. Es más, la relación con el texto de Melville no se explicita en ningún momento durante los títulos de crédito, y la película apenas fue promocionada como una nueva versión cinematográfica de *Billy Budd*, que ya contaba con varias adaptaciones canónicas en el momento del estreno de *Buen trabajo*: la ópera de Benjamin Britten *Billy Budd* (1951), con libreto de E. M. Forster y Eric Crozier, el drama teatral de Robert Chapman y Louis Coxé *Billy Budd* (1952) o el film *Billy Budd* (Peter Ustinov, 1962). A diferencia de estos hipertextos más convencionales, el reconocimiento de la obra fuente en la película de Denis no es inmediato, y las relaciones con el clásico de Melville deben entenderse en el marco de un complejo proceso de transemiotización que tiene por resultado lo que comúnmente denominamos una «adaptación libre».

LAS ADAPTACIONES LIBRES NO SON UN CASO EXCEPCIONAL EN LA PRÁCTICA DE LA ADAPTACIÓN, SINO LA CONSTATACIÓN MÁS EVIDENTE DEL CARÁCTER TRANSFORMADOR INTRÍNSECO A ESTE PROCESO

Cabe señalar que entendemos el fenómeno de la adaptación como un procedimiento interpretativo que en ningún caso se reduce a la simple transposición de materiales ficcionales de un medio a otro. En este sentido, es útil recuperar las definiciones de François Vanoye, quien considera la adaptación como un «proceso de integración, de asimilación de la obra (o de ciertos aspectos de la misma) adaptado a la visión, a la estética y a la ideología propias del contexto de adaptación y de los adaptadores» (en Pérez Bowie, 2010: 7); Domingo Sánchez-Mesa, que la enuncia como «un proceso de toma de decisiones y de sucesivas elecciones» del que resulta «un texto cultural dotado del estatuto de “obra acabada y autónoma”» (Sánchez-Mesa, 2009: 134); o Robert Stam, que también rechaza la idea de la adaptación como copia para considerarla como una «energía transformadora» (Stam, 2005: 13) que actúa sobre la obra original. En la misma línea, Marie-Claire Ropars establece que la adaptación no tiene como finalidad «transponer o remodelar el relato, sino redoblar el texto haciéndole sombra, inscribiendo así la huella del escrito en la escritura originaria» (Ropars, 1998: 148-149), y también Linda Hutcheon advierte que «los adaptadores son primero intérpretes y después, creadores» (Hutcheon, 2006: 18), pues toda adaptación supone la apropiación del material adaptado. Con ello, las adaptaciones libres no son un caso excepcional en la práctica de la adaptación, sino la constatación más evidente del carácter transformador intrínseco a este proceso. José Luis Sánchez Noriega elabora una taxonomía que distingue en-

tre diversos tipos de adaptación según uno de los criterios más extendidos a la hora de valorar esta práctica, la dialéctica «fidelidad/creatividad». Aunque defendemos que la idea de fidelidad no resulta operativa para el estudio complejo de las reescrituras, es difícil pasar por alto esta oposición de conceptos en el análisis de las relaciones entre una obra y su hipotexto. Citando a Gianfranco Bettetini, Noriega define la adaptación libre como aquella «que no opera ordinariamente sobre el conjunto del texto —que, en todo caso, se sitúa en un segundo plano— sino que responde a distintos intereses y actúa sobre distintos niveles: el esqueleto dramático, sobre el que se reescribe una historia, la atmósfera ambiental del texto, los valores temáticos o ideológicos, un pretexto narrativo, etc.» (Sánchez Noriega, 2000: 65). Comprobaremos hasta qué punto *Buen trabajo* responde a las transformaciones enumeradas en esta definición y, de tal modo, constituye un ejemplo valioso para el estudio de modos alternativos de adaptación de textos literarios canónicos. Para ello, estudiaremos la complejidad transtextual de la película y la red de interferencias articulada alrededor de la novela de Melville, así como su trasvase al discurso fílmico en diálogo con otros sistemas expresivos, pues una comprensión de la relación «cine-literatura» solo tiene sentido en el marco más amplio de las relaciones que se establecen entre una pluralidad de medios.

2. CONTEXTO DE RECEPCIÓN

En general, no es frecuente que el reconocimiento de una obra como adaptación deba atender a un trabajo hermenéutico que permita desvelar el texto en el que está basada. Con *Buen trabajo* el reto se plantea desde el mismo título, que no responde al nombre del relato de Melville como sí es el caso de las adaptaciones antes mencionadas. Stam observa que conservar el título del texto fuente permite a las adaptaciones «aprovecharse de un mercado preexistente» (Stam, 2000: 65) y del ca-

pital cultural de la obra adaptada. Por el contrario, el hecho de que una adaptación emplee un nuevo título es indicativo de una transfiguración particular de ciertos aspectos de la obra, tales como su postura ideológica o perspectiva narrativa y localización espaciotemporal¹. Como destaca Catherine Grant (2002: 58) en su estupendo artículo sobre el film de Denis, las adaptaciones libres permiten a los autores reconfigurar los textos literarios clásicos de acuerdo con sus propias marcas de estilo y en conexión con otros intertextos. Sánchez Noriega considera el «genio autoral» como el principal factor que hay detrás de este tipo de adaptaciones, que no se plantean como «plasmación visual de la historia novelada» (Sánchez Noriega, 2000: 66), sino como objetos autónomos que transforman el material literario de base desde la propia conciencia creadora del cineasta. Estas películas reúnen tanto a los seguidores del autor como a aquellos espectadores que sientan curiosidad por las modificaciones a las que se ha sometido el original en el proceso de reescritura.

Aunque el estatuto de *Buen trabajo* como adaptación resultaba difícil de apreciar en primera instancia, este fue uno de los aspectos más comentados en las críticas que recibió tras su estreno. La descripción de Grant del contexto de recepción puede arrojar luz sobre el tema. Solo dos elementos trazaban una conexión explícita con *Billy Budd* antes de su presentación en la Bienal de Venecia: los créditos musicales del final, en los que figuraba el empleo de fragmentos de la ópera de Britten para la banda sonora, y la página web de la productora Pyramid Films, en la que aparecía el poema de Melville *The Night March* para promocionar la película² (Grant, 2002: 67). Por lo demás, nada hay en los elementos paratextuales que apunte a la obra de Melville, aunque la cartelería remita de forma clara al antagonismo fundamental entre los dos personajes del relato.

Sin embargo, alude Grant, en los programas del festival italiano apareció un nuevo crédito que vinculaba ambos textos: «Soggetto dalla nove-

lla *Billy Budd, Sailor* di Herman Melville» (Grant, 2002: 67). Podemos considerar que a partir de este momento se da un cambio fundamental en la promoción de la película como adaptación. Un mes después de su estreno en Venecia, añade la autora, el programa del Festival de Cine de Nueva York también incluía una breve presentación de *Buen trabajo* bajo el título «A note from Claire Denis», que comprendía dos poemas de Melville encabezados por las palabras «Inspired by Herman Melville's "Billy Budd"».

EL HECHO DE QUE UNA ADAPTACIÓN EMPLEE UN NUEVO TÍTULO ES INDICATIVO DE UNA TRANSFIGURACIÓN PARTICULAR DE CIERTOS ASPECTOS DE LA OBRA, TALES COMO SU POSTURA IDEOLÓGICA O PERSPECTIVA NARRATIVA Y LOCALIZACIÓN ESPACIOTEMPORAL

De tal modo, Grant identifica esta explicitación del texto fuente con el paso del largometraje por festivales internacionales y su promoción fuera de Francia. La obra de Denis contaba ya con relevancia en el panorama nacional, y también los actores protagonistas eran bien conocidos. Asimismo, el interés por *Buen trabajo* iba más allá de los circuitos del *art house* propios de la directora, dado que su historia sobre la Legión Extranjera podía atraer a un público más amplio. Sin embargo, estos factores no resultaron decisivos en la recepción de la película fuera de las fronteras francesas³, donde sí cobra importancia el reconocimiento de las conexiones literarias de *Buen trabajo* con un texto canónico de la tradición anglófona como *Billy Budd*. Es por este motivo que, a pesar de los cambios sustanciales en el relato, un título, ambientación y cronotopo diferentes, la profusión de intertextos y su abstracción formal, todos parecían saber que la película se trataba de una adaptación del clásico de Melville.

3. TRAS LAS HUELLAS DE BILLY BUDD

A pesar de la naturaleza oscura de la relación intertextual que liga a una y otra obra, el comienzo de la película nos proporciona ya algunos indicios sobre la presencia del relato de Melville. Sobre los títulos de crédito suena un fragmento instrumental de la ópera que Britten basó en *Billy Budd*, pero la mezcla de sonido y la ausencia de parte cantada impiden que relacionemos esta música con la novela de forma intuitiva. Después de una serie de imágenes que ayudan a establecer el contexto de manera impresionista —un plano secuencia a lo largo de un mural en el que puede verse dibujado un grupo de soldados, escenas en las que algunas mujeres bailan en un club nocturno, un hombre gritando por teléfono «Yibuti, Yibuti» y un tren lleno de gente que cruza un paisaje desierto, entre ellas— volvemos a escuchar la música de Britten en un contexto distinto. El coro «O heave! O heave away, heave! O heave!» de la escena tercera del acto segundo de la obra acompaña los ejercicios matinales del regimiento, más cercanos en su planteamiento a la meditación y la danza clásica que a la práctica militar. La partitura de Britten volverá a aparecer en secuencias similares, en las que Denis suspende cualquier intención narrativa para recrearse en la figura masculina y en la radicalidad del gesto y el movimiento. Es en estas escenas en las que la música actúa de forma más evidente como una alusión «que evoca otra narrativa distinta en el contexto del film», según define Anahid Kassabian el empleo de la banda sonora como «cita musical» (Kassabian, 2001: 50). La referencia no señala una relación de continuidad entre el relato de la ópera de Britten y *Buen trabajo* en lo que a la historia respecta, dado que su función es mayormente enfática y está destinada a ensalzar la belleza del cuerpo masculino, que constituye uno de los motivos centrales de la novela de Melville. Resulta coherente que Denis elija la ópera de Britten para acompañar los ejercicios coreográficos y solemnes de los soldados, pues en ellos puede reconocerse la atención

a las formas masculinas que recorre *Billy Budd*. La directora se sirve de la iluminación natural y la posición de la figura humana en el paisaje para subrayar los valores plásticos de la corporalidad de los actores, en un tratamiento escultórico del cuerpo tampoco ajeno al relato: «Fundido en el molde peculiar de los ejemplos físicos más hermosos [...], mostraba en su cara ese aire humano de buena naturaleza reposada, que los escultores griegos dieron en algunos casos a su heroico hombre fuerte, Hércules» (Melville, 2012: 220). *Buen trabajo* puede proponerse así como una suerte de comentario o paráfrasis de estos momentos descriptivos del relato original, situándose como un ejemplo claro del «cine del cuerpo» en el que, en palabras de Gilles Deleuze, el personaje debe «reducirse a sus propias actitudes corporales» (Deleuze, 1987: 255). Para ello, al realismo psicologista de la caracterización de los personajes de Melville se opone un retrato mediado por el concepto de «corporeización» o *embodiment*, noción que Erika Fischer-Lichte (2017: 176) emplea en el seno de los estudios teatrales para designar la forma en que el personaje está determinado por los actos performativos que genera y que traen a presencia su corporalidad particular. De este modo, la obsesión del maestro de armas Claggart con el gaviero Billy Budd es expresada en la película en términos corporales, pues en los encuentros de sus homólogos Galoup y Sentain la rivalidad entre ambos siempre emana de la presencia física. Es, por ejemplo, el caso de la escena en la que Galoup provoca al recluta demostrando que puede hacer flexiones más rápido, o el momento en que el sargento y Sentain dan vueltas

BUEN TRABAJO PUEDE PROPONERSE COMO UNA SUERTE DE COMENTARIO O PARÁFRASIS DE ESTOS MOMENTOS DESCRIPTIVOS DEL RELATO ORIGINAL, SITUÁNDOSE COMO UN EJEMPLO CLARO DEL «CINE DEL CUERPO»

en círculos de forma desafiante, en otra secuencia de solemnidad operística en la que la música de Britten vuelve a cobrar un papel hegemónico. Concretamente, en esta escena se recupera otra constante del relato de Melville, el enfrentamiento entre Claggart y Budd a través de la mirada. Tanto en el texto literario como en la película son escasos los diálogos entre ambos personajes, que comunican su rivalidad principalmente a través del cruce de miradas, algo que es también anticipado por el cartel promocional. Así, en *Billy Budd* la confrontación directa y definitiva entre ambos marineros no llega hasta el capítulo diecinueve, cerca del final de la novela. Hasta entonces, el «Bello Marinero» es objeto del encono de su superior desde la distancia: «Sí, y a veces, la expresión melancólica tenía un toque de suave anhelo, como si Claggart hubiera podido incluso querer a Billy [...]. Pero esto era algo fugaz y rápidamente se arrepentía de ello, por así decirlo, con una mirada inexorable, que pellizcaba y retorció la cara hasta darle una semejanza momentánea a una nuez rugosa» (Melville, 2012: 258). Igualmente, la importancia de la mirada en la obra de Melville se deja notar en la construcción de la secuencia en la que se presenta por vez primera a Galoup y Sentain, a bordo de una lancha motora. La cámara muestra en primeros planos las caras, todavía anónimas, de algunos de los soldados del regimiento. Los actores tienen la mirada fija en algún lugar fuera de campo, y los cortes de cámara colocan en sucesión los rostros de los tripulantes del bote de manera indistinta. El último de los reclutas en aparecer es Sentain, en el que el objetivo se detiene más tiempo después de un elocuente

movimiento de cámara. Seguidamente, vemos a Galoup en un contraplano, el único de los pasajeros que no tiene la mirada perdida sino centrada en Sentain, iniciándose así la relación de fascinación y odio con el recluta.

3.1. Cambios en la focalización

Enseguida se introduce la segunda línea temporal de la película, en la que Galoup se encuentra en Marsella y reflexiona en un diario sobre los acontecimientos ocurridos en Yibuti cuando aún era miembro de la Legión. No sabremos hasta el final que el personaje fue expulsado por haber causado la desaparición de Sentain, a quien abandonó en el desierto con una brújula rota. A partir de este momento, la película cambia constantemente de localización y marco temporal, en una yuxtaposición entre Marsella, lugar de la voz en *off* de Galoup y contexto en el que realiza sus actividades diarias como civil en Francia, y los últimos días en el campamento de Yibuti. En cualquier caso, a pesar de la dificultad que supone distinguir entre las dos líneas temporales e identificar a los personajes secundarios en estas primeras secuencias, la naturaleza del triángulo central no tarda en esclarecerse, y pronto se establece la estructura dramática básica que *Buen trabajo* toma de *Billy Budd*. En los primeros quince minutos, Galoup explica los celos que sintió hacia Sentain desde el día en que se alistó, y también recuerda sus sentimientos por el comandante Forestier: «Bruno Forestier. Me siento tan solo cuando pienso en mi superior. Lo respetaba mucho. Me caía bien. Mi comandante. Un rumor lo acompañaba desde la guerra de Argelia. Nunca se confió a mí. Dijo que era un hombre sin ideales, un soldado sin ambición. Yo lo admiraba sin saber por qué». Conviene en este punto recordar cómo se estructura el triángulo de relaciones en el texto de Melville. Galoup, Sentain y Forestier se identifican con el maestro de armas Claggart, el marinero Billy Budd y el capitán Vere, respectivamente. Las intrigas entre los tres, movidas por el deseo, la envidia y la actitud paranoica

TANTO EN EL TEXTO LITERARIO COMO EN LA PELÍCULA SON ESCASOS LOS DIÁLOGOS ENTRE AMBOS PERSONAJES, QUE COMUNICAN SU RIVALIDAD PRINCIPALMENTE A TRAVÉS DEL CRUCE DE MIRADAS

de Claggart/Galoup, son muy similares en novela y película, si bien en esta última cuentan con una resolución distinta. Después de que Claggart denuncie a Billy ante el capitán para minar su confianza hacia él, Vere cita a los dos en su camarote. Ante las acusaciones injustas vertidas por Claggart, Billy lo empuja en un exabrupto y el maestro de armas muere al golpearse la cabeza. Vere queda como único testigo del accidente y organiza un juicio de guerra sumarísimo que concluye con la condena a muerte del gaviero, que es ahorcado en un penol del navío *Bellipotent*. El narrador relata cómo en sus últimos días el capitán Vere aún seguía atormentado por el ajusticiamiento del marinero y, en su lecho de muerte, tras haber sido herido en una batalla contra un barco francés, «Billy Budd» fueron sus últimas palabras.

Por su parte, en *Buen trabajo* también tiene lugar la confrontación entre Claggart/Galoup y Billy/Sentain. El incidente se produce después de que el recluta salga en ayuda de un compañero al que Galoup había castigado duramente por ausentarse de su puesto para asistir al rezo en la mezquita. El sargento responde propinándole una bofetada a Sentain, que golpea a Galoup y hace que caiga al suelo en una secuencia en la que la cámara lenta es usada para marcar un punto de inflexión en la historia también presente en la novela. No obstante, Galoup no muere y en la siguiente escena vemos cómo abandona a Sentain en el desierto a una muerte casi segura. Lo último que el espectador conoce sobre Vere/Forestier es que expulsa a Galoup del ejército tras la desaparición de Sentain, que finalmente es encontrado y reanimado por un grupo de lugareños. Así, el personaje que sobrevive a los acontecimientos para expresar remordimiento por el destino de Billy/Sentain es el propio Galoup, y no Vere/Forestier como sucede en el relato original.

Esta solución argumental está detrás de algunas de las transformaciones más importantes de la narrativa de *Buen trabajo*. Por un lado, el narrador omnisciente de *Billy Budd* deja paso a la focalización interna de Galoup, convirtiéndolo en

centro del relato. Los elementos del diario y la voz en *off* permiten llevar a la película la relación fundamental entre culpa y deseo en la que se apoya la novela, expresada por medio de la introspección de Galoup. A su vez, la narración en primera persona tiene repercusiones directas sobre las intenciones de veridicción en el relato original. Mientras que el narrador de Melville hace especial hincapié en que los hechos contados ocurrieron realmente, razón a la que alude para justificar el discurrir irregular de la historia —«La simetría de forma que se puede alcanzar en la ficción pura no se puede conseguir tan fácilmente en una narración que tiene menos de fábula que de realidad» (Melville, 2012: 299)—, la correspondencia exacta entre los hechos narrados por Galoup, presa del remordimiento y los pensamientos suicidas, y el transcurso real de los acontecimientos siempre resulta ambigua. En este sentido, podemos considerar que frente a los códigos de verosimilitud propios del narrador externo en la obra de Melville se opone la cualidad falsable de la imagen-tiempo en *Buen trabajo*.

FRENTE A LOS CÓDIGOS DE VEROSIMILITUD PROPIOS DEL NARRADOR EXTERNO EN LA OBRA DE MELVILLE SE OPONE LA CUALIDAD FALSABLE DE LA IMAGEN-TIEMPO EN BUEN TRABAJO

Es pertinente recordar que el cambio fundamental que Deleuze reconoce en la evolución hacia un cine moderno es el de un nuevo entendimiento del tiempo. Mientras que en la imagen-movimiento del cine clásico el tiempo era entendido como una totalidad dependiente del conjunto orgánico de secuencias resultado del montaje, en el cine de la imagen-tiempo este se convierte en una estructura de la visualidad, de modo que la imagen ya no es solo una representación del objeto sino también de su duración. La novela de Melville, aunque abiertamente digresiva en su narración,

no deja de participar de la concepción aristotélica de la estructura temporal que Deleuze relaciona con la imagen-movimiento, ordenada según la división tripartita de planteamiento, nudo y desenlace. Por otro lado, la narración no fiable del film de Denis y el detenimiento sobre imágenes y secuencias desprovistas de sustento argumental hacen que *Buen trabajo* se identifique fácilmente con los rasgos que el filósofo atribuye a la nueva comprensión del tiempo en el cine moderno. Esto da lugar a una bifurcación continua del tiempo en la misma imagen, que deja de ser verídica para hacerse «esencialmente falsificante», pues ahora está recorrida por una «potencia de lo falso» que plantea la simultaneidad de presentes y pasados no necesariamente verdaderos⁴ (Deleuze, 1987: 177-178).

LA DUALIDAD ENTRE DESEO Y DISCIPLINA EN MELVILLE ES DRAMATIZADA POR DENIS EN EL TRATAMIENTO DEL CUERPO

No obstante, Grant (2002: 66) comenta que *Buen trabajo* ha sido quizás la adaptación que mejor ha trasladado el tono digresivo de Melville y las continuas interrupciones que detienen el curso del relato en *Billy Budd*, así como su retórica ambigua y poder connotativo: «En este asunto de escribir, aunque uno decida seguir por el camino principal, algunos desvíos laterales tienen un atractivo difícil de resistir. Voy a vagar por uno de esos caminos. Si el lector me hace compañía, me alegraré. Al menos, nos podemos permitir ese placer que se dice, perseverantemente, que hay en pecar, pues esta digresión será un pecado literario» (Melville, 2012: 225). El largometraje de Denis se apropia de la preterición y la perífrasis del narrador de Melville, que se desvía de la historia para comentar el contexto histórico del periodo, ofrecer su opinión sobre algunas batallas navales o contar anécdotas personales. La adopción de *Buen*

trabajo de muchas de las convenciones narrativas del cine de arte y ensayo tiene un efecto similar, pues permite a la película contar la historia a través de «elipsis y redundancias, mostrando una preferencia clara por la evocación de significados potenciales en la yuxtaposición de imágenes y sonidos a menudo desprovista de una lógica causal o explicativa» (Grant, 2002: 65-66). De forma análoga, según comenta Elizabeth Alsop (2014: 16), *Billy Budd* se mueve en una tensión continua entre el deber, la obligación y el decoro y la amenaza de su disrupción, algo que resulta evidente en el relato esquivo del narrador pero también en momentos de la historia como el puñetazo de Billy a Claggart y la muerte accidental de este —«Un instante después, rápido como la llama de un cañón disparado de noche, su brazo derecho se disparó...» (Melville, 2012: 269)—. La dualidad entre deseo y disciplina en Melville es dramatizada por Denis en el tratamiento del cuerpo, lo cual puede notarse en el contraste entre las acompasadas coreografías de los legionarios durante sus estiramientos y el baile en solitario de Galoup con el que finaliza la película. Al ritmo del clásico del *eurodance* *The Rhythm of the Night*, el personaje protagoniza una danza acrobática y desenfrenada que se prolonga incluso después de los créditos finales. De esta forma, el despliegue corporal del personaje invierte el curso predecible de acontecimientos de las últimas escenas, en las que se muestra a Galoup en su habitación empuñando un arma en actitud suicida. Atendiendo a estas últimas secuencias, Judith Mayne subraya que el cuerpo de Galoup, «ya sea en la contemplación solemne de su muerte o en un baile frenético sobre la pista, no puede escapar de la dualidad entre el orden y el deseo, el deber y la pasión» (Mayne, 2005: 101). Ante esta escena final, no puede evitarse recordar la descripción que Melville hace de Claggart: «Aunque el ánimo equilibrado y la conducta discreta del hombre parecerían indicar una mente especialmente sujeta a las leyes de la razón, sin embargo, en el fondo de su corazón, parece revolverse en total exención res-

pecto a esa ley...» (Melville, 2012: 245-246). Alsop localiza la oposición entre razón y deseo no solo en las actitudes corporales del film, sino también en su construcción narrativa. Aunque la narración está focalizada a través de Galoup, *Buen trabajo* está recorrida por una serie de imágenes que no parecen corresponderse «con ninguna subjetividad o cronología concretas» (Alsop, 2014: 17). Es el caso de las escenas en las que las mujeres de Yibuti⁵ aparecen en su vida diaria, ya sea comprando, viajando o realizando labores del campo y, en general, involucradas en una serie de actividades ajenas a los legionarios.

Por otra parte, los cambios en la narración también pueden explicarse si atendemos a la relación intertextual que *Buen trabajo* mantiene con *El soldadito* (Le petit soldat, Jean-Luc Godard, 1963). La filiación con esta película ha sido comentada por Mayne (2005: 95) como una estrategia constructora de sentido que hace que la adaptación de Denis responda a la intención de filmar el relato de Melville como si se tratara de una obra de la *Nouvelle Vague*. Las referencias a la película de Godard comienzan con las primeras palabras pronunciadas por la voz en off de Galoup: «Marsella, finales de febrero. Ahora tengo tiempo libre». La última frase es la misma que pronuncia Bruno Forestier en el final de *El soldadito*. Forestier, protagonista de Godard interpretado por Michel Subor, es recuperado por Denis en *Buen trabajo* para un extraño crossover. En una entrevista, la directora imagina el destino del personaje, afirmando que «después de asesinar al corresponsal del Frente de Liberación Nacional argelino, Forestier se alistó en la Legión Francesa» (Lalanne y Larcher, 2000: 51) y llegó a ser comandante. El personaje de Subor no es el único homenaje de *Buen trabajo* a *El soldadito*, pues la película también utiliza el dispositivo narrativo empleado por aquella, la voz en off (Mayne, 2005: 94).

El cambio de contexto de la historia con respecto al original de Melville se explica en esta relación intertextual, que vuelve a emplazar a

Forestier en el continente africano. Además, ello permite a Denis profundizar en la temática postcolonial que le ha interesado desde su ópera prima *Chocolat* (1988) hasta obras como *Una mujer en África* (White Material, 2009).

3.2. The Rhythm of the Night: el discurso queer de *Buen trabajo*

El ambiente militar sustituye al contexto naval de *Billy Budd* al tratarse también de un entorno enteramente masculino como es el caso de la Legión Francesa a finales de los noventa. Ya apuntábamos que el motivo del homoerotismo en la novela ha sido uno de los temas más discutidos por la crítica literaria. La belleza física de Billy ocupa un lugar central en el relato y el antagonismo de Claggart se debe fundamentalmente al deseo frustrado hacia el «Bello Marinero», tal y como es apodado por el narrador. Cuando el maestro de armas avisa al capitán Vere sobre los peligros de Billy Budd, la advertencia fruto de los celos pasa nuevamente por la admiración de la belleza del gaviero («Ya ha notado usted sus bellas mejillas. Bajo esas margaritas de puntas rosadas puede haber una trampa» [Melville, 2012: 264]). Igualmente, para el lector no pasa desapercibido el erotismo de las descripciones de Melville, que relata cómo la apariencia apolínea del marinero atraía al resto de tripulantes del *Bellipotent* como «a los tábanos la miel» (Melville, 2012: 215). *Buen trabajo* puede considerarse como una adaptación abiertamente *queer* de *Billy Budd*, en la que el énfasis en los cuerpos de los soldados trae a primer término la tensión existente en el ejército entre los sentimientos de camaradería, solidaridad y amor entre hombres, y el tabú de la homosexualidad.

Grant (2002: 65) encuentra plausible el hecho de que el triángulo se estructure de otra manera en la película para reflejar la ambigüedad que algunos críticos han localizado en las motivaciones de Claggart y Vere en la novela. La supervivencia de Galoup y su papel como narrador en off plantea una relación de afinidad en el retrato de los

LA SEXUALIDAD DEJA DE ESTAR EXCLUSIVAMENTE ASOCIADA A LA INTERACCIÓN ENTRE CUERPOS PARA SEDUCIR AL ESPECTADOR DESPLAZANDO TODA SU ATENCIÓN HACIA MOMENTOS PURAMENTE PERFORMATIVOS

personajes del maestro de armas y el capitán en el hipotexto. Aunque el lector identifique a Claggart como el único personaje atraído hacia Billy, señala Eve Kosofsky Sedgwick (1990: 109), tanto este como Vere desean al marinero, si bien la retórica del relato lo muestra de maneras distintas: mientras que el deseo frustrado del primero puede considerarse como *privado*, la atracción del segundo, expresada a través de su autoridad como capitán del navío y del trato preferente, encuentra legitimación en un contexto *público*.

Por otra parte, una de las formas más efectivas de la película de Denis de recuperar el potencial *queer* del relato es su manera de encontrar nuevas formas de representación para el erotismo en el cine. En su crítica de *Buen trabajo*, Kent Jones celebra el descubrimiento de un cine que carece «de una orientación sexual específica» (Jones, 2000: 26), y que ha dejado atrás el monolitismo de la pareja heterosexual como elemento básico consolidado por los directores de la *Nouvelle Vague*. En esta línea, Elena del Río ha estudiado la manera en que el cine de Denis transgrede la estructura ideológica del *male gaze* formulando una nueva concepción del deseo y el erotismo totalmente alejada de los códigos binarios con los que habitualmente se ha representado en el medio. Las películas de la directora escinden la sensualidad de las escenas de sexo y sus representaciones normativas para trasladarla al propio lenguaje fílmico y «a toda la serie ilimitada de percepciones, sensaciones y afectos» que lo forman (Del Río, 2008: 149), dotando de erotismo a situaciones que generalmente carecen de tal relevancia en el vocabulario

del cine clásico. De este modo, en *Buen trabajo* la sexualidad deja de estar exclusivamente asociada a la interacción entre cuerpos para seducir al espectador desplazando toda su atención hacia momentos puramente performativos. Nótese que la autora no emplea el término de seducción en un sentido metafórico, sino ateniéndose a su significado en el diccionario como «acto que aleja a una persona de su deber o conducta habitual» (en Del Río, 2008: 148). Así, el espectador es distanciado de los modos usuales de visionado y las convenciones narrativas tradicionales del medio fílmico para abrazar la contingencia y el azar de un nuevo tipo de relato que las rebasa por completo.

Además, la insistencia sobre la imagen de estos cuerpos de hombres supone un rasgo completamente subversivo desde un punto de vista de género si tenemos en cuenta que el medio fílmico ha estado marcado desde sus orígenes por una fobia a la figura masculina, apunta Laura Mulvey en una entrevista reciente para *Sofilm*. La autora va más allá y afirma que el cine de Hollywood «tenía fobia a la homosexualidad» (en Leroy y Ganzo, 2020: 84), dado que ha rechazado el cuerpo del hombre en la medida en que este puede ofrecerse como espectáculo y convertirse en un cuerpo sexualizado. En consecuencia, la respuesta a este tabú fue la espectacularización desmedida del cuerpo femenino, cuyo público objetivo era siempre un espectador hombre heterosexual cisgénero.

Muchos han querido ver en *Buen trabajo* una erotización del cuerpo masculino y, por tanto, una inversión directa de los códigos patriarcales del medio que no hace más que suscribir la lógica dual sobre la que estos se sustentan. La realidad es más compleja, y la mirada de Denis nunca resulta fetichizante. Preguntada por un entrevistador acerca de esta supuesta sexualización, la directora declara que se trata de un tema que le había preocupado durante el rodaje y que había compartido con los actores. Denis menciona que su intención de «de-objetualizar» los cuerpos puede notarse en escenas como la que muestra la ropa de ejercicio de

los soldados secándose en el tendedero (en Mayne, 2005: 97), que sucede a un plano en el que algunos reclutas cuelgan de unas sogas durante el entrenamiento y funciona como un tropo que libera la secuencia de cualquier carga sexual.

4. CONCLUSIÓN

Rainer Werner Fassbinder, otro gran adaptador libre, enunciaba a propósito de su versión de Genet *Querelle* (1982) los pasos que seguir para enfrentarse a la reescritura de cualquier texto literario, entre los que destacaba la necesidad de un cuestionamiento inequívoco de la obra y de su lenguaje, el desarrollo de una imaginación reconocible al instante como única y «el abandono de cualquier intento inútil de “completar” la obra literaria» (Fassbinder, 1992: 168-169).

Nuestro análisis de *Buen trabajo* prueba que Claire Denis responde de forma clara a este recetario, pues su adaptación de *Billy Budd* se libera de cualquier posición subsidiaria para erigirse como una lectura personal del clásico. Esta no se limita a la recuperación de la fábula original bajo algunas coordenadas distintas, como es el caso de las adaptaciones que reducen su inventiva a transportar los hechos y personajes del texto literario a una época y contexto diferentes. En su lugar, las transformaciones del film de Denis pueden localizarse en una fecunda relación interpretativa que afecta a todos sus elementos discursivos. Entre ellos están el establecimiento de una compleja red de relaciones intertextuales —que une la novela de Melville con la *Nouvelle Vague* y la ópera, así como con cierto entendimiento performativo o teatral del medio—, una estructura narrativa que dialoga con la focalización del relato de Melville en términos formales, la atención al cuerpo masculino y, asimismo, la ampliación de la interpretación *queer* de *Billy Budd* por medio de un discurso contrahegemónico que cuestiona las convenciones de género sobre las que se ha institucionalizado el medio fílmico. ■

NOTAS

- 1 Elizabeth Alsop reconoce como característicos este conjunto de cambios en el tipo de adaptación que nos ocupa. Al prescindir de algunos de los elementos narrativos más comunes en las reescrituras, tales como el título de la obra, los nombres de los personajes o el orden de los acontecimientos, Denis desafía a aquellos espectadores «más acostumbrados a identificar la diferencia que a detectar las relaciones de equivalencia» (Alsop, 2014: 16) cuando se enfrentan a una adaptación. De esta forma, corresponde al espectador trazar la continuidad que le permitirá reconstruir la relación intertextual que une ambas obras, explicitada desde el comienzo en adaptaciones más convencionales.
- 2 Grant llama la atención sobre el hecho de que otra película francesa de autor adaptaba un texto de Melville en el mismo año, *Pola X* (1999), interpretación de Léos Carax de la novela *Pierre o las ambigüedades*. El largometraje fue merecedor de la Palma de Oro en el Festival de Cannes, y quizás los responsables de la promoción de *Buen trabajo* eligieron no definirla como otra adaptación de Melville para que no se viera ensombrecida por la obra de Carax, que entonces contaba con mayor prestigio nacional e internacional que Denis (Grant, 2002: 68).
- 3 La prensa internacional también hizo especial hincapié en lo insólito de una mujer cineasta dirigiendo una película centrada en el mundo masculino y ambientada en un contexto postcolonial. En este sentido, el rodaje estuvo rodeado desde el comienzo por la polémica y toda clase de rumores que aseguraban que Denis estaba filmando «una película en contra del ejército francés, una cinta porno sobre legionarios y chicas etíopes o una película sobre la homosexualidad en la Legión» (Renouard y Wajeman, 2001: 5).
- 4 El carácter subjetivo de la narración de Galoup es sugerido al inicio por medio del montaje: un primer plano del agua del mar de Yibuti descubre paulatinamente el diario en el que escribe el personaje, en un fundido que mantiene brevemente la doble exposición de ambas imágenes en pantalla. De esta forma, el cariz sintético del fundido establece una relación de

continuidad entre las escenas de Yibuti y la escritura de Galoup.

- 5 Jonathan Rosenbaum estima que una de las mayores virtudes de *Buen trabajo* como película feminista es situar a las mujeres africanas como testigos de la acción, imponiendo un marco de ironía alrededor del relato «a la manera del coro en una tragedia griega» (Rosenbaum, 2000).

REFERENCIAS

- Alsop, E. (2014). The Mercurial Quality of Being: Sudden Moves in *Beau Travail* and *Billy Budd*. *Adaptation*, 7(1), 14-24.
- Del Río, E. (2008). *Deleuze and the Cinemas of Performance*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2012.
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- Fassbinder, R. W. (1992). Preliminary Remarks on *Querelle*. En M. Töteberg y L. A. Lensing (eds.), *The Anarchy of the Imagination: Interviews, Essays, Notes by Rainer Werner Fassbinder* (pp. 168-170). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Fischer-Lichte, E. (2017). *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada.
- Grant, C. (2002). Recognizing *Billy Budd* in *Beau Travail*: epistemology and hermeneutics of an auterist “free” adaptation. *Screen*, 43(1), 57-73.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. Nueva York: Routledge.
- Jones, K. (2000). The Dance of the Unknown Soldier. *Film Comment*, 36(3), 26-27.
- Kassabian, A. (2001). *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. Nueva York y Londres: Routledge.
- Kosofsky Sedgwick, E. (1990). *Epistemology of the Closet*. Londres: Penguin.
- Lalanne, J.-M., Larcher, J. (2000). “Je me reconnais dans un cinéma qui fait confiance à la narration plastique”: Entretien avec Claire Denis. *Cahiers du Cinéma*, 545, 50-53.
- Leroy, A., Ganzo, F. (2020). Entrevista a Laura Mulvey: “La mirada femenina exige un espectador activo”. *Sofilm*, 68, 82-85.
- Mayne, J. (2005). *Claire Denis*. Champaign: University of Illinois Press.
- Melville, H. (2012). *Billy Budd, marinero*. En J. Lavid (ed.), *Bartleby, el escribiente, Benito Cereno, Billy Budd* (pp. 209-303). Madrid: Cátedra.
- Pérez Bowie, J. A. (2010). *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Renouard, J.-P., Wajeman, L. (2001). Ce poids d’ici-bas: Entretien avec Claire Denis. *Vacarme*, 14, 62-68.
- Ropars, M.-C. (1998). L’oeuvre au double: Sur les paradoxes de l’adaptation. En A. Gaudreault y T. Groensteen (eds.), *La transécriture. Colloque de Cerisy*. Quebec y Angulema: Nota Bene y Centre national de la bande dessinée et de l’image.
- Rosenbaum, J. (2000, 26 de mayo). Unsatisfied Men. *jonahtanrosenbaum.net*. Recuperado de <https://www.jonahtanrosenbaum.net/2018/04/unsatisfied-men/>
- Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós.
- Sánchez-Mesa, D. (2009). Entre palabras e imágenes. Un modelo de estudio para las adaptaciones de Don Quijote de la Mancha. En C. Heredero (ed.), *El cine y el Quijote* (pp. 133-148). Madrid: Sociedad Estatal de Conmemoraciones Culturales.
- Stam, R. (2000). Beyond Fidelity: the Dialogics of Adaptation. En J. Naremore (ed.), *Film Adaptation* (pp. 54-78). Londres: The Athlone Press.
- Stam, R. (2005). Introduction: The Theory and Practice of Adaptation. En R. Stam y A. Raengo (eds.), *Literature and Film. A Guide to Theory and Practice of Film Adaptation* (pp. 1-52). Londres: Blackwell.

TRAS LAS HUELLAS DE BILLY BUDD: UN ANÁLISIS DE BUEN TRABAJO

Resumen

El presente artículo aborda el estudio de la película de Claire Denis *Buen trabajo* (*Beau travail*, 1999) como una adaptación libre del clásico de Herman Melville *Billy Budd*. Para ello, adoptamos una perspectiva comparatista que permite advertir las transformaciones concretas del proceso de reescritura, atendiendo a los cambios en la focalización y la fábula, así como a su potencial como adaptación *queer* de la novela corta de Melville. En el centro de estas relaciones está la preponderancia del cuerpo, responsable de una narrativa que desafía tanto el horizonte de expectativas sobre las adaptaciones literarias como las convenciones de género del medio fílmico. En última instancia, comprobamos que *Buen trabajo* es un caso referencial para definir la práctica de la adaptación en su naturaleza transformadora.

Palabras clave

Adaptación; Claire Denis; Melville; reescritura; performatividad; *queer*; cine del cuerpo.

Autor

Miguel Olea Romacho (Jaén, 1997) es graduado en Literaturas Comparadas y Máster en Estudios Literarios y Teatrales por la Universidad de Granada. Actualmente trabaja en su tesis doctoral, un estudio sobre la teatralidad y los usos performativos de la estructura serial en la ficción televisiva. Contacto: amiguelolea97@gmail.com

Referencia de este artículo

Olea Romacho, M. (2021). Tras las huellas de Billy Budd: un análisis de *Buen trabajo*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 199-210.

ON THE TRAIL OF BILLY BUDD: AN ANALYSIS OF BEAU TRAVAIL

Abstract

This article offers an analysis of Claire Denis's film *Beau travail* (1999) as a free adaptation of Herman Melville's classic *Billy Budd*. A comparative perspective is adopted to identify the specific transformations in the rewriting process, with attention to changes in focalisation and plot, as well as the film's potential as a queer adaptation of Melville's novella. Central to these relationships is the use of bodies, which creates a narrative that challenges both our expectations of a literary adaptation and the gender conventions of the film medium. In this way, the study finds that *Beau travail* is a benchmark case for defining transformative potential of adaptations.

Key words

Adaptation; Claire Denis; Melville; Rewriting; Performativity; Queer; Cinema of the Body.

Author

Miguel Olea Romacho (Jaén, 1997) holds a Bachelor's Degree in Comparative Literature and a Master's in Literary and Theatre Studies. He is currently working on his doctoral thesis, a study of theatricality, avant-garde, and performative uses of seriality in contemporary television. Contact: amiguelolea97@gmail.com

Article reference

Olea Romacho, M. (2021). On the Trail of Billy Budd: An Analysis of *Beau travail*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 199-210.

Edita / Published by



EL
CAMAROTE
DE PERE
JULES

Licencia / License



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

EN TIEMPOS DE LAS ATADURAS (HISTORIA ET CONSUETUDINES FRANCORUM FEUDORUM), DE JOSÉ ANTONIO FERNÁNDEZ «FER»: LA MUERTE DE FRANCO EN ANIMACIÓN*

MERCEDES ÁLVAREZ SAN ROMÁN
NANCY BERTHIER

La muerte de Franco, ocurrida el 20 de noviembre de 1975, fue el pretexto de un gran despliegue propagandístico con el fin de elaborar cuidadosamente el espectáculo de una «última imagen» que quedara grabada en las retinas de los españoles para la eternidad, después de varias semanas de una esperpéntica agonía cuyos detalles se mantuvieron en secreto. Si el día después todos los medios al unísono convergieron en esta tarea común, el soporte mediático que destacó en aquel momento fue el audiovisual, que convirtió el acontecimiento en un espectáculo grandioso, tanto desde una televisión en pleno auge como en el cine, plasmándose en un número extraordinario del noticiario NO-DO. A la planificación extrema de la cobertura de la televisión pública se sumaron otros proyectos audiovisuales encaminados a dar cuenta de la última imagen del dictador y contribuir, así, a su legado. Es el caso de *El último caído* (1975), de José Luis Sáenz de Heredia, que pretendía resaltar la figura de

Franco en una película testamento que tendría que estrenarse en el primer aniversario de su muerte. Una serie de obstáculos impidieron que se llevara a término, y esto no hizo sino confirmar el fin de una era y la caducidad del discurso propagandístico. En esos primeros meses, en la esfera pública nacional no hubo lugar para enfoques que no comulgaran con esta solemne visión apoteósica.

No obstante, en un muy breve plazo surgieron relatos alternativos que, si bien no se pudieron expresar en los soportes comerciales de la cultura de masas, tuvieron el valor de dar cuenta de perspectivas discrepantes. Desde el documental, los cineastas Basilio Martín Patino y Gonzalo Herralde contribuyeron a desmitificar la figura de Franco con *Caudillo* (1977) y *Raza, el espíritu de Franco* (1977), respectivamente. Ya en plena democracia verían la luz proyectos de ficción en esta misma línea: *Dragon rapide* (Jaime Camino, 1985), *Espérame en el cielo* (Antonio Mercero, 1988), *Madregilda*

(Francisco Regueiro, 1993) o *¡Buen viaje Excelencia!* (Albert Boadella, 2003)¹.

Los casos más extremos los encontramos, sin embargo, en las creaciones que se fundamentan en el humor, obviamente negro, para desmontar lo sublime de la maquinaria propagandística en torno a este evento. En particular, en la Cataluña de la primera Transición se realizaron varias versiones filmicas de la muerte de Franco con toques altamente carnalescos. *Testamento* (Joan Martí, 1977), un cortometraje documental en 16 milímetros, se empleaba en «vomitar» la muerte del dictador a partir de un montaje de índole profanatoria en torno al testamento del dictador leído el día de su muerte por el entonces jefe de gobierno, Carlos Arias Navarro. *Hic digitur dei* (Antoni Martí, 1976), largometraje en 8 milímetros, se valía de una estrambótica ficción en forma de cuento grotesco para narrar la muerte del dictador. En *En tiempos de las ataduras* (*Historia et consuetudines francorum feudorum*) (José Antonio Fernández «Fer», 1978), un cortometraje de animación incluido en la película colectiva *Historias de amor y masacre* (Jordi Amorós «Ja», 1978), el diseño desmitificador se apoyó en un dispositivo harito original para representar la muerte de Franco en la pantalla, fundamentado en la gran tradición del humor gráfico.

Este artículo se propone desvelar la manera en que el cortometraje animado *En tiempos de las ataduras* (*Historia et consuetudines francorum feudorum*) reconstruye desde el cine de animación para adultos el relato de los últimos momentos del franquismo a partir de la figura del dictador con un uso peculiar de la sátira política.

HISTORIAS DE AMOR Y MASACRE, UN PROYECTO AL AMPARO DEL HUMOR GRÁFICO DE LOS SETENTA

Historias de amor y masacre, el primer largometraje de animación para adultos de la historia de España, es un proyecto dirigido por Jordi Amorós, un dibujante que firma bajo el pseudónimo de «Ja».

El film surgió al amparo de una de las revistas satíricas más transgresoras de aquellos años, *El Papus*. En palabras de Amorós, «*Historias de amor y masacre* fue un subproducto de *El Papus*» (J. Amorós «Ja», comunicación personal, 20 de septiembre de 2016). De modo que, para entender debidamente el cortometraje *En tiempos de las ataduras*, de José Antonio Fernández, a quien nos referiremos en adelante como «Fer», nombre con el que firma su obra, es imprescindible precisar el contexto de la relación de la película con la revista.

Según puntualiza Vílchez de Arribas, los últimos años del franquismo y los primeros de la democracia «fueron el periodo más brillante de la historia de la prensa satírica en España» (Vílchez de Arribas, 2015). Realiza esta afirmación al estudiar un sector muy prolijo en el que coinciden en 1974 y 1975 seis publicaciones de ámbito nacional². Este auge del humor gráfico para adultos tomaba el testigo del tebeo infantil y juvenil que había vivido su edad de oro en la posguerra española y tenía entre sus referencias a la revista francesa *Hara-Kiri*, que años después también inspiró a *Charlie Hebdo*. La libertad de prensa, regulada en España con la Ley de Prensa e Imprenta de 1966, fue establecida el 1 de abril de 1977 con un Real Decreto sobre Libertad de Expresión. Este cambio permitió que estas revistas pudieran publicar contenidos humorísticos sobre todo lo relacionado con el franquismo, incluida la Iglesia Católica y el ejército (Vílchez de Arribas, 2015). Aunque, a pesar de que sobre el papel la ley lo permitía, seguía imperando un control que pretendía impedir *de facto* que en España hubiera libertad de expresión y de prensa.

Como explica Antonio Altarriba, el cómic «dejó de ser el exponente –un tanto revoltoso quizá, pero en último término correcto– del pensamiento oficial para adquirir una imagen de “vanguardismo marginal”, de producto “enrollado” en conexión con las inquietudes juveniles» (Altarriba, 2001: 17). Es decir, las nuevas generaciones de demócratas se apropiaron de este eficaz medio para defor-

mar una realidad oficial que, hasta entonces, había sido distorsionada a gusto del régimen franquista. La prensa ejerció una función catártica, que contribuía a digerir la intensa actualidad y ofrecer un discurso alternativo al del Estado. Según Vílchez de Arribas, este tipo de publicaciones se convirtieron en «un instrumento más para acabar con la dictadura del general Franco y lograr la ansiada democracia» (Vílchez de Arribas, 2015).

LA PRENSA EJERCIÓ UNA FUNCIÓN CATÁRTICA, QUE CONTRIBUÍA A DIGERIR LA INTENSA ACTUALIDAD Y OFRECER UN DISCURSO ALTERNATIVO AL DEL ESTADO

El Papus era una revista semanal nacida en 1973 con sede en Barcelona. Fue promovida por Javier de Godó, hijo del conde de Godó y principal accionista de Elf Editores, dependiente de Tisa, grupo propietario del periódico *La Vanguardia*. Con el declive de *Bocaccio 70*, publicación dirigida a la *gauche divine* barcelonesa, Javier de Godó instó a la dirección de su revista deportiva satírica *Barrabás* a que creara un semanario similar, pero de temática sociopolítica (Iranzo Cabrera, 2014: 275-286). Entre sus fundadores se encontraban Xavier de Echarri, Carlos Navarro y los dibujantes «Ivà», «Oscar» y «Gin». Como explica Iranzo Cabrera, «el sueño de Ivà era amedrentar a los estamentos del franquismo y con este propósito tituló y diseñó el icono de la revista: un *papu*, el monstruo que en la leyenda catalana atemoriza a los niños» (Iranzo Cabrera, 2014: 280). Desde su propia génesis, se observa, por tanto, un compromiso político que quedará patente en *Historias de amor y masacre*. La revista llegó a tener una tirada de alrededor de 230.000 ejemplares y llegó a alcanzar el pico de los 400.000 (Iranzo Cabrera, 2013). Además de quienes contribuyeron a lanzarla, colaboraban en ella algunos de los dibujantes más conocidos de aquella época, como «Perich», «Fer», «Ja», «Chumy-Chú-

mez» y «Gila». En sus páginas convivían viñetas e imágenes que recorrían diferentes aspectos de la sociedad española, desde la actualidad política hasta pulsiones pseudopornográficas.

Durante los primeros años de la Transición, a pesar de la apertura que supuso la derogación de la ley de prensa, todavía no era posible adoptar un discurso abiertamente satírico hacia temas políticos mientras se iba gestionando una transición política desde el interior del franquismo en una atmósfera de gran violencia (Baby, 2018). La publicación de *El Papus* resultaba en particular incómoda para un régimen —entonces encabezado por el rey Juan Carlos— que avanzaba hacia la democracia, pero que conservaba unos resortes propios de la dictadura. De hecho, el análisis en clave de humor de los acontecimientos que estaban sucediendo durante la Transición no agradaba a determinados sectores de la sociedad. Ya durante el ocaso del franquismo la revista *El Papus* había sido suspendida durante cuatro meses por orden del Consejo de Ministros a partir de junio de 1975 y sufrió una condena similar al año siguiente (Vílchez de Arribas, 2015). Además de ser sancionada directamente por las autoridades, mediante multas, la sede de la redacción recibía amenazas continuas de grupos de extrema derecha destinadas a silenciar sus contenidos.

El 20 de septiembre de 1977 estas se materializaron y el equipo de *El Papus* sufrió un atentado en sus instalaciones. En ese ataque murió el conserje, Juan Peñalver. Se atribuyó el atentado a un grupo de extrema derecha, Juventud Española en Pie. Sus responsables fueron condenados a la pena mínima de seis meses y un día por tenencia de explosivos, una sentencia que incluso el pleno del Tribunal Supremo reconoció como benigna cuando Ediciones Amaika presentó una querella contra los magistrados³. En el documental *El Papus, anatomía de un atentado* (David Fernández de Castro, 2010), emitido por primera vez en febrero de 2011 en la La 2 de Televisión Española, se intentan esclarecer las causas de unos hechos que siguen envueltos en

misterio. Ernesto Milá, un escritor de ideología fascista que fue detenido en varias ocasiones en relación con acciones de la extrema derecha durante la Transición, asegura en este reportaje: «En mi opinión, el atentado de *El Papus*, y no solamente el atentado de *El Papus* sino otros muchos atentados que tuvieron lugar en aquella época, apestan a las alcantarillas del Estado».

Fue en este contexto donde Jordi Amorós impulsó la realización de *Historias de amor y masacre*. En efecto, «aprovechando los momentos de boyante economía que atravesaba *El Papus*, propuso a la editorial la financiación de un largometraje de dibujos animados en el que tomarían parte ocho de los dibujantes más conocidos del momento» (Manzanera, 1992: 123). Además de su actividad como humorista gráfico, Amorós, que había aprendido la animación en los estudios Buch-Sanjuán (Manzanera, 1992: 123), había fundado con Víctor Luna el estudio de publicidad Equip en Barcelona en 1975. Fue allí donde se animaron la mayoría de los *sketches*. Cada autor le proporcionaba el guion y unos dibujos, y un equipo, liderado por él y su socio, realizaba la animación. «Fer» fue el único que se tuvo que encargar de todo el proceso, como se detallará más adelante. El proyecto, iniciado en 1975, tardó tres años en finalizarse, pues estaba sujeto a la carga de trabajo derivada de los encargos publicitarios del estudio.

Amorós explicó que se trató de una película principalmente autofinanciada que contó, no obstante, con una inversión de la editorial de la revista. «Me la financió *El Papus*, le pedí tres millones de pesetas a *El Papus* y costó unos 30. Los pagué yo con lo que ganaba con los anuncios de publicidad» (J. Amorós «Ja», comunicación personal, 20 de septiembre de 2016). No obstante, confiesa que tiene dudas sobre cuáles fueron las cantidades exactas. Es más, el presupuesto que figura en la publicación de Manzanera (1992) indica cinco millones. Al margen de las cantidades, el director de la película señala que es la editorial la que ostenta los derechos sobre el film. En la base de datos del ICAA,

Ediciones Amaika figura como empresa productora de la película. Esta cuestión, sumada al hecho de que se distribuyera en salas comerciales, alejarían la obra del circuito *underground*, si no fuera porque «Ja» permanece al margen de la industria cinematográfica y este film no tuvo relación con otros agentes del sector.

EL TONO IRREVERENTE Y SUBVERSIVO, APOYADO EN LA LIBERTAD CREATIVA DEL DIBUJO ANIMADO, LLEVA LA TRADICIÓN DEL CINE POPULAR ESPAÑOL DE LOS AÑOS SESENTA Y SETENTA A UNA NUEVA Y EXACERBADA DIMENSIÓN

El largometraje de animación se compone de seis cortometrajes firmados por «Oscar», «Fer», «Ja», «Chumy-Chúmez», «Gila» e «Ivà», con transiciones a modo de *gag* realizadas por «Perich». A pesar de su carácter de película colectiva, algunos elementos le confieren cierta coherencia de conjunto. El título, al que se añade entre paréntesis «Un filme de gran aparato», anuncia de forma algo provocativo el tono general y formula un hilo conductor lo suficientemente impreciso para reunir relatos muy diversos, tanto en su estilo como en sus temas. En una suerte de prólogo, cuya forma parodia los habituales saludos de Walt Disney en sus producciones de cortos, el historietista Manuel Vázquez Gallego, como maestro de ceremonias, anuncia al espectador el programa: «Cojoncio Cabretas presenta: The fantastic world of Cojonland». El tono irreverente y subversivo, apoyado en la libertad creativa del dibujo animado, lleva la tradición del cine popular español de los años sesenta y setenta a una nueva y exacerbada dimensión. Según Jordi Amorós, su película preconizaba un humor que se popularizaría en los años noventa con éxitos como *Torrente, el brazo tonto de la ley* (Santiago Segura, 1997) (J. Amorós «Ja», comunicación personal, 20 de septiembre de 2016).

El sexo explícito y los cuerpos completamente desnudos, la discapacidad y la divinidad como objetos del humor y las estrategias distanciadoras de la fábula y del cine histórico para evocar la sociedad contemporánea son algunos de los elementos que caracterizan a esta obra olvidada de la filmografía española.

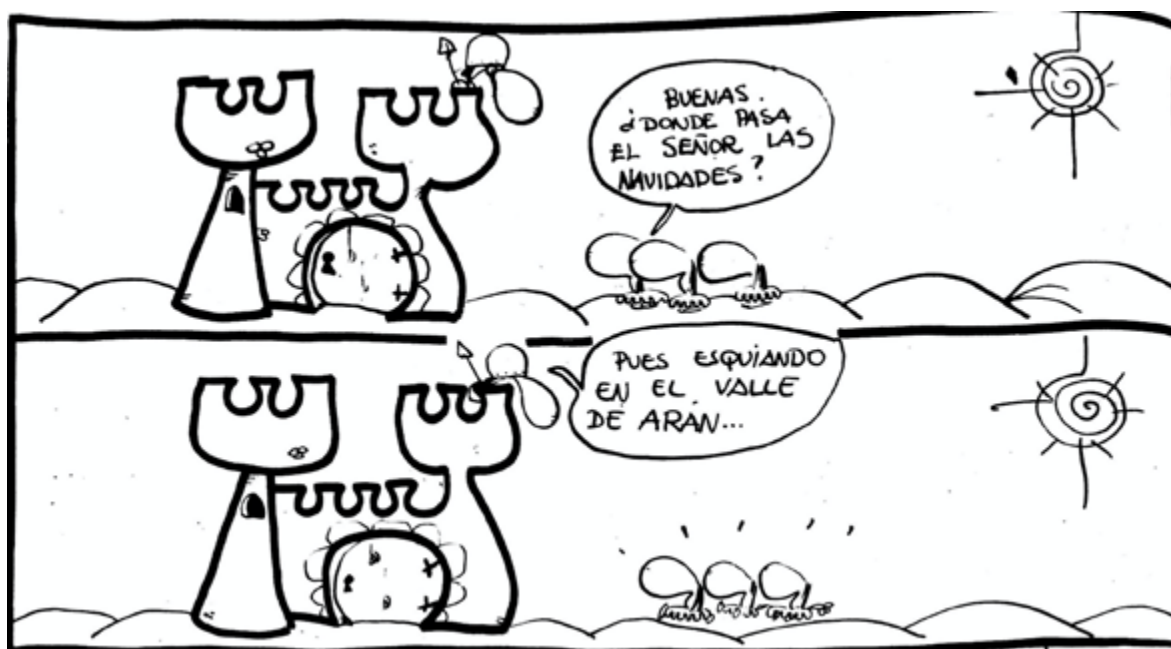
EN TIEMPOS DE LAS ATADURAS (HISTORIA ET CONSUETUDINES FRANCORUM FEUDORUM): LA MUERTE DE FRANCO TRASLADADA A LA EDAD MEDIA

En tiempos de las ataduras (Historia et consuetudines francorum feudorum) es la segunda de las seis historias incluidas en esta película colectiva (en el largometraje, del minuto 00:17:28 al 00:23:18⁴). En un principio, estaba previsto que hubiera siete trabajos, pero por una cuestión de metraje se decidió excluir el de José María Vallés. El de «Fer» y el de Vallés son los únicos que caricaturizan al dictador y aportan su propia versión de la muerte de Franco. El hecho de que se optara por incluir la historia de «Fer» y, no la de Vallés, parece no estar aparen-

temente vinculado con el contenido, según Amorós, sino que se debió a una cuestión de afinidades personales del equipo directivo de la revista. Fue precisamente un conocido dibujante, con peso en la revista, Jorge Ginés «Gin», quien propuso a «Fer» participar en el largometraje. La historieta de «Fer» fue la única que no se animó en el estudio Equip, una cuestión que el dibujante vincula a su todavía falta de experiencia en el medio. «A todos los dibujantes les hacen la película. Entregan cuatro dibujos, y lo demás [se lo hacen]. Pero yo, como era el que tenía menos nombre, la he de hacer yo», recuerda «Fer» (J. A. Fernández «Fer», comunicación personal, 21 de septiembre de 2016). Para dibujar todas las intercalaciones y las poses, «Fer» contó con la ayuda de su cuñado, Josep Maria Rius i Ortigosa «Joma», otro reconocido humorista.

José Antonio Fernández, nacido en 1949 en Mansilla de las Mulas (Léon) y afincado en Cataluña, llegó a ser director artístico de *El Papus* y también de la revista que tomó el relevo, *El Jueves*, aún hoy en los quioscos. En aquel tiempo, «Fer» compaginaba sus colaboraciones periodísticas con su labor como profesor de historia en educación

Fig. 1. *El Papus*, número 188, 24 diciembre de 1977. Extracto de una viñeta humorística de «Fer»



secundaria. Las series que publicaba en *El Pápus* eran *Historias hermosas* y *El castillo* (fig. 1) y era frecuente que su contenido tuviera carga política, y no sexual, como acostumbraban a hacer otros de los colaboradores de la revista.

El hecho de ambientar sus viñetas en la Edad Media le permitía abordar temas de actualidad con mayor libertad. El espacio de conexión entre receptor y emisor se sitúa aquí en la traslación de personajes y situaciones supuestamente medievales a la actualidad. Así describe «Fer» este proceso que le hacía sentirse menos expuesto: «Si salían los soldados golpeando al pueblo, era la Edad Media... Y se veía perfectamente que era ahora» (J. A. Fernández «Fer», comunicación personal, 21 de septiembre de 2016). A pesar de estas precauciones, tanto él como «Ja» coinciden en señalar que la efervescencia del periodo les hizo correr riesgos que no vislumbraban. «Éramos inconscientes», asegura «Fer» (J. A. Fernández «Fer», comunicación personal, 21 de septiembre de 2016). «Ja», por su parte, señala: «No teníamos miedo, era una fiesta» (J. Amorós «Ja», comunicación personal, 20 de septiembre de 2016). A pesar de que el paso del tiempo haya podido ir modelando ese discurso, esa inocencia fue la que les permitió enfrentarse a la censura con un lenguaje rompedor.

Cuando a «Fer» le propusieron participar en la película, pensó en adaptar el universo histórico de *El castillo* e *Historias hermosas*, con el que tanto él como el público estaban familiarizados, al formato cinematográfico de la animación: «Ya había muerto Franco. La Edad Media, soldaditos,... “Voy a hacer la muerte de Franco, trasladada a la Edad Media”» (J. A. Fernández «Fer», comunicación personal, 21 de septiembre de 2016). La película, de una duración de 5 minutos y 49 segundos, se puede considerar como una suerte de expansión, con sonido e imagen en movimiento, de sus historietas gráficas. Recupera la figura de su protagonista, un señor feudal, con sus fieles tropas, y su espacio vital, un castillo medieval. Estéticamente, el dibujo retoma algunos de los códigos con los que United

Productions of America (UPA) revolucionó la animación en los años cincuenta, como los contornos definidos, las formas sencillas, los fondos básicos, la paleta cromática limitada, a la vez que establece una cierta continuidad con la tradición española del tebeo. Esta depuración de las formas contribuye a reforzar la dimensión simbólica de la obra.

En *En tiempos de las ataduras...*, la narración comienza *in medias res*, escenificando la crueldad de un protagonista al final de su reinado, que manda ejecutar a sus súbditos, cuyas cabezas cortadas le producen un obvio regocijo, hasta que cae enfermo. Entonces, empieza un segundo momento en el que su entorno lo mantiene con vida gracias a la sangre del pueblo que se le inyecta con una jeringuilla hasta su muerte. La última parte de la película nos hace asistir a su funeral y resurrección mediante el suministro de sangre de cerdo. Los elementos sonoros son escasos. Una sencilla música en *off* ritma el relato y unos sonidos porcinos emitidos por el señor feudal corresponden a lo que se podría asemejar a diálogos.

Román Gubern nos recuerda que el término «caricatura», materia prima del humor gráfico de *El Pápus* y de *Historias de amor y masacre*, «procede del italiano *caricare* (es decir, cargar, acentuar o exagerar los rasgos)» (Gubern, 1994: 215). Altarriba (2001) compara la caricatura con el reflejo de los espejos de la calle del Gato que citaba Ramón María del Valle-Inclán en *Luces de Bohemia* (1920), puesto que convierte la realidad en un esperpento⁵. El bajo grado de iconicidad de la caricatura, es decir, la escasa similitud con el elemento representado, deja espacio para la imaginación del emisor y del receptor. Es en esa zona en la que interviene el artista. Por ello, la interpretación del mensaje por parte del lector/espectador exige un profundo conocimiento del contexto. Esta es la fuerza del medio y es, a su vez, la que genera reacciones violentas que otras formas artísticas no consiguen despertar.

Si el mundo retratado nos vincula explícitamente con el Medieval, muchos elementos nos in-



Fig. 2. Un soldado saluda a su señor con el brazo en alto. En tiempos de las ataduras...

vitan a establecer un paralelismo con la dictadura de Franco. Empezando por su título, *En tiempos de las ataduras* (*Historia et consuetudines francorum feudorum*), cuya parte en latín alude al derecho medieval, recogido en unos libros de «Consuetudines feudorum» (usos feudales). Pero, al incluir en esta expresión la forma genitiva «francorum», la alusión irónica al «reinado» de Franco no deja lugar a dudas y el espectador tiene de entrada la clave para descifrar el paralelismo.

En este universo, Franco ostenta el máximo rango de la jerarquía y, por tanto, asume el papel de señor feudal. Los elementos que permiten identificarlo son varios, empezando por su vestimenta, un vistoso uniforme parodiado de Generalísimo. Un elemento anacrónico, al inicio de la película, las gafas de sol, remite a lo que en el contexto de los años setenta era como una especie de señal de reconocimiento de los dictadores del ámbito iberoamericano. Asimismo, tanto algunos de los personajes que se dirigen a él, como él mismo en el momento de su muerte, levantan la mano emulando el saludo fascista (fig. 2). Desde el punto de vista del decorado, la presencia de un crucifijo en su cama de enfermo y de un obispo permiten también establecer el paralelismo con alusiones claras a uno de los mayores pilares del difunto régimen: la Iglesia. El ejército,

representado por un cuerpo de soldados a las órdenes del señor, desempeña un papel predominante en el film. En un momento dado, uno de ellos se quita el casco, de color gris, al igual que el uniforme, para poder acercarse de incógnito y reprimir con mayor facilidad a un opositor, lo cual se podría asociar con la policía secreta franquista.

Al final de la película, sobre todo, la presencia de un mapa estilizado de España contextualiza nacionalmente la ficción. «Fer» había previsto incluir más elementos de identificación, pero cuenta que la censura le obligó a hacer cambios. El día que fue al estudio Equip a realizar las modificaciones impuestas fue precisamente cuando explotó la bomba en la sede de *El Papus*. Se trata, por tanto, de septiembre de 1977. Lamenta que le hicieran reducir los elementos evidentes que permiten identificar al dictador. «Nunca quise tapar que el de la película era Franco. Me recortaron, que apenas se ve, pasa rápido, lo del brazo de Santa Teresa y el manto del Pilar» (J. A. Fernández «Fer», comunicación personal, 24 de septiembre de 2016) (fig. 3). Mediante esta supresión de información, se amplía, por consiguiente, la zona de interpretación y se exige un mayor esfuerzo y conocimiento del contexto por parte del receptor.

Fig. 3. El obispo agita la reliquia de la mano de Santa Teresa ante el moribundo. En tiempos de las ataduras...



Ciertos críticos evitaron descifrar públicamente quién era ese señor feudal y se limitaron a realizar afirmaciones generales. Entre ellos, se encuentra precisamente el de *La Vanguardia*, quien escribió: «Fer sigue con sus castillos y realiza una parodia feroz y surrealista de los dictadores históricos» (Bonet Mojica, 1980: 55). No obstante, la dimensión paródica en relación con Franco no solamente se asienta en estos elementos de identificación visual, sino que descansa también, y con especial énfasis, sobre el relato propuesto, que se relaciona de manera muy clara con la realidad de los últimos momentos de la vida del dictador en el otoño de 1975.

El cortometraje empieza con uno de los más importantes acontecimientos del final del franquismo, las ejecuciones de unos presos políticos en 1975 que conmovieron la opinión internacional, movilizada para pedir su indulto. Ni las manifestaciones, ni la intervención del Papa y del futuro rey consiguieron convencer a Franco para que diera marcha atrás, y las cinco ejecuciones del 27 de septiembre fueron percibidas como el último gesto cruel y gratuito de un viejo dictador cuya senilidad ya empezaba a ser obvia, como revelaron las imágenes de su última aparición pública en el balcón del palacio real de la Plaza de Oriente el 1 de octubre de 1975. En el relato de *Fer*, el primer minuto de la ficción (00:00:00–00:01:08) enfoca de manera altamente grotesca la cuestión de las ejecuciones, escenificando la excitación que el espectáculo

LA DIMENSIÓN PARÓDICA EN RELACIÓN CON FRANCO NO SOLAMENTE SE ASIENTA EN ESTOS ELEMENTOS DE IDENTIFICACIÓN VISUAL, SINO QUE DESCANSA TAMBIÉN, Y CON ESPECIAL ÉNFASIS, SOBRE EL RELATO PROPUESTO, QUE SE RELACIONA DE MANERA MUY CLARA CON LA REALIDAD DE LOS ÚLTIMOS MOMENTOS DE LA VIDA DEL DICTADOR EN EL OTOÑO DE 1975



Fig. 4. El señor feudal asiste a las ejecuciones públicas. En tiempos de las ataduras...

del corte de inocentes cabezas le produce al gesticulante señor, cuyos gruñidos porcinos traducen su alegría frente a una muchedumbre reunida al pie de una de las torres del castillo (fig. 4). El poder se ejerce de manera gráfica mediante un látigo, símbolo de violencia y opresión, con el que uno de sus secuaces azuza al público para que vitoree a un señor feudal que durante el ajusticiamiento bien agita un pañuelo blanco, en clara mención a la tauromaquia, o inclina su dedo hacia abajo, como si de un emperador romano se tratase. En resumidas cuentas, asiste a la ejecución como quien participa en un espectáculo circense o una corrida de toros, lo que refleja el escaso valor que le otorga a la vida humana y el alto grado de individualidad que rodea a su figura. Cabe mencionar que los únicos sonidos que es capaz de emitir son los de un cerdo. Es evidente, desde este primer momento, la intención del autor de vincular al dictador con los elementos asociados a este animal, que como atestigua el diccionario de la Real Academia Española, son los de una persona sucia, grosera y ruin. George Orwell ya había explotado esta metáfora en su libro *Rebelión en la granja* (1945), en el que un puerco llamado Napoleón representa a Josef Stalin y, por supuesto, a Napoleón Bonaparte. John Halas y Joy Batchelor mantuvieron esta representación zoomorfa en su película homónima animada adaptada del libro de Orwell y estrenada en 1954.

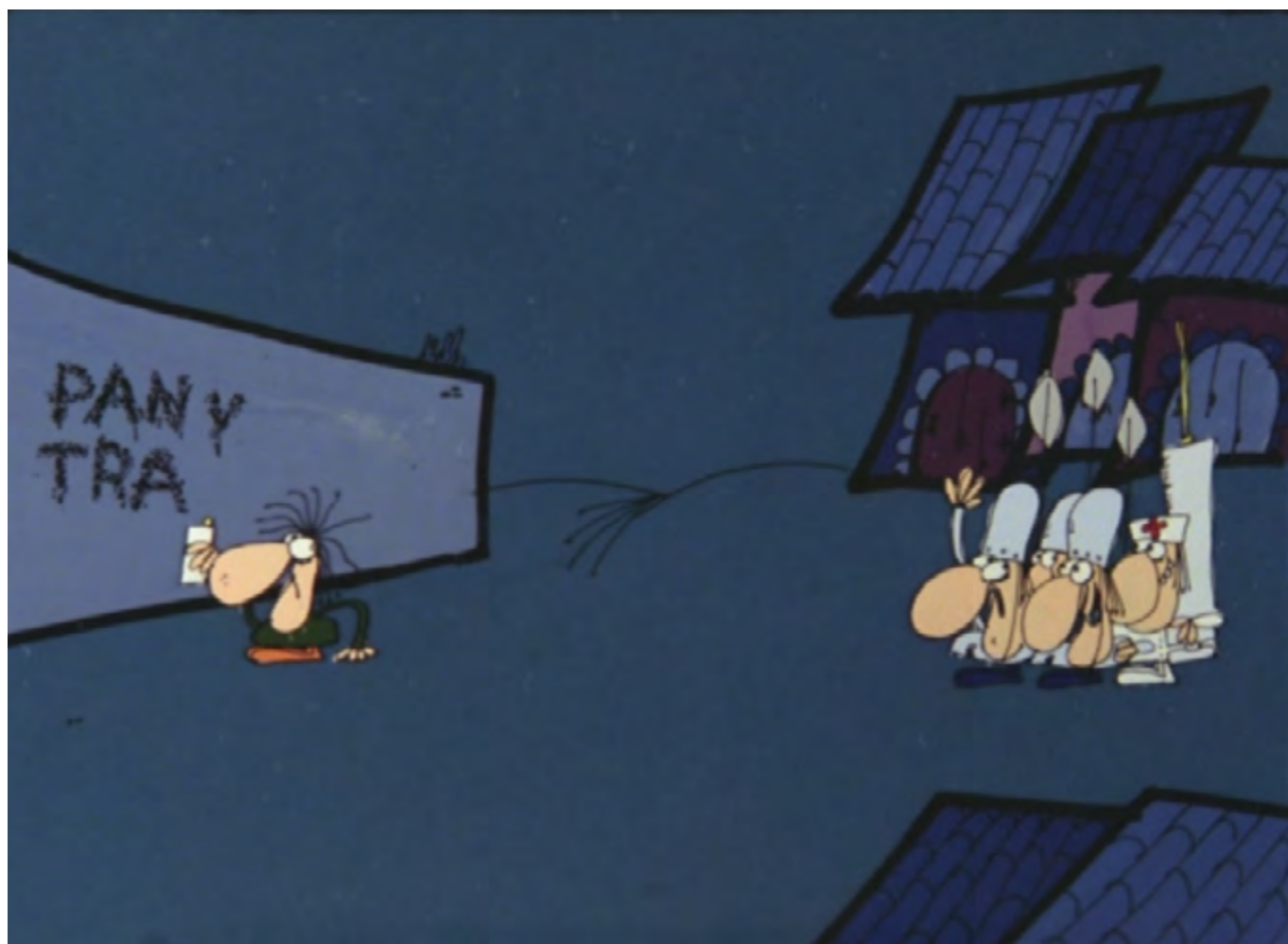
El segundo momento de la película corresponde con el periodo de la enfermedad del dictador y

de su agonía, entre la mitad de octubre, y su muerte, el 20 de noviembre de 1975. Desde el punto de vista mediático, ese periodo, bautizado irónicamente por Manuel Vázquez Montalbán como la «ceremonia de la supervivencia» (Vázquez Montalbán, 2005: 89), correspondió con una elipsis informativa. La realidad de la enfermedad de Franco, después de ser negada, fue tratada de manera encubierta, sin que se pudiera saber a ciencia cierta lo que estaba pasando. Lo que correspondió con un encarnizamiento terapéutico para mantenerlo en vida, costase lo que costase, fue convirtiendo al Caudillo, semanas tras semanas, en un auténtico cibernético de cuyo estado dieron cuenta varios años después unas fotografías sacadas por su yerno, el marqués de Villaverde que, como médico, seguía desde cerca las operaciones⁶. No obstante, en el momento, de manera obvia, no circularon imágenes, y la enfermedad se quedó fuera de plano, creando una sensación de vacío, cuando los espa-

ñoles se habían acostumbrado a que la figura del Generalísimo ocupara durante casi cuatro décadas el espacio mediático y público.

En tiempos de las ataduras... figura a su manera, grotesca y disparatada, ese momento en que se invisibilizó la enfermedad del dictador. Cuando se hizo la película, todavía no se habían revelado los detalles del ensañamiento terapéutico. No obstante, los numerosos comunicados del «equipo médico habitual»⁷, a pesar de su prosa técnico-científica que «pasteuriza[ba] el idioma de la muerte» (Vázquez Montalbán, 2005: 89), en particular el último parte en el que se anunciaba la defunción, dejaban adivinar una realidad esperpéntica, aparte de los numerosos rumores que corrían al respecto: «Enfermedad de Parkinson. Cardiopatía isquémica con infarto agudo de miocardio anteroseptal y de cara diafragmática. Úlceras digestivas agudas recidivantes, con hemorragias masivas reiteradas. Peritonitis bacteriana. Fracaso renal agudo.

Fig. 5. Un opositor es reprimido para sustraerle la sangre. *En tiempos de las ataduras...*



Tromboflebitis ileofemoral izquierda. Bronconeumonía bilateral aspirativa. Choque endotóxico. Parada cardíaca»⁸.

Fer representa el momento de la macabra terapia intensiva de finales de octubre y noviembre a través de unas escenas en que los subordinados del Caudillo van en busca de sangre fresca para mantener con vida al enfermo. El líquido mágico se va recogiendo entre los súbditos, sembrando el terror entre ellos, en especial en la oposición, que se encarna en particular en la forma anacrónica de un personaje que pinta un grafiti político en una pared («Pan y tra...») (fig. 5). El deterioro del estado de salud del señor feudal, convertido en una especie de vampiro, se va midiendo por el aumento del ritmo de las inyecciones, hasta que ya no queda ni un alma viva en su feudo. La sangre se introduce mediante jeringuillas de dimensiones similares a las del cuerpo de los personajes, un tamaño desproporcionadamente grande con el que «Fer» denuncia los altos niveles de represión y abuso de poder. El dictador se mantiene vivo únicamente gracias a unos acólitos que desangran, de manera gráfica en el corto, a la población. La noche va cayendo a medida que el paisaje se llena de cadáveres exangües. La imagen se torna azulada para reforzar el ocaso de una era oscura. La imaginación de «Fer» ha colmado el vacío de la imagen prohibida de la agonía con esta escenificación esperpéntica.

LA ÚLTIMA PARTE DE LA PELÍCULA, DEDICADA A LA DEFUNCIÓN Y FUNERALES DEL PERSONAJE, SE PRESENTA COMO UNA PARODIA DEL DESPLIEGUE PROPAGANDÍSTICO CONSECUTIVO A LA MUERTE DE FRANCO

La última parte de la película, dedicada a la defunción y funerales del personaje, se presenta como una parodia del despliegue propagandístico consecutivo a la muerte de Franco. Dado el estado

del Caudillo al cabo de tantas semanas de terapia intensiva, la «última imagen» no se correspondió en la realidad con el espectáculo de la tradicional «belle mort» con el enfermo en su lecho, sino que se trasladó al momento *post mortem*, plasmándose en el espectáculo del cuerpo yacente expuesto los días 21 y 23 de noviembre en el Salón de Columnas del Palacio Real.

Fer retrata el momento de la muerte (00:04:08–00:04:25), apoyándose en las representaciones medievales tradicionales del último instante, en general apacible, y que suelen incluir la presencia de un representante de la Iglesia para asegurar al difunto la obtención de su pasaporte para el paraíso. Los elementos más relevantes del tópico son aquí parodiados. Un plano sencillo, con fondo verde, ostenta una cama con dosel, decorada con un crucifijo, en la que el enfermo, que sigue vestido con su uniforme y sus gafas, cubierto por una manta roja y amarilla, como la bandera española, sucumbe sacudido por el dolor con su peculiar gruñido porcino. Su último gesto es un saludo militar. Un obispo caricaturizado lo vela y le hace la señal de la cruz, mientras tres guardias y una enfermera asisten a la escena supuestamente dramática. Un fundido a negro termina la escena.

A continuación, un cortejo fúnebre, compuesto por representantes de la Iglesia y del ejército, se dirige a un lugar montañoso que figura de manera estilizada el paisaje de Cuelgamuros, donde se enterró al Caudillo el 23 de noviembre (00:04:26–00:04:50). Recordemos que, en los discursos propagandísticos de los funerales, se hacía hincapié en la inscripción de Franco en la historia para la eternidad. Esta alcanzó una dimensión paroxística en el momento de su inhumación detrás del altar mayor de la basílica del Valle de los Caídos y se plasmó en particular en el número extraordinario del noticiario NO-DO (Sánchez-Biosca y Tranche, 2005: 370), cuya secuencia final era edificante al respecto. En ella, el plano de la pesada (y supuestamente no desplazable...) losa de granito que cubría la sepultura, en la que solo se mencionaba el nom-



Fig. 6. Resurrección del señor feudal. En tiempos de las ataduras...

bre de Francisco Franco, era asociado en el montaje con una imagen de Cristo en la cruz, sobre la que se concluía el reportaje, mientras la tétrica voz en *off* comentaba solemnemente: «Francisco Franco, un nombre para la Historia». Se sugería de esta manera que, si el «cuerpo natural» de Franco había sucumbido, su «cuerpo político» seguía, y seguiría, vivo en una forma de resurrección simbólica.

La última parte del cortometraje de «Fer» parodia a su manera este discurso, finalizando con una imagen de resurrección degradada. En el trayecto que conduce la comitiva hasta la sepultura, la presencia de un inocente cerdo (00:04:50) sugiere la idea de chuparle la sangre con una jeringuilla para inyectársela directamente al féretro. Es el único ser que queda vivo, más allá de sus fieles servidores, quienes no dudan en la compatibilidad del animal con el señor feudal. En efecto, la inyección revive al difunto, como si de una tétrica y aterradora Blancanieves que vuelve a la vida se tratase. Sus servidores reciben su vuelta con alegría, en una clara alusión a los nostálgicos de un régimen moribundo que, en esta contra historia, ven sus deseos colmados. El señor-vampiro emerge del féretro con una señal de victoria, una sonrisa inquietante y su habitual gruñido, que, en ese momento, refuerza fuertemente la naturaleza

porcina del personaje, revivido gracias a la sangre del animal. El último plano (00:05:30) materializa esta victoria sobre la muerte y esta resurrección porcina con un mapa de España, país que sobrevuela para aterrizar en su centro y cuyo suelo pisa con fuerza (fig. 6). Esta última secuencia que carnavalesca la realidad histórica con un disparatado final feliz para el personaje, infeliz para sus súbditos, reflejaba, en el contexto de su creación, antes del advenimiento de la democracia, el temor hacia una situación política todavía borrosa que parecía asentarse en una continuidad fundamentada en la dictadura desde la perspectiva de un proyecto de futuro «atado y bien atado», según la conocida expresión de Franco.

CONCLUSIÓN

La reconquista audiovisual de la agonía de Franco, en este corto, como más general en el entorno de la contracultura catalana de la época, responde al concepto de lo carnalesco según Mijail Bajtin; tanto en su dimensión crítica y subversiva, fundamentada en el principio de rebajamiento y del mundo al revés, como por su carácter felizmente regenerador que representa «el correctivo popular de la risa a la gravedad unilateral de [l]as pretensiones espirituales» del poder (Bajtin, 2003: 22). Contra la solemnidad de las imágenes oficiales de la muerte de Franco condensadas en un idealizado «último retrato», *En tiempos de las ataduras...* genera una forma de historia contrafactual que actúa como una suerte de feliz, aunque ficticio, «correctivo». *En tiempos de las ataduras...* se vincula con lo que el historiador Jacques Le Goff bautiza como «enjeu-mémoire»⁹, que designa el papel democrático que tienen las memorias alternativas y marginales, por su dimensión liberadora, contra las memorias oficiales dominantes (Le Goff, 1988: 175-177). Contra la unilateralidad de las imágenes oficiales y la violencia simbólica que ejercen sobre los que no comparten su discurso sin poder expresarlo, *En tiempos de ataduras...* plasmaba una

visión distinta, sin más pretensiones, por el carácter confidencial de su difusión en los márgenes de la industria cinematográfica, que la de deshacerse del relato oficial (des-atar) dominándolo con sus disparatadas fantasías.

La animación contribuye, por su propia materialidad, a plasmar las inquietudes políticas y enriquece el lenguaje de la viñeta en prensa, gracias a la incorporación de movimiento y sonido. El salto a la gran pantalla de los universos de los dibujantes de *El Papus* podría haber supuesto una mayor visibilidad a sus propuestas, pero la demora en su llegada a las salas –debido a las precarias condiciones de producción– arrebató a *Historias de amor y masacre* la frescura del momento. En efecto, tanto el corto de Fer, como la película en su conjunto, pasó más bien desapercibido en el momento de su estreno, que el ICAA fecha en 1978 y Manzanera el 16 de abril de 1979 en los cines Peñalver y Rosales de Madrid. Pesó sobre su distribución el escaso apoyo que recibió un proyecto realizado en los márgenes de la industria cinematográfica¹⁰.

La muerte de Franco, después del advenimiento de la democracia, plasmado en la adopción de la Constitución de 1978, parecía algo superado y hubo que esperar algún tiempo para que recobrara cierto interés. Por otra parte, en el lapso de la realización de la película, el espacio de libertad de expresión se había ampliado, y lo que podía parecer provocativo tres años antes ya había sido superado con creces en el ámbito de la cultura subversiva, al calor de la Movida. El efecto de la sátira política, cuyo éxito se basa en su vinculación con la actualidad, había perdido fuerza. A pesar de estas circunstancias, esta producción atípica en el contexto de la Transición y de la propia historia del cine de animación en España resulta una obra muy valiosa para observar desde nuevas perspectivas este periodo histórico y, por ello, está despertando en los últimos años un resurgido interés. ■

NOTAS

* Este artículo está dedicado a la memoria de Fer, que nos dejó tristemente en septiembre de 2020. Le estamos profundamente agradecidas por la ayuda que nos ha prestado para llevar a cabo este trabajo y lamentamos que no haya tenido ocasión de leerlo. Su enorme generosidad, y amabilidad, nos han permitido comprender mejor los entresijos de las circunstancias en que dirigió su cortometraje. Queremos agradecer igualmente a Jordi Amorós «Ja» su inestimable colaboración con esta investigación, dado que su testimonio ha sido fundamental para estudiar este largometraje capital de la historia del cine de animación en España. Este trabajo se enmarca en el proyecto I+D+i «Cine y televisión en España 1986-1995: modernidad y emergencia de la cultura global» (CSO2016-78354-P), Agencia Estatal de Investigación, Ministerio de Ciencia, Gobierno de España.

- 1 Véase al respecto Berthier (2003; 2012; 2020).
- 2 Vilchez de Arribas menciona *La Codorniz*, *Barrabás*, *El Papus*, *Por Favor*, *Hermano Lobo* y *El Cocodrilo Leopoldo*.
- 3 Véase «Rechazada la querella» (1981).
- 4 En este artículo se ha tomado como referencia la versión editada en el DVD recopilatorio *Del trazo al píxel. Un recorrido por la animación española* (2015).
- 5 «Algunos han querido ver en las viñetas la concreción más evidente de aquellos espejos cóncavos de la calle de El Gato que en su momento describiera Valle-Inclán para definir el esperpento. Y es cierto que en la historieta el dibujo tiende a la estilización o a la deformación, en cualquier caso a la exageración de lo característico» (Altarriba, 2001: 12).
- 6 Véase *La Revista*, 29 de octubre de 1984.
- 7 56 partes y 115 comunicados.
- 8 Reproducido en *Arriba*, 20 de noviembre de 1975.
- 9 El término francés *enjeu* no tiene equivalente en castellano. Su correspondiente más cercano sería «lo que está en juego».
- 10 Según indica Manzanera, «La película no tuvo campaña de lanzamiento por parte de la distribuidora Filmax, que quebraría algo más tarde, y apenas se exhibió en algunas ciudades españolas. Por otra parte, la

productora, Editorial Amaika S.A., a la que pertenecía *El Pápus*, continuó interesándose exclusivamente por sus ediciones, que eran las que le reportaban beneficio económico, y no se ocupó de la explotación comercial del filme» (Manzanera, 1992: 125).

REFERENCIAS

- Altarriba, A. (2001). *La España del tebeo: la historieta española de 1940 a 2000*. Madrid: Espasa Calpe.
- Baby, S. (2018). *El mito de la transición pacífica. Violencia y política en España (1975-1982)*. Madrid: Akal.
- Bajtín, M. (2003). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza.
- Berthier, N. (2003). Ser o no ser Franco. Naturaleza y función de la risa en *Espérame en el cielo*. *Archivos de la Filmoteca*, 42/43, 156-171, 187. Recuperado de <https://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/315>
- Berthier, N. (2012). Cine y evento histórico: la muerte de Franco en la pantalla. *Revista Esboços*, 19(27), 150-170. <https://doi.org/10.5007/2175-7976.2012v19n27p150>
- Berthier, N. (2020). «El Generalísimo is still dead». *La muerte de Franco en la pantalla*. Valencia: Shangrila.
- Bonet Mojica, L. (1980, 15 de junio), Historias de amor y masacre, *La Vanguardia*, p. 55.
- Gubern, R. (1994). *La mirada opulenta*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Iranzo Cabrera, M. (2013). *El Pápus: una revolució satírica que va copar la crítica humorística espanyola de juliol de 1975 a març de 1976*. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 30(1), 49-78. <https://doi.org/10.2436/20.3008.01.106>
- Iranzo Cabrera, M. (2014). *La revista satírica El Pápus (1973-1987). Contrapoder comunicativo en la Transición política española. El tratamiento informativo crítico y popular de la Transición española*. Tesis doctoral. Valencia: Universidad de Valencia.
- Ivern, O. (Producción), Fernández de Castro, D. (Dirección) (2010). *El Pápus, anatomía de un atentado* [documental]. España: Cromosoma S.A., Televisión Española, Televisión de Catalunya.
- Le Goff, J. (1988). *Histoire et mémoire*. París: Gallimard.
- Manzanera, M. (1992). *Cine de animación en España. Largometrajes 1945-1985*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Rechazada la querrela por sentencia injusta en el caso «El Pápus» (1981, 4 de julio), *El País*. Recuperado de http://elpais.com/diario/1981/07/04/sociedad/363045601_850215.html
- Sánchez-Biosca, V., Tranche, R. (2005). *NO-DO. El tiempo y la memoria*. Madrid: Cátedra.
- Vázquez Montalbán, M. (2005). *Crónica sentimental de la Transición*. Barcelona: Random House Mondadori.
- Vílchez de Arribas, J. F. (2015). Prensa satírica en España: 1970-1980, una década de esplendor. *El Argonauta español*, 12. <https://doi.org/10.4000/argonauta.2268>

EN TIEMPOS DE LAS ATADURAS (HISTORIA ET CONSUECUDINES FRANCORUM FEUDORUM), DE JOSÉ ANTONIO FERNÁNDEZ «FER»: LA MUERTE DE FRANCO EN ANIMACIÓN

Resumen

Este texto presenta el cortometraje de animación realizado durante la primera Transición por el humorista gráfico José Antonio Fernández «Fer», al amparo de la revista satírica *El Pápus*, «En tiempos de las ataduras (Historia et consuetudines francorum feudorum)», incluido en *Historias de amor y masacre* (Jordi Amorós, 1978), primera película de animación para adultos del cine español. Inspirado en unas series que «Fer» publicaba en *El Pápus* y que se inscribían en un imaginario medieval para hablar de la actualidad, el corto narra la muerte de Franco en forma de un cuento protagonizado por un señor feudal con reconocibles alusiones al Caudillo. Esta jocosa sátira forma parte de un conjunto de relatos de la muerte de Franco en el ámbito de la contracultura catalana de la época, desde una visión carnavalesca del evento ("mundo al revés").

Palabras clave

Cine español; Franco; Transición; Animación; Prensa satírica; Humor.

Autoras

Mercedes Álvarez San Román (Madrid, 1986) es profesora de la Universidad Carlos III de Madrid y miembro del grupo de investigación TECMERIN. Ha publicado artículos sobre cine español, y especialmente de animación, en revistas académicas de ámbito nacional e internacional, como *Journal of Spanish Cultural Studies*, *Cahiers de Civilisation Espagnole Contemporaine*, *Con A de Animación*. Contacto: mercedes.alvarez@uc3m.es.

Nancy Berthier es catedrática de Artes visuales en la Sorbona. Trabaja sobre la relación entre artes visuales e historia/memoria. Ha publicado un centenar de artículos y libros, como *Le franquisme et son image*, *La muerte de Franco en la pantalla*, etc. (como autora única) o *Retóricas del miedo: imágenes de la Guerra civil española*, con Vicente Sánchez-Biosca, *La cultura de las pantallas*, con Álvaro Fernández, *Cine y audiovisual. Trayectos de ida y vuelta*, con Antonia del Rey (co-lectivos). Contacto: nancy.berthier@paris-sorbonne.fr.

Referencia de este artículo

Álvarez San Román, M., Berthier, N. (2021). *En tiempos de las ataduras (Historia et consuetudines francorum feudorum)*, de José Antonio Fernández «Fer»: la muerte de Franco en animación. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 211-224.

EN TIEMPOS DE LAS ATADURAS (HISTORIA ET CONSUECUDINES FRANCORUM FEUDORUM) BY JOSÉ ANTONIO "FER" FERNÁNDEZ: FRANCO'S DEATH IN ANIMATION

Abstract

This paper presents the animated short film *En tiempos de las ataduras (Historia et consuetudines francorum feudorum)*, made during the early years of the Spanish transition to democracy by the cartoonist José Antonio "Fer" Fernández, and included in *Historias de amor y masacre* (Jordi Amorós, 1978), the first animated feature film for adults in Spanish history, produced with the support of the satirical magazine *El Pápus*. Inspired by a series that "Fer" published in *El Pápus*, which made use of a medieval imaginary to talk about current events, the short film depicts Franco's death in the form of a tale about a feudal lord with recognisable allusions to the Caudillo. This humorous satire forms part of a series of stories about Franco's death created in the context of the Catalan counterculture of this period, taking a carnivalesque view of the event ("world upside down").

Key words

Spanish Cinema; Franco; Transition to Democracy; Animation; Satirical Press; Humour.

Authors

Mercedes Álvarez San Román (Madrid, 1986) is a faculty member at Universidad Carlos III de Madrid and a member of the TECMERIN research group. She has published papers on Spanish cinema, and especially on animation, in Spanish and international academic journals, including *Journal of Spanish Cultural Studies*, *Cahiers de Civilisation Espagnole Contemporaine*, and *Con A for Animation*. Contact: mercedes.alvarez@uc3m.es.

Nancy Berthier is a professor of Visual Arts at the Sorbonne. Her research interests include the relationship between visual arts and history/memory. She has published around a hundred articles and books, including *Le franquisme et son image* and *La muerte de Franco en la pantalla* (author), and *Retóricas del miedo: imágenes de la Guerra civil española*, with Vicente Sánchez-Biosca, *La cultura de las pantallas*, with Álvaro Fernández, and *Cine y audiovisual. Trayectos de ida y vuelta*, with Antonia del Rey (co-author). Contact: nancy.berthier@paris-sorbonne.fr.

Article reference

Álvarez San Román, M., Berthier, N. (2021). *En Tiempos de las Ataduras (Historia et Consuetudines Francorum Feudorum)* by José Antonio "Fer" Fernández: Franco's Death in Animation. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 211-224.

Edita / Published by



Licencia / License



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

«ES IMPOSIBLE QUE VUELVA A SER ESA MUJER»: CUERPO E IDENTIDAD EN QUIÉN TE CANTARÁ

MERCEDES ONTORIA-PEÑA

I. INTRODUCCIÓN

El presente artículo se propone estudiar cómo el film *Quién te cantará* (Carlos Vermut, 2018) indaga en la relación entre la cultura de la fama y la construcción de la identidad en el sujeto femenino a través de una estética de lo sensorial. Concentrándose en la materialidad de los sujetos en la pantalla, Vermut propone un tipo de imagen que conecta con las sensaciones del espectador, en lugar de realizarse como mero acto cognitivo. La teoría del cine háptico es el marco desde donde se abordará el análisis, un campo conectado con la fenomenología fílmica, que se ve impulsada a partir de los años noventa del siglo XX, cuando empiezan a proliferar estudios teóricos sobre cine desde una perspectiva que se vuelve hacia la corporalidad.

La fenomenología fílmica o *Film Phenomenology* se ocupa del acto de percepción enfocándose en cómo la película en su materialidad, los sujetos y objetos en la pantalla y, por último, la audiencia encarnan cuerpos sensoriales. La corporalidad

del medio cinematográfico, la materialidad de las imágenes proyectadas y el cuerpo del espectador como constituyentes de una teoría de la percepción fílmica han ocupado a autoras como Vivian Sobchack (*The Address of the Eye*, 1992), Laura Marks (*The Skin of the Film*, 2000) y Jennifer Barker (*The Tactile Eye*, 2009), que se refieren a un tipo de imagen capaz de transmitir una impresión táctil o sensorial que conecta con el cuerpo del espectador e impulsa una visualidad háptica en contraposición a la visualidad óptica: «Los psicólogos suelen definir la *percepción* háptica como la combinación de funciones táctiles, cinestésicas y propioceptivas, la manera en que experimentamos el tacto tanto en la superficie como en el interior de nuestro cuerpo. [...] En la *visualidad* háptica, los ojos funcionan como órganos del tacto»¹ (Marks, 2000: 162). Ferencz-Flatz y Hanich (2016: 24), haciendo mención a Dudley Andrew, pionero en tender relaciones entre los estudios sobre cine y la corriente fenomenológica, definen la fenomenología fílmica como una alternativa a los análisis de

tipo estructuralista y postestructuralista. Por su parte, Sobchack se refiere a la semiótica fenomenológica como práctica que entiende la experiencia fílmica a la manera de una experiencia existencial, algo que respondería a la necesidad de estudiar el cine «como vida que expresa vida, como experiencia que expresa experiencia»² (Sobchack, 1992: 5). El interés de esta aproximación es especialmente relevante si se tiene en cuenta que la experiencia cinematográfica se produce a través de percepciones sensoriales que conducen al conocimiento consciente: «Esta [la experiencia cinematográfica] implica aspectos visibles, audibles, cinestésicos de la experiencia sensible para cobrar sentido de forma visible, audible y háptica»³ (Sobchack, 1992: 9).

En el panorama del cine español, estudios recientes como el de Belén Vidal (2019) y Katarzyna Paszkiewicz (2020) adoptan este marco de análisis al ocuparse de ciertas producciones. En *A Somatic Poetics of Crisis Cinema*, Vidal traza una conexión entre la situación de vulnerabilidad que viven las protagonistas de *La herida* (Fernando Franco, 2013), *Stockholm* (Rodrigo Sorogoyen, 2013) y *Magical Girl* (Carlos Vermut, 2014), y que se manifiesta a través de la ansiedad y las lesiones físicas que sufren o se provocan las mujeres. De esta forma, se denuncia un malestar, no ya producto de la somatización de la crisis económica española, sino de las estructuras neoliberales en que esta se engloba y que subyugan al cuerpo. Mediante esta lectura, Vidal diagnostica cómo el cine ha absorbido el desajuste emocional social constituyéndolo en una estética de la crisis. Por su parte, Katarzyna Paszkiewicz, en *Touch as Proximate Distance*, lleva a cabo un estudio de tres films de Isabel Coixet, *La vida secreta de las palabras* (2005), *Ayer no termina nunca* (2013) y *Nadie quiere la noche* (2015), considerando el contacto físico y las relaciones táctiles como formas donde confluyen la intimidad y la coexistencia junto con la fragmentación y la diferenciación, es decir, junto con la imposibilidad de penetrar en la alteridad. También en este caso, la aproximación de Paszkiewicz pone en diálogo la imagen háptica con el retrato de proble-

máticas sociales, como la guerra de los Balcanes, la crisis económica y la colonización.

Laura Marks (2000: 131-132), al ocuparse de cine intercultural, y Katarzyna Paszkiewicz (2020: 29), refiriéndose al cine de Coixet, mencionan que la mirada háptica rompe con la relación de dominación y sumisión entre el sujeto/espectador y el objeto/imagen. Para Paszkiewicz, «el placer escopofílico es reemplazado por otros sentidos: el oído, el gusto, el olfato y finalmente el tacto»⁴ (Paszkiewicz, 2020: 29). En el estudio que nos ocupa se pretende analizar cómo *Quién te cantará*, contrariamente a lo que cabría esperar en un film que trata sobre una celebridad, se aleja del patrón de la mirada fetichista/escopofílica que convierte a la mujer-imagen en objeto de fascinación para el espectador supeditándola a una relación jerárquica (Mulvey, 1999: 840), para apoyarse, en cambio, en lo multisensorial y crear una experiencia de intimidad con el espectador.

La metodología que seguirá este estudio se deja guiar por la teoría del cine háptico, que es definido por Martine Beugnet como un cine que se entiende como evento en sí mismo: «Una estética de la sensación, donde se tiende a dar precedencia al poder audiovisual del trabajo cinematográfico por encima de la trama, del diálogo y de la progresión de la narrativa convencional»⁵ (Beugnet, 2008: 175). La investigación se completará con reflexiones de la cultura de la celebridad. El análisis textual y de contenido ocuparán la mayor parte del trabajo haciendo, en algún caso, referencias intertextuales.

II. ENTRANDO EN EL UNIVERSO VERMUT

Quién te cantará se puede considerar como un film noir postmoderno hecho de atmósferas inquietantes, chantajes psicológicos, pasados sombríos y una ética ambigua, todos ellos elementos que el director había introducido ya en sus producciones anteriores. La carrera cinematográfica de Carlos Vermut se inicia durante la coyuntura de recortes y bloqueo económico en que se encuentra el cine como consecuencia de la crisis. Este hecho influye

**QUIÉN TE CANTARÁ SE PUEDE
CONSIDERAR COMO UN FILM
NOIR POSTMODERNO HECHO DE
ATMÓSFERAS INQUIETANTES, CHANTAJES
PSICOLÓGICOS, PASADOS SOMBRÍOS
Y UNA ÉTICA AMBIGÜA, TODOS
ELLOS ELEMENTOS QUE EL DIRECTOR
HABÍA INTRODUCIDO YA EN SUS
PRODUCCIONES ANTERIORES**

en su primera película, *Diamond Flash* (2011), que se graba con medios limitados y se distribuye por circuitos alternativos a los tradicionales (Albatás Fernández, 2014: 394). Tras *Diamond Flash*, Vermut dirige *Magical Girl*, que obtiene la Concha de Oro del festival de San Sebastián.

La economía de medios determinará la estética de rodaje doméstico en *Diamond Flash* e introducirá la impronta personal del director madrileño: el relato de un cosmos fragmentado, de situaciones eludidas y vidas que se desenvuelven en una especie de limbo, pero donde caben a la vez los hábitos de la sociedad contemporánea. En el centro de su trama o, más precisamente, de las varias tramas —pues el film entreteje diferentes historias que confluyen entre sí—, se encuentra la mujer. Vermut hace girar su película en torno a las problemáticas del empoderamiento femenino, pero da a este tema unos matices insólitos al combinar realismo, fantasía, suspense, elementos de la cultura pop y humor negro en un ambiente a medio camino entre lo mágico y lo perverso. La película hace un retrato de la violencia hacia la mujer en sus diferentes facetas a la vez que la retrata como soñadora, provocadora o justiciera.

Por su parte, *Magical Girl* es una obra donde algunas de las ideas de *Diamond Flash* reaparecen pulidas y reducidas a un minimalismo visual hecho de planos fijos de larga duración. La trama, si bien luce más despejada (por los diálogos depurados, el protagonismo de los silencios y la parsimo-

nia gestual de los personajes, que se relacionan desde el vacío emocional), vuelve al juego de extrañamientos a través del fuera de campo y las elipsis narrativas, y se enrosca para confluir en un centro que remite a un inicio que quedó velado. Una vez más, y a pesar de su marcado juego estético, se ve cómo la película gravita en torno a cuestiones de la realidad cotidiana, como el desempleo, la violencia machista y el culto al objeto. Para Maureen Tobin Stanley (2018), *Magical Girl* transita entre iconos propios de la españolada, el flamenco y la tauromaquia, a la vez que perfila una sociedad en crisis que deshumaniza a sus ciudadanos convirtiéndolos en sujetos que consumen o en sujetos que son consumidos. La autora ve en el personaje principal, Bárbara, la interiorización del sistema patriarcal y falocéntrico como fórmula de construcción identitaria (Tobin Stanley, 2018: 89).

Los films de Vermut hacen una crítica de las prácticas capitalistas al introducir productos de la cultura popular que llegan a subyugar a los consumidores o a transformar todo un entramado social produciendo un bucle de violencia. En sus películas, las figuras femeninas son quienes soportan en mayor medida esta opresión, que queda materializada en sus cuerpos. En *Diamond Flash* la figura del personaje de un cómic (que da nombre a la película) converge con el maltrato físico: en la primera escena, una mujer yace con moratones en la cama de un hospital mientras su hija se enfrasca en las aventuras de un superhéroe. Cautivada por el personaje, ya de adulta, ella también llegará a soportar el maltrato a la espera de que el héroe enmascarado acuda a salvarla.

En *Magical Girl*, ante la presión psicológica que sufre por parte de su marido, Bárbara parece buscar afecto manteniendo sexo con un extraño, Luis. Este encuentro, que se limita a una implicación corporal entre los dos desconocidos, se convierte en el objeto de un chantaje que ella decidirá pagar a través de prácticas sdomasochistas remuneradas que destrozan su cuerpo. Con este dinero que Luis recibe de Bárbara, se propone vestir otro cuerpo, el

de su hija enferma, que sueña con un disfraz anime. Por tanto, un relato que circula entre el cuerpo de una mujer malherida casi hasta la muerte y el de una niña aquejada de una enfermedad terminal.

En *Quién te cantará*, la violencia se presenta con menos angustia que en los films precedentes, pero las actitudes corporales de los personajes siguen siendo fuertes transmisores de sus conflictos. La película narra cómo una célebre cantante, Lila Cassen, trabaja por reconstruir su vida después de sufrir una pérdida de memoria. Con el fin de volver a los escenarios, su mánager le proporciona una preparadora, Violeta: una mujer de clase media que se gana la vida interpretando a la diva en un karaoke. Juntas ensayarán los números y trabajarán sobre la personalidad de Lila para devolverle su imagen pública. Durante la historia, Lila es retratada como un ser que ha perdido la conexión consigo misma y con su entorno. Su físico —con un peinado preciso, de melena cortada a casco y el hieratismo de un rostro apenas sin cejas—, junto con su forma de moverse y sus interacciones faltas de naturalidad, dibuja una mujer poco humanizada. La intención de *Vermut* con este film, según sus declaraciones, era plasmar su propia vivencia después de la fama que había conseguido (Bas, 2018). Tal y como explica el director, el éxito, por modesto que fuera, le había causado un desasosiego en el que quería profundizar trasladándolo a la experiencia de una estrella del pop. Al hacerlo, da vida a una persona cuya identidad se corresponde con su imagen pública; por tanto, la restitución de su condición humana equivale a la recuperación de una apariencia construida. Lila Cassen ha sido devorada por su propio signo en un gesto extremo de aquel al que se refería Guy Debord (1995: 13) cuando explicaba que el espectáculo ha suplantado a la realidad, haciendo que el espectáculo sea ahora *lo real*. Reducida a sus atributos de estrella, Lila ejemplifica cómo «[a]llí donde el mundo real se transforma en simples imágenes, las simples imágenes se convierten en seres reales, motivaciones eficientes de un comporta-

miento hipnótico» (Debord, 1995: 13). Esta superedición del ser humano al espectáculo escenifica la dominación de un sistema que convierte al sujeto en objeto. En *Heavenly Bodies*, Richard Dyer, refiriéndose a la industria del cine, explica cómo las estrellas contribuyen a la producción del film a la vez que ellas mismas se convierten en producto a través de la preparación psicológica y corporal en la que colabora todo un equipo, además de la prensa, publicistas y fotógrafos, entre otros (Dyer, 2004: 5). Junto con estos, la audiencia juega un papel importante en la creación de la estrella: «Las audiencias no pueden hacer que las imágenes mediáticas signifiquen lo que ellos quieran, pero pueden seleccionar de la complejidad de la imagen los significados y sentimientos, las variaciones, inflexiones y contradicciones que tengan sentido para ellas»⁶ (Dyer, 2004: 4). La película de *Vermut* problematiza estas cuestiones: por un lado la confusión de identidad de una estrella al confrontarse con el producto en que se ha convertido y, por otra, la forma en que su fan integra a la estrella de acuerdo con sus necesidades y carencias afectivas. Para abordar ambas cuestiones, *Vermut* da preferencia a la estética de los movimientos, y la presencia del cuerpo por encima de la palabra.

III. QUIÉN TE CANTARÁ Y EL CINE DE LOS CUERPOS

En *La imagen-tiempo*, Gilles Deleuze (1989: 251-270) se para a considerar los gestos y las posturas humanas como esenciales en la imagen cinematográfica. El autor reflexiona sobre un cine que se define mediante el desarrollo y la transformación de actitudes corporales, donde la gestualidad de los personajes hace avanzar la película, y en el que la intriga puede ser reducida a comportamientos (Deleuze, 1989: 255). El filósofo ve principalmente en la *nouvelle vague* y la *post-nouvelle vague* el desarrollo de este cine de los cuerpos, al que atribuye un valor no solo estético, sino también político, social y metafísico. Si bien Deleuze ha sido

crítico con la aproximación fenomenológica al cine⁷, su obra ha supuesto una inspiración para autoras fundamentales en el campo, como Laura Marks, quien, en *The Address of the Eye*, extrae de la teoría deleuziana de la imagen-movimiento su estudio sobre la conexión memoria-sensaciones en el cine intercultural (Marks, 2000: XIV). También Elena del Río (2008) se vuelve a Deleuze al desvincularse del paradigma de análisis basado en la representación y ocuparse de los cuerpos en el cine como generadores, ejecutantes y portadores de afectos y sensaciones en un estudio que, de hecho, titula *Deleuze and the Cinemas of Performance*.

El desplazamiento de la atención al cine como representación visual a la atención a este como fragmentación sensorial supone un tipo diferente de interacción entre el film y el espectador. En *Quién te cantará*, tal y como sucedía con *Magical Girl*, los diálogos están reducidos al justo nivel de información. A este respecto, Nicholas Chare y Liz Watkins, en *Introduction: gesture in film*, observan cómo la gestualidad puede marcar la ausencia de diálogo produciendo la extrañeza de lo cotidiano y cuestionando la representación (Chare y Watkins, 2015: 3). La apertura de *Quién te cantará* parece indagar precisamente en ello. Después de la primera secuencia que

abre el film y se desenvuelve en la playa, la siguiente escena sucede en un hospital y muestra cómo la mano de Lila recorre su cuerpo por encima de unas sábanas, llega a su cuello, a su barbilla y tantea sus labios. La mano funciona como una conciencia que explora un ser desconocido, ya que el modo de filmarlo —un seguimiento de la mano en plano detalle— enfatiza la falta de familiaridad del personaje con sus miembros. A su vez, la imagen nos involucra como espectadores orientándonos hacia la experiencia cinematográfica que está teniendo lugar, es decir, «No nos “perdemos” en la película tanto como existimos —emergemos, realmente— en el contacto entre nuestro cuerpo y el cuerpo de la película. [...] Estamos en una relación de contacto íntimo, táctil y reversible con el cuerpo de la película —una relación compleja que está marcada tanto por la tensión como por la alineación, por la repulsión tanto como por la atracción»⁸ (Barker, 2009: 19). Con ese recorrido táctil, carente de apoyos verbales o narrativos claramente descifrables, se desubica al espectador, provocándole la misma emoción de extrañamiento que afecta a la protagonista.

Es una relación íntima con el film para la que prepara Vermut a su audiencia, que presenciara cómo la trama de *Quién te cantará* ofrece gran par-

Imagen 1. *Quién te cantará*



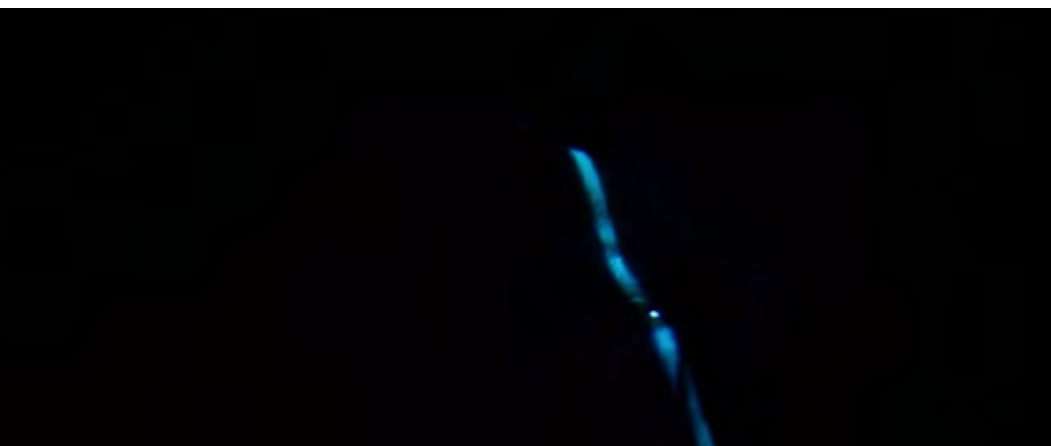


Imagen 2. *Quién te cantará*

El ocultamiento de la mirada de Lila desvela su falta de memoria, mientras que la luz revela el examen de su cuerpo en una máquina de resonancia magnética, y la ingesta de agua informa del impacto de Blanca al conocer el diagnóstico médico. De estos planos, el más indescifrable para el espectador es el fundido a negro donde una línea luminosa recorre una superficie. Vermut reduce la figura de Lila

te de la información narrativa de este modo. Un ejemplo de ello son tres escenas que se subsiguen y ponen el acento respectivamente en la expresividad gestual, en la materialidad del cuerpo y en sus manifestaciones fisiológicas para transmitir la pérdida de memoria de Lila. La primera muestra un plano detalle de una mano marcando vistos en un test mientras una voz fuera de plano pregunta a Lila si recuerda su nombre: el contraplano muestra a Lila, que guarda silencio y baja la mirada [Imagen 1]. A continuación, en un plano negro, un haz de luz recorre la piel de un rostro [Imagen 2]. En la siguiente escena, la mánager, Blanca, sentada ante dos médicos apura un vaso de agua de un sorbo [Imagen 3]. Estos tres momentos retratan las dos pruebas diagnósticas de Lila (una evaluación médica y un diagnóstico por imágenes) y el resultado que arrojan (comunicación médica a Blanca).

al relieve de un volumen iluminado. Esta elección permite al espectador internarse en el acontecimiento cinematográfico, en lugar de mantener la distancia que ofrece un plano íntegramente decodificado, es decir, conducido por el modelo representacional; en palabras de Elena del Río: «La imposición de una imagen totalizadora de la realidad como significado estructurado llevado a cabo por el enfoque representacional dejó poco, o nada, a las sensaciones no estructuradas que también se ponen en movimiento en la experiencia de ver películas»⁹ (Del Río, 2008: 2). Vermut quiebra las convenciones estilísticas del suspense y el drama, y reescribe sus códigos dentro de un estilo contemplativo. Se podría decir que el suspense que crea no sucede tanto dentro de los ritmos internos del film como en relación con el espectador, es decir, a través de la curiosidad que le suscita *la forma*.

Imagen 3. *Quién te cantará*



La puesta en escena, tal y como señala Carlos Vermut, es componente fundamental del cine para crear una perspectiva que permita *sentir* qué le sucede a los personajes (Pérez Guevara, 2018). En *Quién te cantará*, el modo en que estos ocupan los espacios informa sobre sus perfiles psicológicos. La escisión interna de Lila se refleja en la desorientación en su propia casa, un chalé cuyas dimensiones subrayan su vulnerabilidad y cuyas paredes acristaladas remiten al drama de su exposición como persona pública. La desazón de Lila se enfatiza con la aparición de un fantasma nocturno con su misma figura que se mueve por la casa y a la que la cantante sigue e imita cual materialización de la búsqueda de una identidad que resulta solo espectral. En el caso de Violeta, la insignificancia de su existencia también se define espacialmente: la vida en su apartamento retrata un lugar de encierro, un hogar hostil por la intimidación constante de su hija. Los planos cerrados cortan la figura de madre y de la joven, y evitan la profundidad de campo situándolas siempre dentro de los marcos de las puertas o cerca de sus umbrales. La dominación de Marta sobre su madre se muestra en el poder físico que ejerce sobre ella, no solo desde su posicionamiento, sino también a través de la provocación de matarse a sí misma. Para conseguir sus objetivos, la chica acostumbra a amenazar con clavarse un cuchillo en el cuello; cada vez que lo hace su figura se presenta de espaldas como un bulto desenfocado que oculta parcialmente a su madre encerrándola en el encuadre. La relación entre ambas se subraya por primera vez mediante un cambio sonoro y la velocidad ralentizada del movimiento cuando Marta reta a su madre al caminar descalza cerca de unos cristales rotos. Las dinámicas de poder se comunican aquí a un nivel perceptivo mediante la discordancia de la música, el *slow motion* y el plano detalle del pie a punto de ser herido.

Los deseos de Marta reproducen los hábitos de consumo en la era de la globalización (un teléfono móvil nuevo, fama televisiva y dinero fá-

MIENTRAS QUE, EN LA RELACIÓN PROTOTÍPICA ENTRE LA ESTRELLA Y SU FAN, ESTE ÚLTIMO PUEDE LLEGAR A EXPERIMENTAR UNA IDENTIFICACIÓN PERSONAL CON LA CELEBRIDAD Y PROYECTARSE EN ELLA (TUDOR CITADO POR DYER, 1998: 17-18), EL GIRO QUE PROPONE VERMUT EN ESTA RELACIÓN ES QUE, SI BIEN VIOLETA SE PRESENTA COMO UNA ADMIRADORA E IMITADORA DE LA DIVA, ES LA DIVA QUIEN ACABARÁ IDENTIFICÁNDOSE CON VIOLETA Y ASIMILÁNDOLA COMO SU NUEVA IMAGEN PÚBLICA

cil). El amago autolesionista de la chica es el medio que utiliza como chantaje. Precisamente el único contacto físico entre ellas —un abrazo que Violeta recibe con emoción— es el gesto de desafección más descarnado, pues no surge de la valoración de Marta del éxito personal de su madre, sino de las ganancias materiales que ello le puede procurar. Violeta es oprimida bajo las dinámicas capitalistas que subyugan a su hija, que en la película están personificadas y son ejercidas por Blanca y por los únicos personajes masculinos: un comerciante de objetos de *merchandising* y un hombre que intenta sobornar a Violeta para probar su fidelidad a Lila.

Mientras que, en la relación prototípica entre la estrella y su fan, este último puede llegar a experimentar una identificación personal con la celebridad y proyectarse en ella (Tudor citado por Dyer, 1998: 17-18), el giro que propone Vermut en esta relación es que, si bien Violeta se presenta como una admiradora e imitadora de la diva, es la diva quien acabará identificándose con Violeta y asimilándola como su nueva imagen pública. Esta transformación se transmite a lo largo de todo el film y desde su primer encuentro: esta escena se plantea en un plano-contraplano entre ellas. El rostro de Lila aparece a un lado del encuadre, mientras que



Imágenes 4 (arriba) y 5 (abajo). *Quién te cantará*

la otra mitad del plano la ocupa un tabique blanco (tras el que espía a Violeta) [Imagen 4]. Cuando la representante aparece detrás de Lila y llama a Violeta, Lila, cogida por sorpresa, gira el cuello hacia la mánager [Imagen 5], mientras que Violeta realiza el mismo movimiento hacia ellas [Imagen 6]. El paralelismo en el gesto corporal es una continuación de la simetría con que se había enmarcado el rostro de Lila cortado visualmente por la línea vertical del tabique (presentándola incompleta), y a la vez deja al descubierto la identidad especular entre las dos mujeres; lo que temáticamente remite al vínculo de subordinación que viven ambas, sometidas a un sistema de producción y consumo que las cosifica.

En este sentido, la coreografía que Lila y Violeta practican unidas al ritmo de la canción que da título a la película parece señalar una posibilidad

de salvación para ambas. La redención vendría demostrada por la agencia que posee el cuerpo en la construcción identitaria, algo que Elena del Río explica en su análisis del film *La lección de tango* (The Tango Lesson, Sally Potter, 1997) desde una perspectiva de género: «En su compromiso con la corporalidad, *La lección de tango* nos hace pensar en el cuerpo como un sitio activo de autodeterminación en lugar de simplemente como el objeto reactivo de las operaciones de objetivación masculinas. La posibilidad de este cambio conceptual radica en la creencia de que la capacidad del cuerpo para bailar/moverse coincide con sus poderes de afecto y expresión. [...] En resumen, el movimiento permite al cuerpo escapar de las categorías que lo mantienen

encerrado dentro de una noción estática de identidad»¹⁰ (Del Río, 2008: 133). La escena del ensayo en que Violeta y Lila danzan al unísono se presenta en un tiempo suspendido, ocupado por ritmos armoniosos y un ensimismamiento en la cadencia de sus movimientos que contrasta con la confusión en que viven. Sin embargo, las dos mujeres se unen a través de la mimesis de un gesto que las convierte en imitadoras de una imagen diseñada a la medida que exige el espectáculo. De la misma manera, para Violeta, actuar en el karaoke es también ocupar un espacio de liberación ficticia, pues allí se construye solo como un simulacro; ahora simulacro de un original desaparecido. Esta posibilidad de liberarse mediante la actuación y su fracaso se muestran corporalmente en su interpretación del tema *Como un animal*, donde la gestualidad de su mano



Imagen 6. *Quién te cantará*

en garra y los giros profundos de su tronco y cabeza simulan un cuerpo que pugna por emanciparse. La tentativa queda frustrada en el siguiente plano, cuando vemos a una Violeta ya sin peluca que limpia en silencio el suelo del local: plegado su cuerpo sobre una fregona.

Las formas de opresión que someten a Lila, Violeta y Marta también se manifiestan a través de gritos pronunciados o simplemente gesticulados. Violeta articula un grito en silencio después de un altercado con su hija, Lila ensaya unos ejercicios de calentamiento vocal que acaban en un chillido y Marta lanza un largo grito, no audible para el espectador, durante una *rave*. La función de un grito es, entre otras, la de emitir una queja o liberar una tensión. En este sentido, resulta interesante observar cómo el chillido y el llanto son gestos que se localizan al final de algunos films donde la protagonista ha acumulado ansiedad durante toda la trama. Películas como *Rosetta* (Jean Pierre Dardenne y Luc Dardenne, 1999), un film español que absorbe de la estética de los hermanos Dardenne como es *La herida* (Fernando Franco, 2013) o, también en ámbito español, *Verano 1993* (Estiu 1993, Carla Simón, 2017), constituyen un cine de estilo realista-documental que sigue a la figura femenina

en su erosión emocional y que se cierra con escenas donde estas colapsan finalmente en llanto. En el trabajo de Elena Gorfinkel (2012), donde aborda la espera y la resiliencia de los cuerpos cansados en *Rosetta* y en *Wendy y Lucy* (Wendy and Lucy, Kelly Reichardt, 2008), la autora cita a Adrian Martin y su reflexión sobre los finales violentos en el *slow cinema*: «Como señala Adrian Martin, una tendencia particular en el cine lento yuxtapone un ritmo glacial de acción profílmica con finales de explosividad increíblemente violenta o energéticamente discordante»¹¹ (Gorfinkel, 2012: 328). Si bien Gorfinkel usa esta cita para mostrar cómo, en contraposición a ello, el film de los Dardenne detiene el incansable cuerpo de Rosetta en la última escena, sin embargo, se puede ver que la explosividad violenta está presente en su llanto, en cuanto estallido o evacuación corporal de quien hasta ese momento había realizado solo actos utilitarios. Esta energía no se libera en *Quién te cantará*, sino que los gritos en este film son una forma fisiológica de expulsión que se ensaya a lo largo de la trama sin conseguir liberar a las mujeres. De manera significativa, Marta terminará degollándose la garganta en el mismo momento en que Lila se despierta sobresaltada tomando una bocanada de aire. La única de ellas que emite un grito

sonoro, la diva, acabará de nuevo formando parte del engranaje de la industria del espectáculo, ofreciendo su voz junto con una nueva personalidad adulterada, la de Violeta Cassen.

IV. CONCLUSIÓN

Si Su Holmes y Sean Redmond se refieren al interés por descubrir la autenticidad bajo el disfraz de la fama como algo creciente en la sociedad de hoy —«Este juego del escondite entre estrellas y celebridades parece ser cada vez más importante dada la cantidad “extra” de artificio y simulación en el mundo moderno»¹² (Holmes y Redmond, 2006: 4)—, *Quién te cantará* aborda la cultura de la celebridad enfocándose en sus implicaciones con la identidad, y sugiriendo una reflexión más amplia que engloba a las prácticas de consumo actuales (especialmente subrayadas por la figura de Violeta como fan y de Marta como consumidora). Estas son cuestiones que importan al director, como hace ver en su declaración sobre el germen de la película, o en su crítica a la finalidad mercantilista que tienen formatos audiovisuales como las series de animación (Bas, 2018). Por otra parte, la relación del individuo con los productos de la cultura pop en el film supone una afirmación del universo que ya había recreado el director anteriormente. La historia de Lila y Violeta sigue además la estela del lenguaje vermutiano que retrataba existencias precarias estéticamente estilizadas en *Magical Girl*.

El análisis formal y de contenido de *Quién te cantará* muestra el film como un trabajo que teje la relación entre forma cinematográfica y emociones femeninas para articularse en torno a la cultura de la fama. Las imágenes de volúmenes corporales iluminados o desenfocados, los planos detalle de manos, pies o rostros que son recorridos o que recorren un camino sensitivo, la danza y los movimientos coreografiados durante las actuaciones o ensayos, se unen a un cine háptico de discordanancias sonoras, tiempos dilatados y movimientos ralentizados. Así, *Quién te cantará* posibilita un po-

tente discurso desde un nivel orgánico y afectivo que apunta a una teoría sobre la corporalidad femenina en relación con la subjetividad de la estrella o la fan y la fragilidad de estas identidades dentro de las dinámicas del espectáculo. ■

NOTAS

- 1 «Haptic *perception* is usually defined by psychologists as the combination of tactile, kinesthetic, and proprioceptive functions, the way we experience touch both on the surface of and inside our bodies [...] In haptic *visuality*, the eyes themselves function like organs of touch» (traducción de la autora).
- 2 «[A]s life expressing life, as experience expressing experience» (traducción de la autora).
- 3 «It [the film experience] entails the visible, audible, kinetic aspects of sensible experience to make sense visibly, audibly, and haptically» (traducción de la autora).
- 4 «[T]he scopophilic pleasure is replaced by other senses: hearing, taste, smell and finally touch» (traducción de la autora).
- 5 «[A]n aesthetic of sensation, where the audiovisual force of the cinematic work tends to be given precedence over plot dialogue and conventional narrative progression» (traducción de la autora).
- 6 «Audiences cannot make media images mean anything they want to, but they can select from the complexity of the image the meanings and feelings, the variations, inflections and contradictions, that work for them» (traducción de la autora).
- 7 Para un resumen de la controversia en torno a Deleuze con la teoría fenomenológica aplicada al cine, consultar Ferencz-Flatz y Hanich, 2016: 37-38.
- 8 «We do not “lose ourselves” in the film, so much as we exist —emerge, really— in the contact between our body and the film’s body. [...] We are in a relationship of intimate, tactile, reversible contact with the film’s body —a complex relationship that is marked as often by tension as by alignment, by repulsion as often as by attraction» (traducción de la autora).
- 9 «The imposition of a totalizing picture of reality as structured meaning carried out by the representatio-

- nal approach left little, if anything, to the unstructured sensations that are likewise set in motion in the film-viewing experience» (traducción de la autora).
- 10 «In its engagement with corporeality, *The Tango Lesson* makes us think of the body as an active site of self-determination rather than simply as the reactive target of male objectifying operations. The possibility of this conceptual shift lies in the belief that the body's capacity to dance/move coincides with its powers of affection and expression. [...] In sum, movement enables the body to escape the categories that keep it locked within a static notion of identity» (traducción de la autora).
 - 11 «As Adrian Martin notes, a particular tendency in slow or contemplative cinema juxtaposes a glacial pacing of proflmic action with endings of incredibly violent or energetically jarring explosiveness» (traducción de la autora).
 - 12 «[T]his game of star and celebrity hide-and-seek seems to be an increasingly important one given the amount of "extra" artifice and simulation in the modern world» (traducción de la autora).

REFERENCIAS

- Albatás Fernández, C. (2014). Autofinanciación y crowdfunding: Nuevas vías de producción, distribución y exhibición del cine español independiente tras la crisis financiera española. *Historia y Comunicación Social*, 19, 387-399.
- Barker, J. M. (2009). *The Tactile Eye. Touch and the Cinematic Experience*. Los Angeles: University of California Press.
- Bas, B. (2018, 25 de septiembre). Carlos Vermut, la voz cantante del (otro) cine español. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2018/09/18/eps/1537288327_157714.html.
- Beugnet, M. (2008). Cinema and Sensation: Contemporary French Film and Cinematic Corporeality. *Paragraph*, 31(2), 173-188.
- Chare, N., Watkins, L. (2015). Introduction: gesture in film. *Journal for Cultural Research*, 19(1), 1-5.
- Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile: Naufragio.
- Del Río, E. (2008). *Deleuze and the Cinemas of Performance. Powers of Affection*. Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- Dyer, R. (1998). *Stars*. Londres: British Film Institute.
- Dyer, R. (2004). *Heavenly Bodies. Film Stars and Society*. Londres, Nueva York: Routledge.
- Ferencz-Flatz, C., Hanich, J. (eds.) (2016). Film and Phenomenology. *Studia Phaenomenologica*, XVI. Recuperado de <https://zetabooks.com/all-titles/studia-phaenomenologica-volume-16-2016-film-and-phenomenology>.
- Gorfinkel, E. (2012). Weariness, Waiting: Endurance and Art Cinema's Tired Bodies. *Discourse*, 34(2-3), 311-347.
- Holmes, S., Redmond, S. (eds.) (2006). *Framing Celebrity. New Directions in Celebrity Culture*. Londres, Nueva York: Routledge.
- Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham, Londres: Duke University Press.
- Mulvey, L. (1999). Visual Pleasure and Narrative Cinema. En L. Brady y M. Cohen (eds.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (pp. 833-844). Nueva York: Oxford University Press.
- Paszkiwicz, K. (2020). Touch as Proximate Distance: Post-Phenomenological Ethics in the Cinema of Isabel Coixet. *Film-Philosophy*, 24(1), 22-45.
- Pérez Guevara, J. A. (2018). *Entrevista a Carlos Vermut*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=R-f3FmQaS1jo>.
- Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press.
- Tobin Stanley, M. (2018). The Interplay of Female Voice (lessness) and Agency in the Face of Objectification, Commodification, and Fetishization in Carlos Vermut's *Magical Girl* (2014). En J. Brady y M. L. Jeffers (eds.), *Shifting Subjectivities in Contemporary Fiction and Film from Spain* (pp. 88-112). Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Vidal, B. (2019). A Somatic Poetics of Crisis Cinema: The Gesture of Self-Harm in Three Spanish films. *Hispanic Research Journal*, 20(1), 42-57.

«ES IMPOSIBLE QUE VUELVA A SER ESA MUJER»: CUERPO E IDENTIDAD EN QUIÉN TE CANTARÁ

Resumen

Este artículo analiza *Quién te cantará* (Carlos Vermut, 2018) enfocándose en las relaciones entre la forma cinematográfica y la subjetividad femenina. El estudio examina la construcción de la película como experiencia perceptiva, donde la corporalidad y la gestualidad adquieren protagonismo para transmitir las ansiedades de mujeres cuya identidad está influida por la cultura de la fama. Tomando como referencia la teoría háptica, se explora el film como una superación de la hegemonía de la visualidad óptica, y se analiza cómo la puesta en escena, el sonido y la materia corporal operan en una narrativa sensorial.

Palabras clave

Visualidad háptica; Afecto; Corporalidad; Gestualidad; Cultura de la fama; Subjetividad femenina.

Autora

Mercedes Ontoria-Peña (San Lorenzo de El Escorial, 1978) es doctora en Literaturas Hispánicas por la Università di Bologna y profesora asociada en la Universidad de Nebrija. Ha sido docente en universidades de Italia y Estados Unidos, y ha publicado artículos sobre literatura y cine en revistas académicas españolas, de Venezuela y de Reino Unido. Actualmente desarrolla su investigación doctoral sobre cine español en la Universidad Autónoma de Madrid. Contacto: mercedesontoria@gmail.com

Referencia de este artículo

Ontoria-Peña, M. (2021). «Es imposible que vuelva a ser esa mujer»: cuerpo e identidad en *Quién te cantará*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 225-236.

“IT’S IMPOSSIBLE FOR ME TO BE THAT WOMAN AGAIN”: EMBODIMENT AND IDENTITY IN QUIÉN TE CANTARÁ

Abstract

This paper analyses Carlos Vermut's *Quién te cantará* [Who Will Sing to You] (2018) with a focus on the relationship between film form and female subjectivity. The study examines the construction of the film as a perceptual experience, where corporeality and gestures take centre stage to convey the anxieties of women whose identity is impacted by celebrity culture. Taking haptic film theory as a framework, the film is examined as an overcoming of the hegemony of optical visuality, with an analysis of how the film's mise-en-scène, sound, and focus on the body operate in a sensorial narrative.

Key words

Haptic Visuality; Affect; Embodiment; Gesture; Celebrity Culture; Feminine Subjectivity.

Author

Mercedes Ontoria-Peña (San Lorenzo de El Escorial, 1978) received her PhD in Hispanic Literatures from Università di Bologna and is currently Adjunct Professor at Universidad de Nebrija. She has taught in universities in Italy and the United States, and she has published articles on literature and film in academic journals in Spain, Venezuela and the United Kingdom. She is currently a PhD candidate in Film Studies at Universidad Autónoma de Madrid. Contact: mercedesontoria@gmail.com

Article reference

Ontoria-Peña, M. (2021). “It’s impossible for me to be that woman again”: Embodiment and Identity in *Quién te cantará*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 225-236.

Edita / Published by



EL
CAMAROTE
DE PERE
JULES

Licencia / License



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

GUÍA DE PRESENTACIÓN DE ORIGINALES

Recepción y aceptación de originales

Los autores han de certificar que el texto presentado es original e inédito. De no ser así, se comunicará esta circunstancia al Consejo de Redacción en el momento del envío. Salvo excepciones justificadas y por decisión del Consejo de Redacción, no se aceptará bajo ningún concepto que los artículos recibidos incluyan contenido publicado anteriormente en otros soportes. Esto significa que no se aceptarán textos que repitan sin aportar elementos novedosos ideas ya desarrolladas en libros, páginas web, artículos divulgativos o cualquier otro formato escrito u oral, vinculado o no con la esfera académica. En el caso de tesis doctorales se ha de indicar la procedencia de dicho texto en una nota al pie. *L'Atalante* considera que la originalidad es un requisito clave de la actividad académica. En el caso de que este tipo de prácticas se detecten en cualquier momento del proceso de evaluación o de publicación, el Consejo de Redacción se reserva el derecho de retirar el texto en cuestión.

Los artículos seleccionados serán publicados en edición bilingüe (castellano e inglés). Los autores/as de los textos aceptados para su publicación deberán asumir los costes que se deriven de la traducción de su artículo o de la revisión en el caso de facilitar, junto al original, una versión traducida. En todos los casos, y con el fin de garantizar la calidad de las traducciones y la unidad de criterios lingüísticos, el texto deberá pasar por el traductor de confianza de la revista (al que se le abona su servicio por adelantado y a través de Paypal) y el coste derivado de su trabajo será asumido por los autores/as de los artículos.

Formato y maquetación de los textos

A continuación se refiere un extracto de las normas de publicación. Los interesados pueden consultar la versión íntegra en español e inglés, y descargarse una plantilla de presentación de originales en la página web www.revistaatalante.com. La extensión de los originales oscilará entre 5000 y 7000 palabras (incluyendo notas, referencias y textos complementarios).

Los textos deberán enviarse a través de la página web de la revista (www.revistaatalante.com), siempre guardados como archivo .rtf, .odt, o .docx, utilizando la plantilla proporcionada para dicho fin. Los archivos de la declaración del autor (.pdf) y de las imágenes (.psd, .png o .jpg), si las hubiere, deberán subirse a la web como ficheros complementarios (paso 4 del proceso de envío).

Los textos se presentarán en formato Times New Roman, tamaño 11 y alineación justificada.

GUIDE FOR THE SUBMISSION OF ORIGINAL PAPERS

Receipt and approval of original papers

Authors must certify that the submitted paper is original and unpublished. If it isn't, the Executive Editorial Board must be informed. Except for exceptional cases justified and decided by the Executive Editorial Board, the journal will not accept papers with content previously published in other media. The journal will not accept papers that repeat or reiterate ideas already featured in books, websites, educational texts or any other format. In the case of dissertations, the source of the paper must be properly explained in a footnote. *L'Atalante* believes that originality is a key requirement of academic activity. The Executive Editorial Board reserves the right to retire any text at any given time of the evaluation and publication process because of this reason.

The selected articles will be published in a bilingual edition (Spanish and English). The authors of the texts accepted for publication must pay the costs that result from the translation or proofreading - in the case of providing, along with the original, a translated version - of their article. In all cases, and in order to guarantee the quality of the translations and the unity of linguistic criteria, the text must be translated or proofread by the translator recommended by the journal. His work will be paid in advance and via Paypal by the authors.

Text format and layout

What follows is an excerpt of the publishing guidelines. Those interested in them may visit the complete version in Spanish and English, and download the template for the submission of original papers at the website www.revistaatalante.com.

The length of the article must be between 5,000 and 7,000 words (including notes, references and complementary texts).

Articles must be submitted via the website of the journal (www.revistaatalante.com), as an .rtf, .odt or .docx file, using the template provided for this purpose. The files of the author's statement (.pdf) and images (.psd, .png or .jpg), if any, must be uploaded to the web as complementary files (step 4 of the submission process).

Articles must be formatted in Times New Roman, size 11 and justified.

The text must be single spaced, with no indentation whatsoever (including at the beginning of the paragraph) and no space between paragraphs.

The title and subheadings (section titles) must be written in bold.

El interlineado será sencillo, sin sangría en ningún caso (tampoco a principio de párrafo) y sin separación adicional entre párrafos.

El título y los ladillos (los títulos de los epígrafes) se pondrán en negrita.

En el texto no se utilizarán los siguientes recursos propios de los procesadores de textos: tablas, numeración y viñetas, columnas, hipervínculos, cuadros de texto, etc. Cualquier enumeración se hará manualmente.

L'Atalante no ofrece remuneración alguna por la colaboraciones publicadas.

Con el fin de facilitar el cumplimiento de estas normas, todos los materiales necesarios están disponibles para su descarga en el apartado de Documentos para autores de la página web de la revista.

In the text, the following word processor functions must not be used: tables, bullets and numbering, columns, hyperlinks, footnotes, text boxes, etc.; any numbering must be handwritten.

L'Atalante does not offer any compensation for the published articles.

In order to facilitate compliance with these rules, all required materials are available for download at the Documents for Authors section of the journal's website.

EDITA

