

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área de Letras y Estudios Culturales

Programa de Maestría en Estudios de la Cultura

Mención en Literatura Hispanoamericana

**La Literaturidad en los videojuegos *Shadow of the Colossus*,
Resident Evil 1, 2, 3 y *Mass Effect 1, 2 y 3*; como elemento
necesario para definirlos como libros 3.0**

Autor: Christian Jesús Armijo Aroca

Tutor: Iván Rodrigo Mendizábal

Quito, 2017



CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN DE TESIS/MONOGRAFÍA

Yo, Christian Jesús Armijo Aroca, autor de la tesis intitulada La Literaturidad en los videojuegos Shadow of the Colossus, Resident Evil 1, 2, 3 y Mass Effect 1, 2 y 3, mediante el presente documento de constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magister en Estudios de la Cultura (Mención Literatura Latinoamericana) en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en internet.

2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.

3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

Christian Jesús Armijo Aroca

Quito, octubre 2017

Resumen

Actualmente la demanda de videojuegos ha permitido la mejora en la calidad del gráfico, la capacidad de ser multiplataforma y, sobre todo, en su narrativa. Esta última característica se ha analizado con la posibilidad de que sea dinámica y atractiva. Sin embargo, ¿un videojuego puede ser un libro? ¿Acaso tanto las características gráficas y su narratividad lo convierten en un libro 3.0?

Los videojuegos han sido banalizados al ser considerados productos culturales que alientan a la violencia, que carecen de contenido y de relevancia social. El siguiente trabajo de investigación pretende analizar desde las herramientas literarias como la intertextualidad, la metatextualidad y la transmediatización, el carácter literario de los videojuegos como parte de las nuevas formas de lectura.

Los objetos de estudio son *Shadow of the Colossus*, la trilogía *Mass Effect* y la trilogía original *Resident Evil*, ya que fueron considerados relevantes por su consistencia narrativa gráfica y la expansión de sus mundos posibles para responder a las características de la literaturidad. En ese sentido se pretende alejarlos, a partir de los videojuegos anteriormente mencionados, del lugar común de distractores y colocarlos como parte de las nuevas formas literarias.

Agradezco a la Universidad Andina Simón Bolívar por todos los conocimientos adquiridos, y por ser mi hogar y mi familia durante 9 meses mientras alumbraba este documento.

Para mi abuelo Modesto por ser ese ángel ejemplar y mi abuela Rosario por su incansable ayuda

Gracias a mi padre, madre y familia, por haberme ayudado a ser quien soy, este hombre que no se rinde

Agradecimientos a mis profesores Fernando Balseca y Santiago Cevallos por compartir la pasión por la literatura y la docencia.

También agradezco y dedico este texto a mi tutor, por permitir que este texto que creía una utopía se haga realidad, aunque su salud decayó, su guía, de todo corazón, jamás me hicieron falta; muchas gracias Iván.

Finalmente, pero en el lugar más importante de mi corazón, dedico este texto a mi editora, mi cómplice, mi compañera y amante; mi motor y la razón de seguir todos los días; para mi amada esposa, esto es tanto tuyo como mío, Pakita.

INDICE

INTRODUCCIÓN	7
Opening	7
Los videojuegos textuales, la literatura del hipertexto	9
Caída y resurgimiento del videojuego en América	12
Videojuegos en la cultura popular, situación actual	12
Literaturidad y mundos posibles, la creación o ampliación de universos ficcional	15
Capítulo I	19
Game on: cultura, narración y mundos ficcionales en el videojuego	19
Videojuego y literatura: análisis de sus elementos narrativos	19
Hipertextualidad, cuando un texto inspira un videojuego	19
Videojuegos, cine y literatura, el hipertexto se hace presente	22
Intertextualidad, sucesores espirituales y sagas de videojuegos	26
Transmediatización: mismo universo ficcional, diferentes modos de narrar .	31
Diseñadores como autores y jugadores como lectores del texto videojuego	39
Espacio y jugabilidad, creación y desenvolvimiento del jugador en el espacio narrado	40
Tensión entre diseñadores y jugadores y pacto ficcional	46
La vieja fórmula en un nuevo formato: los programadores acuden a la narración tradicional	52
Capítulo II	56
De la biblioteca a la videojuegoteca	56
¿Los videojuegos pueden producir literaturidad?	56
Shadow of the Colossus, sucesor espiritual	56
Resident Evil, trilogía que sentó las bases de un legado	59
Trilogía Mass Effect; ¿tus decisiones realmente importan?	67
Conclusiones	75
Mission accomplished y Game Over	75
Créditos Finales	79
Bibliografía	79
Anexos	82
Técnicas de representación visual espacial de los videojuegos	82
Tipos de interfaces que pueden tener los videojuegos	83

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Fotograma del Amanecer de los muertos y del videojuego Resident Evil	20
Figura 2 Comparación entre la caratula de Road Raiders y Mad Max 2.	22
Figura 3 Portada de Contra Vs Grupo de imágenes representativas.	23
Figura 4 Fotograma de la película Terminator y Portada del juego Metal Gear para NES ...	23
Figura 5 Comparación entre personajes de Metal Gear y actores a los que asemeja	24
Figura 6 Basílica de San Marco en el videojuego y en la realidad	28
Figura 7 Jefes de Contra III inspirados en personajes de la cultura popular	30
Figura 8 Ico, Shadow of the Colossus The last Guardian	31
Figura 9 Cuadro de las formas transtextuales	32
Figura 10 Comparación entre el videojuego y la película de Aladdin	36
<i>Figura 11 Comparación gráfica entre la versión remasterizada y la original.....</i>	<i>37</i>
Figura 12 Der. Interior de la Nostromo Izq. interior de la Sevastopol.....	38
Figura 13 Tabla de clasificación de los macro-géneros de los videojuegos	40
Figura 14 Línea cronológica de los juegos de Legend of Zelda	50
Figura 15 Estructura narrativa Shadow of the Colossus	58
Figura 16 secuencia de ángulos de cámara, entrada a la estación de policía Resident Evil 2	61
Figura 17 Diagrama de flujo de la historia de Jill Valentine en RE1.....	64
Figura 18 Pantallas de guardado con los diferentes escenarios	64
Figura 19 diagrama narrativo de Resident Evil 2.....	65
Figura 20 Diferentes pantallas de opciones durante el juego.....	65
Figura 21 Diagrama narrativo del tramo final de Resident Evil 3	66
Figura 22 Pantallas de guardado con los diferentes escenarios	68
Figura 23 Sistema de transferencia de guardado.....	69
Figura 24 Cartel de la película animada, portada del cómic y fotos de cosplays	70
Figura 25 Mapa de la galaxia en el videojuego Mass Effect 3	71
Figura 26 esquema narrativo de Mass Effect con los sistemas de guardado de partidas.	73

INTRODUCCIÓN

Opening

Los videojuegos son un fenómeno sociocultural relativamente joven que, en menos de 30 años, ha cambiado la forma no solo de entretenerse, sino la percepción del mundo real y ficticio. Es el caso de los mundos virtuales, como *Second Life*, en donde la economía virtual se asemeja a la real: “SL basa parte de su éxito y dinamismo en la peculiar economía que tiene. Ya hemos visto que tiene su propia moneda, los dólares Linden. Se pueden obtener mediante la compraventa de objetos que hayas creado o servicios que ofrezcas dentro del mundo virtual” (Grané, Frigola y Muras 2006, 7). Se puede trabajar o vender objetos en el mundo virtual, cobrar y cambiar la moneda virtual por la real.

A partir de lo anteriormente mencionado, surge el motivo principal que impulsó la realización de este trabajo: observar la cercanía que existe entre los videojuegos y la literatura. Para esto, se analizarán los elementos estructurales de intertextualidad, hipertextualidad y transmediatización. Siendo estos los que pueden llevar a los videojuegos a la literaturidad. El objetivo es, entonces, analizar cómo estos elementos permiten vislumbrar una proximidad entre los videojuegos y la literatura.

La narrativa es un aspecto relevante desde el que se puede estudiar este fenómeno ya que representa la manera en la que se estructuran y se cuentan las historias. En este caso los siguientes estudios: *Videojuegos y virtualidad narrativa* (2006), *Narrativa y videojuegos* (2009), *Aproximaciones artísticas entre los videojuegos, las artes visuales y la literatura* (2012) o *+Narrativa(s): intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico* (2013) ayudan a entender el panorama de la narración en el videojuego. Por otro lado, los videojuegos también se han analizado desde lo artístico y académico, observando el cruce entre el arte, la semiótica y la historia: *Máquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder* (2004), *Breve historia de los videojuegos* (2008), *Arte y videojuegos. El videojuego como herramienta artística* (2008) o *Recorrido semiótico narrativo del videojuego Señor de la Guerra: Ascensión (God Of War: Ascension)* (2014).

Los videojuegos también pueden cumplir una función educativa, por lo que, estudios como *Second Life, entorno virtual, aprendizaje real* (2006), *La Narrativa En*

Los Videojuegos: Un Espacio Cultural De Aprendizaje Socioemocional (2008) o *Los videojuegos aprender en mundos reales y virtuales* (2011) permiten observar a los videojuegos dentro del entorno educativo. La comunicación permite analizar a los videojuegos, como elementos audiovisuales capaces de transferir mensajes, estudios como *Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social* (2007), *Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego* (2011), *Alien: Isolation preview: hands-on with Creative Assembly's ambitious sci-fi horror* (2014) o *El hombre que hizo el "peor videojuego del mundo"* (2016), así lo respaldan.

En cuanto a los videojuegos como obras literarias se puede leer un fragmento de Pilar Lacasa, quien señala: “Jerome Bruner se refiere a lo que él mismo llama *idealización cultural de la construcción del significado*. Se concreta en la literatura y en la ciencia. Creo que ambas dimensiones están presentes en los videojuegos cuando nos planteamos su relación con el arte” (2011, 191). Y es que algunos videojuegos se han imbricado en la sociedad convirtiéndose en mitos culturales. Juegos como *Pac-Man*, *Super Mario Bros* o *The Legend of Zelda* están en el imaginario cultural y un gran número de personas menores a 40 años conocen a breves rasgos su mitología.

Es necesario investigar este fenómeno para definir una nueva categoría en las artes, pues al igual que el comic, los videojuegos suelen ser reducidos a simples productos de entretenimiento para niños y adolescentes, una pérdida de tiempo en algunos casos.

Consecuentemente, el presente trabajo de investigación demostrará cómo, desde la categoría cognitiva, los videojuegos actúan de manera similar a las obras literarias tal y como lo expresa el texto *La narrativa en los videojuegos: un espacio de aprendizaje socioemocional*: “los videojuegos, en tanto objetos culturales, conllevan una narrativa lúdica particular que remite a las características propias del contexto social que las diseña” (Levis y Esnaola Horacek 2008, 52). Y es que el análisis del videojuego cruzará las disciplinas de la cultura, la literatura y los diferentes textos narrativos en sus respectivos lenguajes.

Paralelamente, esta investigación pretende demostrar que ciertos videojuegos pueden tener una categoría literaria debido a que cumplen con algunos criterios que les confieren *literaturidad*. En primera instancia, verificar su criterio narrativo, donde los jugadores pueden o no ser narradores de las historias. En segundo lugar, relacionar la ficcionalidad de los videojuegos con sus universos metatextuales, creados o de preexistencia. Y, tercero, analizar los elementos narrativos, espaciales y de interacción

que están colocados como un todo que otorga sentido a la historia y no como meros ornamentos.

Antes de iniciar nuestro primer capítulo se abordará la temática del videojuego como un elemento cultural de reciente aparición. Además, cómo en solo cuarenta años pasó de ser un instrumento de diversión pueril, a una industria que mueve millones de dólares y tiene un estricto código de censura (esto es, que puede ser jugado por diferentes grupos etarios). Todos aquellos que han crecido con la industria encontrarán que las mecánicas de juegos han cambiado con los años, gracias tanto a los adelantos gráficos, como las creaciones de controles más fáciles de usar.

Los videojuegos textuales, la literatura del hipertexto

Los juegos del género de aventura durante los años 70 utilizaban las teclas del ordenador a modo de periférico y eran las descripciones textuales las que permitían imaginar el mundo de aventura en el que se encontraba el jugador y donde éste interactuaba. Lo dicho con anterioridad es tratado en el ensayo *Breve historia de los videojuegos* que dice lo siguiente: “Los primeros videojuegos de aventura eran textuales (aventuras textuales, aventura conversacional o ficción interactiva). En estos, el jugador utiliza el teclado para introducir órdenes como ‘coger la cuerda’ o ‘ir hacia el oeste’ y el ordenador describe lo que pasa” (Belli y López Raventós 2008, 170). Estos videojuegos estaban más emparentados con la literatura que en la actualidad ya que la narrativa se daba por medio del texto y era la imaginación la que creaba el entorno.

Ese modelo narrativo textual no se inscribe en las clásicas narrativas decimonónicas, sino en la literatura hipertextual que tanto Borges, Cortázar, como otros autores de mediados de siglo XX comenzaron a usar con mayor potencia. Según Janet Murray, “nos aferramos a los libros como si creyéramos que el pensamiento humano coherente sólo es posible en páginas numeradas y encuadernadas” (1999, 21). Pero nuestro pensamiento es más una larga cadena de pequeños pensamientos corriendo en un flujo de conciencia saltando de vínculo en vínculo.

Esto en sí supone una nueva literatura, cuyas lecturas no se den de forma encadenada sino más bien al hipervincular, lo cual Eco plantea sobre el texto *Un drame bien parisien* de Alphonse Allais, publicado en 1980, y que según palabras de su autor: “*Drame* fue escrito para ser leído dos veces (por lo menos): la primera lectura

presupone un Lector Ingenuo; la segunda, un Lector Crítico capaz de interpretar el fracaso de la empresa acometida por el primero. Nos encontramos, pues, con un texto que requiere un doble Lector Modelo” (1993, 274). De esta manera, Eco presenta la lectura de este texto más activamente, haciendo uso de elementos que se recogen en la primera lectura para usarlo en la segunda, pues será un lector más atento. Pero en la relectura el texto cambia, pues el lector está consciente de los elementos recogidos en la primera lectura, esto crea un nuevo texto y un nuevo lector, más activo, con un conocimiento del espacio narrativo y un inventario virtual de los elementos necesarios para la segunda lectura.

De modo que estos lectores activos deben crear un mapa mental tanto en la literatura, analogía explicada en el párrafo anterior, al igual que lo que rodea al videojuego. Los comandos no solamente sirven para desplazarse sino también para observar y descubrir ítems que les servirán en sus aventuras. Estos mundos virtuales son cambiantes. De ahí la importancia de usar el doble modelo de lector de Eco: el ingenuo que anota todo y trata de descubrir todo a la primera vez que pasa por el escenario escrito, y el segundo más activo y analítico para tratar de resolver los acertijos o tomar el camino más adecuado. Este tipo de narración fragmentada y atemporal, una especie de estructura sin carácter lógico, que se va construyendo mientras se juega, es similar a algunos textos de la literatura del Boom latinoamericano:

Dentro de la literatura, un claro ejemplo de narración hipertextual participativa es *Rayuela* de Julio Cortázar. Ya en la introducción el escritor argentino señala que el lector puede seguir el orden propuesto por él o que cada persona puede crear su propia novela, al seguir el orden que desee. Tal como lo señala Jenkins, es ese aspecto el que convierte este tipo de narración en participativa, debido a que es el lector quien debe completar la historia, de acuerdo con sus gustos y conocimientos particulares (Castellón y Jaramillo 2013, 279).

Rayuela (1963) nos presenta varias opciones de lectura. El autor, por su parte, sugiere: leer de corrido o que cada lector escoja una forma diferente de llevar a cabo la lectura. Este tipo de texto literario, por su estructuración y propuesta lúdica e interactiva, tiene similitud al tutorial de varios juegos de Rol. En estos instructivos hay bloques de textos que describen situaciones y están separados por números. Al final de cada bloque textual existen varias opciones que, mediante dados o elecciones proporcionan diferentes direcciones a la historia.

Esta lectura hipervincular que se puede observar en los tutoriales de juegos de rol tiene su equivalente en los videojuegos en forma de las aventuras gráficas, las cuales fueron muy aclamadas en los años 90 y que compañías como Lucasfilm con títulos como la saga *Monkey Island*, *The day of Tentacle* o el famoso *Grimm Fandango* (1998) llevaron a los videojuegos de *point&click*¹ al auge de su popularidad. Si bien estas aventuras evolucionaron de la escritura de textos y su respuesta mediante la narrativa textual, al motor gráfico 3D con su respectiva forma de interacción mediante “*point&click*”:

Este nuevo motor gráfico redujo la relevancia de la capacidad textual a un mero acompañante del entorno visual y reforzó los comandos que hacen funcionar la experiencia de juego. La imagen tomó el protagonismo y el videojuego se convirtió en otro tipo de texto, uno audiovisual que, sin embargo, también debe ser leído e interpretado. Al igual que las películas mudas, las pinturas o los cómics, la interpretación de estas imágenes va más allá de una simple descripción del entorno observable, es decir, hay que leer subtextos visuales:

Pero en el videojuego, las imágenes pueden ir más allá de la descripción o la evocación y acercarse a la función conativa, que tiene lugar cuando el lenguaje permite actuar o intentar actuar sobre otros, provocando en ellos un comportamiento determinado. Un camino iluminado sobre un fondo oscuro o un movimiento de cámara inesperado, están incitando al jugador a explorar el texto en una dirección determinada (Fernández Ruíz 2011, 3).

Es el entorno visual, el que, mediante narrativas audiovisuales, sugiere caminos o rumbos de acción, en el caso de una aventura gráfica, pueden ser objetos en movimiento o en planos medios o primeros.

Pero con el advenimiento de las mejoras en los motores gráficos de los videojuegos, estas aventuras pasaron a crear una narración más cinematográfica, pero que seguían dependiendo del verbo para la realización de la acción, pues el *point&click* todavía necesitaba del icono verbal para la realización de las acciones del protagonista y su progreso en este espacio narrativo virtual.

¹ Son aquellos juegos donde se usa exclusivamente el ratón del PC para interactuar con el juego, siendo necesario hacer click en distintas zonas del escenario para realizar las acciones.

Caída y resurgimiento del videojuego en América

Los videojuegos, por lo menos en América, casi desaparecieron por culpa de uno basado en la película. *E.T.*, esto debido a tres factores importantes: el primer factor fue la baja calidad del producto, pues el juego se programó en cinco semanas, cuando un juego se demoraba aproximadamente seis meses, lo que resultó un videojuego prácticamente injugable; lo segundo se relacionó a la compra de los derechos de la película, lo cual dejó a la compañía en una grave situación financiera; y como último factor se encontraba la saturación de juegos en el mercado, pues se produjeron millones de cartuchos, más que las consolas en existencia, los cuales terminaron en un vertedero en Nuevo México.

El juego fue un gran éxito de ventas por unas pocas semanas, pero luego ocurrió el declive. Las bajas ventas y la sobresaturación del mercado dejaron a Atari y en general a todos los distribuidores de consolas en números rojos; la navidad del 82 supuso la casi extinción de las consolas.

Mientras tanto, del otro lado del mundo, un visionario empresario llamado Hiroshi Yamauchi centraba su interés en traer su exitosa consola al continente americano y aunque si bien tenía conversaciones con Atari, estas no prosperaron. Es así como América conoció a la NES², cuyo lanzamiento se realizó la navidad de 1986 con un catálogo de juegos que incluían: *Super Mario Bros*, *Zelda*, *Metroid*, *Duck Hunt*, entre otros. La innovación y calidad de Nintendo le permitió ser el líder de las consolas por los próximos 10 años mientras mantenía su eterna batalla con su competidor, SEGA.

Además, aquella innovación que poseía Nintendo fue copiada por sus competidores, es así como en estas casi tres décadas se observa que, tanto innovación como capacidad gráfica han sido dos de los tres pilares más importantes en esta guerra de consolas.

Videojuegos en la cultura popular, situación actual

Antes de hacer un recorrido por la historia de los videojuegos, lo primero que se hará es definir la situación actual de los videojuegos en la cultura popular. Situándose casi al final de la segunda década del segundo milenio, y con casi cuarenta

² Nintendo Entertainment System

años de existencia, los videojuegos forman parte diaria de la cultura popular. Ya sea en computadoras, consolas caseras o portátiles, teléfonos celulares o tabletas, los videojuegos ocupan cada rincón de nuestra vida y la mayoría de personas con cualquiera de estos dispositivos ha jugado videojuegos.

Y es que desde las navidades del año 1986 la palabra Nintendo se popularizó y coloquialmente comenzó a llamarse bajo ese nombre a cualquier otra consola de videojuegos. A principios del 2000 es cuando un cambio de término ocurrió y, en su lugar, empezó a llamarse PlayStation a cualquier consola que funcionara con cd, así como también se llamó Game Boy a cualquier consola portátil.

Lo cierto es que definitivamente el fontanero más conocido del mundo se encuentra hasta en nuestros celulares, pero no solo eso, a lo largo de los años ha aparecido en series animadas, muñecos, tarjetas de colección, camisetas, gorras, en todo tipo de productos *geek*³ y hasta en una desastrosa película titulada *Super Mario Bros* que estrenó en 1993 y que fue un fracaso en taquilla. Fracaso que se debió a la incapacidad por parte de sus adaptaciones cinematográficas de emular los discursos que los videojuegos albergan, discursos que se hallan imbricados de manera considerable en la sociedad.

En general, los videojuegos todavía conservan el estigma que hasta hace poco tiempo atrás cargaban otros elementos nacidos de la cultura popular como lo es el cómic o el cine. Se cree que son elementos que vulgarizan relatos o que simplifican elementos que ya existen en la cultura popular; pongamos como ejemplo el ajedrez:

Resulta difícil decir algo sobre el ajedrez que no se haya dicho ya antes en innumerables ocasiones. Se trata de uno de los grandes referentes de la cultura popular a escala universal, que proviene del Chaturanga indio, del siglo VII. Pero tal vez todavía podamos descubrir alguna cosa más sobre la identidad metafórica del juego si lo ponemos en relación con uno de sus sucesores más populares en el mundo del videojuego: el videojuego de estrategia y ciencia-ficción «Starcraft» (Blizzard, 1998), uno de los videojuegos para PC más vendidos de la historia (Pérez Latorre 2012, 125-126).

Los juegos de tablero como *Risk*, de cartas como *Magic* e incluso de rol de mesa como *Dungeon&Dragons* han servido de inspiración para las innovaciones narrativas, así como para las mecánicas de juego en los videojuegos. Es entonces como dichas mecánicas se ven potenciadas por el universo virtual que se ofrecen los videojuegos, creando una experiencia lúdico-narrativa innovadora.

³ Término que se utiliza para referirse a la persona fascinada por la tecnología y la informática.

Si bien en la cita anterior se dio un ejemplo concreto, en el video de introducción de título *Age of empire II: the age of kings* (1999) se ven a dos reyes jugando ajedrez, cuyas tropas medievales y estructuras de construcción se asemejan a las piezas del juego.

Sin embargo, los videojuegos continúan sufriendo el estigma de ser considerados una moda o algo infantil, ya que el ámbito académico ha pasado mucho tiempo por alto este fenómeno de la cultura popular y del mundo virtual,

De la misma forma que las simulaciones pueden representar ideas teóricas, quizás algún día los juegos que representan teorías tengan una posición tan respetada en el mundo académico como la tienen actualmente los libros o las películas. Pase lo que pase, está claro que el videojuego es una parte importante de la cultura popular y que es probable que lo siga siendo durante mucho tiempo, independientemente de las formas que adopte en el futuro (Wolf y Perron 2005).

Aun así, con el avance de la tecnología, los videojuegos seguirán evolucionando, haciendo a las consolas cada vez más portátiles, como es el caso de la *Nintendo Switch* (2017), creando juegos y dispositivos que sumerjan al jugador en una realidad virtual como el dispositivo *Playstation VR* y el juego *Batman VR* (2016) o cualquiera que interactúe en una realidad aumentada como con los *HoloLents* (2016). En el caso del *Playstation VR* y el juego *Batman VR* gracias al movimiento de la cabeza, así como de dos controles que asemejan a manos, lo que permite el dominio del espacio visual creando una sensación de inmersión completa. Por otro lado, los *HoloLents* mezclan elementos del espacio real, con elementos del espacio virtual, de esta manera se busca la interacción de estos dos.

Esta evolución es lo que debe fomentar a hacer estudios no solo en el campo de la tecnología o de la comunicación, sino también en los campos narrativos. Estas nuevas formas narrativas crean a un lector mucho más partícipe (jugador), quien tiene la potestad de decidir cómo y cuánto se narra, según las decisiones tomadas dentro del mundo virtual.

Para terminar este acápite se observa que muchos de los personajes de los videojuegos son parte de un imaginario colectivo. Por esta razón, ciertas personas con prejuicios creen que corrompen a la juventud, igual que ocurrió con los cómics a mediados del siglo pasado.

Finalmente, recae sobre los videojuegos un estigma, pues: “En los años setenta y ochenta se empezó a propagar contra los videojuegos el mismo miedo que provocó la llegada del cine y la televisión; a las atracciones sensoriales de la vista, el sonido y

el movimiento se sumaba ahora la interactividad” (Murray 1999, 33). Pero en la última década cada vez más investigadores se han volcado al estudio de este ámbito, creando un proceso de normalización similar al del cine y la televisión.

Literaturidad y mundos posibles, la creación o ampliación de universos ficcionales

En este último acápite se analizarán los mundos posibles como elementos de una estructura narrativa que permite literaturidad. Se observará la concepción *literaturidad* y cómo Jakobson vio el problema que limitaba esta teoría, a solo ciertos textos escritos. Es necesario ver la literatura desde un enfoque más abierto, tomando en cuenta que el lenguaje verbal es limitado y en la actualidad el lenguaje del cine y del cómic son ampliamente estudiados. En cuanto a los mundos posibles, se pueden definir reglas básicas para poder entender la capacidad de la creación de estos desde la ficción, pero anclados en referentes reales. Y es que los mundos posibles pueden ser considerados como construcciones culturales sumamente complejas con todo un entramado de posibilidades detrás de ellos

Uno de los ensayos más importantes sobre el tema de la literaturidad es el realizado por Culler en *Teoría literaria* (2002). En este se busca una definición clara sobre la literaturidad. Culler se embarca en una búsqueda que lo lleva hasta los estructuralistas rusos; en esa panorámica sobre el tema, el escritor escribe lo siguiente:

Por lo tanto, la cuestión de la literaturidad sirve para atraer la atención sobre las estructuras que serían esenciales en las obras literarias y, en cambio, no serían esenciales en otras obras. Estudiar un texto como texto literario en vez de valerse de él como documento biográfico o histórico, o incluso como declaración filosófica es, para el analista, concentrar su atención en el empleo de algunas estrategias verbales (Culler 2002, 39).

Y es que la estructura de una obra literaria contiene algunas de las características importantes que construyen lo que se conoce como literaturidad. Ahora bien, se debe definir qué elementos estructurales que están dentro de la obra narrativa deben estar presentes para crear literaturidad. Pues estas lecturas no se deben leer en tono histórico, pues es parte de un mundo ficcional posible que se asemeja al real, tampoco en tono bibliográfico, pues esta creado para un lector modelo; ni en tono filosófico, pues el autor no debe pretender educar. Pero existen elementos comunes en

las obras literarias que forman parte de estas estructuras narrativas, los cuales es necesario exponer.

No obstante, estos elementos no son exclusivos de las obras textuales, también aparecen en textos cinematográficos, cómics y por qué no en ciertos videojuegos. Ya los estructuralistas notaron dicho problema, pues Jakobson advirtió las limitaciones que presenta el análisis que pretende llevarse a cabo únicamente a textos escritos. A esto Culler expresa: “No obstante, nos exponemos a un importante obstáculo cuando tratamos de limitar el efecto de literaturidad de un texto a la presencia de un repertorio de procedimientos lingüísticos, pues todos estos elementos o procedimientos pueden encontrarse en otra parte, en textos no literarios” (2002, 41). Es por esto por lo que se debe profundizar en la búsqueda de características que trasciendan los procedimientos lingüísticos, para entender qué procesos tanto lingüísticos como culturales solo aparecen en los textos que presentan literaturidad.

Esto nos lleva a plantearnos la siguiente pregunta ¿qué elementos lingüísticos-culturales aparecen solo en los textos literarios? Claro está que para toda narración es necesario elementos narrativos como autor, lector, atmósfera y espacio, así como forma de narrar en sí, pero estos no son los únicos. Para comprender lo anteriormente descrito resulta necesario hacer hincapié en lo que propone Josefina Ludmer al respecto:

O se lee este proceso de transformación de las esferas o pérdida de la autonomía o de «literaturidad» y sus atributos y se cambia la lectura, o se sigue sosteniendo una lectura interior a la literatura autónoma y a la «literaturidad», y entonces aparece «el valor literario» en primer plano.

Dicho de otro modo: o se ve el cambio en el estatuto de la literatura, y entonces aparece otra episteme y otros modos de leer. O no se lo ve o se lo niega, y entonces sigue habiendo literatura y no literatura, o mala y buena literatura (Ludmer 2007, 77).

Por consiguiente, debe existir un cambio de paradigma en los modos de lectura pues las estructuras literarias que crean la literaturidad pueden crearse en los diversos lenguajes, no solo en el textual, sino también en el visual, audiovisual, intermedial, etc. Pero es esta misma diferencia la que se debe poner en primer plano, ya que un mensaje en lenguaje audiovisual no se lee igual que un mensaje textual o que un mensaje dado mediante videojuegos. Por consiguiente, los elementos de la estructura narrativa deben trascender el lenguaje textual y encontrar en los demás lenguajes ya que la unión de estos construye literaturidad.

Un elemento necesario en esta estructura que conforma la literaturidad es la historia narrada, la cual es ficticia. Por este motivo se debe analizar las características de los mundos posibles y son alumbrados en la ficción, y para eso Pozuelo explica:

1. Los mundos ficcionales son posibles estados de cosas.

Se legitima así por la semántica de mundos posibles la existencia de posibles no verdaderos, no factuales (sea individuos, hechos, sucesos, cosas, etc.). El particular ficcional se acepta como existente sin reservas. Aunque Hamlet no es un hombre real es un individuo posible que habita el mundo ficcional de la obra de Shakespeare.

2. La serie de mundos ficcionales es ilimitada y lo más variada posible.

No hay restricción de la literatura a ser imitación de ningún mundo real. No se excluyen mundos ficcionales análogos o similares al real. Como tampoco está semántica de mundos posibles excluye los más fantásticos o alejados.

3. Los mundos ficcionales son accesibles desde el mundo real.

Distintos canales semánticos permiten nuestros contactos con los mundos ficcionales, puesto que la frontera está, pese al retablo de maese Pedro y D. Quijote, cerrada. Hay formas de descodificación que permiten esta comunicación, pero en rigor por importante que sea la realidad en la génesis de las ficciones (por ejemplo, lo vivido por el autor, la experiencia que actúa de punto de partida o el episodio histórico en que se base un relato), la comunicación solo se da entre mundos a través de tales canales de transducción (Pozuelo Yvancos 1994, 281-282).

Luego de esta cita no queda sino reducir los postulados a un conjunto de oraciones que engloben el significado de cada uno de ellos. El primero señala que todo puede existir, siempre y cuando el mundo posibilite su vida a través de una verosimilitud de hechos. El segundo se refiere al hecho de que cada historia representa un mundo ficcional posible con infinitud de variables según las decisiones que se tomen, ya que al enfrentar una disyuntiva se crean tantos universos, como posibles resoluciones tenga la decisión enfrentada. Finalmente, se puede observar que en cada mundo posible los referentes narrativos se anclan a lo real, ya sea usando vivencias propias o ajenas y tomando lugares conocidos para recrearlos o usarlos como símil para imaginar uno ficticio.

Una vez analizados estos tres aspectos se concluye que los mundos posibles parten de postulados probables dentro de un mundo ficticio, el que se crea gracias a referentes conocidos, sean reales o ficticios, y que se pueden delimitar o conectar según sus elementos similares. Estos mundos posibles, según Eco, son unas

construcciones culturales, es decir dispositivos creados por la cultura que se pueden expandir a otras formas narrativas:

Un mundo posible es una *construcción cultural*. Dicho de un modo muy intuitivamente realista, tanto el mundo de la fábula de Caperucita Roja como el mundo doxástico⁴ de la niña han sido "hechos" por Perrault. Tratándose de construcciones culturales, deberemos ser muy rigurosos en la definición de sus componentes: dado que los individuos se construyen mediante adiciones de propiedades, deberemos considerar como términos primitivos solo a las propiedades (1993, 183).

De acuerdo con Eco este dispositivo cultural no solamente crea los mundos y los personajes que habitan dentro de él, sino también todo un sistema de creencias y personalidades que mueven a cada uno de los personajes. Es decir que cada uno de los personajes, lugares y objetos que se presentan en las narraciones deben coincidir con las estructuras y reglas impuestas en este mundo ficticio. Estos mundos ficcionales actualmente crecen en diferentes medios: un mismo mundo contado a través de películas, cómics, videojuegos, libros, etc., proceso que se conoce como transmediatización y sobre el cual se discutirá en el siguiente capítulo.

En conclusión, la literaturidad es un sistema que propone una estructura con ciertos elementos estructurales narrativos que construyen una narración con elementos básicos, como autor, lector, atmósfera y espacio, y forma de narrar, así como elementos culturales como hipertextualidad, intertextualidad y transtextualidad. Una vez cambiado el paradigma de análisis de los textos, los elementos que conforman el análisis estructural que busca la literaturidad en los videojuegos son los espacios narrativos, y en los lenguajes multimedia se tomará la jugabilidad (la que definirá en capítulos posteriores) y la tensión entre narrador/diseñador y lector activo/jugador. Todos los elementos antes mencionados se tratarán a mayor profundidad en el capítulo I.

⁴ La lógica doxástica (del griego antiguo δόξα, doxa, "creencia") es una lógica modal que se ocupa del razonamiento acerca de las creencias. (Eco 1993, 183).

Capítulo I

Game on: cultura, narración y mundos ficcionales en el videojuego

Videojuego y literatura: análisis de sus elementos narrativos

En este capítulo se abordará la construcción de los mundos ficcionales tanto en los textos literarios como en los videojuegos, y en algunos casos se presentará la comparación entre videojuego y literatura mediante varios textos que están contruidos a partir de estos dos lenguajes. Las herramientas teóricas que se usarán en este apartado llevarán a conceptos tales como: hipertextualidad, intertextualidad y transmediatización.

Cada una de las categorías antes mencionadas, a excepción de la transmediatización, aparece en los tipos de transtextualidad y son estos, elementos narrativos que aparecen tanto en la narración textual, como en la de videojuegos, construyendo literaturidad, y que serán de utilidad en esta investigación. La transmediatización, por otro lado, permite engarzar estos mundos ficcionales, es decir, si un texto literario, un videojuego, un cómic y una película, comparten un universo ficcional, aunque sean creados en diferentes formatos, gracias a ella, serán considerados parte de un todo narrativo.

Hipertextualidad, cuando un texto inspira un videojuego

Antes de comenzar el análisis del hipertexto en los videojuegos, se debe explorar el concepto de mimesis, ya que hay que entender cómo una narrativa ficticia mimetiza la realidad circundante, la cual transfigura todo el contexto. Para este análisis hay que definir cómo la ficción está mimetizando la realidad a tal punto que sirve como inspiración para la recreación de una realidad virtual en un medio interactivo. Esta pregunta puede ser abordada a través de Ricoeur, quien dice:

La *mimesis* no es una mera reduplicación de la realidad, pues la tragedia «trata de representar a los hombres mejores (*beltíones*) de lo que son en realidad». La *mimesis* trágica reactiva la realidad, es decir, en este caso, la acción humana, pero le confiere sus propios rasgos, la engrandece. La *mimesis*, en este sentido, es una especie de metáfora de la realidad (Ricoeur 1999, 140).

Como se lee en la cita anterior, el elemento mimético siempre tiene como referente un elemento real, sea que se represente en un espacio existente en la realidad o en un espacio completamente ficticio. Siguiendo esta cadena de razonamientos los videojuegos pueden pasar de un referente real directamente al mundo virtual o hacen una doble mimesis, del mundo real a una obra de literatura o de cine, y de esta al mundo virtual.

Ahora bien, el tipo de hipertexto al que se enfrentan los videojugadores es un texto electrónico disperso o interconectado. Por esto, es necesario un rápido replanteo de lo que se llama texto a partir del inicio de la era digital, puesto que, estos, ahora pueden estar dispersos y unidos a la vez por medio del hipervínculo. Debido a esto Genette le confiere a la hipertextualidad la siguiente acepción:

Se trata de lo que yo he rebautizado de ahora en adelante *hipertextualidad*. Entendiendo por ello toda relación que une un texto B (que llamaré *hipertexto*) a un texto anterior A (al que llamaré *hipotexto*) en el que se injerta de una manera que no es la del comentario. Como se ve en la metáfora se *injerta* y en la determinación negativa, esta definición es totalmente personal [...] Puede ser de orden distinto tal que B no hable en absoluto de A, pero que no podría existir sin A, del cual resulta al término de una operación que calificaré, también provisionalmente, como *transformación*, y al que, en consecuencia, evoca más o menos explícitamente, sin necesidad de hablar de él o citarlo (Genette 1989, 14).

Y es que, a partir de esta premisa, la hipertextualidad es la propiedad que tiene un texto de remitirnos a uno anterior, es decir de contener cierta información que nos lleve a un texto base, sin que esta información se considere un plagio o una cita directa. Este es el caso de un texto cinematográfico que puede estar cargado de referentes literarios, así tenemos el caso de películas como *Matrix* (1999) o *Johnny Mnemonic* (1995), las cuales no existirían sin libros como *Neuromancer* (1984) de William Gibson.

Figura 1 Fotograma del Amanecer de los muertos y del videojuego Resident Evil



Fuente: propia

Tomando como base este ejemplo se puede mencionar la saga de videojuegos *Resident Evil*, objeto de estudio, la que tiene influencias visuales y argumentales que pueden ser rastreadas en las películas de George A. Romero, tanto en la estética Zombi, el gore en las escenas (ver figura 1), así como en un tono de crítica social en su narrativa.

Así como se puede observar una estética que marca un camino entre el hipotexto (película) y su hipertexto (videojuego), también existe una semejanza en los escenarios donde ocurren estas historias, espacios cerrados y lejanos donde sucede la infestación zombi. Es así como, tanto la primera película, al igual que el primer videojuego de la trilogía se ubican en una casa en el campo, de donde no se puede escapar.

La saga *Resident Evil* se remite a unos hipotextos literarios como los cuentos detectivescos de Poe, los misterios de Agatha Christie o los artilugios y cuartos secretos de las novelas de Ian Fleming. El videojuego en cuestión presenta numerosas referencias que nos pueden llevar a un sin fin de influencias, pero que lo definen como texto original, que hace uso del hipertexto para comunicarse con el espectador de un manera más familiar y conocida debido precisamente a los referentes que presenta.

Las personas que crecieron viendo MTV, jugando videojuegos y navegando en el internet cambiaron el paradigma cultural al momento de relacionarse con los procesos narrativos, esto debido a que los elementos antes mencionados son hipertextos. Cine, cómic y videojuego son algunos de los hipertextos actuales que se consideran como narraciones alternativas. Estas lecturas tienen núcleos narrativos que son breves, puesto que aparecen en nuestra mente como pequeños fragmentos de un texto cultural más grande. Esto se puede corroborar en la siguiente cita:

El medio-mosaico fue presentándose ante el lector que poco a poco se inició en esta lectura fragmentaria y en el pensamiento-mosaico de modo tal que en estos momentos prácticamente estamos comenzando a superar el desconcierto inicial. Y todo esto se produce en parte por la frecuencia de las lecturas fragmentadas que han instalado el predominio del hipertexto y la superposición de historias en paralelo a través del tiempo y los escenarios (Levis y Esnaola Horacek 2008, 57).

Las lecturas fragmentadas fueron las que poco a poco acogieron estas formas narrativas alternas. La secuencialidad del cómic, o las tramas, cortas o interrumpidas de los videojuegos, permitieron que la industria creara secuelas que nos permitirían completar o dejar más clara las historias. Una vez que los gráficos y los sonidos permitieron contar una historia más o menos coherente y con trama completa, se buscó

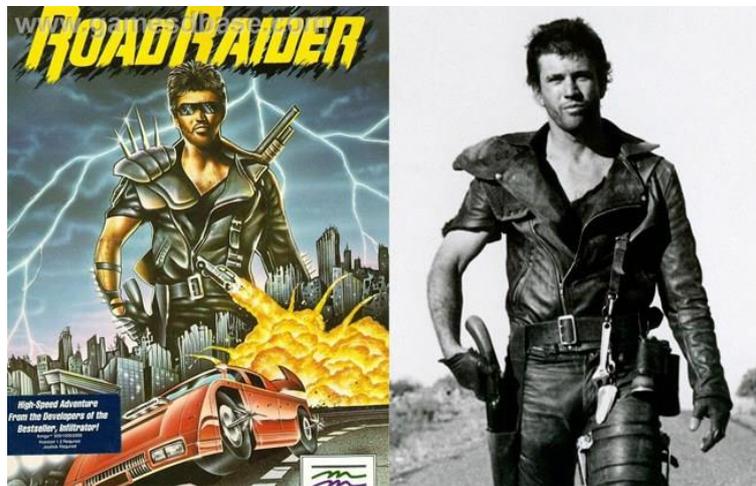
crear hipertextualidad en la narración a través de secuelas o spin off de videojuegos. Esto se puede observar tanto en la serie de juegos *Resident Evil*, con muchos referentes a otros elementos culturales propios de la mitología Zombi.

Videojuegos, cine y literatura, el hipertexto se hace presente

Las películas que se convierten en videojuegos aparecen a inicios de los años 80. En 1982 aparecen dos películas que se convirtieron en las más taquilleras de ese año, *Raiders of the Lost Ark* y *E.T. the Extra-Terrestrial*, las cuales fueron rápidamente convertidas en videojuegos, que tuvieron pobres ventas debido a su baja calidad.

Otro fenómeno que se observó con bastante frecuencia en aquellos años fue que en muchos de los videojuegos se usaron portadas con imágenes similares a fotos y afiches de películas clásicas, de culto o de reciente estreno. Un ejemplo de esto es la portada del videojuego *Road Raider* (1988) lanzado para varias plataformas y en donde vemos que copiaron la foto promocional de la película *Mad Max 2: The Road Warrior* (1981) (ver figura 2).

Figura 2 Comparación entre la caratula de Road Raiders y Mad Max 2.



Fuente: Ectia.com

Es interesante observar cómo se toman varios elementos de la cultura popular y se crea una especie de lienzo donde se encuentra varios referentes de esta. Esta investigación propone como otro ejemplo la portada del juego *Contra* o también conocido como *Gryzor*, lanzado al mercado en el año de 1987 y que muestra en su portada a un soldado rubio muy parecido a Arnold Schwarzenegger, y otro de pelo negro es similar a Sylvester Stallone. Finalmente en el centro se puede ver a la amenaza

que se cierne sobre ellos, una especie de parásito alién, similar al que sale del cuerpo de Kane interpretado por John Hurt en la película *Alien: el octavo pasajero* (1979) (ver figura 3).

Figura 3 Portada de Contra Vs Grupo de imágenes representativas.



Fuentes: ecetia.com

La introducción de estos referentes de la cultura popular ayudaron a crear una atmosfera familiar para el jugador, ya que la calidad gráfica de los primeros videojuegos no permitía un reconocimiento total de los espacios, personajes, etc. El uso de este tipo de imágenes sirvió para mejorar la experiencia visual del jugador porque creaban la sensación de ver escenarios y personajes más definidos, algo poco probable para los gráficos en 8 bits.

Figura 4 Fotograma de la película Terminator y Portada del juego Metal Gear para NES



Fuente: Combogamer.com

En el texto llamado *EXTRA LIFE, 10 Videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea* (2012) se puede encontrar un conjunto de artículos escritos por Hideo Kojima, creador de la saga *Metal Gear Solid*, quien desmenuza poco a poco las

inspiraciones del cine que lo llevaron a crear MGS⁵. En este grupo de artículos, Kojima realiza un análisis narrativo y visual de los clásicos del cine que lo inspiraron. Y es que estas influencias se pueden observar desde la portada de *Metal Gear* (1987), en la que se muestra un fotograma muy similar al de la película *Terminator* (1984). En esta ilustración, Solid Snake, protagonista del videojuego, se encuentra en una posición similar al soldado de la resistencia humana Kyle Resse, interpretado por Michael Biehn (ver la figura 4).

Pero no solamente la portada de este videojuego estuvo inspirada en el cine, Kojima se ha declarado como un cinéfilo que ha usado su pasión como inspiración. Es en esta entrega para el NES en donde se puede observar que los diseños de los jefes correspondían a varios personajes influyentes del cine de la década de los 80 del siglo pasado, creando así un hipertexto con muchos referentes culturales todavía frescos (ver figura 5).

Figura 5 Comparación entre personajes de Metal Gear y actores a los que asemeja



Fuente: www.eurogamer.it

Hasta el momento podemos observar como la hipertextualidad se cuele en estas narraciones hipervinculadas, como respuesta a la necesidad por construir un puente entre la narración y el jugador, ya sea para crear una sensación de familiaridad gracias a la semejanza entre los personajes del juego y los que existen en la cultura popular. Pero también buscan que el jugador, en una especie de juego de unir puntos, observe las imágenes de la portada o los manuales y los superponga a las toscas imágenes de 8 bits, así este sentirá que juega con un soldado similar a Rambo en vez de un muñeco sin un diseño definido.

⁵ Metal Gear Solid.

Ahora bien, el diseñador de videojuegos, en el conjunto de artículos antes señalados, sobre su estilo narrativo dice lo siguiente: “Aunque una sea película y otro videojuego, comparten un mismo fin y por ello sus técnicas de dirección son muy similares” (Kojima 2012, 101). Esta cita hace referencia a la que es considerada su obra prima, *Metal Gear Solid* (1998) para la PS1⁶, ya que gracias a este juego, la franquicia abandona las dos dimensiones y mediante los polígonos y los tiros de cámara crea una experiencia casi cinematográfica que confirma la transgresión de los límites discursivos. Es así como se expresa Kojima:

Tanto en una película como en un videojuego, los títulos de créditos iniciales actúan como umbral de la obra. Ese umbral es muy importante, debe ofrecerle al público un vistazo general de lo que hay más allá y, a la vez, hacer que el espectador/jugador sienta la necesidad de entrar. Con MGS2⁷, inicialmente le pedí a Kyle ideas para unos títulos de crédito interactivos, algo que no se había hecho hasta la fecha, pero debido a plazos y otras razones, al final los títulos de créditos fueron no interactivos (Kojima 2012, 102).

Así como el cine tomó el lenguaje del teatro y la fotografía y lo adecuó a esta nueva forma de arte, los videojuegos buscan también esa visualidad propia de los filmes, pero adaptándola a una narrativa en donde se propicia la interacción con el lector. Esto es precisamente uno de los elementos narrativos más importantes en los objetos de estudio, pues esta nueva forma de narrativa audiovisual e interactiva permitirá estas narraciones multimediales.

En cuanto a esta intermediación, cine y videojuego o literatura y videojuego, Antonio Gil González en su libro *+narrativa(s)* (2013) estudia estos fenómenos y le dedica un corto capítulo a la trasmediación de la literatura al videojuego, tema que será examinado a profundidad más adelante. Sobre esto el autor indica que: “le toca ahora el turno a la cultura electrónica y, dentro de esta, al videojuego como destinatario de las prácticas de *remediación* e intermediación que venimos examinando, y que tiene su origen en el terreno de la literatura y la novela” (Gil González 2013, 207). Es así como la narrativa de los videojuegos crece y se expande a nuevos horizontes, gracias a esta inmersión en el terreno literario. Y sobre esto el autor agrega nuevamente:

También, como hemos podido comprobar, resulta históricamente acreditado que la constitución de un discurso de ficción particular de los nuevos medios se nutre de una forma sustancial del intento de trasvase, aprovechamiento o reciclaje de las formas ya

⁶ Play Station 1

⁷ Metal Gear Solid 2.

disponibles en el repertorio cultural. Esta es ya una realidad plenamente consolidada a pesar de la muy corta vida del videojuego, que tendría, desde su protohistoria, un poco más de un cuarto de siglo (Gil González 2013, 207).

Y es que en poco más de cuatro décadas los videojuegos pasaron de tomar, como dice Gil González, las temáticas propias de la literatura (como la literatura de horror de Lovecraft y Poe, o de fantasía, como las de Tolkien o hasta las de misterio como la de Christie o Conan Doyle) para crear derivados de las obras o adaptarlas (Gil González 2013, 208). Finalmente, a punto de acabar la segunda decena del siglo XXI, los videojuegos han pasado de copiar libros o películas, a ser ellos las fuentes primarias de donde se desprenden libros y películas.

Y si bien todavía se sigue adaptando tanto películas como libros a los videojuegos, como el caso del ganador de GOTY⁸ *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), adaptado de los libros de *La saga del brujo* del escritor Andrzej Sapkowski, ahora las franquicias como las de *Resident Evil* o *Assassin's Creed* cuentan con varias novelas y películas que han recibido una buena calificación.

Intertextualidad, sucesores espirituales y sagas de videojuegos

Previo a dar inicio al análisis correspondiente a este apartado resulta indispensable entender que el texto audiovisual es el que más relaciones intertextuales puede emitir. El texto visual revela toda una nueva estructura lectora, tomando los parámetros de las estructuras literarias, pero con un nuevo enfoque:

La disciplina visual con la que los videojuegos tienen mayor relación es sin duda el cine, forma de expresión con la que no solo comparte muchos de sus recursos, sino que es con la que mantiene una constante intertextualidad (si bien no siempre fructífera del todo). Como el cine, los videojuegos dependen de la dinámica establecida entre imagen y sonido; los videojuegos añaden el elemento de la interactividad, la acción del jugador es esta fórmula (Borunda Magallanes 2012).

Esta intertextualidad se dio en mayor grado entre estos textos audiovisuales, desde muy temprano, en los albores de la naciente industria del videojuego, ya que esta interacción entre cine y videojuego, mediante la dinámica de la imagen y el sonido ayudó a completar imaginarios.

Tanto la hipertextualidad, analizada en el capítulo anterior, como la intertextualidad, son cualidades transtextuales que se han estudiado desde larga data. Genette no es, por tanto, el primero, en la siguiente cita se observa cómo este hace uso

⁸ Game Of The Year

de estudios anteriores: “El primero ha sido explorado desde hace algunos años por Julia Kristeva con el nombre de intertextualidad, y esta denominación nos sirvió de base para nuestro paradigma terminológico” (1989, 10). En los textos de Kristeva se habla de la transtextualidad y en especial de la intertextualidad. Esta última es de especial importancia ya que en su forma de referencia contiene tres formas diferentes y Genette lo menciona así:

Por mi parte, defino la intertextualidad, de manera restrictiva, como una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro. Su forma más explícita y literal es la práctica tradicional de la cita (con comillas, con o sin referencia precisa); en una forma menos explícita y menos canónica, el plagio (en Lautréaumont, por ejemplo), que es una copia no declarada pero literal; en forma todavía menos explícita y menos literal, la alusión, es decir, un enunciado cuya plena comprensión supone la percepción de su relación con otro enunciado al que remite necesariamente tal o cual de sus inflexiones, no perceptible de otro modo (Genette 1989, 10).

Genette presenta tres distintas formas de intertextualidad que se encuentran en los textos narrativos y que afectan de una manera efectiva a la narración al igual que a la creación de estos espacios ficticios. En primer lugar, se presenta la famosa cita, que en el mundo del videojuego se ve en forma de adaptación directa, uso de una idea o secuelas de un juego exitoso o eventos históricos reales. En segundo lugar, el plagio, el que, en el mundo de los videojuegos puede o no tener consecuencias legales, ya sea robo de diseños y texturas, o uso indebido de marcas, o el uso de referencias directas de líneas de diálogos o escenas a modo de homenaje. Finalmente, las alusiones en videojuegos, como cuando un personaje aparece en varios juegos o con los llamados sucesores espirituales, juegos que recuerdan en trama y mecánicas a anteriores desarrollados casi siempre por el mismo estudio.

Todo esta gran problemática tratada en los anteriores párrafos desemboca en la siguiente problemática: cualquiera sea el caso del uso de la intertextualidad, esta no está exenta de ser acusada de usar un material original, pero ¿hasta qué punto lo es? Desde una perspectiva de originalidad, no existe ningún material que esté en un estado completamente puro, ya que no existe algo que no remita a otro texto. Esto, sin duda alguna, nos presenta la posibilidad de una cadena de referentes infinitas:

Todo texto es un tejido nuevo de citas anteriores. La multiplicidad de recorridos de lectura posibles, combinada con el carácter intertextual de la lectura/escritura del texto, contribuye a hacer estallar sus límites, dejándolo potencialmente siempre abierto. Ninguna lectura agota el texto: siempre quedan lecturas, itinerarios virtuales posibles (Campàs Montaner 2010, 28).

Es así como Campás habla de una intertextualidad en constante movimiento, que siempre deja abierta la posibilidad de que sea parte de otro texto más grande o bien, diferentes fragmentos que tomaron como base varios textos a modo de inspiración. Esta intertextualidad móvil y en constante crecimiento será analizada desde sus tres formas básicas.

La primera es la intertextualidad en forma de cita, que corresponde en gran medida a las adaptaciones de un medio a otro, y que será explorada con mayor detalle en el siguiente subcapítulo, pero que presenta dos variaciones más.

La primera variación de la cita se da en forma de secuelas directas de videojuegos, pues se toman en gran parte o en su totalidad los espacios explorados en el videojuego anterior. También se puede contar con los mismos personajes, que son presentados con su correspondiente desarrollo entre una parte y la otra. Finalmente, dentro de la trama, ya sea mediante documentos o recuerdos, se puede observar hechos sucedidos en las precuelas. Lo anteriormente dicho puede ser observado las sagas *Mass Effect* y *Resident Evil*.

La segunda variación de cita se da cuando se toma como hilo narrativo un hecho histórico en un sitio real para presentar narraciones ficticias. Este tipo de citación suelen darse con mayor incidencia en los videojuegos de acción, de estrategia o FPS⁹. Y es que usar eventos históricos como narraciones conocidas mientras el jugador trata de realizar misiones hace que se conecten de tal manera, espacios reales recreados en un mundo virtual (ver figura 6) con hechos ficticios, ofreciendo una sensación de verosimilitud, tal es el caso del juego *Assassin's Creed II* (2010).

Figura 6 Basílica de San Marco en el videojuego y en la realidad



Fuente www.playstationtrophies.org

⁹ Perteneciente al macro-género de acción y subgénero de los videojuegos de disparos en los que el jugador observa el mundo desde la perspectiva del personaje protagonista.

Una vez clarificadas las formas intertextuales en los videojuegos, se debe proceder a entender cómo estos usan elementos que se enmarcan en experiencia culturales vividas previamente. Sobre esto nos habla Eco en su libro *Lector in fabula* (1981), donde indica lo siguiente:

Los cuadros intertextuales son esquemas retóricos o narrativos que forman parte de un repertorio seleccionado y restringido de conocimientos que no todos los miembros de una cultura poseen. Precisamente por eso, algunas personas son capaces de reconocer la violación de ciertas reglas de género y otras están en condiciones de prever más fácilmente cómo terminará una historia; otras, en cambio, no disponen de suficientes cuadros y están expuestas a gozar o a sufrir, por las sorpresas o soluciones espectaculares, mientras que el lector sofisticado las considera bastante triviales (Eco 1993, 120).

Existe, de esta manera, el cuadro intertextual, marca cultural que ha afectado de una u otra manera al jugador. Las sagas son partes de una lectura fragmentada y en forma de mosaico, que se crean mientras se narran/juegan los videojuegos. Además, tanto jugadores mediante *fan fictions*¹⁰, como las desarrolladoras con elementos narrativos oficiales, siempre tratan de completar los espacios vacíos con hipotextos culturales, que también entran en relación intertextual, un ejemplo es la saga de videojuegos *Resident Evil*, objeto de estudio.

El segundo caso de la intertextualidad es el plagio, que en algunos casos llega a ser ilegal y penado por la ley. En estos casos una marca o licencia es usada sin consentimientos, o texturas y diseños de juegos son “robados” y usados en otros videojuegos “indies¹¹” para abaratar costos y tiempo, en la mayoría de los casos.

También se puede observar que en ciertos juegos se hace uso de elementos de la cultura popular a modo de homenajes o como sutiles plagios, pero que al ser de uso público o demasiado genérico no pueden ser catalogados como plagios. Como ejemplo tenemos el juego *Contra III the Alien War* (1992) para la plataforma de 32 bits, donde se hace uso de estos modelos de la cultura popular para varios de sus jefes de nivel, como por ejemplo los robots avanzados que asemejan en diseño al exterminador de James Cameron, o los abraza caras de las películas *Alien* (ver figura 7).

¹⁰ Hace referencia a relatos de ficción escritos por fans de una obra literaria o dramática (película, novela, programa de televisión, videojuego...). En estos relatos se utilizan los personajes, situaciones y ambientes descritos en la historia original.

¹¹ Nombre usado para denominar a los juegos realizados por estudios independientes o personas naturales.

Figura 7 Jefes de Contra III inspirados en personajes de la cultura popular



Fuente: Propia

Según Ismael Borunda, esta fácil osmosis cultural entre estos medios se da así: “Por otra parte, la intertextualidad entre estas manifestaciones se ha hecho cada vez más notable y trascendente, conforme los públicos de ambas se han vuelto más homogéneos” (Borunda Magallanes 2012). Esto porque el mismo público comparte estos referentes y le permite hacer una misma lectura, o causar los mismos sentimientos, creando una atmósfera en el videojuego. Así, si uno se sobresaltó o aterró por la figura de un abraza, sentirá lo mismo al ver estos enemigos similares en el juego, creando una atmósfera tensa, pero que ya existe registrada en nuestro subconsciente.

El tercer caso de intertextualidad es la alusión, una mención indirecta de un hipotexto a modo de referencia clara o velada que busca llamar la atención del lector. En el caso de los videojuegos se pueden dar de dos maneras fundamentales, en la primera se habla de videojuegos como sucesores espirituales, los cuales a pesar de no tener una misma temática o pertenecer a una saga, siguen ciertos patrones narrativos comunes. La segunda forma de alusión se da cuando en una saga se colocan paratextos que hacen referencia a hechos pasados o un NPJ¹² que aparece en toda la saga, o sucesores espirituales.

Los dos casos de alusión antes mencionados pueden ser observados en el videojuego *Shadow of the Colossus*. La primera forma de alusión puede ser observada en el videojuego ya mencionado, ya que esta como *ICO* (2001) y *The Last Guardian* (2016), además de ser desarrollado por el mismo equipo comparten su apartado artístico¹³, su sistema de controles, su estructura narrativa lineal y los sonidos guturales

¹² Personaje No Jugable; acrónimo de los personajes que son controlados por la Inteligencia Artificial del juego, pero con los cuales se puede interactuar.

¹³ Apartado artístico se refiere a los diseños de personajes, de escenarios, ambientación y arte gráfico y sonoro en general

que hace las veces del lenguaje del mundo ficticio (ver figura 8). La otra forma de alusión es observable en el final de primer videojuego mencionado, pues en este aparece un niño con cuernos, similar al personaje jugable de *ICO*.

Figura 8 *Ico*, *Shadow of the Colossus* *The last Guardian*



Fuente: Propia

En conclusión, la propiedad intertextual se da en los videojuegos, ya sea en la forma de cita, adaptando obras a videojuegos, o usando eventos históricos como gatillo de los ficticios, lo cual permite reconocer más o menos la trama. También existen los plagios de elementos de la cultura popular que permiten realizar homenajes, así como personajes o elementos que aparecen a lo largo de varios juegos. Finalmente, la alusión, como se pudo evidenciar en el caso de las trilogías estudiadas y que se da mediante paratextos que recuerdan partes de hechos ocurridos en los juegos pasados, así como en los juegos denominados sucesores espirituales, que constan de las mismas características, como diseño, sistema de control de mandos y apartado artístico. Todo esto crea una narratividad a través de varios cuadros culturales, en mayor medida, de textos audiovisuales.

Transmediatización: mismo universo fictional, diferentes modos de narrar

Ahora bien, este subcapítulo buscará comprender cuáles son los elementos más importantes y cómo funcionan estas adaptaciones para trasladarse del espacio inicial, al espacio del videojuego. Por el momento se tomará como referente el objeto de estudio llamado *Mass Effect* (2007), pues a partir del primer juego, sacaron una línea de cómics que sirve de puente entre el final de la primera entrega y el comienzo de la segunda. Para esto se debe tomar como otro elemento narrativo fundamental para la literaridad, las categorías propuesta por Gil Gonzáles sobre los cruces de los juegos, las mismas que se analizará en este apartado. Estas categorías provienen de un *eje*

intermedial que corresponden al *Cross-media* y la *Transmedia*, para entender esto veamos la siguiente cita:

para oponer aquí recursivamente las formas de la imitación y la transformación, encarnadas en una variante *crossmedia* del fenómeno (la ilustración o reescritura, fuente de la clásica adaptación de la literatura al cine, por ejemplo) frente a la variante *transmedia* del mismo en la cual actúa la expansión o la transficción (complementos, precuelas, spin off, etc.) en un diseño integrado y secuencial que persigue segmentar un universo y narrarlo alternativa y sucesivamente entre varias narrativas y no meramente intercambiar una misma historia entre ellas —como es cada vez más frecuente en universos diseñados en forma de relato multiplataforma con partes de la historia narradas en cine, cómic, novelizaciones o videojuegos—, cuyo correlato intramedial más directo sería el de la serialización (Gil González 2013, 48).

Según lo que se plantea en la cita anterior, se puede aseverar sin temor a equivocación que existe un gran número de videojuegos, tanto en el catálogo de la generación actual como en el de las anteriores, que crean esta *transmediatización*, y que en algunos casos se ha llevado a cabo una serialización (ver figura 9) como es el caso de los objetos de estudio. Esta fórmula narrativa que lleva las narraciones a múltiples plataformas permite al jugador volver a experimentar los videojuegos que ya ha observado y en algunos casos repetirlos, pero con la variante narrativa y de esquema de controles, propios de los cambios en estos tipos de relatos.

Figura 9 Cuadro de las formas transtextuales

Eje intramedial		
Imitación <i>Remake, adaptación.</i> <i>Resumen, ampliación</i>	Complemento <i>Secuela, spin off, precuela,</i> <i>continuación autónoma</i>	Serie <i>Serialización interna o externa.</i> <i>Fascículos, trilogías, temporadas</i>
Eje intermedial		
Cross-media <i>Contar la misma historia en</i> <i>un medio diferente</i>	Transmedia <i>Expansión de la historia</i> <i>(precuela, etc.) en un medio</i> <i>diferente</i>	Multimedia <i>Hibridación, remediación</i> <i>en/de/entre medios diferentes</i>

Fuente: (Gil González 2013, 47)

En la figura anterior se observan las diferentes formas transtextuales que puede tomar un texto multimedial, el que se mueve en dos ejes importantes. El primero es el intratextual, pues se dan en el mismo medio; así en la imitación se puede observar un

remake¹⁴ de un videojuego, mejorando varios aspectos, así como adaptaciones a nuevas consolas. El complemento permite crear precuelas o secuelas del elemento primigenio, así como un juego con mecánicas de juego diferente o con personajes secundarios, pero que pertenecen a una franquicia; este es el caso de algunos juegos de la franquicia *Resident Evil*, que no tomamos en consideración para este análisis. En última instancia tenemos a la serie, que busca construir mediante trilogías o temporadas, los arcos argumentales de la historia dentro de un mismo formato textual; esto es lo que ocurre con la franquicia *Mass Effect* pues, esta trilogía está pensada para ser tres partes de un documento mayor.

El eje intermedial está conformado por formas transtextuales que permiten variar el soporte del texto, por ejemplo pasar de audiovisual a intermedial, de textual a visual, y cualquier combinación posible. En el cross-media se permite contar la misma historia en diferentes formatos, por ejemplo la película y el videojuego *Aladdin* de Disney.

El transmedia permite que la historia pueda ser contada, no importa en qué tipo de lenguaje, así se observa que parte de la historia que se menciona en los videojuegos *Mass Effect* también es vista en historietas, así como en una película de animación. La última forma intermedial es la multimedia y permite una hibridación entre los diferentes medios; esto se puede observar en los videojuegos del género película interactiva, que mezclaba escenas de cine y con las dinámicas de juego de una aventura gráfica.

El juego *Mass Effect* ya ha sido analizado con anterioridad bajo la lupa de la propiedad transmedia, tal y como lo plantea Rodríguez Herrada: “El estudio del caso concreto de la franquicia *Mass Effect* servirá, en resumidas cuentas, para ilustrar el contexto de creación y recepción cultural transmedia en la actualidad” (Rodríguez Herrada 2013, 8). El uso de diferentes plataformas mediante la adaptación de un mismo universo ficticio en varios formatos narrativos causa que el lector/ jugador acepte cualquier producto narrativo que sirva para expandir el universo ficcional. Según la investigación de Rodríguez Herrada lo transmedia y lo crossmedia son parte de una misma categoría la cual es definida de la siguiente forma:

... entendemos por narración transmediática o crossmedia la “expansión de una misma ficción a través de diferentes medios, plataformas o soportes, [...] Así, dentro del

¹⁴ Según el DRAE 1. m. Adaptación o nueva versión de una obra, especialmente de una película. Voz ingl.

marco transmedial cada producto, configurado como autónomo y adaptado a un determinado lenguaje, pero siguiendo las reglas de un producto primitivo, se desarrolla y crece paralelamente (nunca se solapa con otros) en diversos formatos (ningún medio se privilegia sobre otro) ofreciendo un fragmento de la historia y convirtiéndose en una ventana al macrorrelato (Rodríguez Herrada 2013, 14-15).

Este mundo transmedia no puede ser definido únicamente por el material o soporte físico en donde aparece, esto se puede observar en las diferentes sagas de películas que han saltado a otros medios como el cómic, las series, novelas o videojuegos. Este es el caso del universo ficticio en donde se desarrolla la saga *Alien*, cuya primera entrega se dio en el año 1979, de ahí en adelante se han realizado más películas, cómics, videojuegos; pero de todo el material publicado, algunos crean discrepancias con el sentido original de la historia narrada. La importancia del canon en cuanto a este de producciones culturales lleva a establecer la siguiente pregunta ¿Cómo se puede catalogar a un material como historia canónica o no canónica? Esto se puede responder en la siguiente cita:

... un mundo transmedia no se define por su entidad material (por ejemplo, una novela impresa, una película, etc.). Por el contrario, una característica distintiva de los mundos transmedia es que su público y sus diseñadores comparten una imagen mental de su worldness, una idea del tiempo y el espacio del universo, de lo que se puede hacer en él y qué tipo de criaturas y seres humanos lo habitan (Klastrup y Tosca 2013, 180).

La cita anterior puede ser abordada a partir de la saga de *Resident Evil*, pues existen juegos, novelas, cómics, películas animadas en CGI¹⁵ y con actores reales, y es aquí donde podemos ver una transmedia, pues los cómics, películas CGI y secuelas siguen la historia base de la trilogía estudiada. Mientras que existe un *cross-media* en cuanto a las películas con actores reales, ya que quieren contar la primera trilogía en el cine, aunque esta termina contando una historia paralela que no corresponde de manera exacta con los juegos y que se dice pertenece a otro universo.

En pocas palabras existen dos cánones con el título *Resident Evil*, el primero referente a los videojuegos, y compartido con otros medios creando así transmedia, y el segundo que se refiere exclusivamente a películas, y que se desarrolla un *cross-media* en una especie de universo paralelo. Esto ha llevado a buscar separar lo canónico de lo que no lo es en cualquier saga, precisamente para dar una sensación de unidad total al universo:

¹⁵ Computer-generated imagery, traducido como imágenes generadas por computadora, en dos o tres dimensiones utilizadas para la animación

Dicho de una manera más simple, “lo que normalmente se siente” en ese mundo. Esta imagen mental está a menudo influida por la primera versión del mundo presentado. Llamamos a esta primera versión el ur-universo o ur-actualización¹⁶. Por otra parte, la imagen del universo está determinada por lo que se describe y se percibe como el mito, el topos y el espíritu del mundo transmedia (Klastrup y Tosca 2013, 180).

Este ur-universo es lo que exige que el material sea fiel a la concepción original del universo, sus formas y limitaciones, precisamente por lo anterior expresado, muchos fans de la saga criticaron el cross-media de la película *Resident Evil* (2004), pues esta realizaba cambios muy bruscos en comparación con la primera historia de la saga. Con el estreno de las siguientes películas quedó claro que si bien usaban personajes que aparecieron en los videojuegos, este universo tomó una ruta distinta, y quedaron fuera del canon que comparten estos, los cómics, novelas y películas animadas que llenaron varios espacios argumentales entre las sagas. Es así que las películas se ubicaron en un canon propio con una historia que se desarrolló en un universo paralelo al de los videojuegos y que terminó con el estreno de *Resident Evil: Capítulo Final* (2017). Así como cada uno de estos cánones se separó, pues el *ur-universo* observado en la película difería del visto en los otros textos narrativos de la saga, y esto fue captado por los fanáticos del juego que observaron un cross-media y no una imitación.

En otro caso, el videojuego *Mass Effect*, cuenta con una serialización, ya que la trilogía de juegos cuenta la historia del comandante Sheppard, personaje principal. Sin embargo, este videojuego tiene también una transmediatización, pues se crearon historietas que cuentan ciertos eventos que se dejan sueltos en los juegos, así también como una película animada. Pero ¿cómo afecta esta transmediatización al público? ¿En qué medida esta inmersión en una forma narrativa ya conocida y familiar tiende a introducir al jugador en la historia narrativa?

Una propuesta es la que observamos en el texto *La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional*: “Hallamos entonces que esta estrategia, al implicar al lector, convoca a la audiencia trastocando su lugar en el ‘espectáculo’, un lector, una audiencia que es convocada a adoptar una postura activa, componiendo los fragmentos de la historia y concibiendo trayectorias más o menos disímiles entre ellas” (Horacek y Levis 2008, 56). Esto puede evidenciarse tanto en *cross-media*, juegos históricos, remakes de juegos antiguos o también cuando

¹⁶ En alemán urtext significa “texto original”. En este caso hace referencia a las versiones originales del universo transmedia o a su primera actualización.

usamos un espacio conocido en diferentes juegos como es el caso de los objetos de estudio.

Un claro caso de *transmedia* se da en el videojuego *Ghostbusters: the Video Game* (2009), considerado por el creador de la franquicia, Dan Aykroyd, como la tercera película jamás filmada, pues ante la imposibilidad de continuar la saga de películas, se encontró esta forma de completar la trilogía sin cambiar la estética, o lidiar con el problema del envejecimiento de los actores.

En el *cross-media* los videojuegos se han nutrido de otros entornos para crear obras, ya sea mediante el traslado directo del elemento de origen al videojuego, o la adaptación de una historia para crear una narración alterna que tenga relación directa o indirecta con otras obras de ficción. Las narraciones desde los diferentes formatos, como el cine, el cómic o la literatura, al ser transformados en videojuegos crean toda una nueva experiencia narrativa, a pesar de que la historia sea ya conocida.

Figura 10 Comparación entre el videojuego y la película de Aladdin



Fuente: propia

Un claro ejemplo de videojuego *cross-media* es el de *Disney's Aladdins* (1993) lanzado para la plataforma de SNES¹⁷, el que presenta escenarios similares a los de la película animada de Disney. Estos proporcionaban al jugador la idea de estar jugando una parte de esta y estar en una narración interactiva, dado el gran detalle de similitudes entre los personajes y escenarios de la película y el videojuego (ver figura 10).

Como se ha visto, en el caso de los videojuegos puede haber dos posibles resultados: la adaptación puede ser fiel al espíritu y ser del agrado de los fans como en el caso del juego *Disney's Aladdins* que sigue el espíritu y la estética de la película. O, por el contrario, sentirse como una libre adaptación que no cumple con las expectativas

¹⁷ Super Nintendo Entertainment System, consola de videojuego basada en una arquitectura visual de 16 bits, también conocida como Super Nintendo.

de los fanáticos, ni ser parte del *ur-universo*, como, por ejemplo, la saga de películas de *Resident Evil*.

Algunos juegos, con el pasar del tiempo han sido relanzados, adaptando no tan solo sus gráficos, sino también la historia para seguir una narración establecida por secuelas subsiguientes al lanzamiento original para buscar la coherencia con sus predecesoras. Un ejemplo es *Resident Evil 1* lanzado al mercado en 1996 para la consola PlayStation 1 y remasterizado en 2015 para ser jugado en la séptima y octava generación de consolas. En este remake no solamente se realizan cambios en el ámbito estético, que es donde realmente se puede observar la diferencia (ver figura 11), sino también en elementos de la historia, para así corregir elementos de la historia poco concordantes con los contados en juegos posteriores.

Figura 11 Comparación gráfica entre la versión remasterizada y la original



Fuente: <https://i.ytimg.com>

Una remasterización más cosmética es la que se hará al juego *Shadow of the Colossus*, cuya remasterización está programada para 2018. Sean solo cambios cosméticos o una rectificación en la trama, lo importante de las remasterizaciones son el conocimiento de los espacios y la trama, lo cual juega con la nostalgia del espectador y permite recordar la narración, además de añadir mejores elementos narrativos, sean estos visuales, sonoros, paratextuales, intertextuales e hipertextuales.

Lo que Gil González definió como serialización de los relatos se encuentra presente y por medio de este se pueden crear universos ficcionales completos. Pero ¿tiene un beneficio narrativo que una historia dividida en varios capítulos use los mismos espacios narrativos? Tal es el caso de *Resident Evil 2* y *3* y la saga de videojuegos *Mass Effect*, que usan locaciones similares. En el caso de *Resident Evil 2*

y 3, la comisaría de policía representa dicha locación. La saga de opereta espacial, asimismo, tiene como punto en común durante los tres juegos la ciudad ficticia nombrada Citadel y la nave espacial Normandía. En ambos ejemplos los espacios narrativos similares, aunque sean deambulados por diferentes personajes, permiten crear en el espectador la impresión de unidad narrativa total más, si estos escenarios se ven afectados entre una y otra entrega.

Otro caso para los estudios de la transmediatización y el *crossmedia* se da en el juego *spin off* inspirado en una saga de la película *Alien: el octavo pasajero* (1979) llamado *Alien Isolation* (2014). Este crea una atmósfera narrativa similar pues la estación espacial Sevastopol es similar en estructura, estética, apariencia de la tecnología y atmósfera, al carguero espacial Nostromo visto en el filme (ver figura 12).

Figura 12 Der. Interior de la Nostromo Izq. interior de la Sevastopol



Fuente Propia.

Esta recreación de los espacios ya conocidos coloca al espectador, que se halla en un lugar de pasividad, en un lugar activo puesto que el espacio es conocido, creando así una narratividad de interacción o de aventura. Este tipo de narratividad solo aparece en los textos multimediales cuyo fin de la experiencia narrativa es el descubrimiento/construcción narrativa, cuya estructura de *gameplay* puede ser rígida, en el caso de los juegos de aventura, o abierta como en el caso de los juegos de rol. Tanto los macro-géneros de videojuegos de aventura; “orientados al descubrimiento de una trama narrativa con tendencia a *gameplay* rígida” (Pérez Latorre 2010, 365). Como videojuegos de rol:

...orientados a la (re)construcción de una narrativa con *gameplay* abierta. El género del juego de rol se caracteriza por la adopción del jugador de una máscara ficcional, el rol de su personaje, y por la búsqueda de “puntos de experiencia”, que se obtienen por diversas acciones meritorias en el juego y que sirven para mejorar progresivamente las habilidades del personaje (Pérez Latorre 2010, 366).

Busca como objetivo principal el descubrimiento de una trama narrativa, como el caso de los juegos *Resident Evil 1, 2 y 3*; y *Shadow of the Colossus*; así como la construcción narrativa mediante la interpretación de un rol virtual por parte del jugador, como en la saga *Mass Effect*.

Ambos tipos de macro-géneros son de gran importancia en los textos multimediales, ya que buscan descubrir o crear una estructura narrativa, que además se potencia con la cualidad *transmedia*. Estas narraciones multimediales que son secuelas o precuelas permiten una interacción más efectiva entre espacio virtual y jugador, lo cual lleva a crear una narración más activa, pues esta construcción/descubrimiento narrativo se efectúa en espacios narrativos conocidos.

Es así como el transmedia forma parte de las estrategias narrativas que crean literaturidad porque permiten crear una narratividad de interacción o de aventura más efectiva debido a que el jugador se mueve en un espacio narrativo conocido y crea una unidad narrativa compacta.

En conclusión, lo hipertextual, intertextual, transmedia son el grupo de referentes culturales que conforman parte de una narración y que permite que podamos crear una cadena de semiosis que permite a la narratividad extenderse más allá del primer mensaje. Estos elementos pueden ser encontrados en la mayoría de las estructuras textuales que poseen literaturidad. Ahora es necesario entender que estos elementos que crean una trama narrativa, en un texto multimedial están atravesados por elementos propios de los videojuegos como: el *espacio virtual narrativo*, las interfaces de ingreso, de salida e internas, los avatares virtuales y la tensión narrativa. Este elementos propias de los videojuegos deben aparecen con determinadas características; en su mayoría en los macro-géneros de aventura y rol; para que formen parte de una estructura narrativa que crea literaturidad en estos.

Esto va a permitir una lectura desde un nuevo paradigma narrativo, analizando los videojuegos de manera similar a los textos literarios, basándose en su estructura narrativa y en los elementos estudiados.

Diseñadores como autores y jugadores como lectores del texto videojuego

En este subcapítulo nos enfocaremos en la tensión que existe entre el diseñador de los videojuegos y el jugador; se buscará descubrir quién cumple la función de narrador en los videojuegos: ¿en qué medida los programadores usan elementos

narrativos arquetípicos para ordenar las narraciones de sus videojuegos? y ¿cómo la interfaz creada para tener una un esquema de controles determinados afecta la experiencia narrativa que sienten los jugadores?

Espacio y jugabilidad, creación y desenvolvimiento del jugador en el espacio narrado

En este apartado del se analizarán los espacios virtuales y su interacción con el jugador mediante la jugabilidad ejercida por una marioneta virtual, lo cual crea narraciones en los videojuegos. Es necesario para el análisis ver a este mundo virtual o ciberespacio no solo como un mundo posible sino como una realidad creada. Y es precisamente esta forma narrativa singular lo que permite que cada género de videojuego concuerde con una jugabilidad definida, de este modo se crea una narrativa única.

Dependiendo de cada uno de los seis géneros mayores que existen en los videojuegos: los de acción que se pueden subdividir en juegos de puntería, FPS, de carreras, de lucha, etc. Y los otros cinco que son: de estrategia, de aventura, de rol, de simuladores y de simulación (ver figura 13). En cada uno de los géneros antes mencionados se observará la interacción de un jugador con el espacio virtual para dejar de ser un espectador pasivo y convertirse en un narrador activo mediante los esquemas de comando de controles, más conocidos como jugabilidad.

Figura 13 Tabla de clasificación de los macro-géneros de los videojuegos

Fin de la experiencia <i>Estructura gameplay</i>	Victoria / derrota	Descubrimiento / construcción narrativa	Comprensión funcionamiento sistema
Tendencia a <i>gameplay</i> rígida	ACCIÓN	AVENTURA	SIMULADOR
Tendencia a <i>gameplay</i> abierta	ESTRATEGIA	ROL	SIMULACIÓN

Fuente: (Pérez Latorre 2010, 365)

Pero, ¿cómo definir la jugabilidad? Según José María Escribano: “... es uno de los términos más difíciles de definir y es la característica más diferenciadora del

videojuego frente a soportes narrativos... es el elemento diferenciador del videojuego frente a otras disciplinas, recursos o productos comerciales New Media” (2008, 13). Esto se debe a que se trata de un diseño del espacio, las reglas y la forma de interacción entre mundo virtual y físico que abarca una amplia gama de características, que los separa de otros elementos audiovisuales.

Sin embargo, Lucía Castellón y Oscar Jaramillo (2013) aportan con otra definición “La jugabilidad sería el arte o ciencia que se preocupa del diseño y análisis de las reglas de funcionamiento de un videojuego” (275). Esta conceptualización se puede quedar un poco corta, pues estos mismos autores hablan sobre “el esquema de *gameplay* que incluye los libretos de la historia, el explicitar la trama y sus nudos narrativos, libretos del involucramiento con enemigos, de la exploración de un laberinto o mundo, la interacción con otros personajes, etc.” (Castellón y Jaramillo 2013, 275). Este concepto extendido de jugabilidad permite que, mediante el análisis del modelo narrativo tripartito, actancial, transformacional y dramático, propuesto por Pérez Latorre, se trate de encontrar una trama sólida y que, gracias a la perfecta estructuración de cada una de las interfaces, se recree una solida jugabilidad, elemento necesario cualquier estructura narrativa de videojuego que busque contener literaturidad. Este párrafo es muy importante en tu reflexión, pero no es del todo claro en su formulación.

Este *gameplay* o *jugabilidad* debe seguir las reglas lógicas creadas por los programadores para disfrutar de la experiencia en los entornos electrónicos virtuales. Dichas reglas son elementos sumamente importantes para comunicarse con el jugador, existe una interfaz¹⁸ de entrada, dispositivo físico que responde a los comandos de jugabilidad y que sirve como hilos para mover la marioneta virtual conocida como avatar. Luego está la interfaz de salida, elemento físico donde ocurre la representación, en su mayoría audiovisual, del espacio virtual, y que va cambiando conforme se manibre el mando y la marioneta virtual explore el espacio.

A esta representación gráfica de los jugadores dentro de los videojuegos, a este ciber cuerpo lo llamamos “avatar” (Escribano Serrano 2008, 52). Esta marioneta virtual suele ser la representación virtual del jugador. “Normalmente, jugador y avatar entienden el mundo de la misma manera: saben lo mismo, y actúan de acuerdo con los

¹⁸ 1. f. Conexión o frontera común entre dos aparatos o sistemas independientes.
2. f. Inform. Conexión, física o lógica, entre una computadora y el usuario, un dispositivo periférico o un enlace de comunicaciones.

conocimientos y creencias que comparten (Maietti 2013, 57)”. Esto se debe a que tanto el personaje virtual, como el jugador comparten un nivel interpretativo necesario para caracterizar a un solo ente, mezcla de la personalidad de ambos seres. La idea de este párrafo no entiendo.

Esta característica de representación de avatares no es desconocida para las narraciones más tradicionales como se puede evidenciar en los relatos del escritor Philip K. Dick, “...el usuario puede actuar en otros mundos mediante el uso de un avatar, vivir simultáneamente en distintos planos de la realidad y asumir identidades diferentes” (Bittanti 2013, 86). La narración del mundo virtual logra atrapar al jugador, puesto que esta permite un enmascaramiento, creando un ente virtual que puede vivir aventuras que serían imposibles en el mundo real o proezas físicas que el jugador no es capaz de realizar.

Existe una interfaz interna que, mediante una representación visual permite observar el estado del avatar mediante *huds*¹⁹, así como abrir menús. Esta tercera interfaz es la que permite abrir los menús y cambiar características del videojuego como el volumen, brillo, dificultad o hasta ir a un capítulo ya jugado, todo esto mientras el videojuego está pausado o en *off-game*. Además, la interfaz *HUD* comparte información del estado del jugador, mapas, transmisiones y demás elementos que emulan sistemas de información de realidad aumentada mientras el avatar está *in-game*.

Las interfaces permiten controlar el grado de adaptabilidad a los programas o reglas que nos presenta el programa pudiendo cambiarlos, pero también dando información del avatar. Según José María Escribano, estas interfaces no físicas deben cumplir con cinco propiedades para hacerlas efectivas narrativamente hablando (ver anexo 2).

Ahora se debe definir en qué medida el jugador se ve afectado por la reconstrucción de sus movimientos del mundo físico en el virtual. ¿Será acaso que esto de por sí ya causa una inmersión en la historia o existen más factores que desencadenen esa sensación?

Es importante ahora, estudiar la relación entre el jugador y las tres interfaces: de entrada, de salida y no físicas (ver anexo 2), lo que crea esta inmersión. En otras palabras, el jugador introduce las órdenes a través del mando y estas se manifiestan en

¹⁹ Head-mounted display

los dispositivos de salida, creando la sensación de que es el jugador quien navega por este espacio virtual.

Esta sensación de inmersión en el espacio virtual resulta primordial en la narración de los videojuegos, pues otorga al jugador libertad de movimiento en un espacio limitado solo por el tamaño de la construcción del mundo virtual; esta acción convierte al espacio virtual en espacio narrativo. Este espacio virtual, carente de todo, de acción y por ende de narrativa, está congelado, pero gracias a la inmersión que ofrecen los diferentes dispositivos de salida, así como los mandos que permiten el control del avatar, el jugador da movimiento al personaje y al mundo. Es precisamente esta acción en el espacio virtual lo que permite una narración y lo vuelve un *espacio virtual narrativo*, que es muy importante en la construcción de la narración y es parte de los elementos narrativos que producen literaturidad.

Hay que dejar claro que la interfaz *in-game* se encuentra dentro del espacio virtual, y al igual que este, es necesario del avatar en movimiento para que forme parte de la narración; por otro lado la interfaz *off-game*, es decir los menús de configuración del juego se encuentran fuera del espacio virtual y por ende del relato.

Sea un espacio virtual congelado debido a una representación sin acción del jugador o un *espacio virtual narrativo dado* por la interacción del jugador a través del avatar, ambos pueden ser llamados ciberespacio. Pero ¿cómo se debe definir al espacio representado en los videojuegos?:

Si se ha avanzado en la representación del espacio tecnificado en el videojuego, tanto más se ha escrito y teorizado sobre él. GID define el espacio en el videojuego como “el espacio físico del videojuego”, esto es: “nominalmente un espacio presentado de forma visual en donde las interacciones que están sucediendo con el videojuego están sucediendo (o siendo representadas) visualmente en la pantalla”. Es decir, para que exista un juego, debe haber un espacio en donde representarlo, y ese espacio debe reaccionar indicándonos el resultado de nuestras acciones (Escribano Serrano 2008, 39).

Este espacio es virtual, pues se representa en televisores, monitores y otros dispositivos, conocidos como interfaz de salida y están creados a partir de ceros y unos, y que permiten la interacción con el mundo físico a través de los dispositivos que sirven de interfaz de entrada. Los dispositivos de entrada pueden ser mandos de consola, teclado y mouse, o cualquier otra herramienta que sirva para comandar el avatar como los hilos de una marioneta virtual. El diseño de los mandos está limitado por dos factores importantes: el primero se da gracias a los macro-géneros narrativos, pues los controles de un juego de estrategia no son iguales a los del juego de rol. El

segundo factor se da por la evolución de esta representación espacial en cualquiera de los dispositivos de interfaz de salida, pues los videojuegos en sus inicios eran modelados en dos dimensiones y con un movimiento en uno o dos ejes, siendo la tecnología lo que permitió el salto al 3D y un movimiento en el eje Z (ver anexo 1).

Como se vio anteriormente, el espacio del videojuego ha experimentado un gran cambio a lo largo de estos años, pues al comienzo eran solo palabras que obligaban a usar la imaginación. Luego un espacio limitado bidimensional con una pobre calidad de representación gráfica, pero con el tiempo se usó la técnica de renderizar²⁰. Los fondos de los escenarios pre-renderizados :

...se basa en el uso de la imagen o textura en un juego que fue renderizada a través de un motor gráfico mucho más potente que el que se usa en el juego (uno profesional), por lo cual el motor gráfico del juego sólo se ocupa de calcular la posición de esa textura y no de todo su contenido, ya que es mucho más fácil para un ordenador calcular píxeles que montones de polígonos texturados y afectados por luces, sombras, reflejos, etc (Pre-renderizado 2011)

Precisamente gracias a estos fondos es que ciertos juegos pudieron crear emulaciones de movimiento tridimensional en una plataforma bidimensional, con lo cual cambiaron la forma de percibir el mundo virtual.

Las aventuras *point&click* fueron las primeras en usar estos fondos pre-renderizados y simular el entorno virtual en tres dimensiones, esto era necesario tanto para las mecánicas como para la interfaz de este tipo de juego: “la representación tridimensional, lejos de poder ser entendida como la cristalización de meros avances tecnológicos obedece a factores más trascendentales: ambiciones expresivas y de transformación de la jugabilidad” (Boullón Sabín 2009, 130). Mas sin embargo fueron el de las arcadas, sea de carreras o de peleas los primeros juegos que presentaron mundos virtuales completamente en 3D. Uno de los juegos que más atrajo por su salto a las tres dimensiones fue *Super Mario 64* (1996), esto debido a la construcción de una jugabilidad más acorde al movimiento en tres ejes de acción.

Mediante la acción de jugar que se narra y se da vida al mundo y, “jugar el juego”, les corresponde a los humanos, mediante sus representaciones virtuales conocidas como avatar. Ahora es necesario responder ¿cómo este espacio, sea bidimensional o tridimensional, se conecta con la jugabilidad, y el avatar?:

²⁰ Anglicismo para expresar la acción de procesar una labor gráfica a través de un computador (Escribano Serrano 2008, 33).

Por un lado, la representación tridimensional otorga a los creadores de videojuegos una gran dosis de libertad comunicativa y facilita el desarrollo de lenguajes visuales más complejos, permitiendo la utilización de los mundos virtuales contenidos en los videojuegos como escenarios sobre los cuales enlazar lo visual con lo narrativo. En una clara conexión con el lenguaje cinematográfico, se hace posible crear fuertes vínculos expresivos entre espacios, personajes y objetos del juego, entre la historia narrada a lo largo del mismo y el universo virtual y diegético que los engloba a todos (Boullón Sabín 2009, 130).

Es el espacio tridimensional el que permite una gran libertad a los desarrolladores para poder contar su historia como lo hace el cine. El espacio creado interactúa con la forma audiovisual en que se narran los videojuegos, es decir plano, ángulos y movimientos de cámara, así como la iluminación, sonido y demás elementos que comparte con el cine. Y también la forma en que se interactúa dentro de este crea la narrativa visual. Esta unión con lo cinematográfico permite un vínculo entre el espacio, personajes, objetos interactivos, fondos, la historia, el mundo posible y otros factores que convierten una narración con puntos de giro inesperados en una narrativa única, multimedial.

Si bien los comandos de la interfaz de entrada representan una innovación, deben ser intuitivos para que el jugador se adapte rápido a la jugabilidad. Esto lo explica Rodrigo-Mendizábal en su texto *Máquinas de pesar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder* (2004):

...el jugador entra y es atrapado por aquello que es fantástico de un mundo imaginado que al mismo tiempo niega su relación con el mundo real [...] Mientras la similitud implica la evidenciación de las diferencias: ahí la imagen de síntesis se vuelve autónoma de lo real sin nombrarla. Aparece como un simulacro. Al volverse la imagen espacio-territorio-mundo, es decir enunciado-texto-discurso (pertenece al eje sintagmático) apela a las relaciones de similitud con la vida cotidiana que se guardan como disposiciones en el inconsciente y también en la cultura (91).

El juego como un medio de escape, atrapa a un jugador en un mundo fantástico, para negar el mundo real, aunque existen juegos que no son más que emulaciones de la vida. Mientras más similitudes o diferencias se encuentren con el mundo real, se puede observar que este mundo virtual es una síntesis del real, un simulacro que funciona con reglas similares, pero más simples y cortas. Es precisamente por esta cualidad que el jugador puede construir avatares virtuales y hacerlos explorar y trabajar en un mundo virtual, lo cual es más visible en juegos del género MMOG²¹.

²¹ Un massively multiplayer online game o videojuego multijugador masivo en línea es un videojuego donde participan e interactúan cientos o miles de personas en red (Klastrup y Tosca 2013, 178)

Al entender el simulacro, la imagen virtual se vuelve espacio-territorio-mundo es decir enunciado-texto-discurso. En otras palabras, al entender el simulacro como tal, el espacio se vuelve mundo posible, que se vuelve parte de una narración y la narración en sí, esto porque apela a nuestros referentes tanto culturales como del inconsciente para construir este mundo virtual que será explorado por el avatar mediante la jugabilidad creada por las interfaces.

Para finalizar se puede observar cómo las consolas crean estos grandes y vastos mundos virtuales, pero sigue siendo el hombre el que les da vida, al jugarlos e interactuar con el espacio, para crear la narración. Este espacio creado fue evolucionando con el tiempo y ya sea para innovar en la jugabilidad o en la narración audiovisual, las tres dimensiones llegaron para que el avatar las explorará.

Tensión entre diseñadores y jugadores y pacto ficcional

Antes de continuar con el análisis de estas tensiones que forman tanto las formas de jugabilidad como los espacios en donde se desarrollan estas, se debe definir qué implica la narración en los videojuegos. Páez Cuello en su tesis *Narrativa en el videojuego, Interfaz y cuerpo* (2013) afirma que:

La narrativa del videojuego; es decir la forma en la que se nos presenta la historia puede variar desde una muy sencilla o lineal muy similar a la narrativa textual donde el jugador pasa a través de una serie de eventos que están conectados en una secuencia cronológica hasta pasar a una forma más compleja de narrativa que produce a través de una serie de eventos conectados en una secuencia fija estructuradas en forma de “ramas”: donde el jugador puede afectar el rumbo de la historia eligiendo entre varias opciones en momentos clave, lo que puede llevar o no, a diferentes finales (Páez Coello 2013, 20).

Esto nos demuestra que, si bien existe una sola entidad narrativa, el modelo usado en los videojuegos puede variar. Desde una simple narrativa lineal que presenta un solo objetivo, como ejemplo de esta tenemos el juego *Shadow of the Colossus*. También se puede usar un modelo narrativo semi-lineal que consta de ciertos objetivos primarios y otros opcionales, siendo estos últimos útiles para ahondar en la trama, mas no tienen impacto en la mecánica narrativa. Otro es el modelo narrativo en ramificación que conecta diferentes hechos en rama a través de “decisiones” que en ciertas ocasiones llevan a diferentes finales, este modelo es el que más se acerca a la noción de hipertextualidad que se observa en los documentos en internet; cada decisión

es un hipervínculo que lleva a otra sección narrativa diferente, diferentes decisiones, diferentes hipervínculos que lleva a diferentes secciones narrativas.

Pero, ¿cómo afecta la acción del jugador a la narración preestablecida por un diseñador?, ¿se puede decir que es el diseñador quien toma las riendas de la narración, o, por el contrario, lo es el jugador?, ¿quién construye la historia? Para responder las preguntas anteriores recurriremos al texto *Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas*:

En los relatos, los individuos, como oyentes, espectadores o lectores, experimentan de forma vicaria una historia en la que no están incluidos como protagonistas, como agentes que puedan variar con sus decisiones y acciones el curso de los acontecimientos propios de la historia. En los juegos, los individuos experimentan, de forma directa, la inmersión en una narración que ellos mismos, como jugadores, a través de sus decisiones y acciones, contribuyen a desarrollar, por lo que se convierten en agentes protagonistas (Ruiz Collantes 2013, 23).

Si bien los relatos tradicionales crean una inmersión, las limitaciones del texto escrito solo nos permiten ser un espectador, un copiloto subido al vehículo que otro conduce. En cuanto a los videojuegos, sus elementos multimediales permiten una inmersión mayor, los vuelve conductores de estas historias, es decir, los protagonistas, pero también, en parte, narradores. Pero este narrador protagonista está condicionado por un espacio visual finito, el cual es creado por el diseñador, un narrador mayor, que pone límites al mundo ficticio. Es decir, los jugadores son los conductores, sí, pero solo podemos seguir por una pista predefinida, que puede presentar varios caminos, pero siempre limitados.

En cuanto a las limitaciones antes mencionadas, se debe comprender que una de las principales características de este tipo de textos multimediales es la narración mediante la acción de exploración del espacio virtual. Pero existe un delicado equilibrio entre orientación e intuición; esto es lo que el texto *La narrativa en los videojuegos: Un espacio cultural de aprendizaje socioemocional* (2008) propone:

Las narraciones deberían presentarse en un punto intermedio: que brinden orientación al navegante pero que permanezca una estructura abierta que posibilite la exploración en el espacio narrativo del usuario. Las estructuras laberínticas generan angustia, desconcierto y temor a perder lo propio ante lo desconocido. La angustia de la incertidumbre se desplaza por el laberinto narrativo y genera tensión en el jugador. Si a esta estructura lineal se la enriquece con la posibilidad de visualizar la historia desde múltiples puntos de vista esta forma sería tranquilizadora porque brindaría mayor espacio para visualizar la situación desde múltiples versiones. Las estructuras multilineales nos permiten expresar dramáticamente nuestros miedos y narrarlos a modo de una exploración (Levis y Esnaola Horacek, 62).

Es necesario que los programadores conserven un equilibrio entre las indicaciones necesarias para que el jugador entienda la jugabilidad y la libertad de exploración narrativa del usuario, tanto en nuevas formas de usar la jugabilidad, como en la posibilidad de usar rutas alternas para completar la narración. Este equilibrio entre esta orientación de navegación y libre exploración crea una tensión en el jugador la cual permite cambiar su actitud de pasiva a activa.

Este tipo de tensión también se puede observar en los textos literarios, por ejemplo en *Rayuela* (1963), donde existen varias instrucciones para leer la novela de diversas formas, dando unas instrucciones de navegación, a su vez, el autor invita a explorar mediante una lectura propia y única.

Volviendo a lo dicho por Levis y Esnaola Horacek, las narrativas lineales laberínticas son, sin duda alguna, formas narrativas estresantes, que se aliviarían si se las enriquece con otros elementos informativos insertados en el juego como indicaciones, pistas, paratextos, etc. Un claro ejemplo es la saga *Resident Evil* y *Mass Effect* en donde las pistas y partes de la trama son insertados en forma de textos, imágenes, videos y otros paratextos. En la primera saga, incluso el tutorial de jugabilidad está dado en forma de dos manuales que deben ser leídos al inicio de los videojuegos.

Cuando existe una narración lineal que se vuelve demasiado tensionante que puede comprometer el equilibrio, los diseñadores pueden jugar una carta más en el diseño de jugabilidad que afectará el *espacio virtual narrativo*. Esta es la creación de múltiples perspectivas logradas mediante el manejo de varios personajes en la narrativa, inclusive jugando un mismo evento con varios personajes. Esto ocurre en los videojuegos *Resident Evil 1* y *2* y que narrativamente se da desde varias perspectivas creando un efecto Rashomon²², en donde se cambia de avatares para jugar un mismo evento. Este avatar sirve en la narración de los videojuegos de manera similar a la polifonía literaria, pues la narración salta de un personaje a otro repitiendo en algunos casos eventos ya jugados, pero visto desde otra perspectiva.

Esta narrativa se basa también en la fórmula de prueba y error, ya que se puede decir que se vuelve a un espacio ya conocido, muy similar a los vistos en los videojuegos de *Príncipe de Persia*. Su jugabilidad presenta un sistema llamado *arenas*

²² Se refiere a la subjetividad detectable en la percepción y la memoria, cuando testimonios de un mismo acontecimiento pueden ofrecer relatos o descripciones de este sustancialmente distintos, pero, sin embargo, igualmente plausibles (Mayos 2010, 210).

del tiempo, que consta de tres barras que se usan cuando el jugador comete un error, al activarla ocurre un pequeño retroceso temporal y borra el error cometido. Este orden temporal crea un efecto que Eco explica de la siguiente manera:

...es decir, relatos que conciernen a acontecimientos ya narrados, pero en los que "se había dejado de decir algo", por lo que se re-narran bajo otro punto de vista, descubriendo en ellos aspectos laterales. [...] Y le sucede que vive en un universo imaginativo en el que, a diferencia de lo que sucede en el nuestro, las cadenas causales no están abiertas (A provoca B, B provoca C, C provoca D, y así hasta el infinito), sino cerradas (A provoca B, B provoca C, C provoca D, y D provoca A), y carece ya de sentido hablar de aquel orden del tiempo a base del cual se describen, habitualmente, los acontecimientos del macrocosmos (Eco 2011, 273).

Esta opción de relectura, o como se la llamará para fines del análisis de videojuegos, *rejugabilidad*, permite crear una nueva noción del orden temporal. Esto quiere decir que a diferencia de lo que sucede en la vida real, donde cada suceso es un eslabón más de una cadena, en este caso la causalidad es cerrada, es decir, constituye una temporalidad circular. Todas las posibilidades llevarán al inicio del juego, sea porque se pierde y se debe comenzar de nuevo o porque se termina el juego y este ofrece la opción de rejugabilidad.

Si bien todo videojuego está construido con este modelo temporal circular, la evolución de la industria permitió mejorar las formas narrativas audiovisuales y la jugabilidad, así como la inclusión de elementos virtuales que conforman parte de la historia y el mundo jugable, como lo son las cartas, diarios, fotos, videos, etc. Precisamente gracias a la aparición de estos objetos relevantes para la narración, que alberga una historia fuera de ella, así como la transmediatización, las narraciones de los videojuegos se permiten construcciones doxásticas propias de cada universo ficcional.

En un principio, los juegos eran auto-conclusivos y no se preocupaban por seguir un *ur-universo* en cada una de las siguientes secuelas. Pero con las mejoras audiovisuales, los diseñadores y desarrolladores buscaron extender estas historias de forma episódica, precisamente la saga *Resident Evil* es pionera en las narrativas serializadas en los videojuegos. Pero existen algunos videojuegos muy difíciles de esquematizar de manera temporal, ya que, al momento de ser creados no se preocuparon por sus ubicaciones espacio-temporales dentro del mundo ficcional.

Este es el caso del juego *Legend of Zelda*, ya que existen entregas como la última llamada *Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), la cual no tiene una clara posición temporal en este universo o se encuentra fuera del canon y, por ende, de la

línea temporal. Debido a esto la revista especializada *Club Nintendo* intentó una organización temporal de la mayor cantidad de juegos de la franquicia, mediante la cronología de Hyrule, reino ficticio donde se desarrolla la mayoría de la historia (ver figura 14).

Figura 14 Línea cronológica de los juegos de Legend of Zelda



Fuente: www.taringa.net

En este gráfico, a modo de pergamino, se observa que el último juego funge como primero según la línea temporal, y hay varios títulos que se suceden en línea hasta llegar a *Ocarine of Time* (1998). Y de ahí surgieron tres líneas argumentales; la primera cuando el héroe pierde la batalla, la segunda cuando el héroe triunfa siendo niño y la tercera cuando triunfa siendo adulto; cada uno de estas líneas representa uno de los posibles finales del juego, creando tres universos paralelos dependiendo de en qué línea temporal deseen colocar los desarrolladores cada juego.

En la primera línea de tiempo el héroe luchó y perdió, aunque pudo sellar el mal en dicha batalla; en esta línea el mal renace cada cierto tiempo y con el héroe; los videojuegos lanzados para las consolas NES, SNES y Game Boy son los que siguen esta línea temporal posible. En la segunda línea el héroe vence cuando es adulto y protege el reino sagrado, pero aparece un mundo oscuro, visto en los juegos *Majora's Mask* (2000) y *Twilight Princess* (2006). Finalmente, la tercera línea tiene lugar cuando el héroe vence al mal siendo niño y sella al enemigo y a todo el reino, inundándolo; dando nacimiento al héroe del viento visto en los juegos *Wind Waker* (2002), *Phanton Hourglass* (2007) y *Spirit Tracks* (2009). Esto representa la necesidad de ordenar un universo posible a través del tiempo y el espacio, además ofrece la posibilidad de tener varias líneas temporales o universos paralelos en un mismo canon, si así desean los desarrolladores.

Finalmente, la tensión se mantiene en los límites siempre y cuando tanto autor como lector mantengan ciertas reglas definidas al momento de practicar la lectura. Para el caso de los videojuegos, la tensión se debe mantener siempre y cuando los diseñadores creen juegos con ciertas dinámicas que van a ser respetadas por los jugadores al momento de jugarlos. A esto Eco lo define de la siguiente manera:

Ahora, la conclusión parece sencilla. Para organizar su estrategia textual, un autor debe referirse a una serie de competencias (expresión más amplia que "conocimiento de los códigos") capaces de dar contenido a las expresiones que utiliza. Debe suponer que el conjunto de competencias a que se refiere es el mismo al que se refiere su lector. Por consiguiente, deberá prever un Lector Modelo capaz de cooperar en la actualización textual de la manera prevista por él y de moverse interpretativamente, igual que él se ha movido generativamente (Eco 1993, 80).

El modelo de lector puede ser interpretado en los textos multimediales como el tipo de jugador en el que se piensan los diseñadores al crear un videojuego con un

determinado género. Por ejemplo un juego FPS presenta determinada jugabilidad y, por ende, una forma narrativa muy diferente a un juego de rol; para cada uno de estos géneros existe un jugador modelo que prefiere su jugabilidad y forma narrativa específica. Por eso a la hora de crear estos textos multimedia se eligen ciertas características especiales, como jugabilidad, estructura narrativa, límites del espacio virtual entre otras, para crear un texto que responda a un género. Este debe ser jugado por un jugador modelo, aquel que conoce, disfruta y usa pertinentemente cada uno de los elementos estructurales antes mencionados.

Este lector modelo propuesto por Eco no solamente consume un producto narrativo, sino que además lo interpreta y analiza (el videojuego), lo cual sucede gracias a comunidades virtuales. Los desarrolladores pueden escuchar las sugerencias, tanto para historia como para jugabilidad que son planteadas a través de las comunidades virtuales, espacios donde los jugadores generan retroalimentación que en algunos casos es escuchada por los desarrolladores e implementada en los videojuegos.

La vieja fórmula en un nuevo formato: los programadores acuden a la narración tradicional

Definitivamente una parte muy importante a la hora de presentar una historia es la forma en la que es narrada. Los libros permiten una narración textual, que gasta muchos recursos en la descripción, y que también muestra el mundo interno de los personajes. El cine y su lenguaje audiovisual revelan mundos que antes solo podían existir en la imaginación, pero se ha dejado de lado la construcción de los mundos internos de los personajes, además la imagen no siempre puede reproducir las figuras literarias a cabalidad. El videojuego se convierte en una nueva manera de narrar que consiste en el uso de ambas formas, textos escritos y audiovisuales, esto para permitir una narración de la historia, así como del crecimiento del personaje.

Este crecimiento del personaje se puede observar gracias a que el avatar virtual está incompleto o arquetípico, que debe ser interpretado por los jugadores. Esto permite que el jugador tome las decisiones narrativas basado en la interpretación personal de este sobre los sistemas de creencia del avatar, en otras palabras el jugador actúa según como cree que el arquetipo del personaje actuaría. Estos arquetipos pueden estar dados desde el inicio, e incluso pueden ser editados, como en el caso de los juegos

de rol, o por otro lado, estos rasgos personales pueden irse descubriendo poco a poco a lo largo del videojuego, gracias a los paratextos y/o cinemáticas

Los videojuegos son otra forma narrativa, y al igual que en los libros o el cine, siempre serán necesario relatos ya conocidos, o como se vio en el capítulo pasado, hipertextos o intertextos que completen los referentes de este tipo de textos. Estas narraciones multimediales, al igual que las narraciones textuales o audiovisuales, reutilizan arquetipos narrativos que han estado en la sociedad desde el inicio de la cultura. En los capítulos pasados hemos visto las diferentes formas en las que estas narraciones se alimentan, pero ¿cómo afecta esto a la forma narrativa en los videojuegos? Dicha interrogante se puede aclarar mediante la siguiente cita:

Los videojuegos que se apoyan en narraciones presentan generalmente una estructura común que se basa en el relato ya conocido por los sujetos, de la historia o cuento a partir de otros formatos (libro, película, comics, etc.). Al pasar esta misma narración a una forma interactiva y multimedial sufre cambios que implican la reconstrucción de la misma con otros recursos, obligando al sujeto a adaptarse a un tiempo y una forma narrativa particular (Gianni, Schiavello y Paz 2009, 515).

Intertextos, hipertextos, los diferentes textos transmediatizados, no importa la forma en que esta narración haya obtenido sus referentes ya sea la adaptación de un libro a una película, un sucesor espiritual, remake o parte de una serie *crossmedia* de un mundo posible. Lo importante es que cuando cualquier persona juega, de una u otra manera reconoce la historia, o por lo menos una trama principal y sus mecánicas más básicas.

Ahora que se han visto las similitudes entre una narración tradicional y la narración en los videojuegos, se debe entender a cabalidad este modelo narrativo expuesto en los videojuegos, que supone un modelo narrativo tripartito propuesto por Pérez Latorre: estructura actancial, estructura transformacional y estructura dramática, la cual se utilizará más adelante en el análisis de los objetos de estudio.

En primera instancia se observa el modelo actancial, que puede aplicarse al *gameplay* como narración, si se toma en cuenta que cuando se estudia el *gameplay*, la estructura actancial no se asocia a una única narración sino a varias con un objetivo en común llamada partida, y construida sobre una narración prototípica y que se tiene una visión “parcial” centrada en la dimensión procedural del texto videolúdico, pues no se hizo para dar una dimensión sistemática del mundo narrativo (Pérez Latorre 2010). Este modelo de análisis permitirá observar solo la dimensión de la creación del mundo y su interacción a modo de jugabilidad, dejando de lado lo narrativo.

Los dos procesos a analizar con este sistema serán, en primer lugar, la actuación de los diferentes personajes a lo largo del videojuego y cómo estos evolucionan o cambian su función para con el jugador; un ejemplo puede darse cuando nos dan el control de un PNJ²³ en determinados momentos del videojuego para ayudar al protagonista. En segundo lugar observar el grado de inmersión entre jugador y avatar, dado por las diferentes formas de jugabilidad “Por ejemplo, en las escenas de videojuego llamadas *quicktime events*, el jugador controla de forma muy limitada al personaje protagonista... Este tipo de situaciones sugieren una escisión pasajera entre jugador y personaje, quedando el jugador en el rol de Adyuvante...” (Pérez Latorre 2010, 213). Otro ejemplo es el sistema de moralidad propio de los juegos de rol que permite moldear la moralidad de los avatares, a la vez que desbloquea capacidades o hacer que ciertos personajes o facciones tomen una postura sobre nosotros, esto en relación a las opciones morales que el jugador haya elegido.

La segunda instancia presenta un modelo transformacional, que a diferencia del anterior es dinámico y diacrónico, centrándose en la temporalidad; las unidades mínimas del relato crean núcleos narrativos que pueden ser estudiados individualmente por el modelo actancial, pero de forma transformacional cuando se estudia del encadenamiento en el tiempo de los sucesivos núcleos (Pérez Latorre 2010).

Este modelo transformacional analiza los núcleos narrativos encadenados en la secuencia lógica que permite una narración ubicable en tiempo y espacio. Es decir, un análisis de los diferentes procesos narrativos a lo largo de esta historia estudia la sujeción de hechos narrativos necesarios para completar los objetivos (primarios y/o secundarios) y avanzar en la historia.

Finalmente, se puede observar la última estructura narrativa que se analizará, no es otra sino la dramática:

El proceso narrativo se puede concebir también como un “crescendo” dramático, en relación con la teoría del arco narrativo canónico. Mientras el enfoque transformacional anterior plantea los cambios de estado de la narración en clave de ruta de resolución de problemas, el enfoque dramático plantea los cambios de estado de la narración como cambios en la tensión narrativa (Pérez Latorre 2010, 216).

Este último modelo propuesto por Óliver Pérez Latorre es el que más se acerca a los análisis narrativos clásicos que estudian los arcos dramáticos desprendidos de cada una de las acciones. Mientras el análisis transformacional se centra en los nodos

²³ Personajes no jugables.

resolutivos, que se ven como pistas para resolver problemas; el enfoque dramático presenta los cambios en la tensión dramática, tomando en cuenta todas las herramientas y la teoría analizadas en el anterior acápite. Este análisis del *gameplay* como estructura narrativa dramática permite ver la creación de una historia por el *espacio virtual narrativo* como si de un texto o producto audiovisual se tratara. Es decir, se observa los puntos de giro, así como el clímax o giros de tuerca y también cada una de las partes o actos en los juegos que forman trilogías o serializaciones como el caso de los objetos de estudio.

En conclusión, este tipo de estructura narrativa se la puede analizar de tres formas: la actancial, que se encarga de la interacción y evolución entre el jugador y los diferentes personajes individuales o colectivos que crean el entorno virtual; también el grado de inmersión entre jugador y avatar dado por la jugabilidad. La transformacional, que se encarga de la construcción secuencial espacio-temporal de los núcleos narrativos, esto es cada uno de los pasos lógicos que debe seguir el jugador (los objetivos) para la resolución de los problemas presentados y por ende de la narración. Finalmente, la dramática, que comprende la trama de manera clásica analizando su inicio, nudo y desenlace, con sus respectivos puntos de giro y clímax; para esto es necesario usar la teoría vista en el acápite “Tensión entre diseñadores y jugadores y pacto ficcional”.

Capítulo II

De la biblioteca a la videojuegoteca

¿Los videojuegos pueden producir literaturidad?

En este último apartado se hará el análisis de los videojuegos escogidos como objetos de estudio: *Shadow of the Colossus*, los primeros tres juegos de la saga *Resident Evil* y la trilogía original del juego *Mass Effect*. Para efectos de este análisis se usarán los diferentes recursos teóricos, ya descritos en el capítulo uno, para encontrar una estructura que proporcione literaturidad. La primera parte del análisis se centrará en la transtextualidad del texto y, la segunda, en la forma narrativa de este, es decir en todos los elementos estructurales que permiten la literaturidad.

Shadow of the Colossus, sucesor espiritual

Este juego pertenece al macro-género aventura, con Kenji Kaido como productor, y Fumito Ueda, como el diseñador principal fue lanzado por Sony Computer Entertainment para la PS2²⁴ en el 2005. Este videojuego comparte similitudes en el apartado artístico con los otros dos juegos de Ueda, es decir *Ico* y *The Last Guardian* (ver figura 8). Estos diseños son tomados del pintor italiano Giorgio de Chirico, en donde la angulosidad, los arcos y las proporciones son importantes, esto ayuda al juego de perspectivas, pues de lejos los colosos se parecen a cualquier criatura viva. Pero a medida que el avatar se va acercando a las otras, estas muestran su gran tamaño, de ahí el nombre de colosos, de cerca se perciben como grandes estructuras móviles las cuales el jugador debe trepar.

Pero esta no es la única referencia que el juego puede tener desde la perspectiva cultural, ya que el personaje principal *Wander* incorpora en su diseño una vestimenta similar a la de los antiguos japoneses. Así también el diseño de varios colosos está inspirados en bestias mitológicas griegas. También se puede observar que las diferentes estructuras observadas a lo largo del juego tienen grandes similitudes a edificios góticos derruidos o semidestruidos. Estos son algunos de los hipotextos que se estructuran en la narración del videojuego *Shadow of the Colossus*.

²⁴ PlayStation 2

En cuanto a las diferencias intertextuales, se observa que este juego es, sin duda alguna, lo que conocemos como *sucesor espiritual* de *Ico*, pues tomó similares elementos estéticos, así como la jugabilidad, música y la estructura narrativa. Esto es que el sistema de controles así como el mando, no han sufrido mayores modificaciones entre uno y otro juego; en cuanto a la banda sonora en ambos, esta se usa solo en momentos clave de la historia para darle mayor emotividad a lo narrado. Finalmente la estructura narrativa en estos dos y en su sucesor espiritual, son lineales.

Esta narración permite observar una historia única, que hace uso de la prueba y el error para cumplir con los objetivos. Y si bien es un sucesor espiritual de *Ico*, también sirve como plataforma para crear a *The Last Guardian*, el cual tomó lo mejor de los dos juegos anteriores.

En cuanto a la transmediatización, este videojuego no tiene aparición en ningún otro soporte narrativo que no sea el multimedial, aunque la banda sonora y el libro de arte conceptual se vendieron en una edición espacial, esto indica que no hubo un movimiento en el eje intermedial. Pero este juego se presenta como precuela no canónica, pues Fumito Ueda, director de los tres juegos, dijo que estas dos historias se conectaban, estas conexiones se observan en elementos como las sombras en el santuario que son similares a las que atacan al jugador en *Ico*, así como un lenguaje sonoro similar.

Esto plantea un movimiento intramedial llamado complemento, ya que el videojuego estudiado es una precuela de *ICO* y es un sucesor espiritual de *The Last Guardian*. Haciendo un pequeño análisis la falta de del movimiento en el eje intermedial conocido como transmedia no perjudica en nada la estructura narrativa del juego, pues existe un movimiento intermedial que compensa esa carencia.

En cuanto a lo narrativo, se puede observar que este juego posee una estructura narrativa tanto visual como textual pues los personajes hablaban con sonidos inentendibles, lo que supone que se comunicaban mediante un lenguaje ficticio al igual que ocurre en *ICO*. Es precisamente esto lo que hizo a los desarrolladores usar cuadros de diálogo cada vez que se producía una conversación.

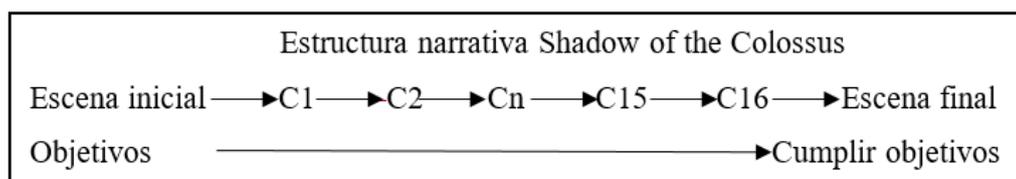
La historia es sumamente sencilla, Wander entra al templo prohibido con el cuerpo de la doncella mono, cabalgando sobre su caballo Agro; en ese lugar una entidad le informa que debe matar a unas criaturas guardianas llamadas colosos para liberar a Dormin, y que este le devuelva el alma a la doncella. Esta estructura narrativa se puede definir como cronológica lineal, estructurada de tal forma que tiene una

escena inicial donde se explica el objetivo del juego, la muerte de los colosos, y finalmente la escena final que devela la historia completa.

En el análisis actancial se observa la relación que tiene Wander con Agro, su yegua, está en la mayor parte del juego sirve como ayudante del avatar, ya que lo lleva a las diferentes zonas donde se encuentran los guardianes, así como en algunos casos le permite a protagonista comenzar a escalar a los colosos. Existe una extraña relación actancial entre el protagonista y las criaturas que debe acabar, ya que estas últimos atacan solamente si Wander lo hace primero, caso contrario solo se pasean por el escenario de manera pacífica. A mitad de la narración aparece un grupo de seres humanoides que desean cazar al protagonista y son observados solo en escenas, hasta el final del juego en el que actúan como agentes que buscan destruir a la oscuridad encarnada por el jugador-avatar. Un apartado especial tiene ciertos escenarios que son usados como una herramienta más de Wander en su búsqueda por escalar y destruir a cada uno de los colosos guardianes.

En cuanto al análisis transformacional, se puede decir que las secuencias narrativas de los núcleos presentan una sola línea de sucesos que no se puede cambiar, manteniendo una clásica narrativa lineal. Los nudos episódicos son repetitivos pues existe un solo objetivo, derrotar a cada Coloso, para esto es necesario estar atento al entorno y descubrir las rutas para poder trepar a los gigantes y matarlos (ver figura 15).

Figura 15 Estructura narrativa Shadow of the Colossus



Fuente: propia

El análisis dramático del *gameplay* permite observar una narración lineal tradicional, con una introducción en donde se presentan a los personajes y el objetivo principal. Un largo desarrollo lineal, que consta en matar a cada uno de los colosos y cuyo clímax se da cuando en una cinemática donde se observa a unos seres similares al protagonista y que entran al valle para cazarlo y evitar que siga matando colosos. El final presenta el siguiente giro de tuerca: se descubre que la entidad conocida como Dornin es maligna y los colosos eran el sello que la mantenía prisionera; al ser liberada devuelve la vida a la doncella pero posee al héroe. En la última escena Wander

convertido en la oscuridad pelea con el grupo que le dio caza, pero muere en una fuente, donde aparece un niño con cuernos, lo cual da pie para que se una la historia con *Ico*, el anterior juego de Ueda, pues el niño con cuernos es el personaje principal.

En cuanto a la jugabilidad y el espacio, el *espacio virtual narrado* se enmarca en los márgenes de la exploración del personaje, esto es el descubrimiento de todos los rincones mientras busca a cada uno de los colosos. Además el sistema de jugabilidad presenta dos mecánicas, la más sencilla es la búsqueda de los colosos, para esto hay que apuntar la espada hacia el sol, y el haz de luz que sale de ella permitirá encontrarlos. La segunda mecánica tiene que ver con los enormes oponentes, pues cada uno tiene una ruta única para escalar y buscar un punto especial para aniquilar a cada uno de ellos. La primera mecánica es sin duda la más tediosa, pero necesaria, porque así conocemos el amplio mundo y las regiones que lo conforman. Mientras que la segunda parte es la que causa más emoción, ya que mediante la exploración y el sistema de prueba y error se llegan a descubrir cómo matar a cada una de las colosales creaturas.

Se concluye que, una jugabilidad sencilla permite la exploración del espacio virtual de una manera efectiva, así Wander (un lector activo) narra mientras explora y crea un *espacio virtual narrativo*. Es importante observar que este juego es auto-conclusivo y presenta una nula transtextualidad, pero presenta un *ur-universo* sólido, que no se rompe en ningún momento. Además existen muchas referencias en la cultura, como las pinturas de Giorgio de Chirico, pero también hipertextos e intertextos que se pueden agrupar en los elementos como el lenguaje ficticio, el diseño artístico, e incluso la jugabilidad que aparecen en su precuela y sucesor espiritual. Además crean una sólida función intramedial. Estos tres factores observados permiten definir que existe una estructura narrativa que contiene literaturidad.

***Resident Evil*, trilogía que sentó las bases de un legado**

Resident Evil apareció por primera vez el 22 de marzo de 1996, la segunda parte de este juego se estrenó el 21 de enero de 1998 y finalmente la tercera parte, subtitulada Némesis, fue lanzada el 22 de septiembre de 1999. Esta trilogía pertenece al macro-género de aventura y su subgénero es el *survival horror*²⁵, es decir una

²⁵ ... todos aquellos juegos basados en la acción y la aventura que beben claramente de la tradición de la literatura de horror. En ellos, el jugador toma el control de un personaje cuya función principal será sobrevivir en un entorno generalmente cerrado y agresivo, resolviendo puzzles y enfrentándose a las amenazas que lo acechan (Velasco Padial 2016, 438)

temática de terror, en un ambiente hostil, con pocos recursos para recolectar y muchos acertijos a resolver. El productor de esta trilogía es Shinji Mikami, mientras que el desarrollador y distribuidor de estos juegos es la compañía Capcom.

Si bien de esta saga, que tiene más de veinte títulos, se ha decidido estudiar los juegos uno, dos y tres. Esta selección se hace puesto que estos tres juegos comparten un mismo arco argumental dentro de Raccoon City, además de ciertos elementos narrativos, de jugabilidad, avatares y espacios virtuales.

Antes de hablar de la gran saga, hay que decir que su hipotexto base es el juego *survival RPG*²⁶ *Sweet Home* (1989) en el cual un grupo de chicos debe escapar de una casa embrujada: este puede ser considerado como su antecesor espiritual. El segundo gran hipotexto, el cual da atmósfera e historia es la obra de George A. Romero, y su famosa saga de muertos vivientes (ver figura 1). Existen también pequeños hipotextos referentes a novelas de detectives, como las escritas por Conan Doyle o Agatha Christie, pues dentro de la narrativa del videojuego existen muchos acertijos a ser resueltos mediante pistas dadas al jugador. También se puede observar la influencia que ejercen las novelas de espías debido a la cantidad de artilugios y cuartos escondidos, así como toques de ciencia ficción para describir la existencia posible de esto zombis a partir del desarrollo de armas biológicas.

La intertextualidad puede ser observada en este videojuego en forma de una cita directa, ya que en cada una de las entregas, se hacen referencias directas a los hechos sucedidos en los juegos pasados, además en la segunda entrega existe un sistema de guardado que permite guardar el final de un personaje y jugar con el segundo personaje en un escenario alterno. En el primero ocurre el segundo tipo de intertextualidad que es el plagio, en este caso a modo de homenaje, pues los hechos ocurren en una casa en medio del bosque al igual que en la película *Night of the Living Dead* (1968). El tercer tipo de intertextualidad se refiere a la alusión y se lo puede ver a lo largo de los tres videojuegos, pues en cada una de las partes existen paratextos, cartas, memos, fotos, reportes policíacos y demás documentos que hacen referencia a partes de la historia jugadas con anterioridad.

Esta es una de las sagas de videojuegos que más se ha transmediatizado, puesto que se han hecho remakes, secuelas y precuelas, historias conocidas y nuevas en varios

²⁶ Rol Player Game, traducido al español como juego de rol, donde el jugador interpreta un rol, debe escoger armas, personalidad, habilidades, experiencia, etc. Este tipo de juego puede darse en los videojuegos como en este caso.

medios, películas, libros, cómics, etc.; es decir, se cumple la imitación, complemento, serie, cross-media y transmedia (ver figura 9). Es así como estos tres juegos tienen su trama novelizada en libros realizados por la escritora S.D. Perry, lo que permite profundizar más en las personalidades de cada uno de los protagonistas. Existe una precuela que es protagonizada por Rebecca Chambers y Billy Cohen, pero no se la tomó en cuenta para este estudio ya que las mecánicas del juego son diferentes a la de esta trilogía.

En cuanto al espacio virtual al ser explorado en la trilogía *Resident Evil* es una construcción tridimensional cuya cuarta pared presenta una narrativa audiovisual con ángulos de cámara estáticos muy al estilo cinematográfico. Este ángulo de visión está definido por el diseñador/narrador y cambia cuando el jugador/lector se mueve por el escenario. Este avatar podrá moverse por las zonas y salir de ellas mostrando un nuevo ángulo estático y tal vez zonas nuevas no vistas, pero en algunos casos quedará expuesto a ser sorprendido por aquello que la cámara no logró enfocar (ver figura 16).

Figura 16 secuencia de ángulos de cámara, entrada a la estación de policía Resident Evil 2



Fuente; YouTube canal Hermanos xRetroGamesx " VideoGuías & Let's Play"

Este sistema de cámara fija parte de la necesidad de crear una atmósfera narrativa de terror, con sobresaltos y la tensión, lo cual se logra si por ejemplo se ve un grupo de zombis al cambiar de zona, puesto que el anterior ángulo no permitía verlos. Además de la narrativa en ángulos cinematográficos, los sonidos, los cambios de luz, la banda sonora y demás elementos audiovisuales contribuyen con la atmósfera de terror y ayuda a que se dé una inmersión de la historia.

Su jugabilidad presentó una innovación en el sistema de disparo ya que se debía mantener presionado una tecla para entrar al modo de apuntar, mientras que con un comando de direcciones se mueve la puntería en cualquier de los tres ejes cartesianos y disparar con el botón de acción. Esta herramienta de la jugabilidad fue revolucionaria para su tiempo, pues permitía usar el mismo control de movimiento, para poder equilibrar la puntería; rotando entre los ejes X y Y, además de permitir apuntar arriba,

en medio y al piso, dependiendo de la posición de los enemigos; pero se ha vuelto, un tanto tosco para usarlo en videojuegos de la actualidad.

Además del sistema de disparo, la principal mecánica de la jugabilidad es la exploración, esto para obtener documentos (archivos, diarios, fotos, videos, libros, etc.) y objetos necesarios para resolver acertijos y así completar la narración. Esta jugabilidad crea una tensión adicional en el jugador ya que se atiene a un dilema, realiza una exploración exhaustiva con lo cual se puede develar la mayor parte de la historia contada en paratextos. O hacer todo lo más rápido posible debido al estrés y temor sin una mayor exploración, solo lo suficiente para poder completar el videojuego.

En cuanto a la tensión que se presenta en este juego es básicamente el avanzar dentro de la estructura, abriendo puertas con llaves que son recogidas mediante la resolución de acertijos, esto gracias a la obtención de documentos que sirven como pistas, además de ser paratextos que completan la narración, ya que en ellos se cuentan partes de la trama. Otra mecánicas jugables que causa una tensión narrativa es propia de este subgénero de videojuegos; ya que en los *Survival Horro* el jugador encuentra escasa munición, puede cargar pocos ítems y existen pocos y muy alejados lugares para grabar la partida. Finalmente, en esta saga de videojuegos existen enemigos numerosos y en ocasiones difíciles de vencer, ya que se trata de zombis o criaturas mutadas de manera monstruosa. Esta estructura se mantiene a lo largo de estas tres primeras entregas con tensión adicional en la tercera parte, donde la ciudad será destruida por misiles nucleares.

Esta tensión entre diseñador y jugador se ve liberada, ya que en la trilogía analizada el jugador maneja varios avatares a lo largo de cada una de las entregas, esto permite una narración de varias voces (varios avatares) sobre un mismo evento. Además dependiendo de, con qué avatar el jugador desea seguir la aventura, así como el sistema de decisiones de la tercera entrega, permite cambiar la narrativa y por ende los finales, creando una temporalidad circular y provocando una alta tasa de rejugabilidad. Finalmente el jugador modelo construido por los diseñadores es aquel que prefiero los juegos de aventura, en especial el *survival horror*; amante de las películas de terror y le guste resolver puzzles, así como recolectar ítems y documentos.

A pesar de tener una temporalidad circular en cada entrega esta trilogía cuenta una historia canónica que se puede ubicar de manera espacio-temporal El videojuego

nos cuenta cómo la compañía Umbrella tiene un brote biológico del virus-T en sus instalaciones de las montañas Arklay, oculta en la mansión Spencer. Después se desata en la ciudad de Raccoon gracias a que la recuperación del virus-G de manos del científico Willian Birkin salió terriblemente mal. Este segundo brote es el que se observa en los juegos dos y tres. En la segunda entrega el policía novato León F. Kennedy y Claire Redfield, hermana de Chris Redfield, agente de S.T.A.R.S.²⁷ y sobreviviente de la primera entrega, tienen que escapar de la estación de policía y posteriormente de unos laboratorios biológicos escondidos bajo la estación de policía. En la tercera entrega, Jill Valentine, superviviente del primer brote, tiene que escapar de la ciudad y del arma biológica llamada Némesis, programada para matar a todos los sobrevivientes del primer brote; en esta parte se observa el escenario del juego dos y más escenarios de Raccoon City.

En cuanto al análisis actancial, dentro del videojuego se puede encontrar al personaje colectivo más importante que son los zombis y monstruos mutados por el virus-T, así como el Doctor Birkin mutando gracias al Virus-G de RE2 o la B.O.W²⁸ llamada Némesis de RE3; este gran personaje colectivo es el antagonista y obstruye el avance del jugador. En cada una de las entregas tenemos a PNJ, que conocemos en el transcurso de la narración, pero en determinados momentos estos personajes ayudantes pasan a ser el avatar controlable. Es así como en la primera entrega podemos manejar a Rebecca Chambers, a Ada Wong o Sherry Birkin en la segunda entrega y al UBSC²⁹ Carlos Oliveira en la tercera entrega. En cuanto al personaje que manejar el jugador, la mejor forma de inmersión narrativa, que permite al jugador una interpretación correcta del personaje virtual es el terror que produce la situación de estrés del juego y el deseo de escapar de la mansión.

En cuanto a los modelos transformacionales vistos en el subcapítulo “La vieja fórmula en un nuevo formato”, estos se deben analizar por separado en cada una de las entregas de los juegos, para observar cómo sigue una forma definida y un tanto diferente en cada una de estas.

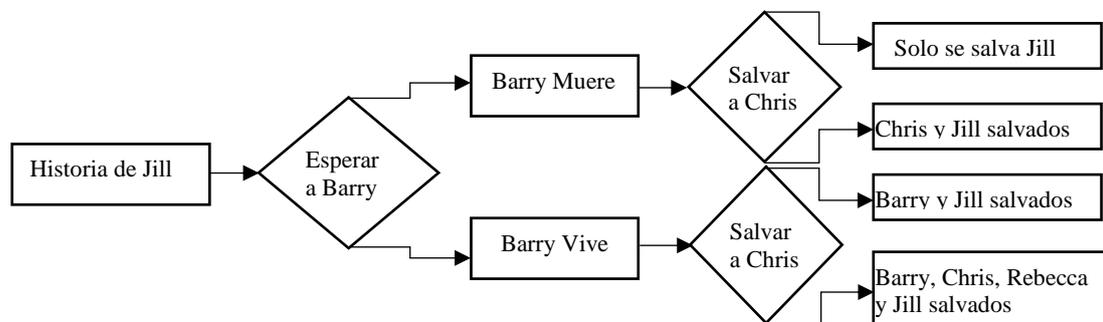
²⁷ Acrónimo de Special Tactics And Rescue Service (o Special Tactics And Rescue Squad, solo en las novelas de S. D. Perry) traducido como Servicio/Equipo especial de tácticas y rescate.

²⁸ Biological Organic Weapon

²⁹ Acrónimo de Umbrella Biohazard Countermeasure Service (‘servicio de contención de peligros biológicos de Umbrella’) es un grupo paramilitar creado por Umbrella para realizar todo tipo de acciones tácticas.

En general el primer juego se mueve en una historia paralela, pues tanto si se escoge al personaje de Chris Redfield, como a Jill Valentine, se avanza por una línea argumental similar, salvo ciertas diferencias que se manifiestan en cuanto a la obtención de ítems y de ciertas habitaciones abiertas y cerradas. Finalmente, este videojuego cuenta con varios finales, que se obtienen al realizar o no ciertas acciones que permiten salvar a Barry Burton y Rebecca Chambers, los PNJ con los que nos encontramos. Así como si al final sacamos de la cárcel a Jill o Chris; dependiendo de con quien se juegue, se debe luchar o no con el Tyran y rescatar a todos los personajes, e incluso hacer o no explotar la mansión (ver figura 17).

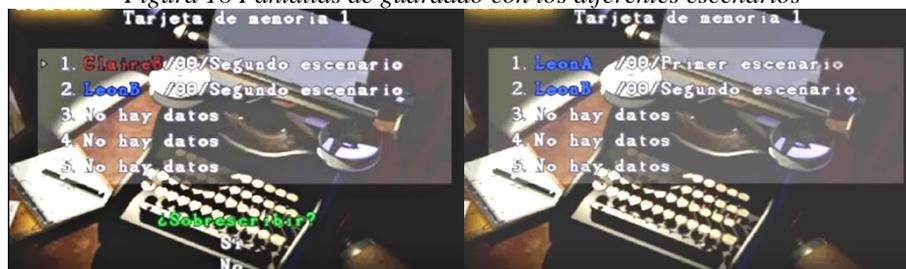
Figura 17 Diagrama de flujo de la historia de Jill Valentine en RE1



Fuente: Propia

En la segunda parte de esta saga se pudo observar que existen cuatro formas diferentes de pasar esta historia, dependiendo de con qué personaje se juegue primero y con cual segundo, ya que el formato físico del videojuego se presentaba en dos discos, cada uno con la historia de uno de los personajes. Esto permite que se pueda jugar las dos historias en el escenario A, y al finalizar se comience en el escenario B del otro jugador.

Figura 18 Pantallas de guardado con los diferentes escenarios

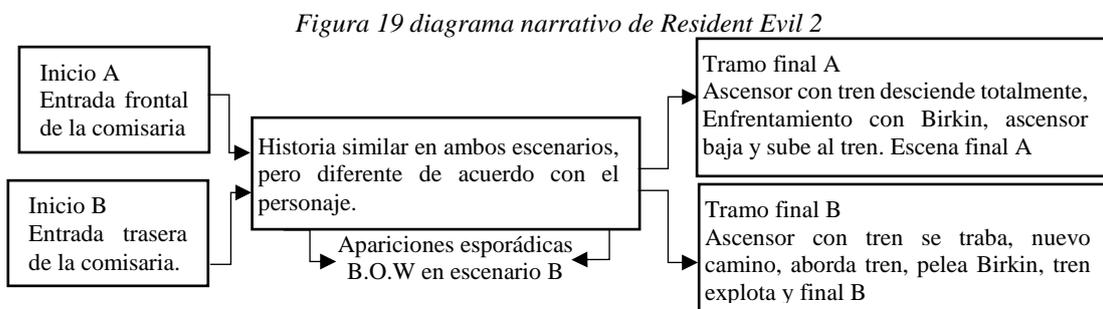


Fuente: YouTube.com canal usdelka

Por ejemplo, si se juega con Claire, al momento de terminar el juego, en la sección de guardado, la partida se guardará con el siguiente código León B/00/segundo

escenario (ver figura 18), indicando que está listo para comenzar el nuevo escenario con las diferencias argumentales propias de León, así como las del escenario B.

Y es que la historia de cada personaje tiene sutiles cambios, como al momento de entrar al laboratorio, León lo hace por la perrera y Claire por la oficina del jefe de policía, así como los personajes que ayudan, siendo Ada Wong para el primero y Sherry Birkin para la segunda. También existen diferencias entre escenarios A y B que radican al inicio de la trama, desde el choque, pues en el escenario B, el jugador queda atrapado al otro lado de la explosión y entra a la comisaría por la parte de atrás, y en el tramo final del juego, se usa otro camino para llegar al tren. Una última diferencia entre los escenarios es que en el B un B.O.W ataca en varias ocasiones al jugador, similar a lo que pasa en RE3 (ver figura 19).



Fuente: Propia

La tercera parte de la saga cuenta con un único personaje, Jill Valentine, la sobreviviente del grupo S.T.A.R.S y uno de los avatares en RE1. A pesar de ser el único de los tres videojuegos con un solo personaje protagonista, ya que en los demás se puede elegir entre dos personajes, este tiene un alto valor de rejugabilidad ya que existen ciertos momentos en el juego en los que se pide tomar decisiones, entre ellas: enfrentarse o no a algún enemigo, o ir por un camino distinto (ver figura 20).

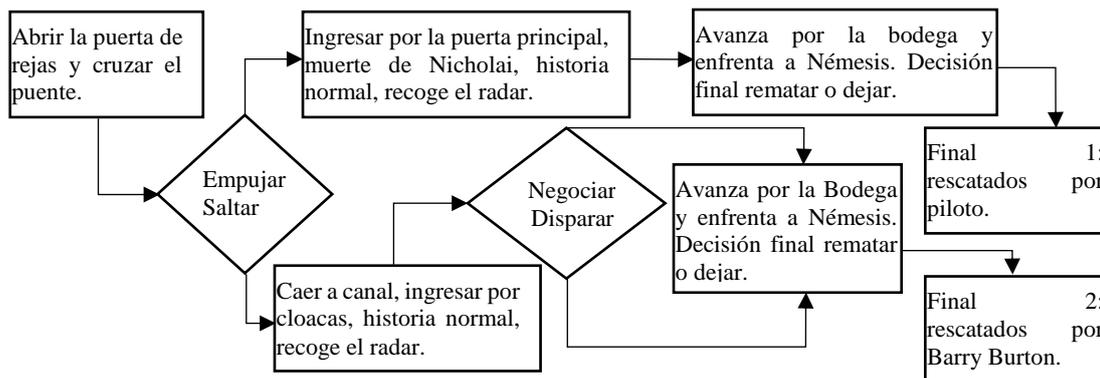


Fuente: Propia

Esto se puede observar más que todo en el último tramo del juego, en donde dependiendo de ciertas opciones se puede ver dos finales casi similares, en el primero un piloto llamado por Carlos los rescata a León y a Jill, y en otro Barry Burton los

rescata. En el segundo final, debemos tomar una decisión con respecto a Nicholai; mientras este dispara desde un helicóptero, se puede negociar un alto al fuego o disparar un lanzacohetes. Y la anterior decisión no aparece si en una decisión previa a esta se opta por empujar a Némesis en lugar de saltar, y si empujamos al B.O.W., este matará al personaje ruso (ver figura 21).

Figura 21 Diagrama narrativo del tramo final de Resident Evil 3



Fuente: Propia

En cuanto a su estructura dramática, cada juego consta de inicio, nudo y desenlace, todas con una cuenta regresiva al final: en la primera entrega es el reloj de autodestrucción de la mansión, en la segunda el reloj de autodestrucción del laboratorio y en la tercera es el tiempo que se demora el misil nuclear en impactar a la ciudad. En cuanto a estas tres primeras entregas, se escogió el estudio de esta trilogía en especial puesto que todo el arco argumental tiene como protagonistas al grupo S.T.A.R.S. y a Raccoon City.

Además, toda la trilogía cuenta una historia cohesionada sobre la desgracia de la ciudad y sus habitantes. Su inicio se da con los asesinatos en las montañas Arklay, la desaparición del equipo Bravo y el incidente de la Mansión Spencer donde el equipo Alfa fue atacado por zombis. El nudo se da cuando la ciudad es infestada por las zombis y criaturas mutadas, debido a una fuga del virus G, los protagonistas llegan a la ciudad, se refugian en la comisaría y tratan de escapar por un tren estacionado en un laboratorio secreto. El tercer videojuego se puede ubicar temporalmente el mismo día que el segundo, con escasas horas de diferencia, mostrando Jill que trata de escapar de la ciudad infestada por zombis creados por virus que desarrolló Umbrella Corp, finalmente logra escapar antes de que la ciudad sea destruida por armas nucleares. La estructura narrativa muestra ciertas ramificaciones que se abren a múltiples decisiones y finales alternos, pero que llevan a una conclusión argumental ineludible, la

destrucción de Raccoon City. Además esta historia nos presenta múltiples mensajes que son mucho más profundos, nos advierte de los peligros de las armas biológicas, también de la gran corrupción que puede existir en los estamentos gubernamentales y que es necesario denunciar los crímenes, pues si se los entierra pueden volver a surgir.

Para finalizar este análisis se puede observar que existe un criterio altamente narrativo en toda la saga, pues además de las cinemáticas, existen paratextos adicionales (archivos, diarios, fotos, videos, libros, etc.) que deben ser encontrados por el avatar, este último es quien mediante las mecánicas de juegos expuestas en este análisis debe narrar el videojuego a través del *espacio virtual narrativo*. En cuanto a la capacidad de esta saga de estar sostenida sobre un *ur-universo* sólido y que se expande a través de transtextualidad, estas tres entregas forman una base de relato primario que se extendió por los demás medios, excepto el cine, creando un universo ficcional canónico y autosustentable gracias al transmedia.

Finalmente se observa cada uno de los elementos que conforman la estructura narrativa que contiene literaturidad, en primera instancia observamos la construcción de narración a través de múltiples hipotextos, entre los más importantes las películas de George A. Romero, así las novelas de espías y de ciencia ficción. En cuanto a los intertextos, las citas se dan por la repetición de personajes y escenarios, los plagios en homenajes a las películas de Romero por el terror y de espías por las habitaciones secretas; y finalmente las alusiones se dan en todos los paratextos que encuentra el jugador. La transmediatización está presente permitiendo la creación de una gran narrativa a través de varios medios. El espacio virtual narrativo es mostrado a través de una visualización en ángulos, similar a películas y cuya jugabilidad permitía al jugador explorar, contar la historia. La tensión era dada por la atmosfera creada por la narrativa visual, así como por la mecánica jugable de dar pocos elementos para combatir a los monstruos, aunque esta tensión se aliviaba pues los jugadores eran capaces de controlar a otros jugadores. Finalmente esta narración cumple sólida y con múltiples capaz de mensajes, lo que le permite tener literaturidad.

Trilogía *Mass Effect*; ¿tus decisiones realmente importan?

La trilogía *Mass Effect* contó con Casey Hudson como director del proyecto y diseñador en jefe, fue desarrollada por la compañía BioWare y distribuida por Microsoft Studios y Electronic Arts, y su macro-género es el rol, ambientado como

una *space opera*³⁰. El primer juego fue lanzado en el 2007, el segundo en 2010 y el tercero en 2012; esta trilogía no cambia el nombre, solo el número de entrega, dando a entender que cada juego es una parte de la misma historia.

La hipertextualidad se observa en esta trilogía como una estructura llena de recortes culturales que contiene hipotextos narrativos de orígenes literarios y fílmicos como *Alien*, *Star Wars*, *Blade Runner*, *Perdidos en el espacio*, *Starship Troopers*, *No tengo boca y debo gritar*, entre otros. Mezcla viajes y colonización espacial, inteligencia artificial, exterminio y prejuicios raciales, que son los temas más relevantes tratados alrededor de la historia de complot.

Los intertextos más visibles en la trilogía de ciencia ficción son toda la información acumulada en la tres entregas, ya que mientras avanza la trilogía, se hace un recuento de lo sucedido, además existe una mecánica de guardado que preserva las decisiones que el jugador a escogido en cada entrega (ver figura 22). Existen casos en que nuestras decisiones permiten salvarse o morir a los personajes, con el sistema de guardado estas decisiones pueden permanecer hasta el tercer juego.



Fuente: YouTube.com canal usdelka

La segunda forma de intertextualidad se puede observar en dos de los sistemas de jugabilidad más importantes que presenta este videojuego, el primero es el sistema de apuntado y cobertura, que permite ponerse a cubierto y disparar en varias modalidades, que recuerda al de *Gears of War* (2006), desarrollado por Epic Games y distribuido también por Microsoft Studios. El segundo sistema es el de las mecánicas de conversación y el sistema de moralidad similar a *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003) en donde según las respuestas y acciones del jugador, el avatar se decanta por el lado luminoso u oscuro de la fuerza, este videojuego fue desarrollado también por BioWare y contando como director y productor al mismo Hudson. Ambos

³⁰ Es el género más representativo de la ciencia ficción y quizás, paradójicamente, el que menos se parece al resto. Lo configuran los relatos centrados en aventuras desarrolladas en el espacio exterior, a menudo con grandes batallas espaciales (Moreno y Palibrk 2011, 129)

sistemas pueden parecer plagios, pero de hecho son mecánicas de jugabilidad que pertenecen a la desarrolladora y la productora respectivamente y que han sido adaptadas al género del rol.

Figura 23 Sistema de transferencia de guardado



Fuente: YouTube Canal IGN

La tercera forma de intertextualidad analizada es la alusión, y esta saga está llena de ellas, ya que se mencionan o se visitan a varios personajes que han aparecido en las entregas anteriores, además existen documentos a lo largo del juego que hacen referencia a varios eventos que sucedieron en el universo ficcional. Es así que la intertextualidad está presente en esta saga de videojuegos mostrando sus tres casos, la cita, ya que tus decisiones pueden ser guardadas; el plagio, o más bien el préstamo del sistema de apuntado y cobertura, así como el sistema de moralidad; y finalmente las alusiones a personajes y eventos en paratextos dentro de la saga.

Este juego ha sido bien recibido por la crítica, tanto por los jugadores como la cultura popular en general, y debido a esto se ha hecho mucho transmedia: cosplay³¹,

³¹ Costumer Players, disfraces de personajes de películas, historietas, videojuegos, anime y manga; el cual debe ser exacto no solo en su forma, sino en la personificación para ganar un concurso.

cómics y también una película de animación llamada *Mass Effect: Paragon Lost* (2012), que sirve como precuela para el segundo juego (ver figura 23).

Figura 24 Cartel de la película animada, portada del cómic y fotos de cosplays



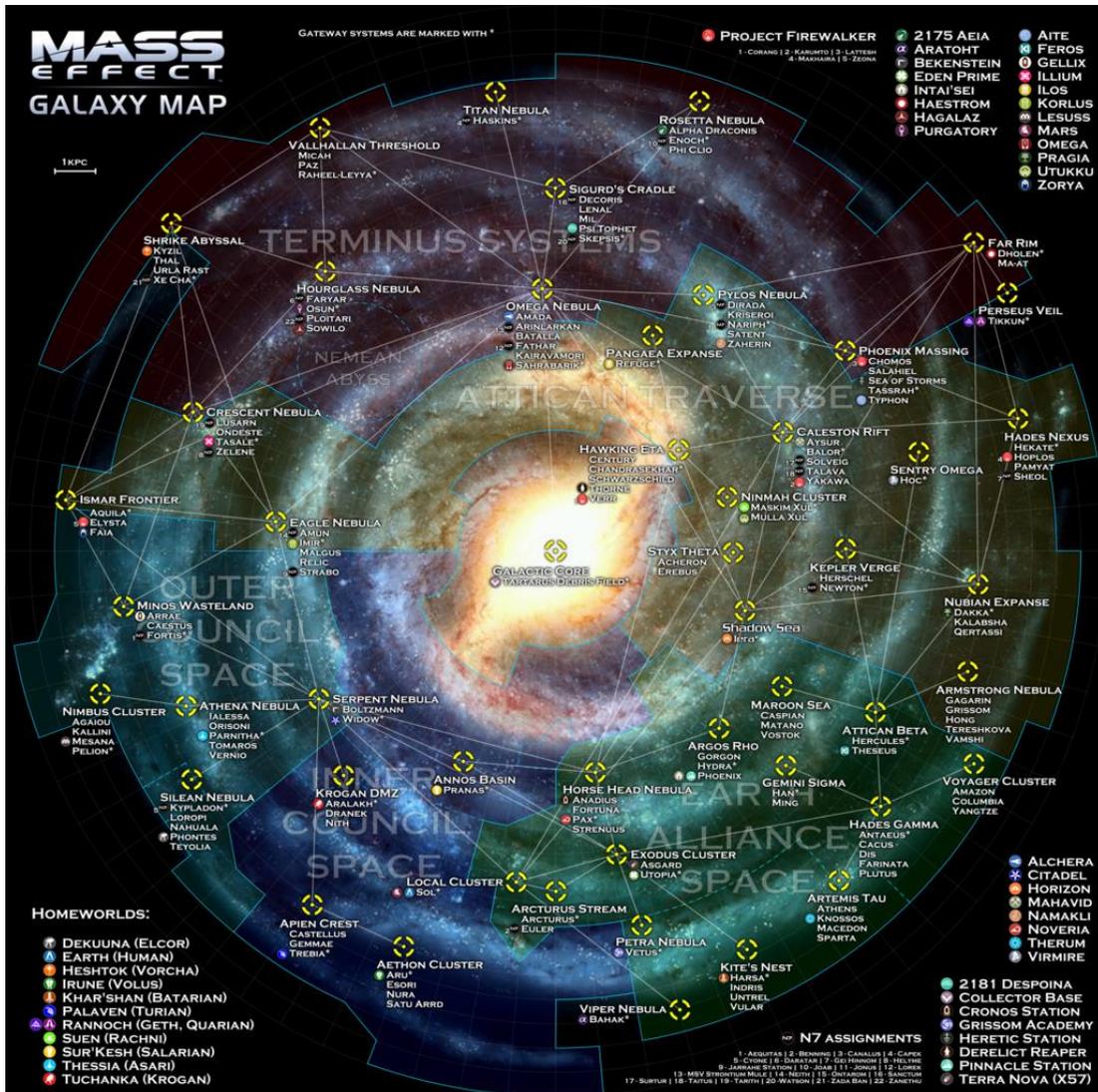
Fuente: Propia

Además los cuadros culturales que conforman el gran mosaico que es la trama de la trilogía *Mass Effect* mediante los diferentes paratextos y cinemáticas que construyen el sistema doxástico de creencias que dan estabilidad al mudo ficticio. Se puede evidenciar una efectiva transmediatización de la narración en diferentes medios, películas y cómics, en los cuales existe crossmedia, ya que ciertos eventos vistos en los videojuegos se vuelven a narrar, pero en el cómic siguiendo las normas del *ur-universo* volviendo a todas las narraciones transmedian en canónicas, pues ayudan a llenar varios vacíos argumentales dejados por los videojuegos.

El espacio virtual creado para este videojuego, es básicamente una gran parte de la vía láctea, claro que este está reducido a la vista de un mapa estelar y pocos puntos a los que realmente se puede viajar (ver figura 24). Este mapa del universo se puede dividir en tres grandes espacios virtuales; el primero son los espacios virtuales que se visitarán con regularidad, por ejemplo La Ciudad o la nave espacial Normandía, en la que se pasará la mayor parte del tiempo y que se mantienen casi inalterados. Los segundos espacios virtuales que se crean en este juego, son los que se visita en las misiones principales; como ejemplo de estos son las bases subterráneas o exploración de planetas. Finalmente el tercer espacio virtual, es el dado por las misiones secundarias que son creadas de manera procedural y recicla varios diseños de la segunda forma de espacio virtual con cambios. Esta representación espacial se

convierte en un *espacio virtual narrativo* gracias a las diferentes mecánicas de jugabilidad que se analizará a continuación.

Figura 25 Mapa de la galaxia en el videojuego Mass Effect 3



Fuente: <https://sopraadoresdecartucho.wordpress.com>

La jugabilidad es de gran importancia en este macro-género de videojuegos como es el de rol, comenzando por la construcción del avatar al que va a interpretar, pues lo primero que debe hacer el jugador es crear al avatar, se podrá elegir entre seis diferentes clases, que determinarán los parámetros de combate, poderes bióticos y conocimiento tecnológico. También se permite cierta personalización de las facciones del rostro, así como determinar el sexo del personaje y su nombre, debiendo usar siempre el apellido Shepard; incluso se puede personalizar el lugar de nacimiento del personaje, todas estas personalizaciones se muestran en una pequeña biografía.

Además existe una mecánica que dijo revolucionaría la forma narrativa multimedial, pues cada decisión tomada en cada una de las entregas podrá ser usada en la siguiente. Tanto este sistema de decisiones como la creación del personaje puede ser exportando a la nueva entrega mediante un sistema de guardado

Otra de las mecánicas de jugabilidad es la de disparo y cobertura; si se aprieta un botón se permite un disparo general, existen otro botón que permite un enfoque de disparo más precisión se aplasta este mas el de disparo, se hará un disparo con mayor efectividad, además aplastando otro botón se entra a un modo de cobertura en la que se puede usar las dos mecánicas anteriores. Cada una de las mecánicas de jugabilidad, en especial la de creación del avatar, busca que el jugador tenga una inmersión total para explorar la mayor cantidad del *espacio virtual narrativo*.

La tensión entre el jugador y el diseñador se da debido a que la estructura narrativa en la jugabilidad es rizomática. Existen misiones principales, que son necesarias para avanzar en la narración y culminar la narrativa inicial. También se encuentran las misiones opcionales, que sirven para descubrir todo el contenido del mundo ficticio, así como para subir de nivel y mejorar las características del avatar. Las tres entregas pueden correr en un tiempo circular; ya que al inicio de cada entrega se puede configurar al avatar y escoger las acciones que ocurrieron en la entrega anterior, jugar el videojuego y finalizar la partida, dejando como una unidad de narración única que se puede volver a jugar. Pero al usar el sistema de guardado la trama se mueven en una línea recta en el tiempo, creando una estructura narrativa en forma de árbol. Finalmente los diseñadores buscan en su jugador modelo las siguientes características: que busque la personalización del avatar en su máxima expresión, la exploración completa del mundo; esto incluye conversar con los PNJ y leer la mayoría de paratextos ubicados en el mundo; por último jugar bajo un sistema RPG que mantenga sus decisiones a lo largo de toda la saga.

En cuanto al modelo de análisis actancial, el protagonista es presenta como avatar denominado Sheppard, el cual puede ser editado por el jugador para que avatar y jugador actúen en el mundo virtual como un solo ente. En cuanto a sus ayudantes todos son PNJ que a lo largo del camino el protagonista irá reclutando o perdiendo, estas decisiones se pueden conservar a lo largo de las tres entregas. Además de escoger o rechazar a ciertos miembros de la tripulación, el sistema de moralidad causará que ciertos personajes no jugables se pongan a favor o en contra muestra, pudiendo ser ayudante u opositores. Los dos personajes colectivos más importantes son La Ciudadel,

punto para la última historia de la trilogía. En su tramo final solo presenta tres posibles desenlaces que siguen líneas argumentales similares. Esto demuestra que este tipo de historias todavía necesitan cierta lógica y un árbol de tramas definido para escoger un posible final que los diseñadores/autores crean.

En conclusión, esta trilogía presenta un *espacio virtual narrativo* donde el jugador, mediante todas las mecánicas de jugabilidad explora el mundo y narra la trama mientras lee todo los hipotextos y conversan con la mayoría de personajes no jugables para aprender la mayoría del sistema de creencias del mundo virtual. Se puede observar que su universo ficticio, gracias al transmedia, va allá de los videojuegos, pero cada una de estas narraciones, mantiene la esencia del *ur-universo*.

Finalmente el mosaico de referentes culturales de space opera crea una alta hipertextualidad; además la intertextualidad está presente en sus tres formas, la cita de los eventos ocurridos en los episodios anteriores, el plagio en ver las mecánicas de jugabilidad y la alusión pues aparecen personajes vistos en las precuelas. Las narraciones transmedia permiten emitir narraciones en otros medios, pero que sigue los eventos canónicos de los juegos, mientras que la jugabilidad permite exploración de una trama en forma de árbol, ya que cada decisión cuenta. La tensión entre diseñador y jugador se da por la construcción rizomática que permiten una estructura circular si se lo analiza por episodios, además crea un lector modelo especial aquellos que les gusta los juegos de rol. Su narración es sólida, ya que el análisis de *gameplay* como una narrativa actancial, transformacional y dramática presenta una historia cohesionada y que a pesar de tener que tomar decisiones y tener múltiples finales, estos son acordes a una especie de modelo de final lo cual da a la narración un cierre. Una vez hecho este análisis de las estructuras narrativas, se concluye que se presenta literaridad en la trilogía.

Conclusiones

Mission accomplished y Game Over

En conclusión, se pasará a definir el resultado de la premisa de investigación. Esta pretende demostrar que ciertos videojuegos pueden tener una categoría literaria debido a que cumplen con algunos criterios que les confieren *literaturidad*. Para esto se hizo un largo análisis de los diferentes elementos que estructuran los textos narrativos que poseen literaturidad. Posteriormente se realizó el análisis de los objetos de estudio definidos, realizando tres pasos fundamentales:

En primera instancia se analizó el criterio narrativo, para definir si los jugadores se convirtieron en los narradores de las historias, esto gracias a la jugabilidad que creó un *espacio virtual narrativo*, así como a la construcción de un jugador modelo efectivo para las mecánicas jugables. En segundo lugar, se verificó la ficcionalidad efectiva de los objetos de estudio, y su relación transmedia con otras narraciones en diferentes medios, observando que guardaran relación con el *ur-universo*, es decir todas las narraciones deben ser canónicas, incluso las multimediales que presentan una estructura temporal circular.

Finalmente, se analizó los elementos narrativos, los hipertextos que mediante referentes culturales crearon el soporte de la historia; los intertextos como la cita, la copia y la alusión permitieron al espectador entender de dónde vino y a dónde fue la historia. Así el análisis de la jugabilidad con una triple estructura narrativa (actancial, transformacional y dramático) que otorga sentido al relato audiovisual, mediante la exploración del espacio y la lectura de los paratextos como elementos que aportan a la trama y no solo meros ornamentos. Dando como resultado que estos elementos de estudio cumplieron con la característica de literaturidad. En ese sentido, se concluye que las estructuras narrativas que contienen literaturidad, constan de los siguientes elementos: la hipertextualidad, intertextualidad, transmediatización, el macro-género de los videojuegos, el espacio virtual y la jugabilidad. La tensión narrativa, construcciones doxásticas de los universos ficcionales y por último el estudio de la trama mediante la jugabilidad como una triple estructura narrativa, actancial, transformacional y dramático.

En cuanto a la hipertextualidad, se puede observar que cada uno de los juegos cuenta con referentes culturales previos, los que permitieron la estructuración de esta narrativa. Por ejemplo, la saga *Mass Effect* se ve fuertemente influenciada por las películas de ópera espacial, así como la *literatura pulp* que habla sobre viajes espaciales, inteligencias artificiales, razas alienígenas, etc. La intertextualidad es relevante ya que los objetos de estudio contienen alusiones de otras obras, así como de las obras en sí mismas. Esto mediante el uso de la cita, la copia y la alusión obteniendo así una conexión con el *ur-universo* y permitiendo una continuidad canónica. Un ejemplo de lo anterior se da del juego *Shadow of the Colossus*, sería una precuela del videojuego *ICO* porque al final del primer juego aparece en la fuente un niño con cuernos, igual al protagonista del segundo videojuego nombrado. Por otro lado, el texto transmedia permite conocer el espacio jugable y eso vuelve más efectiva la narración, pues si hemos visto el mismo espacio de forma intramedial o intermedial será familiar y por ende se sabrá cómo y por dónde explorar. Un claro ejemplo es la saga *Resident Evil*, pues son secuelas directas que continúan con un arco narrativo definido. Además existen otros textos como cómics o libros que narra muestran los espacios narrativos. Hay que decir que si bien esta última característica es importante, no es imprescindible para que las estructuras narrativas creen literaturidad.

También es necesario el análisis del macro-género de un videojuego, ya que según Óliver Pérez Latorre, “Los videojuegos de aventura y de rol presentan la dominante del descubrimiento y la construcción de una experiencia narrativa a través del juego, como finalidad esencial” (2010, 364). Así *Shadow of the Colossus* como la trilogía inicial *Resident Evil* son del género de aventura; mientras la trilogía *Mass Effect* pertenece al género de rol. Otro elemento estructural que crea literaturidad en un videojuego es el *espacio virtual narrativo* creado por la acción de la jugabilidad en el espacio virtual, esto también dependerá el macro-género del videojuego. Siendo este el caso de la trilogía de juegos de *survival horror*, usa la exploración para buscar elementos que desbloqueen el camino, el juego de rol crea misiones para que el jugador avance y explore el escenario; además, en ambos casos hace uso de paratextos que contienen información del mundo. Esta interacción entre jugador y espacio virtual es diseñada por los programadores, teniendo en mente a un jugador modelo que será la persona ideal para jugar y adscribirse a un género de videojuego determinado.

La tensión narrativa puede ser creada en el relato a través de la interfaz de entrada y salida; en la primera mediante la jugabilidad, pues estas mecánicas pueden

crear tensión en determinados momentos, y la segunda por cómo es representado el mundo virtual, imágenes, sonidos e incluso movimientos. La tensión expuesta en la saga *Resident Evil*, que se da por su jugabilidad, debido a los pocos recursos (armas, municiones, ítems de salud, etc.) que el jugador recibe y por la pantalla, debido a la construcción del ambiente de terror, ángulos de cámara, luz y sonido. La construcción de los mundos ficcionales debe estar soportado sobre un sistema de creencias doxástico que se descubra poco a poco en la trama y que se vea reforzada en cada entrega, para esto es necesario analizar los intertextos y los textos transmedia, o cualquier otra variación intramedial con el fin de que cada una de las narraciones responda a una *ur-actualización*. Las trilogías estudiadas que se mueven en un universo ficcional sólido, como *Shadow of the Colossus*, se va descubriendo el sistema de creencias religiosas del personaje y al final se descubre que cometió herejía y liberó a una fuerza maligna.

En cuanto a las estructuras narrativas, se puede observar que el análisis actancial permitió definir el accionar de cada uno de los personajes en la narración y cómo la toma de decisiones del avatar afecta a los demás personajes en cuanto a sus relaciones y funciones narrativas. El análisis transformacional permitió evaluar la estructura de acción en cada uno de los juegos, la cual podía ser lineal, semilineal, en forma de árbol o rizomática. En el caso del primer videojuego analizado, esta es lineal, en cuanto a la saga de terror, los juegos presentan una estructura de árbol y finalmente la trilogía de *space opera* presenta es rizomática en el caso de analizarse parte por parte, pero una estructura de árbol si se analiza la narración en su conjunto. Finalmente el análisis dramático permite ver la trama de los videojuegos y confirmar que se cumpla con las tres partes del acto narrativo, inicio, nudo y desenlace; con sus correspondientes puntos de giro. Se puede decir que los tres objetos de estudios cumplen a cabalidad con el esquema dramático.

Se concluye, entonces, por el análisis visto en los párrafos anteriores, que cada uno de los videojuegos presentados son poseedores de narraciones sólidas, con tramas que presentan una construcción de sistemas doxásticos y narrativas canónicas. Su jugabilidad propicia la exploración de espacios virtuales y construir la narrativa. La tensión narrativa que se crea mediante mecánicas jugables y la representación del espacio virtual de una forma determinada que permite crear atmosferas adecuadas para el relato y la toma de decisiones son parte de las estructuras narrativas que causa literaturidad. Esto da como resultado que los videojuegos *Shadow of the Colossus*, *Resident Evil*, *Resident Evil 2*, *Resident Evil 3: Némesis*, *Mass Effect 1*, *Mass Effect 2*

y *Mass Effect 3*; contienen elementos estructurales narrativos que producen la literaturidad.

Además se concluye que en los futuros estudios de las obras multimediales en los que se pretenda demostrar literaturidad se debe usar el siguiente método: en primera instancia se verifica si el jugador es el narrador de la acción. En segundo se busca la base del relato mediante el hipertexto, así como la estabilidad del universo la ficcionalidad creados o de preexistencia a través del filtro de lo canónico. Y, tercero, analizar los elementos narrativos; jugabilidad, personajes, estructura narrativa, aros dramáticos y los paratextos multimediales que completen la narración. También que se puede aplicar las estructuras narrativas que producen literaturidad a los videojuegos, siempre y cuando se usen las nuevas características como la jugabilidad, el espacio virtual y las interfaces.

Finalmente se recomienda que estas nuevas formas narrativas sean estudiadas más a fondo y que se realice una comparación entre los videojuegos, en su modo historia, cooperativo, multijugador, online y los MMORPG³² con las herramientas web 3.0 que permiten una interacción inmediata y lectura de preferencias personales, para así poder llegar a definir qué videojuegos pueden llegar a ser considerados literatura 3.0

³² Massively multiplayer online role-playing game o videojuego de rol multijugador masivos en línea

Créditos Finales

Bibliografía

- Belli, Simone, y Cristian López Raventós. «Breve historia de los videojuegos.» *Athenea digital, revista de pensamiento*, nº 14 (2008): 159-179.
- Bittanti, Matteo. «¿Sueñan los diseñadores de juegos digitales con ovejas electrónicas? Jugar a ser Dios en los videojuegos y en las narrativas.» En *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificatio*, de Carlos Scolari, 72-105. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013.
- Borunda Magallanes, Ismael Antonio. *Aproximaciones artísticas entre los videojuegos, las artes visuales y la literatura*. 11 de diciembre de 2012.
- Boullón Sabín, Alfonso . «Evolución tridimensional en la representación visual de los videojuegos y su repercusión en la jugabilidad.» *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1, nº 7 (2009): 116-133.
- Campàs Montaner, Joan. «Aprender a leer y escribir en la Galaxia Internet.» En *Escrituras hipertextuales*, de Joan Campàs Montaner, 1-195. Barcelona: Eureka Media, 2010.
- Castellón, Lucía, y Óscar Jaramillo. «Educación y videojuegos: Hacia un aprendizaje inmersivo.» En *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*, de Carlos Scolari, 264-281. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013.
- Culler, Jonathan. «La literaturidad.» En *Teoría literaria, teorías de la literatura*, de Marc Angenot, Jean Bessière, Douwe Fokkema y Eva Kushner, 36 - 50. Madrid: Editorial Siglo XXI, 2002.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Madrid: DeBolsillo, 2011.
- . *Lector In Fabula: La cooperación interpretativa en el texto narrativo* . Barcelona : Editorial Lumen, 1993.
- Escribano Serrano, José María. *Arte y Videojuego: El videojuego como herramienta artística*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2008.
- Fernández Ruíz , Marta. «Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego.» *Razón y palabra*, nº 75 (Febrero-Abril 2011): 1-24.
- Genette, Gerard. *PALIMPSESTOS La literatura en segundo grado*. Traducido por Celia Fernández Prieto. Madrid: Taurus, 1989.
- Gianni, Karina Nora, María Gabriela Schiavello, y Silvana Paz. «Narrativa y videojuegos.» *I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 2009. 513-516.
- Gil González, Antonio. *+Narrativa(s): intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2013.

- Grané, Mariona, Joan Frigola, y Miguel Ángel Muras. «Second Life, entorno virtual, aprendizaje real.» *ercer Congreso online-Observatorio para la Cibersociedad*. 2006. 15.
- Klastrup, Lisbeth, y Susana Tosca. «Cuando los fans se vuelven jugadores: The Lord of the Rings desde la perspectiva de los mundos transmedia.» En *HOMO VIDEOLUDENS 2.0 De Pacman a la gamificationn*, de Carlos Scolari, 177-204. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013.
- Kojima, Hideo. «Las películas de mi vida (y las que me ayudaron a crear Metal Gear Solid).» En *Extra Life: 10 Videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*, de Irene Rodríguez De Soto, 89-118. Madrid: Errata naturae, 2012.
- Lacasa, Pilar. *Los videojuegos aprender en mundos reales y virtuales*. Ediciones Morata, 2011.
- Levis, Diego, y Graciela Alicia Esnaola Horacek. «La Narrativa En Los Videojuegos: Un Espacio Cultural De Aprendizaje Socioemocional.» *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 9 (2008): 48 - 68.
- Ludmer, Josefina. «Literaturas posautónomas 2.0.» *Kipus. Revista Andina de Letras* (Universidad Andina Simón Bolívar) II Semestre, n° 22 (2007): 71-78.
- Maietti, Massimo. «Ida y vuelta al futuro. El tiempo, la duración y el ritmo en la textualidad interactiva.» En *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*, de Carlos Scolari, 51-71. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013.
- Mayos, Gonçal. «El 'Efecto Rashomon'. Análisis filosófico para el centenario de Akira Kurosawa.» *Convivium*, n° 23 (2010): 209-233.
- Moreno, Fernando Ángel, y Ivana Palibrk. «La ciudad prospectiva.» *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural* 3, n° 2 (2011): 119-131.
- Murray, Janet. *Hamlet en la holocubierta: El futuro narrativo en el ciberespacio*. Buenos Aires: Paidós, 1999.
- Páez Coello, Xavier Esteban. *Narrativa en el videojuego, interfaz y cuerpo*. Quito: Universidad Andín Simón Bolívar sede Quito, 2013.
- Pérez Latorre, Óliver. *Análisis de la significación del videojuego Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo enunciación interactiva como perspectivas de estudio*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2010.
- . «Del Ajedrez a Starcraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos.» *Revista Comunicar Alfabetización mediática en contextos múltiples* 19, n° 38 (2012): 121-129.
- Pozuelo Yvancos, José María. «La ficcionalidad: estado de la cuestión.» *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, n° 3 (1994): 265-282.
- «Pre-renderizado.» *3danimas*. 21 de Abril de 2011. <http://www.3danimas.com/pre-renderizado/> (último acceso: 20 de Octubre de 2017).
- Ricoeur, Paul. *Historia y narratividad*. Barcelona: Paidós, 1999.

- Rodrigo Mendizábal, Iván. *Máquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito: Editorial Abya Yala, 2004.
- Rodríguez Herrada, Diego. *Narrativa transmedia en el videojuego de Ciencia Ficción. Mass Effect (2007-2013) como narración lúcida y transmedia*. Almería : Universidad de Almería, 2013.
- Ruiz Collantes, Xavier. «Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas.» En *Homo Videoludens 2.0 De Pacman a la gamification*, de Carlos Scolari, 20-50. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013.
- Velasco Padial, Paula. «La experiencia de juego como experiencia estética: lo sublime en el Survival Horror.» *CAUCE. Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, nº 39 (2016): 435-456.
- Wolf, Mark, y Bernard Perron. «Introducción a la teoría del videojuego.» *FORMATS Revista de comunicación social*, nº 4 (2005).

Anexos

Técnicas de representación visual espacial de los videojuegos

Técnicas de representación visual de los videojuegos	
Scrolling Technology (Tecnología de Scroll o Tecnología de Deslizamiento)	La técnica del scrolling tiene su origen en la limitación de la pantalla para representar un espacio de juego, si el espacio era más grande que la pantalla éste tenía que ser cortado, por ello se inventó el scrolling. Esta técnica se divide en:
A Side Scrolling. (Desplazamiento de Perfil)	El Side Scrolling propone una solución más “egipcia” al hacer scrolling de costado (o desde el punto de vista que más fácil es representar las cosas) y las representa de perfil. Con este método es posible representar accidentes de terreno y distintos niveles del mismo.
B Vertical Scrolling (Desplazamiento Vertical)	Se trata de un Scroll en donde lo que aparece en la parte superior de la pantalla es lo representado como más lejano al personaje y lo que está más abajo lo más cercano. En este Scroll lo más lejano “se acerca” a nuestro personaje desplazándose de arriba abajo
C Scrolling in four directions (Desplazamiento en cuatro direcciones)	Como su propio nombre indica, el scroll puede realizarse de arriba abajo y de izquierda a derecha
D Scrolling + Real 3D (Desplazamiento en 3D real)	El jugador se puede girar o mover y la imagen en pantalla refleja en tiempo real el nuevo punto de vista en cada momento, usando cualquier ángulo posible de la visión del jugador para calcular el punto de fuga. Crea una inmersión en un entorno tridimensional
Mapped Space (Espacio Mapeado)	El espacio mapeado es aquel recurso gráfico por el cual se crea una miniatura o mapa del espacio navegado por el jugador de tal forma que éste puede tener una referencia visual de su posición con respecto al todo.
Worlds Divided into Subleves (Mundos divididos en Sub-niveles)	La estructuración psicológica de un juego completo en “Mundos” que a su vez están divididos en “Niveles” fue un gran avance para el Videojuego. Esto permitía dar frescura al juego dotando de identidad a cada uno de esos mundos de una identidad
Destructible Terrain (Terreno susceptible de ser destruido)	En la mayoría de los videojuegos el terreno y sus accidentes son elementos inamovibles, no reaccionan a nuestros actos (a no ser que se trate de palancas o puertas) y no se dañan por el desgaste que podamos propinarle
Eje Z	Se utilizan los tres ejes para representar espacios en Y, X y Z. Es decir, un espacio en donde los jugadores se pueden mover de izquierda a derecha, desde la parte más cercana de la pista a la más lejana y, en donde ellos mismos tienen altura.

Fuente: Arte y videojuegos. *El videojuego como herramienta artística* (Escribano Serrano 2008, 40-44)

Tipos de interfaces que pueden tener los videojuegos

Tipos de interfaces		
I N T E R F A Z F Í S I C A S	<p>Input Devices (Dispositivos de Entrada de información): Estos dispositivos recogen la información a través de Hardware especial. La acción sobre estos dispositivos será interpretada por el esquema de control de Hardware y Software de la consola u ordenador de juegos.</p>	<p>Táctiles: Joysticks, GamePads, Pantallas Táctiles, Sensores de Movimiento y Posición, Sensores de Temperatura, Instrumentos musicales digitales, etc.</p>
		<p>Sonoros: Micrófonos integrados, micrófonos externos.</p>
		<p>Visuales: Cámaras con reconocimiento de patrones e imágenes (EyeToy).</p>
	<p>Output Devices (Dispositivos de Salida de Información): La comunicación jugador-juego es bidireccional, la cadena impulso-acción-impulso se repite cientos e incluso miles de veces en cada minuto. Los dispositivos de salida ofrecen dicha información al jugador para que pueda ser consciente de las circunstancias que le rodean o de los efectos de sus acciones.</p>	<p>Visuales: Pantallas de TV, Pantallas HD, proyectores de vídeo, Leds, pantallas de cristal líquido</p> <p>Táctiles: Dispositivos de temperatura, sistemas de vibración, cabinas de simulación de gravedad.</p> <p>Sonoros: Altavoces, auriculares, sistemas de sonido HD.</p> <p>Olfativos: Aún en experimentación, estos interfaces combinan proteínas para crear una amplísima gama de aromas a través de un dispositivo conectado a nuestra plataforma de juego.</p>
I N T E R F A Z N O F Í S I C A S	<p>Interfaces no físicos: Los videojuegos sientan las bases de los interfaces no físicos (es decir, aquellos que son representados en la pantalla) para posteriores aplicaciones en el mundo informático (aplicaciones de escritorio e Internet). Las cinco propiedades que debe tener una interfaz para ser considerada como buena o “usable” son:</p>	<p>Learnability / Aprendizaje: Esta característica mide cuán rápido pueden entender la interfaz los nuevos usuarios que nunca la usaron con anterioridad.</p>
		<p>Efficiency of Use /Eficiencia: Con qué rapidez los usuarios pueden llevar a cabo las tareas para las que fue concebida la interfaz.</p>
		<p>Errores: Con qué frecuencia se producen errores en el uso y cuál es su gravedad. Si los errores están minimizados la interfaz estará bien ejecutada.</p>
		<p>Satisfacción Subjetiva: Que, a pesar de cumplir los puntos anteriores, ésta sea divertida y amena cuando los usuarios la utilicen.</p>
		<p>Interfaces de Información Adicional: La iniciativa de traducir determinados estados físicos, anímicos o de información del entorno en los mundos virtuales procede del videojuego a través de información visual o sonora (interfaces físicos).</p>
	<p>Gestores de Intervención/Modificación: Establecen sistemas “de paso” para realizar estas acciones a través de imágenes o iconos que representan acciones de este tipo (usar hechizos, leer libros, conversar con otros personajes, cambiar música). En este rango de Interfaces también están aquellos que nos permiten ejecutar menús del juego, abandonarlo, guardar la partida o conectar con otros jugadores</p>	

Fuente: Arte y videojuegos. *El videojuego como herramienta artística* (Escribano Serrano 2008, 50-51)