

Universidad ORT Uruguay

Facultad de Comunicación y Diseño

Entre dos almas:

cine e interactividad en *Beyond: Two Souls*

Entregado como requisito para la obtención del título
Licenciado en Comunicación Orientación Audiovisual

Ignazio Acerenza Fernández, 160928

Tutora: Marisol Álvarez

2015

Declaración de autoría

Yo, Ignazio Acerenza Fernández, declaro que el trabajo que se presenta en esta obra es de mi autoría. Puedo asegurar que:

- La obra fue producida en su totalidad mientras realizaba el Proyecto Final de Grado de la Licenciatura en Comunicación Audiovisual;
- Cuando he consultado el trabajo publicado por otros, lo he atribuido con claridad;
- Cuando he citado obras de otros, he indicado las fuentes. Con excepción de estas citas, la obra es enteramente mía;
- En la obra, he acusado recibo de las ayudas recibidas;
- Cuando la obra se basa en trabajo realizado conjuntamente con otros, he explicado claramente qué fue contribuido por otros, y qué fue contribuido por mí;
- Ninguna parte de este trabajo ha sido publicada previamente a su entrega, excepto donde se han realizado las aclaraciones correspondientes.



Ignazio Acerenza
19 de agosto de 2015

Agradecimientos

A Marisol Álvarez, mi tutora, por su infinita paciencia, su guía y consejo durante este proceso.

A Álvaro Buela, por su invaluable ayuda durante e incluso después del seminario de tesis.

A Gerardo Castelli y todo el cuerpo docente de la Universidad ORT Uruguay, que me formaron y me siguen formando.

A Santiago Albano, Mariana Winarz y Marcelo Fornari, por su amistad, ayuda y apoyo.

A mi familia, en especial a Magalí Fernández, mi madre y mecenas, mi gran benefactora.

Y a Brunella Tedesco, por acompañarme en la vida y en mis interminables sesiones de juego.

ABSTRACT

El objetivo del presente estudio es la identificación de los diversos dispositivos narrativos y estilísticos propios del arte cinematográfico utilizados en el videojuego *Beyond: Two Souls* (Quantic Dreams, 2013) y su comprensión en el marco del *gameplay* y la interactividad, a efectos de analizar cómo se articulan estos elementos en la construcción de un sujeto espectador-jugador. El estudio se concentra sobre la interfaz gráfica, la puesta en escena, los grados variables de interactividad del jugador y la implementación de códigos y referencias cinematográficas para construir un sujeto tanto espectral como participante en el desarrollo de la historia.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	7
2. LUDOLOGÍA Y <i>GAME STUDIES</i>	9
2.1. Introducción	9
2.2. Las reglas del juego	11
2.2.1. El Classic game model	11
2.2.2. Paidea y Ludus	14
2.3. El problema del relato en los videojuegos.	16
2.3.1. Narratología versus Ludología: definiendo los bandos.	16
2.3.2. Representación y Simulación	17
2.3.3. Textos ergódicos y cibertextos	19
2.3.4. En defensa del setting.....	20
2.3.5. Hacia una redefinición del videojuego.....	21
2.4. El espacio videolúdico y la construcción del sujeto.	22
3 . TEORÍA DEL CINE Y VIDEOJUEGOS.....	26
3.1. Introducción	26
3.2 Los niveles de significación en el cine	29
3.2.1 Staging: poniendo en escena el videojuego.....	29
3.2.2 Shooting/Editing: cámara virtual y montaje videolúdico.....	32
3.3. La hipersutura videolúdica.....	33
4. NARRATOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS	38
4.1. Introducción	38
4.2 Jugando con el modelo triádico.	40
4.2.1 Tiempo	41
4.2.2 Modo	44
4.2.3. Voz	48
4.2.3.1. Tiempo de la narración.	48
4.2.3.2 Persona.....	49
4.2.3.3. Niveles narrativos	49
5. DE LA SALAS DE ESTAR A LA PANTALLA GRANDE	51
5.1. Breve historia del desarrollo visual del videojuego	51
5.2. Séptima generación de videojuegos.....	54
6. EL REGRESO DEL FILM INTERACTIVO.....	56
6.1. Lanzamiento y recepción crítica	56
6.2. La envidia cinematográfica.....	58
6.3. La era de la convergencia	60
7. INTRODUCCIÓN AL ANALISIS DE BEYOND: TWO SOULS	63
7.1. Sinopsis	63
7.2. Definiendo Beyond: Two Souls.....	64

7.3. Acciones esenciales/acciones contingentes	68
7.4. La narración multiforme en Beyond: Two Souls.....	70
7.5. Estructura argumental de Beyond: Two Souls.....	71
7.6. Esencialidad de las acciones del Jugador.....	74
8. HIPERREALISMO EN PROLOGUE/BROKEN.....	77
9. THE EXPERIMENT: APARATO, INTERPELACIÓN E INTERFAZ	87
10. WELCOME TO THE CIA.....	102
10.1 Referencialidad en Welcome to the CIA	102
10.2. Quick Time Events y sutura.....	109
10. 3. La hípersutura en juego.....	118
11. CONCLUSIONES.....	121
12. REFERENCIAS.	123
13. ANEXOS	128
13.1. Guiones técnicos	128
13.1.1. “Prologue”	128
13.1.2. “Broken”.....	129
13.2 - Listado de capítulos en orden secuencial (a) y cronológico (b)	135
13.3 – Imágenes de referencia	137

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo del presente estudio es la identificación de los diversos dispositivos narrativos y estilísticos propios del arte cinematográfico utilizados en el videojuego *Beyond: Two Souls* (Quantic Dreams, 2013) y su comprensión en el marco del *gameplay* y la interactividad, analizando cómo se articulan estos elementos en la construcción de un sujeto espectador-jugador.

El marco teórico seleccionado para analizar el objeto de estudio cumple la doble función de ofrecer un breve recorrido introductorio al campo de estudio de los videojuegos y establecer, a través de la adaptación de conceptos propios de las teorías narratológicas y cinematográficas al medio videolúdico, un conjunto de herramientas de origen interdisciplinario, a efectos de obtener una comprensión global de *Beyond: Two Souls*.

Para componer la muestra del análisis, se realizó la selección de cuatro capítulos del juego: *Prologue*, *Broken*, *The Experiment* y *Welcome to the CIA*. El estudio de estos capítulos y su contrastación con otras secciones del juego se realizó tomando por hipótesis rectora del trabajo la siguiente afirmación: en *Beyond: Two Souls* es posible observar numerosos recursos estilísticos, narrativos y formales cuyo origen puede rastrearse al cine. Estos recursos encuentran en la puesta en escena y en el contexto de la interactividad nuevos usos, significados y efectos.

Cabe destacar que existen ciertas discontinuidades entre el anteproyecto propuesto y la investigación aquí presente. En el curso del trabajo se hizo evidente que la atención debía concentrarse no sólo en la construcción de la puesta en escena, sino en la misma como una de las herramientas a través de las cuales se da la construcción del sujeto en *Beyond: Two Souls*. Es a nivel de la construcción, interpelación y sutura del sujeto en el objeto de estudio que se encuentran las diferencias y las similitudes más interesantes entre videojuego y cine.

Con esto en mente y, a través del análisis de los capítulos seleccionados, se comenzará por estudiar la estructura narrativa del objeto de estudio y su compleja temporalidad, también se identificará a cuál registro de textualidad (hipertextual o cibertextual) pertenece *Beyond: Two Souls*. A su vez, se pretende estudiar cuáles grados de impacto puede tener el jugador en la estructura argumental del objeto de estudio.

Por otra parte, se busca identificar un vínculo entre el realismo de la imagen en *Beyond: Two Souls* y la forma en que se construye la ilusión de realidad en el arte cinematográfico, al mismo tiempo que se lo vincula teóricamente con conceptos como *la*

hiperrealidad de Jean Baudrillard. Asimismo, se describirán en detalle las referencias cinematográficas utilizadas por el juego para emplazar al jugador en el contexto ficcional y se estudiará el rol de estas referencias en el acto de juego mismo.

Por último, se estudiarán la interfaz, tanto a nivel gráfico como a nivel de controles, las distintas formas de visualización (cámaras) y las reglas que determinan la interacción entre jugador y juego para comprender de qué forma *Beyond: Two Souls* construye, interpela y sutura al jugador/sujeto.

Dadas las características y las peculiaridades del objeto a estudiar, resultaría impráctico y tal vez imposible abarcar la totalidad del juego en un análisis de este tipo, por lo cual se resolvió segmentar el objeto de estudio en fragmentos que, no obstante, han de representar fielmente la globalidad del mismo. De este modo se trabajarán cuatro capítulos del juego, que corresponden en mayor o menor medida a lo que sería comúnmente considerado una secuencia en un film. La muestra se realizó tomando como punto de partida la perspectiva cualitativa estructural de la Grounded Theory. De acuerdo a Glaser y Strauss, el muestreo teórico “es el proceso de la recolección de datos para generar un teoría por la cual el analista conjuntamente selecciona, codifica y analiza su información y decide qué información escoger luego y dónde encontrarla para desarrollar su teoría tal como surge” (1967, p. 45). Lo que resulta interesante de esta perspectiva, y sumamente útil a efectos de dar comienzo al estudio, es que esta metodología tiene en cuenta que el conocimiento de un investigador al acercarse a su objeto es, inicialmente, insuficiente a la hora de tomar decisiones definitivas. Las primeras decisiones se basan, de acuerdo a estos autores, en “una perspectiva sociológica general y sobre un tema general y área del problema” (op. Cit, p. 45).

Los capítulos seleccionados también corresponden a un criterio de selección alternativo: se privilegiaron aquellas secuencias que introducen al jugador al relato, a las interfaces gráficas y a las mecánicas de juego correspondientes a Jodie y Aiden. Asimismo, los capítulos fueron seleccionados tomando por criterio la presencia de elementos cinematográficos (montaje, lenguaje de cámara, simulación de fotografía, puesta en escena, etc.) y su articulación tanto con los elementos propios del videojuego (*setting*, *gameplay*, montaje interactivo) como los propios de cualquier relato (modo o focalización, orden, frecuencia, duración y voz).

2. LUDOLOGÍA Y GAME STUDIES

2.1. Introducción

Si bien este objeto tiene casi medio siglo de existencia y, actualmente, ocupa una posición protagónica en el ámbito del consumo cultural, a nivel académico aún no existe un acuerdo total acerca de qué constituye un videojuego propiamente dicho. En primer lugar, esto ocurre porque el campo de estudio de los *Game Studies* es relativamente nuevo y su cuerpo teórico todavía se encuentra en desarrollo. Durante sus primeras dos décadas de historia, los videojuegos fueron ignorados por gran parte de la academia¹, y la mayoría de los estudios realizados esta época se limitaron a investigar los posibles efectos psicológicos que podrían derivar de su uso. Es a mediados de la década de 1990 (cuando los videojuegos comienzan a tener una popularidad indiscutible) que el mundo académico se interesa realmente por este objeto de estudio. Sin embargo, hasta la llegada del nuevo siglo (el 2001 es reconocido como el *year one* de la ludología²) el campo de los videojuegos era poco más que un apéndice subdesarrollado de los *Media Studies*; el estudio académico de los videojuegos constaba casi exclusivamente de aproximaciones desde disciplinas que no le son del todo propias ni ajenas. Espen Aarseth define este problema con suma claridad: “We all enter this field from somewhere else, from anthropology, sociology, narratology, semiotics, film studies, etc., and the political and ideological baggage we bring from our field inevitably determines and motivates our approaches” (2001, s/p.)³. Esta coyuntura se presta tanto para esencialismos radicales como colonialismos⁴, actitudes que es mejor evitar en este estudio. Para acercarse a un objeto complejo como el videojuego es necesario el uso de herramientas interdisciplinarias; sin ellas es imposible sentar las bases provisionales sobre las cuales se está construyendo el estudio especializado de este objeto. Sin embargo, como afirma Aarseth: “Like architecture, which contains but cannot be reduced to art history, game studies should

¹ Con la excepción de algunos textos seminales, como *The art of computer game design* (Chris Crawford, 1985). El autor de este texto se pregunta, diez años antes de que el juego cobre notoriedad como objeto de estudio, qué es, cómo se juega y cómo se diseña un videojuego.

² En el editorial de la primera edición de la revista académica *Game Studies*, publicada en Julio de 2001, Espen Aarseth se refirió a ese momento como el punto de partida de la disciplina (Aarseth, 2001).

³ “Todos entramos a este campo desde otros lugares, desde la antropología, la sociología, la narratología, la semiótica, los *film studies*, etc., y el bagaje político e ideológico que traemos de esos campos determina y motiva nuestros acercamientos de forma inevitable”. Traducción de Ignazio Acerenza.

⁴ Estas actitudes son la causa principal del debate narrato-ludológico que ha dominado la discusión teórica de estos primeros 15 años de los *Game Studies*. *Colonialismo* es el término que se ha utilizado para designar la actitud de otras áreas de estudio que pretenden anexas a los videojuegos dentro de su disciplina, mientras que los ludólogos más radicales pretenden que el estudio de los videojuegos se desarrolle exclusivamente con herramientas propias a la disciplina.

contain media studies, aesthetics, sociology etc. But it should exist as an independent academic structure, because it cannot be reduced to any of the above" (op. cit, s/p.)⁵.

Por otra parte, es difícil definir a los videojuegos porque los mismos han atravesado un sinfín de transformaciones en su corto tiempo de vida. En el espacio de 20 años, el juego ha pasado de la abstracción al hiperrealismo, de la palanca a la captura óptica de movimiento, del osciloscopio a los visores de realidad virtual, y de curiosidad tecnológica a industria multibillonaria. En palabras de James Newman: "What we might find interesting about videogames as an object of study is precisely their instability and mutability" (2004, p. 1)⁶. Analizando estos cambios y elucidando el camino que queda por recorrer, es indudable que el videojuego aún no ha adoptado su forma definitiva (si existe tal cosa). Asimismo, se ha de tener en cuenta que el término videojuego, como es utilizado popularmente, engloba un amplio abanico de objetos, géneros y plataformas. Tomando en consideración la historia del vínculo entre la academia y el videojuego, es correcto asumir que esta categoría no se ha asentado siguiendo pautas formales ni ha buscado alguna forma de sustento empírico para su construcción, sino que se ha establecido culturalmente a través del uso y la costumbre: el término videojuego, entonces, es una categoría "estrictamente nominal", como afirma Grant Tavinor (2009, p. 16). Por este motivo, resulta problemático que el videojuego englobe categorías como juegos de computadora, juegos electrónicos, juegos de consola o PC y juegos portátiles, pero que excluya otras formas de entretenimiento visual/digital, como páginas web, menús interactivos y juguetes electrónicos. El desafío radica en dar con una definición de videojuegos que, por un lado, sea lo suficientemente amplia para englobar la diversidad de objetos que pertenecen *de facto* a esta categoría (entre los cuales se encuentran los dramas interactivos como *Beyond: Two Souls*), y que, por otro, sea acotada para permitir dejar fuera a objetos que no se consideran popularmente como pertenecientes a ella. Sin embargo, Tavinor nos recuerda que:

Even a successful definition of videogames may arrive not at some fact about what videogames really are in the sort of robust sense in which water really is H₂O, but a specification that the term videogame, which is a fairly nominally contingent way of grouping a set of objects, but nevertheless a subsequently

⁵ "Como la arquitectura, que contiene, pero no puede ser reducida a la historia del arte, los game studies deberían contener los estudios sobre medios, la estética, la sociología. Pero deberían existir como una estructura académica independiente, al no poder ser reducidos a ninguna de las antedichas". Traducción de Ignazio Acerenza

⁶ "Lo que podemos encontrar de interesante sobre los videojuegos como un objeto de estudio es precisamente su inestabilidad y mutabilidad". Traducción de Ignazio Acerenza.

influential one on the development of the class, can be given a conceptual foundation in terms of necessary and sufficient conditions. (2009, p. 19)⁷

Aunque no resulta demasiado inconveniente la inconsistencia empírica del concepto videojuego (una vez establecido que el videojuego es una categoría nominal), sí es problemático definir cuáles son esas condiciones suficientes y necesarias para considerar a un videojuego como tal: dependiendo de quién escribe, éstas pueden ser unas u otras. A continuación y, con el propósito doble de explorar esas posibles condiciones y ofrecer tanto una definición como una base teórica para su comprensión, se repasarán algunas perspectivas fundamentales sobre el videojuego y su estudio.

2.2. Las reglas del juego

2.2.1. El Classic game model

Para encontrar una definición que pueda aplicarse a los juegos en formatos digitales, Jesper Juul se embarcó en la tarea de contrastar definiciones previas del juego (en su variante tradicional) de ludólogos clásicos como Johan Huizinga (1938), Roger Caillois (1958), Bernard Suits (1978), Elliott M. Avedon y Brian Sutton-Smith (1971), entre otros. Tomando en cuenta qué elementos son más prominentes en estas definiciones, se busca delimitar lo que este autor llama el *Classic game model* (2005).

De la comparación entre definiciones, son tres los aspectos que han sido trabajados casi unánimemente por la mayoría de los ludólogos clásicos. En primer lugar se encuentra el sistema organizado por las reglas de un juego, es decir, el juego en tanto conjunto de normas que sientan las bases para la interacción lúdica. En el juego de ajedrez, por ejemplo, el desarrollo de una partida se encuentra determinado por un conjunto de reglas que definen al juego mismo: determinan el orden de las jugadas, los movimientos posibles de las piezas y las condiciones de victoria/derrota. Segundo, se identifica la relación entre ese juego y el jugador. El último debe participar activamente y voluntariamente del juego (lo que Suits llama *lusory attitude*), aceptar y operar bajo el sistema de reglas, así como conocer el valor asignado a los posibles resultados de una partida. Por último, es destacada la relación entre el acto de juego y el resto del mundo (Juul, 2005a). El acto de juego, de acuerdo a algunos de estos autores,

⁷ "Incluso una exitosa definición de videojuegos puede no arribar a algún hecho sobre lo que los videojuegos realmente son, sino a una especificación de que el término videojuego, que es una manera nominalmente contingente de agrupar ciertos objetos (influyente, no obstante, en el desarrollo de la categoría) puede ser fundamentado conceptualmente en términos de condiciones necesarias y suficientes". Traducción de Ignazio Acerenza.

conlleva consecuencias que se extienden a la vida real. Éstas son, desde luego, negociadas por los jugadores, pero pueden resultar adversas y hasta fatales (por ejemplo, jugar a la ruleta rusa es aceptar como posible consecuencia del acto de juego el recibir un disparo en la sien). Otros ejemplos menos adversos pueden ser la pérdida de bienes materiales en apuestas o hasta las consecuencias sociales que pueden derivar de una victoria/derrota (aprobación/ridículo). Una definición adecuada de un juego, entonces, ha de cubrir adecuadamente los anteriores elementos tal como plantea Juul:

A game is a ruled-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable. (2005a, p. 36)⁸

Esta definición, sin embargo, no se aplica de manera adecuada a los videojuegos. Es correcto asumir que juegos y videojuegos tienen muchos aspectos en común, pero esto no debe obnubilar ante las especificidades de los últimos. Si bien admite que los videojuegos obligan a repensar el *classic game model*, Juul no se aparta demasiado de este modelo, ya que considera a los videojuegos cuya especificidad radica en ser fenómenos transmediáticos: la consola/computadora no es más que una de las tantas plataformas que componen la ecología transmedia⁹ del juego. Su presencia en el medio digital es, entonces, meramente accidental: “There is no set of equipment or material support common to all games. What is common, however, is a specific sort of support, namely the upholding of the rules” (Juul, 2005a, p. 43)¹⁰. Es imposible ignorar las continuidades entre juegos y videojuegos si se tienen en cuenta las incontables implementaciones¹¹ y adaptaciones¹² de juegos clásicos a las plataformas digitales. Prácticamente todos los juegos clásicos tienen su adaptación a la PC, lo cual da cuenta de la gran adaptabilidad de las mecánicas y sistemas de reglas de los juegos tradicionales a dichas plataformas digitales. Mientras que son menos frecuentes las

⁸ "Un juego es un sistema basado en reglas con un desenlace variable y cuantificable, donde los distintos desenlaces tienen asignados diferentes valores, el jugador ejerce esfuerzo para influenciar ese desenlace, se siente emocionalmente vinculado a él y las consecuencias de la actividad son negociables". Traducción de Ignazio Acerenza

⁹ Juul articula esta parte de su estudio sobre lo trabajado por Henry Jenkins en *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006). El concepto de *convergencia mediática* será trabajado en detalle en el marco referencial.

¹⁰ “No hay un equipamiento o soporte material común a todos los juegos. Lo que tienen en común, no obstante, es un tipo de soporte específico: el cumplimiento de las reglas” Traducción de Ignazio Acerenza

¹¹ Es posible importar prácticamente todos los juegos tradicionales, como Ajedrez y Mahjong, a plataformas digitales sin que se vean afectadas las mecánicas de los juegos de origen.

¹² Por ejemplo, se puede considerar la serie de juegos *Fifa* (EA Games) como una adaptación videolúdica del deporte fútbol en la que se sustituye la acción física del juego por una simulación aproximada (y muy rudimentaria) de las reglas y mecánicas del mismo.

adaptaciones de videojuegos a juegos de mesa¹³ y más aún lo son a los deportes¹⁴, su existencia contribuye de todas formas a la estrecha relación entre el medio videolúdico y su predecesor.

De acuerdo a Juul, la diferencia entre juegos y videojuegos reside en la plataforma de la cual disponen para la articulación del *Computation* y el *Game state*. El primero de los términos refiere a donde se almacenan las reglas y se calculan los resultados de las instancias de juego, y el segundo a la actualización del estado del juego en base a las condiciones provistas por la primera categoría. En los juegos tradicionales, las reglas son aprendidas y memorizadas por el jugador, y el avance del juego generalmente se registra en puntajes anotados, posición de fichas en un tablero y cartas en la mesa. En los videojuegos, las reglas son almacenadas y computadas en la memoria de la PC, y el avance del juego se encuentra expresado gráficamente en la pantalla de la computadora (op. cit., p. 60).

Sin embargo, esta manera de concebir el videojuego en virtud de los sistemas de reglas que implementa resulta problemática por varios motivos. El primero de ellos es que este modelo deja en sus márgenes gran parte de lo que son videojuegos *de facto*: caen fuera de esta definición aquellos sin objetivos imperativos, sin un sistema de victoria/derrota basado en reglas, juegos de exploración libre (denominados *Sandbox games*), simuladores y MMO, entre otros, que pueden no organizarse en torno a resultados variables y cuantificables.¹⁵ *Beyond: Two Souls*, en tanto *film/drama interactivo*, no se organiza en torno al juego organizado en reglas: el objeto de estudio no presenta al jugador otras metas que la de hacer avanzar la trama y decidir/averiguar qué ocurre a continuación con los personajes, motivo por el cual cae fuera del modelo de videojuego descrito por Juul. En segundo lugar, es posible optar por ignorar las reglas de los juegos y los objetivos impuestos por los mismos para adoptar modalidades de juego libre en un sinnúmero de ejemplos que claramente caen dentro del modelo clásico, lo cual los pondría, dependiendo de su uso, en las categorías juegos, *borderline*¹⁶ y no-juegos a la vez¹⁷. Se puede decir que incluso pueden romperse las normas

¹³ *Pokémon* (GameFreak, 1996), *Civilization* (Microprose, 1991) y *Pac-man* (Namco 1980) son algunos de los juegos que tienen versiones en juegos de mesa y cartas. En ellos se recrean, de manera aproximada, las reglas y mecánicas de los juegos de origen.

¹⁴ Un ejemplo de partida de Airsoft cuyas reglas han sido adaptadas al videojuego de disparos en primera persona *Counterstrike* (Valve, 1999), disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=5ysXFIRglys>

¹⁵ Los ejemplos más populares de este estilo de juegos son *Minecraft* (Mojang, 2011), *The Sims* (Maxis, 2000) y *SimCity* (Maxis, 1989).

¹⁶ Categoría utilizada por Juul para ubicar a los videojuegos que se encuentran en los márgenes de su definición de juego. Los juegos de azar y juegos de final abierto como *The Sims* (1999) y *SimCity* (1989) se encuentran en esta categoría, de acuerdo al autor.

¹⁷ En un juego de carreras uno puede, si así lo desea, detener el coche para admirar el paisaje, o conducir a contramano con el objetivo de impactar con los otros competidores

utilizando *glitches* o inclusive *softwares* externos (llamados *hacks*) para lograr numerosas interacciones que originalmente no han sido contempladas por el diseñador.¹⁸

2.2.2. *Paidea y Ludus*

El trabajo de Gonzalo Frasca resulta especialmente interesante en este punto. Su recuperación de los términos *paidea* y *ludus*, utilizados inicialmente por Roger Caillois (1967), y su adaptación de estos términos teniendo en cuenta el significado dual de *Jeu* de Andre Lalande (1928)¹⁹ pueden ofrecer el marco conceptual para comprender cómo hay más de una manera de ser un videojuego. *Paidea*, como la concibe Frasca, es "Prodigality of physical or mental activity which has no immediate useful objective, nor defined objective, and whose only reason to be is based in the pleasure experimented by the player" (Lalande en Frasca, 1999, s.p.)²⁰. La segunda, *ludus*, "is a particular kind of *paidea*, defined as an activity organized under a system of rules that defines a victory or a defeat, a gain or a loss." (op cit)²¹. Desde esta perspectiva, las instancias de juego libre, los juegos de azar y los simuladores caerían dentro de la categoría *paidea*, mientras que el juego organizado por un sistema de reglas y posible resultado victoria/derrota (el modelo clásico al que refiere Juul) pertenecería a la categoría *ludus*. Sin embargo, la modalidad *paidea* no carece de reglas por completo. Existen las normas y objetivos auto-impuestos por el jugador (objetivos personales, preferencias de juego y juego de roles) y lo que Frasca denomina "reglas de manipulación" (2003, p. 231), es decir, lo que el juego permite/no permite hacer a través de la implementación de sus mecánicas (por ejemplo, los juegos de disparos no permiten a los jugadores optar por un cese al fuego ni formas de interacción no violenta entre los equipos). Asimismo, las fronteras entre estas modalidades de juego no son del todo claras: es posible

¹⁸ En el videojuego *Super Mario World* (1990), por ejemplo, es posible saltarse todos los niveles y pasar directamente a los créditos finales realizando una cierta secuencia de acciones que dispara un error en la programación del juego. En algunos juegos de disparos, como es el caso de *Doom* (1993, Bethesda) y *Quake* (1996, Id Software), ciertos jugadores se percataron de que es posible acceder a áreas de los niveles que normalmente están fuera del alcance del jugador disparando un lanzacohetes directamente a los pies del personaje. En cuanto a *hacks*, los más frecuentes son aquellos que permiten a los personajes ver a través de las paredes (*wall-hacks*) y disparar automáticamente con precisión absoluta. Su uso se da mayoritariamente en juegos en línea.

¹⁹ Lalande afirma que en algunos idiomas, *game* y *play* son palabras diferentes, no siendo así en el francés. Mientras que el término *game* significa juego, *play* refiere a la actividad, el acto de jugar.

²⁰ "prodigalidad de la actividad mental o física que no tiene un objetivo inmediato útil, ni un objetivo definido, y cuya única razón de ser está basada en el placer experimentado por el jugador".

²¹ "un tipo particular de *paidea*, definido como una actividad organizada bajo un sistema de reglas que define una victoria o una derrota, una ganancia o una derrota"

argumentar que la modalidad depende también de la postura que tome el jugador respecto al juego.

Un buen ejemplo de esto es *Minecraft* (Mojang, 2011). El juego, editado independientemente por la empresa Mojang, se distingue precisamente porque no tiene un objetivo predeterminado. Aunque ciertas decisiones de diseño nos dan la pista de que el juego se encuentra en el ámbito de los géneros de supervivencia y exploración, el sistema del juego permite un sinnúmero de interacciones que escapan a estos géneros: desde modalidades de *Deathmatch* y *Capture the Flag*²² organizadas por grupos de jugadores en línea (*ludus*), al uso del sistema de construcción del juego para crear una calculadora utilizando sólo recursos *in-game*²³ o generar calabozos y mundos que otros usuarios puedan explorar (*paidea*). Incluso hay quienes utilizan el juego como plataforma artística, valiéndose de las herramientas de construcción con fines arquitectónicos/paisajísticos. La potestad de determinar el modo de juego, empero, recae siempre en el jugador: se puede elegir establecer un sistema de reglas para transformar un juego *paidea* en *ludus*, así como, de manera inversa, es posible decidir no cumplir con las reglas y objetivos de un juego y jugar libremente, convirtiendo al juego en *paidea*.

Las posibilidades de elegir en qué modalidad se opera al jugar un videojuego crecen a medida que éstos van adquiriendo una mayor complejidad en su sistema de reglas y en el rango de interacciones que permiten entre jugadores y el mundo de juego. Estas posibilidades se acentúan gracias al detalle y la diversidad de esas posibles interacciones, la menor restricción en las reglas del juego y de manipulación, la apertura a estilos de juego emergentes y la posibilidad de que el jugador intervenga en el código mismo del juego²⁴. Los videojuegos, además, tienen el potencial de ser plataformas o medios en sí mismos, en la medida que permiten una plétora de modos de interacción, maneras a través de las cuales el jugador puede acercarse al juego y definirlo.²⁵

²² *Deathmatch* es un modo de juego en el cual los jugadores, individualmente o en equipos, tienen el objetivo de eliminar a sus contrincantes, siendo el ganador el último superviviente o el que cuente con un mayor número de víctimas. El objetivo en *capture the flag* es que los jugadores lleven una bandera (u otro tipo de objeto) desde la base enemiga a su propia base, evitando al mismo tiempo la captura de su bandera.

²³ El jugador que creó la calculadora utilizó las herramientas de construcción y ciertas combinaciones de bloques, pistones y conectores para formar el artefacto. Una demostración del funcionamiento de la calculadora se encuentra disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=PiKWqpnqY7o>

²⁴ Algunos de los videojuegos mencionados, como *Counterstrike* (Valve, 1999), tuvieron sus comienzos como modificaciones (o Mods) generados por las comunidades de usuarios de sus juegos de origen. Muy a menudo estos juegos se vuelven más populares que sus juegos de origen. Tal es el caso del juego *DotA* (Valve, 2012), que, habiendo sido creado utilizando las herramientas de creación de niveles del juego *Warcraft 3* (Blizzard, 2003) cobró tal popularidad que dio vida a un género de videojuegos denominados MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).

²⁵ Hace muchos años que existe un término dedicado a expresar la idea de un juego dentro de un juego:

2.3. El problema del relato en los videojuegos.

2.3.1. *Narratología versus Ludología: definiendo los bandos.*

Si bien su misma existencia se encuentra disputada en el ámbito de los *Game Studies* (Frasca, 2003; Murray, 2005) es posible afirmar, sin miedo a incurrir en la exageración o el equívoco, que nada ha transformado la topografía de esta disciplina como lo ha hecho el llamado debate entre narratología y ludología que se desarrolló en los primeros diez años de este nuevo campo de estudio. La discusión se desarrolla, por un lado, a nivel ontológico (¿Son los videojuegos intrínsecamente narrativos? ¿Qué tan fuertes son los vínculos del videojuego con otros tipos de relato?) y, por otro, metodológico (¿Es posible trabajar los videojuegos con las mismas herramientas con las que se trabajan los relatos tradicionales?).

En su tesis doctoral, Brenda Laurel (1993) propone la computadora como un nuevo medio en el cual se puede desarrollar un teatro participativo, tomando como punto de partida la poética aristotélica. Afirma que el verdadero potencial de la computadora no se encuentra en “its ability to perform calculation but in its capacity to represent action in which humans could participate” (Laurel en Frasca, 2003, p. 15)²⁶. Janet Murray (1997), en cambio, imagina el futuro de los videojuegos como la Holocubierta de *Star Trek*: un medio de gran potencial representacional, inmersivo y expresivo. Murray ubica al videojuego dentro de una categoría extendida de *storytelling* que ella denomina *cyberdrama*, cuya estética se articula sobre la inmersión, la actuación y la transformación. Por último, Marie-Laure Ryan (2000) centra su atención sobre el estudio de las posibilidades narrativas de los hipertextos, una nueva forma de texto que se caracteriza por “la subversión de la idea de texto como obra unitaria y estable, la estructura no-lineal de los contenidos, la interactividad entre usuario y sistema, y la redefinición de los roles de autor y lector, asumiendo al lector casi como co-autor del texto.” (Latorre, 2010, p. 64).²⁷ A su vez, Ryan explora las posibilidades que ofrecen la construcción de una poética de la interactividad y la problematización del concepto de realidad en espacios virtuales (tomando como partida el concepto de simulacro de Jean Baudrillard). Estos han sido los principales textos que han dado forma al discurso narratológico, a pesar de que

minigame. Desde luego, habría que dignificar un poco este concepto mayoritariamente dedicado a los bonus-stages (juegos que se encuentran usualmente entre niveles o capítulos del videojuegos principal), pero lamentablemente no es el objeto de este estudio.

²⁶ "su habilidad para realizar cálculos, sino en su capacidad para representar acción en la que los humanos pueden participar". Traducción de Ignazio Acerenza.

²⁷ Hipertexto, término originalmente acuñado por George Landow, es una disposición de la información textual en vínculos interconectados que permiten al usuario una lectura no lineal de los mismos.

ninguna de estas autoras se ha suscrito al bando narratológico (o, como distingue Frasca, *narrativista*) en materia del debate en el cual se vieron envueltas.

En cuanto al lado ludológico de la discusión, no es correcto afirmar que los ludólogos hayan negado la posibilidad de que los videojuegos cuenten historias. Algunos de los principales exponentes de los *game studies*, como Juul, Frasca y Aarseth, dedican una porción considerable de su obra a explorar las posibilidades de la ficción en los videojuegos y sus vínculos/diferencias a nivel estructural. Incluso Eskelinen, cuya posición es considerada por varios autores (Simmons, Klevjer) como radical, ha dedicado gran parte de *Cybertext Poetics* (2012) al trabajo sobre la teoría narratológica de Genette. Es solamente a nivel formal que los ludólogos se han resistido a aceptar a la narración como un elemento constitutivo e indispensable del videojuego. Sin duda, existen juegos desprovistos por completo de narraciones, como es el caso de *Pong* (Atari, 1972), *Tetris* (Pázhitnov, 1984) y los juegos que simulan deportes, como las sagas *Fifa* o *Madden* (EA Games). Considerar a estos juegos como relatos sería considerar que sus contrapartes reales (el ping-pong, los puzzles, los juegos de mesa y las cartas y los deportes) lo son también.

Se puede responder a este argumento ampliando el concepto de relato para abarcar instancias lúdicas, en la medida de que también constan de una sucesión de hechos dispuesta en una estructura típicamente aristotélica de comienzo-medio/desarrollo-fin, pero una concepción tan amplia del relato lo volvería prácticamente inutilizable como categoría de análisis (Tavinor, 2010).

2.3.2. Representación y Simulación

El trabajo de Gonzalo Frasca plantea una alternativa interesante: es posible argumentar que hay una clara distinción entre generar narrativas y *ser* un objeto narrativo (Frasca, 1999), ya que los videojuegos son diferentes de las narraciones porque no están basados en la representación, sino en una estructura semiótica alternativa denominada *simulación* (Frasca, 2003, p.1). El concepto de simulación es definido por Frasca de la siguiente manera:

To simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system. The key term here is "behavior". Simulation does not simply retain the-generally audiovisual-characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors.

This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions. (Frasca, 2003, p. 3) ²⁸

Desde esta perspectiva, más que una secuencia ordenada de signos, la simulación es un “generador de secuencias”. Una representación pictórica puede darnos información acerca de qué forma y color tiene un determinado objeto, mientras que una simulación puede describir cómo se comporta (Frasca, 2001, p.3). Por otro lado, mientras que un relato es la progresión ordenada de acciones en el tiempo, una simulación pone en manos del jugador la intervención sobre las variables que dan forma a esas mismas acciones, alterando su resultado:

A film about a plane landing is a narrative: an observer could interpret it in different ways (i.e. “it’s a normal landing” or “it’s an emergency landing”) but she cannot manipulate it and influence on how the plane will land since film sequences are fixed and unalterable. On the other hand, the flight simulator allows the player to perform actions that will modify the behavior of the system in a way that is similar to the behavior of the actual plane. (Frasca, 2003, p.224) ²⁹

Sin embargo, el concepto de simulación de Frasca no propone una ruptura total con la noción de relato: el mismo se encuentra integrado en las simulaciones, que constan de cuatro niveles. Es en el primero de dichos niveles que se encuentran precisamente los elementos narrativos de una simulación: el contexto, las representaciones, eventos, personajes y escenarios ³⁰. Este nivel puede relacionarse con el concepto de *setting*, es decir, “las circunstancias espaciotemporales en donde los eventos de una narración ocurren” (Frasca, 1999). El *setting* es la historia, el escenario, el entorno en el cual se desarrolla la acción de un juego. Es interesante destacar que, al tratarse de un concepto que tiene como uno de sus componentes una coordenada temporal, se implica con éste el progreso ordenado de ciertas acciones en el tiempo, que para la narratología es una de las bases del relato.

²⁸ “Simular es modelar un sistema a través de un sistema diferente que mantiene (para alguien) algunos de los comportamientos del sistema original. El término clave aquí es ‘comportamiento’. La simulación no se limita a retener las características –generalmente audiovisuales– del objeto sino que también incluye un modelo de sus comportamientos. Este modelo responde a ciertos estímulos (el ingreso de data, el apretar de botones o movimientos de control), de acuerdo a un conjunto de condiciones.” Traducción de Ignazio Acerenza.

²⁹ “Un filme acerca del aterrizaje de un avión es una narrativa: un observador podría interpretarlo en diferentes maneras (por ejemplo, ‘es un aterrizaje normal’ o ‘es un aterrizaje de emergencia’) pero no se puede manipular o influenciar cómo va a aterrizar el avión, ya que las secuencias fílmicas son fijas e inalterables. Por otro lado, el simulador de vuelo permite al jugador realizar acciones que afectarán el comportamiento del sistema en una manera similar al comportamiento de un avión real.” Traducción de Ignazio Acerenza.

³⁰ Los otros tres niveles se encuentran relacionados con las reglas. El segundo nivel es el de las reglas de manipulación, es decir, lo que el jugador puede o no hacer dentro del modelo. El tercer nivel corresponde a las reglas y objetivos (lo que el jugador debe hacer para ganar). El cuarto nivel, por último, se relaciona con las meta-reglas, la posibilidad del jugador de intervenir sobre los primeros tres niveles. (Frasca, 2003, p.232).

Del concepto de simulación se pueden extraer dos reflexiones. Primero, la respuesta a los *inputs* del jugador lo ubican en un lugar central y activo en relación con el sistema que manipula. Segundo, podemos afirmar que la simulación nunca puede ser tomada como texto en el sentido tradicional, es decir, un ordenamiento de signos con un significado o sentido prefigurado por un autor. En la simulación, en cambio, existe el potencial de construir, con la participación activa del usuario, una variedad de secuencias sónicas que derivan en significados diferentes.

2.3.3. *Textos ergódicos y cibertextos*

Este concepto de Frasca puede ser vinculado con la noción de cibertexto de Aarseth. Se trata de un cierto tipo de textos, como pueden ser el *I-Ching* o *Rayuela* de Julio Cortázar (1963), cuya lectura depende en gran medida de un involucramiento activo del lector no sólo a nivel interpretativo o selectivo (como es el caso de los hipertextos): el lector también debe participar en la configuración misma del texto. Esto se realiza, en el *I-Ching*, arrojando monedas o dividiendo varillas de milenrama para generar la secuencia numérica a través de la cual se consultará el texto. En *Rayuela*, el lector debe configurar el texto a través de la elección de un orden de lectura y selección de los capítulos. Aarseth define el acto configurativo como esencial para este tipo de textos: de acuerdo a este autor, lo que caracteriza al cibertexto es el esfuerzo no-trivial o *ergódico*³¹ que el lector debe realizar para atravesarlo (Aarseth, 1997, pág. 1). Este denuedo, de acuerdo a Aarseth, ha de practicarse sobre el texto mismo, es decir, no sólo ocurre en la mente del lector. Esto da mayor sustento a la noción de que el esfuerzo del jugador es configurativo y no sólo interpretativo:

In games we have to produce, encounter and respond to variable sequences of action. Of course, there is a crucial difference separating these practices from each other: in art we have to configure in order to be able to interpret, whereas in games we have to interpret in order to be able to configure (Eskilinen and Tronstad, 2003, p.197).³²

En los cibertextos, el lector/jugador/usuario debe interpretar y configurar las secuencias de signos presentados ante él para construir en base a ellas el significado del texto.

³¹ El término ergódico es un neologismo acuñado por Aarseth, compuesto de las palabras griegas *ergon* (trabajo) y *hodos* (camino).

³² “En los juegos debemos producir, encontrar y responder a secuencias de acción variables. Desde luego, hay una diferencia crucial que separa estas prácticas entre sí: en el arte debemos configurar para poder interpretar, mientras que en los juegos debemos interpretar para poder configurar.” Traducción de Ignazio Acerenza.

Esto implica elegir constantemente entre trayectorias y estrategias de lectura alternativas, y un cierto esfuerzo practicado sobre el texto para darle forma. En los videojuegos, corresponde al jugador tomar un gran número de decisiones que resultan claves para el desarrollo del sentido del texto videolúdico: estas decisiones lo afectan tanto a nivel micro-estructural, de las acciones tomadas en el contexto del *gameplay*, como macro-estructural, de las decisiones que afectan la estructura de la historia. Tomar esas decisiones implica tener en consideración que las demás opciones se encontrarán inhabilitadas (haciendo accesibles/inaccesibles ciertas partes del juego) y que esta decisión es significativa en el resultado final de la sesión de juego: si bien existen más de veinte finales posibles y un centenar de combinaciones de eventos menores, en las variaciones de *timing* y secuencia de las acciones del jugador se esconden infinitos relatos potenciales para la historia de *Beyond: Two Souls*³³. Sin embargo, no hace falta buscar un videojuego de última generación con una estructura narrativa ramificada para ilustrar este punto. Todos los videojuegos implican la elección de ciertas estrategias sobre otras y la toma de decisiones que afectan el desarrollo de la sesión de juego: estas elecciones pueden entenderse como parte de la práctica configurativa a la cual refieren Eskelinen y Tronstad³⁴.

2.3.4. En defensa del setting

Hay quienes afirman, no obstante, que los juegos existen al margen de sus contextos ficcionales: en el juego de ajedrez, tanto da que las piezas representen soldados y reyes en lo que afecta a la mecánica de juego: a estos aspectos importa sólo la función que cumple cada respectiva pieza en el juego (Juul, 1998)³⁵. Sin embargo, podemos argumentar que el *setting* de un videojuego, los escenarios, paisajes y niveles donde ocurren las acciones, se encuentra configurado para estar abierto a la intervención, en mayor o menor medida, del jugador. El diseño de un nivel puede variar de acuerdo a la situación ficcional que el juego intenta construir: la arquitectura de un nivel, el tipo de objetos y herramientas que el jugador puede

³³ Los conceptos de narración, relato e historia serán trabajados en detalle en el capítulo dedicado a la narratología.

³⁴ En un videojuego de disparos en primera persona (FPS es su sigla en inglés), el jugador debe elegir qué arma utilizar, cuando disparar y dónde cubrirse. Todas estas decisiones tendrán efecto en cómo se desarrolla su sesión de juego.

³⁵ Frasca afirma algo similar: cambiar las texturas del videojuego *Quake* (1998), por ejemplo, podría transformar el juego de disparos futurista en un enfrentamiento entre israelíes y palestinos. Sin embargo, las reglas del juego permanecerían inalteradas (2003, p.10). Cabe destacar, no obstante, que ni Juul ni Frasca concluyen que el setting narrativo es irrelevante; sólo afirman que no es una característica esencial y necesaria en un videojuego.

utilizar y la misma forma de interactuar con el mundo presentado por el videojuego se encuentran afectados, en grados variables, por el *setting* narrativo. Nadie espera encontrar un rifle de asalto en un juego de rol ambientado en Europa medieval, del mismo modo que es difícil imaginar un caballero como el antagonista a derrotar en un juego de ciencia ficción futurista. Esto implica que el relato puede ser una parte integral del juego en su dimensión estructural. Es posible argumentar, incluso, que la práctica de la configuración a la que refieren Aarseth y Frasca requiere, entre otras cosas, de una comprensión del contexto narrativo como parte de las competencias que el jugador aplica a la práctica configurativa de los cibertextos. David Buckingham y Andrew Burn (2006, p.2) sugieren que ser jugador requiere aceptar y comprender un cierto “pacto lúdico” (un término análogo al pacto ficcional de Umberto Eco) para poder jugar un juego. Esto significa que el jugador debe saber que está jugando, a qué está jugando y en qué maneras se espera que juegue para producir una sesión de juego exitosa. Por otra parte, se puede argumentar que el *setting* narrativo contribuye a generar lo que se podría llamar un “jugador modelo”, es decir, el contexto ficcional en el cual se encuentra emplazado un juego contribuye a posicionar al jugador en relación a las conductas de juego que se esperan de él³⁶.

2.3.5. Hacia una redefinición del videojuego

Para evitar la problemática definatoria que rodea a los videojuegos (de la cual el anterior capítulo ha sido apenas una introducción) resulta muy útil el trabajo realizado por Grant Tavinor, que logra conciliar ambas posturas respecto al videojuego de manera sorprendentemente simple. Este autor afirma que podemos definir un determinado objeto como un videojuego si cumple con un conjunto básico de condiciones. Debe tratarse, antes que nada, de un artefacto inscripto en un medio digital visual. Esto excluye, de manera muy conveniente, juegos de mesa y juguetes electrónicos. Debe también tener por intención ser objeto de entretenimiento, lo cual separa a los videojuegos de otro tipo de programas o herramientas digitales que puedan disponer de una interfaz visual, pero cuya finalidad no es entretener al usuario. Por último, Tavinor hace referencia al debate entre narratólogos y ludólogos al afirmar que este objeto debe lograr ser entretenido de alguna de las maneras

³⁶ El concepto de jugador modelo ha sido trabajado con anterioridad por autores como Frasca (2001) y Chandler-Noriega (2005) y será uno de los puntos a trabajar durante el capítulo del análisis dedicado a *Welcome to the CIA*.

siguientes: ha de ofrecer diversión y disfrute a través del *gameplay*³⁷ *estructurado en torno a reglas y/o en tanto ficción interactiva* (Tavinor, 2009, pag. 26). Este último punto termina de separar a los videojuegos de otros medios visuales interactivos que sean creados con fines de entretenimiento, como menús interactivos en DVD o páginas web de entretenimiento. De esta forma, Tavinor ofrece, con su definición, un amplio marco sobre el cual trabajar dramas/filmes interactivos como *Beyond: Two Souls*, en la medida que permite incluirlos dentro de la categoría videojuego no por sólo por la disposición de reglas que lo componen, sino por su carácter ficcional interactivo.

2.4. El espacio videolúdico y la construcción del sujeto.

Henry Jenkins afirmó que la experiencia de los videojuegos nunca puede ser reducida a la experiencia de una historia (2004, p.120). A esta aseveración se añadiría que considerar a un juego sólo en base al criterio de sus reglas y elementos lúdicos es igualmente reductor. Entender un drama interactivo como *Beyond: Two Souls* como un conjunto de interacciones mediadas por reglas es tan limitante como describirlo como un filme o una novela.

Si, en un denodado esfuerzo de síntesis, hubiera que reducir la experiencia del videojuego a un único aspecto, éste no sería la historia ni las reglas, sino la relación del jugador con el espacio. Es en esta dimensión en que se encuentran la ficción y las reglas de juego: “the level design of a game world can present a fictional world and determine what players can and cannot do at the same time” (Juul, 2005, p.163)³⁸. El espacio del juego es una herramienta poderosa a través de la cual los diseñadores pueden expresar muchas facetas de éste: narrativa, *setting*, conceptos, reglas, soluciones y significados. Intentar entender a los videojuegos en función de su manejo de los recursos espaciales es un buen ejercicio: si uno se fija qué domina temáticamente a la gran mayoría de los videojuegos contemporáneos (en su mayoría narrativos), encuentra que es la progresión de una historia a través del descubrimiento de sucesivos espacios.³⁹

Al mismo tiempo, la práctica del juego generalmente consiste en el manejo de elementos relacionados al espacio, entiéndase la sucesión de eventos, desafíos y obstáculos

³⁷ Con *gameplay* se hace referencia al “grado y el tipo de interactividad que el juego incluye; es decir, cómo el jugador puede interactuar con el universo ficcional del juego y cómo ese universo reacciona a las decisiones y acciones del jugador” (Juul, 2005, p. 87).

³⁸ “El diseño de niveles en un videojuego puede presentar un mundo ficcional y determinar qué pueden o no hacer los jugadores al mismo tiempo” Traducción de Ignazio Acerenza.

³⁹ *Environmental narrative* (Narrativa ambiental) es el término que elige Jenkins para describir cómo los videojuegos estructuran la narrativa en función de la exploración espacial. El término será trabajado en mayor detalle en el capítulo del marco teórico dedicado al cine.

que se interponen entre un espacio ocupado por el jugador y el espacio siguiente. Jenkins llegó a esta conclusión: “Once immersed in playing, we don't really care whether we rescue Princess Toadstool or not, all that matters is staying alive long enough to move between levels, to see what spectacle awaits for us on the next screen”⁴⁰ (1995, p.61) De acuerdo a este autor, es el deseo explorar un espacio el que lleva al jugador a trabajar en concordancia con las reglas del juego y hacer avanzar la historia. La recompensa más frecuente en el videojuego es el regalo de un próximo nivel, un nuevo espacio a explorar. En palabras de Dan Golding, es posible “Conceptualise videogames as a medium of “site-seeing”: of mobility, haptics, and voyagers replacing immobility, optics and voyeurs”⁴¹ (Goulding, p.11 2008). No obstante, es imposible no reconocer que el espacio del videojuego representa solamente una parte del espacio real que se encuentra ante el jugador, ya que el videojuego siempre se performa a través de un televisor o pantalla de algún tipo:

Despite the dominant view that distinguishes video game space from other spatial representations as navigable space, someone who engages with the screen space of a video game must first and foremost rest at an ideal viewing spot in physical space, which is in accord with the requirements of a proper screening. In other words, one's illusory experience of navigable space becomes possible only if one's body in physical space occupies the visual center on which the scenographic arrangement relies in order to function. (Altug Işığın, 2013)⁴²

Esta disposición del cuerpo del jugador es típicamente espectral y puede rastrearse, como afirma este autor, al teatro antiguo, ordenado visualmente de acuerdo a la geometría de Euclides y, posteriormente, a la concepción cartesiana del espacio.⁴³ Este modo de representación y la posición del espectador que implica es, de acuerdo a Işığın, la base para las tecnologías de representación gráfica en imágenes generadas por computadora, animación

⁴⁰ “Una vez inmersos en el juego, no nos importa en verdad si rescatamos a la princesa Toadstool o no. Todo lo que importa es avanzar al siguiente nivel, ver qué espectáculo nos espera en la próxima pantalla.”

⁴¹ “conceptualizar al videojuego como un medio en el cual la movilidad, la háptica y los viajeros reemplazan a la inmovilidad, la óptica y a los *voyeurs*.” Traducción de Ignazio Acerenza.

⁴² “A pesar de la postura dominante que distingue al espacio del videojuego de otras formas de representación espacial en tanto espacio navegable, quien se relaciona con el espacio de la pantalla de un videojuego debe, ante todo, descansar en un punto físico de visualización ideal, lo cual está de acuerdo con los requerimientos de una proyección. En otras palabras, la experiencia ilusoria del espacio navegable se vuelve posible solo si el cuerpo de uno se encuentra físicamente ubicado en el centro visual del cual el arreglo escenográfico depende para funcionar.” Traducción de Ignazio Acerenza.

⁴³ La geometría de Euclides, su concepción del espacio tridimensional y el trabajo de los renacentistas como Filippo Brunelleschi y León Battista Alberti, son las bases para la perspectiva cartesiana, que transforma la altura, el ancho y el largo en los ejes X, Y, Z. La perspectiva lineal de Descartes opera a través de la representación de la luz que, proveniente de una escena, atraviesa el encuadre imaginario de la pintura para llegar al ojo del pintor. La perspectiva se ve completa con un horizonte visible o insinuado y con la proyección de puntos de fuga hacia los cuales las líneas confluyen para simular los efectos de la visión humana.

y videojuegos (Işığın, 2013). La navegabilidad del espacio videolúdico y el rol activo del jugador, frecuentemente asociado a valores como el de inmersión, interactividad y agencia, contrastan con la manera en que se utiliza la pantalla en los videojuegos. Entonces, a nivel de la interacción con el usuario, hablamos de simulación y de participación activa por parte del mismo, pero en el marco de la propia configuración material del juego el usuario permanece un espectador, situándose inmóvil frente a un escenario: “a fastened eye that sees what is brought to its sight”⁴⁴ (Florenski en Işığın, 2013).

Işığın trabaja estas dualidades problemáticas del videojuego y concluye que los videojuegos han dado prioridad a la perspectiva lineal, asignando a ésta valores de realismo y tangibilidad de la misma forma que lo han hecho otros medios basados en la representación. De igual manera que en la ficción televisiva y fílmica, los videojuegos operan bajo la asunción de que la pantalla es transparente y que el jugador puede integrarse al espacio de juego. Sin embargo, esto resulta problemático ya que: “to sit at a computer and handle a mouse and keyboard is to be physically positioned; to misrecognize oneself as the addressee of the screen's discourse is to be interpellated as a subject”⁴⁵ (op cit.). El problema reside en que la presencia del sujeto implica exactamente lo contrario a la integración con su objeto. Aarseth resume esta dualidad de la siguiente manera: “one is in the world, but not of the world”⁴⁶ (Aarseth citado en Işığın, 2013). Esto podemos vincularlo no sólo con la posición que toman los jugadores durante el juego, sino también con la que adoptan los estudiosos del juego cuando analizan la relación entre juego y usuario: “Game researchers often maintain a distinction between an outsider position that acts “upon” the world and an insider position that acts “within” the world, or they put a player’s relationship to game space as a half inside/half outside position”⁴⁷(op cit.). Tal vez Işığın se refiere a la postura de Juul, que alude a los videojuegos como *Half-Real* para distinguir entre las acciones ficcionales dentro del espacio del videojuego y las acciones reales del usuario (Juul, 2005). Por ejemplo, en el juego *Rogue Squadron* (Factor 5, 1998), y en términos ficcionales, uno puede volar el Halcón Milenario y liberar la ciudad de Mos Eisley de la amenaza de un escuadrón de bombarderos TIE (*Rogue Squadron*, 1998). En la realidad, uno se ha limitado a practicar comandos sobre un control y superar un nivel de un videojuego.

⁴⁴ “Un ojo fijo que ve lo que es puesto ante su vista.” Traducción de Ignazio Acerenza.

⁴⁵ “Sentarse en una computadora, manipular un mouse y un teclado es estar posicionado físicamente; reconocerse a uno mismo como el destinatario del discurso de la pantalla es ser interpelado como sujeto.” Traducción de Ignazio Acerenza.

⁴⁶ “Uno está en el mundo, pero no proviene del mundo”. Traducción de Ignazio Acerenza.

⁴⁷ Los investigadores a menudo mantienen una distinción entre la posición de afuera que actúa ‘en’ el mundo y la posición interior que actúa ‘dentro’ del mundo, o colocan la relación del jugador con el espacio del juego como una posición a medio camino entre dentro y fuera”

Asimismo, las palabras de Işığın remiten al trabajo de Louis Althusser, en particular a su ensayo *Ideology and Ideological State Apparatuses* (1970). El trabajo de este autor apunta a comprender cómo funciona la red de mecanismos a través de los cuales órganos de la sociedad capitalista contemporánea reproducen sus variadas relaciones de producción. Las industrias del entretenimiento, como la cinematográfica o la editorial, son algunas de las instituciones a las que Althusser denomina como *aparatos ideológicos del Estado*. La función de estos aparatos, de acuerdo a Matt Garite, es construir a las personas como 'sujetos' al 'representar la relación imaginaria de los individuos con sus condiciones de existencia reales. La función del sujeto en la teoría de Althusser es ser el punto en el cual la ideología sienta sus bases, al mismo tiempo que el sujeto es construido a través y desde la ideología. Ser un sujeto implica, de acuerdo a Matt Garite, ser “Simultaneously both the free-thinking subject of consciousness, the grammatical subject of a sentence, and finally, a position of dependence and submission in relation to the power or authority of another.” (Garite, S/F., p.6).⁴⁸ El sujeto en los videojuegos se reconoce a sí mismo en la pantalla, identifica su perspectiva visual como central en la representación, su rol como protagónico en el relato y se considera a sí mismo en libertad de acción y pensamiento, al mismo tiempo que se encuentra sujeto al espectáculo y a las condiciones impuestas por las reglas de juego y manipulación.

⁴⁸ “simultáneamente el sujeto de la conciencia librepensante, el sujeto gramatical de una oración y, finalmente, ocupar una posición de dependencia y sujeción en relación al poder o la autoridad de alguien más”. Traducción de Ignazio Acerenza.

3 . TEORÍA DEL CINE Y VIDEOJUEGOS

3.1. Introducción

Es innegable que la relación entre el medio videolúdico y aquellos que le preceden ha contribuido a dar forma al videojuego tanto a nivel narrativo como estético. Sin embargo, actualmente ninguno de estos vínculos es tan estrecho como el que este medio tiene con el cine (especialmente el cine popular de Hollywood). Este parentesco nace de sus orígenes como producto de un determinado descubrimiento tecnológico (en el caso del cine se trata de la captura fotográfica de la imagen y el descubrimiento del fenómeno óptico de persistencia retiniana, mientras que en el videojuego se trata del desarrollo de la computación), pero también éste puede entenderse en función de su desarrollo como medios populares sujetos a procesos de producción y comercialización tributarios de la industria cultural.

A nivel industrial, tanto los videojuegos como los filmes se realizan de forma colectiva, distribuyéndose las tareas en departamentos de manera similar en ambos medios⁴⁹: arte, efectos especiales, producción y sonido son algunas de las áreas que comparten. A su vez, la producción de un videojuego consta de varias etapas que pueden establecer una relación de analogía, en mayor o menor medida, con las fílmicas: pre-producción, producción, post-producción y exhibición/distribución⁵⁰. Ambos medios constan de sistemas de producción y de distribución similares (en el caso del videojuego, estos son llamados *developers* y *publishers*, respectivamente), estrechándose aún más el parecido con la popularización de las tecnologías de *home video* (VHS, DVD, BluRay, etc.) y la evolución de las consolas en plataformas de entretenimiento que no sólo operan con videojuegos, sino que funcionan también como reproductores, navegadores web e incluso sirven para sintonizar canales de televisión digital. También es de destacar que, en gran medida, las industrias de ambos medios se superponen; varias de las empresas que fueron pioneras en la realización de videojuegos tuvieron sus orígenes en la industria cinematográfica, como es el caso de Lucas Arts, por ejemplo. Actualmente, la industria de los videojuegos tiene entre sus mayores exponentes a compañías como Warner Brothers (Monolith, Rocksteady), Sony (Naughty Dog) y Universal (Blizzard, Activision). En lo referente a la distribución y comercialización, se pueden marcar ciertas similitudes interesantes: ambos medios utilizan campañas de marketing

⁴⁹ Cabe destacar que este parecido es aún mayor en aquellos filmes que tienen un fuerte componente de animación o efectos especiales.

⁵⁰ Si bien un videojuego no se estrena del mismo modo en que lo hace un filme, sí existe una instancia de revelación del producto en las conferencias y convenciones dedicadas al videojuego. Tal es el caso de *Gamescon* o *E3*, eventos en los cuales los jugadores pueden jugar, aunque breve y parcialmente, a los videojuegos que saldrán próximamente al mercado.

para generar expectativa de cara al lanzamiento de un juego/estreno de un filme, valiéndose de *teasers* y *trailers*, publicidades en la televisión y la vía pública. A su vez, ambos medios constan de sistemas de censura y *rating* que apuntan a distinguir las obras basándose en la madurez de su contenido (MPAA para el filme, ESRB para los videojuegos). Finalmente, los dos constan de un aparato de crítica especializada que cumple la función de evaluar las obras y categorizarlas dentro de ciertos géneros convencionales⁵¹.

Estas similitudes parecerían habilitar un acercamiento conceptual entre el estudio de filmes y el de videojuegos. Sin embargo, se deben recordar las advertencias de Espen Aarseth respecto al uso de herramientas teóricas ajenas al videojuego:

The race is on to conquer and colonize these new territories for our existing paradigms and theories, often in the form of 'the theoretical perspectives of [fill in your favourite theory/theoretician here] is clearly really a prediction/description of [fill in your favourite digital medium here]'. (...) We must step back from our theories if we are to see something not already inscribed in them. (Aarseth en King/Krzywinska, 2002, pág. 35)⁵²

Para Aarseth, estudiar los videojuegos desde la óptica de los *Film Studies* implica dejar fuera de consideración ciertos aspectos del objeto para los cuales el campo de estudio del cine no tiene herramientas previstas. Geoff King y Tanya Krzywinska argumentan que es precisamente ese juego combinatorio el que le dio legitimidad al recién nacido campo de estudio de los videojuegos: “We need to recognize that the 'combinatorial game' is helping to legitimate the practice and theory of digital expression within the arts and humanities, which look less skeptically at digitalization through the lens of established paradigms and theories.” (King/Krzywinska, 2002, pág. 35). Históricamente, el uso de herramientas de análisis cinematográfico fue una de las primeras maneras de acercarse al videojuego desde un punto de vista formal: Lev Manovich, Janet Murray, Brenda Laurel, Henry Jenkins y,

⁵¹ Vale hacer la distinción, sin embargo, de que la categorización de géneros en los videojuegos es un tanto más compleja, ya que la misma da cuenta, de manera simultánea, de la temática de la obra (horror, acción, aventura, ciencia ficción), así como de la forma o tipo de jugabilidad que posee la misma (*First person shooter*, *Arcade*, *Survival*, *Real Time Strategy*, etc.). Asimismo, vale también mencionar que la crítica especializada de videojuegos no alcanzó aún el nivel de sofisticación de la crítica cinematográfica: gran parte de las críticas de videojuegos se limitan a evaluar el juego en base a la calidad de los gráficos, el *gameplay* y el potencial de re-jugabilidad del juego, ignorando en gran medida el potencial expresivo y artístico del medio. El videojuego aún es considerado, ante todo, un producto de entretenimiento y es evaluado sólo en esos términos.

⁵² “Ya comenzó la carrera por conquistar y colonizar estos nuevos territorios para nuestras teorías y paradigmas existentes, a menudo en la forma de ‘las perspectivas teóricas de [coloque su teórico favorito aquí] es realmente una clara predicción/descripción de [coloque su medio digital favorito aquí]. (...) Debemos apartarnos de nuestras teorías si queremos ver algo que aún no se encuentra inscripto en ellas.” Traducción de Ignazio Acerenza.

principalmente, King y Krzywinska han contribuido a la consideración del videojuego como un objeto de estudio válido precisamente a través del juego combinatorio al que refiere Aarseth. En el peor de los casos, no se trata de colonialismo conceptual, sino de un uso provisorio de herramientas que permitan iniciar el acercamiento (parcial, al menos) a un objeto de gran complejidad.

Independientemente de las objeciones de Aarseth, la realidad es que los videojuegos, en tanto medio transmediático masivo y popular, se encuentran irremediabilmente vinculados al cine desde hace más de tres décadas. Desde la breve introducción de *Pac-man* en 1980, los videojuegos han utilizado el recurso del *cinematic* o *cutscene*⁵³ para introducir el universo del juego, contextualizar la acción, demarcar reglas y objetivos, avanzar la trama de maneras no permitidas por el motor del juego, servir como amortiguador entre capítulos o niveles y mantener la inmersión en el universo ficcional. Desde sus comienzos, estos *cutscenes* han sido, salvo contadas excepciones, de naturaleza audiovisual o fílmica. Asimismo, es posible argumentar que, quince años después del 'Year One' de la ludología, ha habido tiempo suficiente para estudiar a los videojuegos bajo su propia luz. En los años que separan de las advertencias de Aarseth, el campo de estudio de los *game studies* se ha definido con claridad y se ha generado un considerable volumen de conceptos, herramientas y teorías para el estudio del videojuego. Si en estos quince años se ha definido qué es un videojuego, qué lo distingue de otros medios populares y de qué forma se relaciona con el jugador, los peligros de 'colonizar' al videojuego ya casi no existen. Asimismo, no sólo ha cambiado el panorama académico en estos quince años, sino que tanto la industria del cine como la del videojuego han atravesado grandes transformaciones que habilitan a retomar una postura interdisciplinar respecto al segundo. Actualmente, los videojuegos pretenden acercarse, más que nunca, a experiencias cinematográficas/televisivas: *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2013) remite estilística y narrativamente a series de televisión contemporáneas como *Los Sopranos* (1999-2007) y *Breaking Bad* (2008-2013). *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) recuerda (en algunas secuencias, de manera un tanto obvia) a *Children of Men* (Cuarón, 2006), *28 Days Later* (Boyle, 2002) y *The Road* (Hillcoat, 2010). Los desarrolladores de *Call of Duty: Advanced Warfare* (Activision, 2014) basaron su campaña de marketing en la experiencia cinematográfica que ofrece el juego (completa con la actuación de Kevin Spacey), que refiere a

⁵³ Los *cutscenes* o cinemáticas son definidas por Jesper Juul como partes no interactivas del videojuego que, generalmente, están dedicadas a exponer el contexto ficcional o la historia de un juego (2005). Los *cutscenes* generalmente se encuentran animados ya sea a través de animación digital realizada por un estudio externo o utilizando los recursos del motor gráfico del juego. En algunos casos (excepcionales hoy en día pero muy frecuentes en los ochenta y noventa), los *cutscenes* son *live action*, es decir, se encuentran filmados con actores y decorados reales.

filmes de guerra contemporáneos como *Edge of Tomorrow* (Liman, 2014) y *Zero Dark Thirty* (Bigelow, 2013). *Beyond Two Souls*, como ya fue mencionado, es incluso catalogado y publicitado por sus diseñadores no como un videojuego sino como un "drama interactivo" o "filme interactivo", e incluye las performance actorales de dos reconocidos artistas de Hollywood (Ellen Page y Willem Dafoe), contando además con una banda sonora compuesta por Hans Zimmer⁵⁴. El vínculo entre videojuegos y cine nunca fue tan fuerte ni tan complejo de entender como lo es ahora. En esa línea, Ivan Girina resalta la importancia de aproximarse al videojuego desde el lenguaje cinematográfico:

Its relevance to the field of Game Studies is evident not only in order to understand the interplay between cinema and video games on a theoretical level, but it also highlights the possibility of investigating games through the analytical means and tools developed in other fields – such as those of Film Studies– adapting and reinventing them in accordance with the specificities of the object of the investigation. (Girina, 2013, pág.45)⁵⁵

3.2 Los niveles de significación en el cine

3.2.1 *Staging: poniendo en escena el videojuego.*

Como punto de partida, Girina toma la producción fílmica y la divide en tres instancias, que él llama "niveles de significación": *staging, shooting and editing* (Girina, 2013, pág. 47). El primero de estos puntos, *staging*, se corresponde a grandes rasgos con el concepto de *mise en scène* o puesta en escena⁵⁶. Susan Hayward define la puesta en escena de la siguiente forma: “Originally a theatre term meaning ‘staging’, it crossed over to signify the film production practices involved in the framing of shots. Thus, first it connotes setting, costume and lighting, second, movement within the frame.”⁵⁷ (Hayward, 2013, pág. 231). La

⁵⁴ Hans Zimmer es un compositor alemán de bandas sonoras cinematográficas de gran renombre. Diez veces nominado al Óscar a mejor banda sonora y premiado en 1994 por *El Rey León* (Minkoff, Allers), Zimmer ha producido algunas de las bandas sonoras más reconocibles de las últimas tres décadas: *Inception* (Nolan, 2012), *Interstellar* (Nolan, 2014), *Gladiator* (Scott, 2000), *The Thin Red Line* (Malick, 1999) y *Rain Man* (Levinson, 1988).

⁵⁵ “Su relevancia al campo de estudio de los videojuegos es evidente no solo para comprender el juego entre cine y videojuegos en un nivel teórico, sino que subraya la posibilidad de investigar a los juegos a través de los medios y herramientas analíticas desarrolladas en otros medios – como las de los film studies – adaptándolas y reinventándolas de acuerdo a las especificidades del objeto de estudio.” Traducción de Ignazio Acerenza.

⁵⁶ Por una cuestión de costumbre y familiaridad con el término, "puesta en escena" será utilizado de manera intercambiable con *staging*

⁵⁷ Originalmente se trataba de un término perteneciente al teatro que significa escenificar, su paso al cine significa las prácticas de producción empleadas en el encuadre de los planos. Por este motivo, primero connota ambientación, vestuario e iluminación y, segundo, movimiento dentro del plano.

intención de la puesta en escena fílmica es valerse de estas herramientas para guiar la mirada del espectador entre secuencias, escenas y planos, con el objetivo de contar una historia y comunicar sensaciones, sentimientos e ideas al espectador. Con la salvedad de la toma, que es remplazada por el encuadre interactivo de la cámara virtual, se puede afirmar que todos los elementos de la puesta en escena fílmica tienen su contraparte en el videojuego. Por un lado, se cuenta con un *setting*, un contexto espacio temporal donde ocurre la acción del juego, en tanto que, por otro, los videojuegos también tienen sus personajes, caracterizados a través de vestuario, peinado y, en algunos casos, maquillaje. Por último y, sin lugar a dudas, el medio videolúdico cuenta con la iluminación: desde las primeras incursiones en los motores gráficos, los videojuegos han mostrado un marcado interés por reproducir el comportamiento de la luz en la naturaleza y han utilizado la iluminación como herramienta expresiva y hasta como parte de las mecánicas de juego.⁵⁸

Sin embargo, la función ordenadora del espacio y de comunicación de una idea o sentimiento se ve afectada de manera significativa por el componente interactivo de los videojuegos. El encuadre puede ser modificado por el jugador y, dependiendo del juego, hasta puede ser alterada la iluminación y la disposición de los elementos escénicos⁵⁹. Asimismo, el jugador puede interferir con la coreografía de acciones de los personajes que se encuentren en escena, alterando el resultado final de la misma. La puesta en escena del videojuego, de acuerdo a Girina, “negotiates between the freedom granted to the player’s activity and the driving force of the narrative instance. (...) Through the staging process, the video game develops strategies to guide the player’s attention without constricting him within a fixed framing path”⁶⁰ (Girina, 2013, pág. 48).

Más que dirigir la mirada del espectador hacia ciertos puntos de un espacio fílmico, la puesta en escena de un videojuego configura el espacio de modo que el jugador siga el camino pautado por el diseñador. Un excelente ejemplo de esto es la secuencia introductoria del videojuego *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013): en los primeros momentos del juego, se asiste al colapso de la sociedad a través de los ojos de Sarah, una niña que viaja en el asiento

⁵⁸ En juegos como *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1997), la luz solar es un elemento central en lo que a gameplay se refiere. El juego cuenta con un ciclo solar que afecta no sólo visualmente al juego, sino que inhabilita el acceso a ciertas áreas e incluso varía el tipo de enemigos a los cuales debe enfrentarse el jugador. A su vez, algunos enemigos presentes en calabozos son susceptibles a la luz solar, por lo cual el jugador debe utilizar creativamente las fuentes de luz disponibles para eliminarlos.

⁵⁹ En el juego *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montreal, 2011), es posible disparar a las luces de los niveles para modificar la iluminación de los mismos. En *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011), por otro lado, el jugador puede mover libros, vasijas, baldes, artefactos y alterar su ubicación en escena.

⁶⁰ “A través del proceso de staging, el videojuego desarrolla estrategias para guiar la atención del jugador sin constreñirlo dentro de un encuadre fijo.”

trasero del automóvil de su padre, el protagonista del juego. Si bien la posición de la niña se encuentra fija en el asiento trasero del automóvil, la vista es libre; se puede manipular la cámara en todas las direcciones. Sin embargo, la coreografía de movimientos del vehículo y las distintas escenas que se suceden mientras los personajes conducen a través de una zona infectada por un virus guían la dirección de la mirada en ciertos puntos del recorrido. Esta mirada es dirigida también por los comentarios de los adultos que viajan en el asiento delantero. En un determinado momento, por ejemplo, los adultos ven a la distancia la granja de un conocido y se preguntan si habrá escapado con vida. El interior del automóvil se ve bañado progresivamente por una luz cálida, proveniente de la dirección que señalan los personajes. El jugador, sin encontrarse obligado a hacerlo, orienta la mirada hacia la granja en llamas: se trata de un punto de luz intensa que contrasta con la oscuridad que rodea al automóvil, atrayendo la mirada hacia sí.



Fig. 1. *The Last of Us* (2010), Naughty Dog

Esta cualidad de la puesta en escena de los videojuegos lleva a Girina a hacer referencia al concepto de *embedded narrative* de Henry Jenkins. De acuerdo a este autor, el videojuego se vale del espacio para permitir al jugador desarrollar la historia a través de la participación en la acción. La acción y la narración se desarrollan a medida que el personaje accede a ciertas áreas, lo que Jenkins también llama *scripted staging*:

Scripted staging is a form of virtual staging that allows for a compromise between the freedom granted to the player and the control guaranteed to the narrative instance. The ultimate goal of staging is to believably convey the illusion of free will while channeling the player's activity on a predetermined route. Typically, these environments are designed as systems of corridors (of variable dimensions and complexity) that contain the player, encouraging and eventually forcing

him/her to follow waypoints and activate predetermined events. (Girina, 2013, p. 49)⁶¹

El recorrido en automóvil en *The Last of Us* es un buen ejemplo de *scripted staging*. El jugador tiene un cierto control sobre la acción, pero se ve recompensado a nivel narrativo cuando toma el camino o perspectiva sugerida por el diseñador: es posible hacer todo el recorrido mirando hacia el suelo del automóvil, pero es indudable que seguir las indicaciones del diseñador resulta en una experiencia más desarrollada a nivel sensorial y narrativo.

3.2.2 Shooting/Editing: cámara virtual y montaje videolúdico

En cuanto a los dos niveles restantes presentados por Girina, *Shooting* y *Editing*, se vuelve más complejo establecer una relación con los videojuegos en general. *Shooting* (rodaje) corresponde a la etapa de producción, de filmación de una película en tanto captura de una puesta en escena en un material de registro, mientras que *Editing* (edición) es el montaje de ese material, es decir “la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración.” (Russo, 1998, p. 87).

Ciertamente, resulta una tarea compleja asimilar adecuadamente estos conceptos cinematográficos al medio videolúdico (tal vez es por este motivo que Girina los deja de lado en su análisis). Esto se debe a que, en los videojuegos, no existe ni *shooting* ni montaje en las secuencias interactivas⁶². Para ilustrar esta problemática se puede tomar una instancia del juego *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2014) como ejemplo: una misión requiere que el jugador cace ciervos para obtener dinero. El espacio previsto para la misión es un frondoso bosque que se extiende en la ladera de una montaña en un día soleado. El jugador escala la montaña para tener una mejor vista de los alrededores, pasa de la cámara en tercera persona a una cámara subjetiva del personaje y busca con la mira telescópica del rifle a su objetivo. Una vez que encuentra a un ciervo con la mira, dispara apresuradamente, errando al blanco. El ciervo,

⁶¹ “Scripted Staging (Escenificación programada) es una forma de escenificación virtual que permite llegar a un compromiso entre la libertad otorgada al jugador y el control garantizado a la instancia narrativa. El objetivo final del staging es comunicar de manera creíble la ilusión de libre albedrío mientras se canaliza la actividad del jugador hacia una ruta predeterminada. Típicamente, estos ambientes se encuentran diseñados como sistemas de corredores (de dimensiones y complejidad variables) que contienen al jugador, alentándolo y hasta forzándolo a seguir marcadores y a activar eventos predeterminados.”

⁶² En esta línea, se exceptúan los cutscenes porque éstos, naturalmente, tienen montaje y, si se trata de gráficos realizados con captura de imagen y movimiento, se puede afirmar que también tienen rodaje o *shooting*. Por este motivo se apuntará a estudiar sólo las secuencias interactivas de los videojuegos en vista de las categorías de Girina.

asustado, se aleja trotando y desaparece de vista. El jugador se reposiciona, utilizando la cámara en tercera persona para navegar la escarpada ladera, y vuelve a mirar a través del rifle. La próxima vez que aparece un ciervo, el jugador elige detener la respiración del personaje para estabilizar la mira momentáneamente. A continuación, dispara y da muerte al ciervo, terminando exitosamente la misión.

En este caso, se podría interpretar el proceso de ejecución de la puesta en escena, compuesta por el entorno escenográfico⁶³ y las acciones performadas por el jugador⁶⁴, como *shooting*, aunque se trate, desde luego, de una filmación sin registro (a menos que el jugador tenga activado un programa de captura de pantalla). En cambio, podemos considerar al *editing* como la sucesión de puntos de vista desde los cuales el jugador elige (tercera persona, primera persona, subjetiva del rifle) visualizar esa interacción. La principal diferencia radica en que, antes que nada, estos conceptos implican el trabajo sobre un material o soporte que, en el videojuego, no existe: la imagen videolúdica es generada en tiempo real, de modo que no existe un diferido, una separación temporal entre la etapa de filmación y la edición. En segundo lugar y, más importantemente, en el videojuego estos dos niveles tienen lugar simultáneamente en la *performance* de juego. A efectos de comprender qué tipo de espectador-jugador genera esta simultaneidad, la intercambiabilidad de perspectivas y el control del jugador sobre la cámara virtual, puede resultar sumamente interesante aplicar el concepto de sutura fílmica e intentar adaptarla al medio videolúdico.

3.3. La hipersutura videolúdica

El término, originariamente acuñado por Jacques Lacan para demarcar la relación entre el consciente y el inconsciente, es introducido al campo de estudio del cine por Jean-Pierre Oudart en 1969 y posteriormente desarrollado por autores como Stephen Heath y Kaja Silverman. De acuerdo a Silverman, la sutura es el conjunto de procedimientos a través de los cuales los textos cinematográficos confieren subjetividad a sus espectadores: “Within this semiotic model the viewer does not have a stable and continuous subjectivity, but one which is activated intermittently, within discourse. The cinematic text constitutes the viewer's subjectivity for him or her.”⁶⁵ (Silverman, 1983, p. 48). No hay película, en palabras de Heath,

⁶³ La ladera en la montaña, los árboles, la iluminación y los ciervos.

⁶⁴ Las decisiones de juego que tomó, como subir la ladera, disparar apresuradamente, reposicionarse, volver a disparar, en el marco de todas las acciones posibles contempladas en el diseño del juego.

⁶⁵ “Dentro este modelo semiótico el espectador no tiene una subjetividad estable y continua, sino una que se activa intermitentemente dentro del discurso. El texto cinematográfico constituye la subjetividad del espectador por él.” Traducción de Ignazio Acerenza.

que no capture al espectador como sujeto, a través del juego entre sus múltiples elementos (posición y movimiento de cámara, edición y puesta en escena), para generar un desplazamiento en nudos, junturas, relaciones y movimientos entre lo simbólico y lo imaginario⁶⁶ (Heath, 1976, p.19). Susan Hayward describe el juego entre los órdenes de lo simbólico y lo imaginario del siguiente modo:

The spectator upon first encountering a cinematic image feels much the same jubilation or *jouissance* as does the child in the mirror phase. This image appears to be complete or unified in the same way that the child's specular image appears to it. At first, then, the spectator feels secure in an imaginary relationship with the image. But this image is an idealized image, so in fact the spectator is caught up in a fascination with a delusion, with the unreal. Thus this secure imaginary relationship with the image is soon under threat as the spectator becomes aware of the image frame and therefore of off-screen space, of absence, of the absent space off-screen. The spectator starts wondering whose point of view it is and who is framing the image. The image starts to show itself for what it is, an artefact, an illusion and in so doing threatens to reveal film as a system of signs and codes. (Hayward, 2013, pág. 383)⁶⁷

La imagen pasa entonces a formar parte del orden de lo simbólico y se vuelve necesaria una nueva que la reemplace y restituya el goce y asegure la sensación de una imagen íntegra. La sutura es precisamente la satisfacción temporal de esa necesidad, la introducción de un contra-plano o un nuevo encuadre que permita al espectador completar el espacio que quedó inicialmente fuera de la imagen. Una vez relevado el primer plano, la ausencia se vuelve presencia y el espectador se encuentra suturado al filme, restituyéndolo placenteramente a una relación imaginaria respecto a la imagen. Al jugar un videojuego, sin embargo, la relación entre los órdenes de lo imaginario/simbólico y la presencia/ausencia es más compleja. En este medio, el encuadre es una mera representación gráfica de un espacio

⁶⁶ El registro de lo imaginario se encuentra, de acuerdo a Lacan, vinculado a la formación del ego. Lo imaginario es la imagen interiorizada de un 'yo' ideal, completo y propio, que tiene su origen en la fase del espejo, momento crucial en la infancia en la cual el sujeto se vuelve conciente de su propia imagen, a través de la cual comienza a comprenderse a sí mismo en términos de una subjetividad que lo separa de la madre, con quien tenía antes una relación de perfecta unión. Lo simbólico, en cambio, es la forma en que se organiza el sujeto y, hasta cierto punto, como se hace accesible la psíquis del mismo. El registro de lo simbólico se encuentra asociado, en la obra de Lacan, al lenguaje, las palabras y la norma paterna que comienza a regular las interacciones entre el niño y el mundo.

⁶⁷ "El espectador, al encontrarse por primera vez con una imagen cinematográfica, siente el mismo júbilo o *jouissance* que el niño en la fase del espejo. Esta imagen parece ser completa y unificada en la misma forma que la imagen reflejada se aparece a él. En un comienzo, entonces, el espectador se sienta a salvo en su relación imaginaria con la imagen. Pero esta imagen es una imagen idealizada, de modo que el espectador se ve fascinado con una ilusión, con lo irreal. Esta relación segura e imaginaria con la imagen es puesta en peligro en el momento en que el espectador se hace conciente del encuadre y, por ende, del espacio fuera de pantalla, de la ausencia del espacio que se encuentra fuera de cuadro. El espectador comienza a preguntarse de quién es el punto de vista en pantalla y quién está detrás del encuadre. La imagen comienza a mostrarse a sí misma por lo que es, un artefacto, una ilusión: esta revelación pone en juego al film en tanto sistema de códigos y signos." Traducción de Ignazio Acerenza.

calculado por computadora. En los márgenes de ese encuadre no existen imágenes, sólo cálculos. Al practicar un movimiento de cámara, el encuadre cambia de posición y se dibuja (el término específico es *renderiza*) la imagen desde el nuevo punto de vista simulado. La imagen anterior deja de existir como tal y vuelve a un estado de cálculo. El espacio del videojuego no puede ser fragmentado en tomas ni planos, ya que lo que se ve en pantalla es exactamente la totalidad del espacio existente en el videojuego en ese momento determinado: lo que se encuentra a los márgenes del cuadro no es ausencia sino *potencia*. Esto puede llevarnos a considerar a la imagen del videojuego como imagen completa y unificada, ya que realmente no existe realidad alguna en los márgenes del encuadre, sino la mera posibilidad de esa representación. Este carácter unitario de la imagen que aparenta carecer de ausencias, sin embargo, no significa que el espectador se mantenga constantemente en el orden de lo imaginario. Por el contrario, la imagen videolúdica, cuando se encuentra estática, llama la atención sobre sí misma por su perfecta unicidad, poniendo en evidencia el dispositivo y su carácter ilusorio.

Por otra parte, la participación del jugador y su rol central para el desarrollo del relato hacen difícil vincular el concepto de sutura fílmica al ámbito de los videojuegos. De acuerdo a Silverman, la sutura fílmica implica una separación entre el sujeto y la producción del texto fílmico: “In other words, the speaking subject of the cinematic text is always situated at the site of production, while the spoken subject of that same text is most exemplarily found instead at the site of consumption” (Silverman, 1983, p. 198). Sin embargo, en el medio videolúdico, las relaciones entre sujeto hablante (diseñador o autor) y hablado (jugador) se complejizan. El sujeto hablado tiene un rol importante en la producción y configuración del texto videolúdico, dado que este sólo emerge en su presencia y requiere de su participación constante para llevar adelante el relato. Por otra parte, la construcción imaginaria del espacio se encuentra a su cargo, ya que puede encuadrar y re-encuadrar a su antojo y desplazarse con libertad por los espacios representados. Por último, además, los videojuegos no suelen contar con intercambiabilidad en lo que a puntos de vista refiere: las perspectivas *renderizadas* son siempre las del jugador, ya sea encarnando una cámara virtual o un personaje (en el caso de los juegos en primera persona). Nunca es posible preguntarse quién se encuentra detrás de un punto de vista. La respuesta ha de ser inevitablemente: yo.

La imposibilidad del cambio de perspectivas y este vínculo esencialmente primario con la imagen imponen otro tipo de sutura al jugador, una basada en el reconocimiento del espacio desde una perspectiva única, propia y siempre cambiante. También contribuye la necesidad de mantenerse en movimiento para sostener la cualidad ilusoria de la imagen

videolúdica y su rol de sujeto hablante, poderoso y potente. Ante el reconocimiento de un espacio, el personaje debe desplazarse a la siguiente área: si en la sutura fílmica la necesidad recae en completar un espacio en la imaginación, en la sutura videolúdica se remite a explorar el espacio contiguo, relevar un escenario ya completo y simbolizado por uno novedoso e imaginario, y de esta forma mantener el estado de júbilo derivado de la fascinación con una nueva imagen. Esta noción de sutura videolúdica explica dos características fundamentales del videojuego: la progresión lineal del desarrollo del videojuego vinculado a la exploración de nuevos espacios (los videojuegos típicamente introducen espacios nuevos a medida que progresan los niveles) y una cierta propensión que muestran los videojuegos de utilizar cinemáticas o pasajes no-interactivos cada vez que la acción se ancla en un punto espacial fijo. En estos momentos, la sutura fílmica releva a la sutura videolúdica y permite al jugador mantenerse inscripto dentro del discurso.

También es interesante repensar la sutura desde los términos de identificación y representación. Hayward explica la dicotomía que enfrenta el sujeto suturado de la siguiente forma:

The (conscious) subject seeks to represent itself in the field of the Other, it does so at the expense of coming after the fact or word by which time the (unconscious) subject is already not there but becoming something else. (...) the conscious subject utters or enunciates 'I' and becomes situated as 'I' (the spoken subject becomes presence). However, the unconscious subject is already beyond that 'I' and becoming something else (the spoken subject now becomes absence). (Hayward, 200, pág. 381)⁶⁸

El sujeto consciente en un videojuego se ubica, al igual que en el filme, en una posición dual de yo/otro. El jugador se identifica con un personaje al cual ha de reconocer a su vez como ajeno a él. Sin embargo, dentro del universo del juego, no se trata realmente de un Otro. El jugador efectivamente *es* el personaje en la medida que la práctica de juego, es decir, el accionar sobre controles y su repercusión inmediata en el personaje o el mundo representado, se da una relación de analogía instrumental de causa y efecto sobre la pantalla. El inconsciente puede situarse más allá de ese Yo vinculado al Otro, pero en la sutura videolúdica asistimos a una enunciación constante del sujeto consciente, que dice "Yo, yo, yo, yo, yo (...)" con cada acción e impide que se haga evidente la ausencia del sujeto en ese Otro

⁶⁸ "El sujeto (conciente) busca representarse a si mismo en el Otro, y lo hace a expensas de llegar luego del hecho o palabra a través del cual el sujeto (inconsciente) se encuentra ya ausente y convirtiéndose en algo más. (...) el sujeto conciente pronuncia o enuncia 'Yo' y se sitúa a si mismo como 'Yo' (el sujeto hablado se hace presente). No obstante, el sujeto inconsciente se encuentra más allá de ese 'Yo' y convirtiéndose en otra cosa (el sujeto hablado se hace ausente)". Traducción de Ignazio Acerenza.

representado. En el medio videolúdico no se sutura al jugador sólo a través de una sucesión de cortes en el montaje en un intervalo de algunos segundos, sino que se lo sutura a un ritmo mucho mayor: la sutura videolúdica, o “hípersutura”, construye y re-construye al sujeto hablado una veintena de veces por segundo.

4. NARRATOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS

4.1. Introducción

Los seres humanos, como argumenta Björn Thuresson, “have always found the urge to narrate and communicate their experiences to others through various mediums” (Thuresson, 1998, p.5).⁶⁹ La narratología es el estudio de esas narraciones: “the theory of narratives, narrative texts, images, spectacles, events; cultural artifacts that 'tell a story” (Bal, 2009, p.3).⁷⁰ Esta disciplina tiene sus orígenes en dos corrientes del pensamiento de comienzos del siglo XX, el formalismo ruso y, posteriormente, el estructuralismo. Vladimir Propp, un teórico formalista especializado en cuentos tradicionales y folclore, estudió cientos de relatos populares para construir una “morfología del cuento”. Su trabajo busca elaborar una tipología de elementos narrativos recurrentes (rescates, enfrentamientos, huidas) en relatos populares rusos, teorizando que estos elementos narrativos o *funciones*, de manera independiente al contenido textual de una historia, se repiten para dar forma a todas las historias populares (Propp, 1928). En cuanto a los estructuralistas, los principales avances surgen de conceptos de Ferdinand de Saussure (*Linguistique Générale*, 1916), aplicados posteriormente en teorías de Claude Lévi-Strauss (*Le Cru et le cuit*, 1964), Algridas Julien Greimas (*Sémantique structurale: recherche et méthode*, 1966) y Claude Bremond (*La logique des possibles narratifs*, 1966). Estos autores buscan un sistema formal que les permita describir cualquier narración y, a diferencia del formalismo ruso, escinden los conceptos de *fábula* y *syuzhet*⁷¹ para así formar modelos narratológicos tanto temáticos como modales.

El estructuralismo se expandió entre las humanidades (primero en Europa y, finalmente, en la academia norteamericana), recorrido replicado por la teoría literaria perteneciente a esta misma corriente. El seminal ensayo de Roland Barthes *Introduction à l'analyse structurale des récits* (1966) y el *Grammaire du Décaméron* de Tzvetan Todorov (1969) son las piedras angulares de la teoría del relato o narratología (término acuñado por Todorov), abriendo camino a los narratólogos que hoy en día son considerados icónicos para la disciplina: Emile Benveniste, Seymour Chatman, Dorrit Cohn, Gérard Genette, Jacques Derrida, Mieke Bal,

⁶⁹ “Los seres humanos han sentido la necesidad de narrar y comunicar sus experiencias a través de varios medios.” Traducción de Ignazio Acerenza.

⁷⁰ “La teoría de las narrativas, textos narrativos, imágenes, espectáculos, eventos: artefactos culturales que ‘cuentan una historia’.” Traducción de Ignazio Acerenza.

⁷¹ Mientras que *fábula* refiere al orden cronológico de los eventos contenidos en un relato, *syuzhet* o *sujet* es la secuencia en el que esos mismos eventos son narrados

Julia Kristeva. Sin embargo, a partir de la década de 1980, el relato comienza a establecerse como un concepto central no sólo para los estudios literarios, sino para las humanidades en su conjunto:

Whereas in earlier centuries the world was thought of as a stage, in the last quarter of the twentieth century it was conceived as a text woven by the narrative threads human beings read in it in their efforts to make sense of their perceptions and experiences (...) Narrative became generally considered as the core pattern for cognition, comprehension and explanation and as the most important tool for construing identities and histories. (Jan Simmons, 2007)⁷²

La narratología ofrece no sólo un conjunto de herramientas útiles para estudiar la estructura de textos literarios, sino que el concepto de narrativa ha sido implementado en disciplinas como la sociología, la antropología, la historia, la ciencia política, la psicología, y los estudios culturales. Más interesante resulta, al menos para el objeto de este trabajo, contextualizar el avance de la teoría del relato como herramienta en su aplicabilidad al estudio de los nuevos medios que surgieron en el correr del siglo XX. La teoría del relato operó como una base conceptual desde la cual se han trabajado, con mayor o menor grado de éxito, medios emergentes y complejos como el cine, la televisión o el cómic.

De acuerdo a Barthes, las narrativas se “encuentran en todas partes, como la vida misma.” (Barthes, 1977, p.79). Sin embargo, esta universalidad del relato no debería ser aceptada sin sospecha alguna. A fines del siglo pasado, el surgimiento de nuevas formas de texto pone en crisis la vigencia de las teorías narratológicas clásicas: “These narratologies are mainly based on narrative texts and the narrative possibilities inherent in texts that are static, determinate, intransient, and have random access, impersonal perspective, no links and interpretative user function.” (Eskelinen, 2012, p. 103). Tanto el hipertexto como el cibertexto desafían los límites de las narratologías de Genette y Todorov; requieren una expansión de ciertas categorías y conceptos narratológicos y, en algunos casos, hasta la creación de nuevas herramientas para aprehender sus especificidades. Sin embargo, esta necesidad de reformulación y adaptación ha sido ignorada por la mayoría de los autores que pretenden aplicar la narratología a los nuevos tipos de texto: muchos se han limitado a señalar la

⁷² “Mientras que en siglos anteriores el mundo era considerado un escenario, en el último cuarto del siglo veinte se concibió como un texto tejido por los hilos narrativos que los humanos leemos en un esfuerzo por dar sentido a nuestras percepciones y experiencias (...) La narrativa llegó a ser considerada como el patrón de base para la cognición, comprensión y explicación y como la herramienta más importante para construir identidades e historias.”

inhabilidad de los modelos narratológicos para trabajar hipertextos y cibertextos en vez de intentar corregir esas carencias. A este respecto, podemos contar como excepcionales los trabajos de Marie-Laure Ryan (*Narrative as Virtual Reality*, 2003) y Markus Eskelinen (*Cybertext Poetics*, 2012). Para este estudio, la atención será centrada sobre el segundo: Eskelinen propone una reformulación de la teoría narratológica de Genette para su aplicación a los cibertextos que será la base para esta aproximación narratológica al objeto de estudio. Este autor, uno de los principales exponentes de la ludología, rescata la narratología de Genette por su adaptabilidad, es decir, la manera en que resiste modificaciones en sus parámetros, y por su “Considerable explanatory and descriptive power that should not be abandoned” (Eskelinen, 2012, p. 130).⁷³ Asimismo, esto permite vincular lo trabajado por Eskelinen con la obra de narratólogos cinematográficos como David Bordwell, André Gaudreault y François Jost. Esto resulta sumamente útil en vista de las fuertes conexiones que tiene el videojuego con el cine y la televisión (en tanto dispositivo audiovisual inscripto en una pantalla). Los aportes de estos autores permiten a su vez ampliar el concepto de relato ligado al uso del lenguaje oral o escrito para abarcar modos no lingüísticos como la imagen y el sonido.

4.2 Jugando con el modelo triádico.

De acuerdo a Genette, la palabra relato es utilizada a menudo sin tener en consideración su ambigüedad inherente y la multiplicidad de significados que pueden atribuírsele a la misma, lo cual ha dado ciertas dificultades a la narratología (Genette, 1989, p.81) En primer instancia, relato designa “el enunciado narrativo, el discurso oral o escrito que entraña la relación de un acontecimiento o una serie de acontecimientos” (op. cit., p. 81). A su vez, también se trata de la

Sucesión de acontecimientos, reales o ficticios, que son objeto de dicho discurso y sus diversas relaciones de concatenación, oposición, repetición, etc. «Análisis del relato» significa entonces estudio de un conjunto de acciones y situaciones consideradas en sí mismas, haciendo abstracción del medio, lingüístico o de otra índole, que nos permite conocerlas. (op. cit., p. 81)

⁷³ Eskelinen completa su modelo narratológico con el aporte de narratólogos post-modernos como Monika Fludernik y David Herman. Para el estudio de *Beyond Two Souls*, sin embargo, no se requiere tal grado de adaptación de la narratología de Genette, en la medida que los aportes de estos dos autores se concentran sobre literatura post-moderna que difiere en buen grado de la naturaleza del objeto de estudio. En estas páginas, por lo tanto, se realizará una suerte de selección de las enmiendas de Eskelinen según la utilidad que presenten para el estudio de este objeto.

Por último, relato puede ser considerado, de acuerdo a este autor, como "el acto de narrar tomado en sí mismo" (op. cit, p.82). El análisis del discurso narrativo de Genette se organiza en torno al estudio de las relaciones, por una parte, entre ese discurso y los acontecimientos que relata (relato en el segundo sentido) y, por otra, entre ese mismo discurso y el acto que lo produce, real o ficticiamente: relato en el tercer sentido (op. cit.). El autor se dispone a llamar "*historia* al significado o contenido narrativo, *relato* propiamente dicho al significante, enunciado o texto narrativo mismo, y *narración* al acto narrativo productor y, por extensión, al conjunto de la situación real o ficticia en que se produce." (op. cit, p. 83). Es el acto productivo de narrar (*narración*) el que tendrá por resultado el *relato* construido. El contenido de ese relato, que puede ser enunciado –narrado- de diversas o infinitas maneras, es la *historia*, la cual, para cobrar existencia, debe ser *narrada*, y dicha *narración* adquiere la forma definitiva de un *relato*. De esta manera, se supera la concepción binaria que originalmente caracterizó al estudio del relato en tanto oposición de *fábula/syuzhet*, también entendida como *fábula/trama* e *historia/trama*, dando forma a lo que se conoce como el *modelo triádico* de Genette. Asimismo, Genette propone la reorganización de las categorías acuñadas por Todorov para clasificar los problemas del relato: "la del tiempo, «en que se expresa la relación entre el tiempo de la historia y el del discurso»; la del aspecto «o la manera como percibe la historia el narrador» y modo, es decir, «el tipo de discurso utilizado por el narrador»" (op. cit., p. 85).

4.2.1 Tiempo

De acuerdo a Genette, el relato es una secuencia doblemente temporal; en ella existen tanto "el tiempo de la cosa-contada y el tiempo del relato (tiempo del significado y tiempo del significante)" (Genette, 1998, p. 89). Esta dualidad invita a comprobar que una de las funciones del relato es transformar un tiempo en otro tiempo. La *historia* es manipulada en el momento de la narración, generalmente presentando los hechos de manera diferente al tiempo que originalmente ocupan (alteraciones de orden típicamente cronológico) e impartiendo diferentes puntos de vista. Entonces, estudiar el orden temporal de un relato es, para este autor,

Confrontar el orden de disposición de los acontecimientos o segmentos temporales en el discurso narrativo con el orden de sucesión de esos mismos acontecimientos o segmentos temporales en la historia,

en la medida en que va explícitamente indicado por el propio relato o se puede inferir de tal o cual indicio indirecto. (Genette, 1998, p. 91)

La narratología fílmica de David Bordwell (1985) añade una tercera coordenada temporal para dar cuenta del tiempo de proyección de una película, que se encuentra ajeno tanto al tiempo de la historia como al del relato, y es denominado *screen time*. Según rescata Eskelinen, para Bordwell "the duration of presentation (screen time) usually equals the time of reception (*viewing*)" (Eskelinen, 2012, p. 133). Sin embargo, Eskelinen además añade que, en el caso de los cibertextos, "we shouldn't limit our discourse to merely combing the temporal aspects of film and literary narratologies, as they don't exhaust the variety of temporalities that are found in digital media" (op. cit.).⁷⁴

Este último autor cita los casos de *Agrippa* (Gibson, 1992) y de *Hegirascope* (Moulthrop, 1995) como ejemplos de esta variedad de temporalidades. *Agrippa* es un cibertexto que se caracteriza porque puede ser abierto y leído sólo una vez (por copia). El texto solía distribuirse en disquetes y una vez abierto comenzaban a mostrarse el texto en pantalla a un tiempo predeterminado. Una vez que la línea de texto salía de pantalla, era codificada de una manera que la hacía ilegible en sucesivas reproducciones. Se trata de un texto escrito en el cual se hace presente una coincidencia entre las coordenadas temporales de *screen time* (ya que el texto sólo puede leerse de manera transitoria en la pantalla) y tiempo del relato. En cuanto a *Hegirascope*, el texto consiste en un conjunto de nodos que el usuario debe recorrer para leer el texto completo. Sin embargo, estos nodos sólo pueden visitarse en intervalos de treinta segundos, lo cual obliga al usuario a hacer repetidas visitas a cada fragmento interconectado del texto, complejizando los tiempos de la narración y el relato. Eskelinen propone entonces agregar dos registros temporales a los propuestos por Genette a efectos de dar cuenta de la compleja relación con la temporalidad que suelen tener los cibertextos. El primer registro es el *system time*, que refiere a los grados variables de permanencia del texto en el tiempo (apariciones, desapariciones y posibles reparaciones del texto, sus partes y sus fases). El segundo, en tanto, es el *reading time*, que da cuenta de la accesibilidad y disponibilidad temporal que pueda tener un determinado cibertexto para el usuario (Eskelinen, 2012, p.136).

En el caso concreto de los videojuegos y, de una manera similar a lo que ocurre con la literatura, no existe una única medida para comprender la relación entre el tiempo de relato y

⁷⁴ "No deberíamos limitar nuestro discurso a la mera combinación de los aspectos temporalis de las narratologías fílmicas y literarias, ya que no agotan la variedad de temporalidades que pueden encontrarse en los medios digitales." Traducción de Ignazio Acerenza.

el tiempo de la historia: en el medio videolúdico, esta relación varía de caso a caso, de juego en juego y de jugador en jugador. Curiosamente, las reflexiones de Genette respecto a la pseudo-temporalidad de la literatura escrita son las que, curiosamente, resultan más interesantes en este contexto:

su temporalidad es en cierta forma condicional o instrumental; producido, como todas las cosas, en el tiempo, existe en el espacio y como espacio, y el tiempo necesario para consumirlo es el necesario para recorrerlo o atravesarlo, como una carretera o un campo. El texto narrativo, como cualquier otro texto, no tiene otra temporalidad que la que recibe, metonímicamente, de su propia lectura. (Genette, 1989, p. 90)

En primer lugar, esta relación del texto narrativo como una sucesión de eventos temporales encadenados espacialmente remite a lo trabajado sobre el vínculo videojuegos-espacio en los capítulos dedicados a los *game studies* y al cine, y, en especial, al concepto de *environmental storytelling*. En segunda instancia, esta característica compartida entre literatura y algunos videojuegos permite dar cuenta de la gran variabilidad en los tiempos de juego que puede tomar realizar todo el "recorrido": dependiendo de la competencia del jugador, la dificultad seleccionada y las posibilidades de juego emergente, un mismo juego puede durar apenas minutos o cientos de horas. En el caso de juegos con una predominancia de las narrativas emergentes, como *The elder scrolls: Skyrim*⁷⁵, o juegos del género *Massive Multiplayer Online* (MMO), el tiempo de juego puede extenderse indefinidamente⁷⁶. En cuanto a la relación de los videojuegos con los conceptos *de reading time* y *system time*, esto varía de caso a caso. No obstante, la mayoría de los videojuegos (y, en particular, *Beyond: Two Souls*) constan de un *system time* ilimitado⁷⁷, y un *reading time* ilimitado a nivel global (la totalidad del juego) y limitado a nivel local (en *cinemáticas* y *quicktime events*⁷⁸).

⁷⁵ Los *speedruns* (es decir, sesiones de juego en las cuales el jugador intenta superar todos los niveles en el menor tiempo posible) más veloces de este juego giran en torno a los 40 minutos. Sin embargo, algunos jugadores han llegado a jugar hasta 1270 horas sin completar el juego. En este juego en particular, esto ocurre porque, de manera paralela a la trama principal, se le ofrecen al jugador misiones opcionales que no tienen impacto alguno en la narrativa principal y que extienden enormemente el tiempo de juego total.

⁷⁶ Sin embargo, cabe hacer la siguiente distinción: Genette originalmente refiere a la linealidad que tiene el texto narrativo impreso (tanto a nivel macro, en el ordenamiento y progresión linear de los eventos de la historia en el espacio impreso, como a nivel micro, con el ordenamiento linear de la cadena sintagmática), lo cual separa el tiempo de lectura textual del tiempo de la narración. Esto lleva al autor a considerar el tiempo de la narración en la literatura escrita como un pseudotiempo.

⁷⁷ Esa medida es ilimitada en tanto que todas las partes del texto se encuentran potencialmente disponibles y no es frecuente que éstas desaparezcan o se bloqueen. Si se desea volver a un momento anterior del juego, se puede buscar una partida guardada anterior o simplemente empezar de nuevo.

⁷⁸ Modo de juego poco interactivo que, durante una cinemática, obliga al jugador a presionar una cierta secuencia de botones para determinar el éxito/fracaso de las acciones del personaje en el video. Los quick time events serán trabajados exhaustivamente en el correr del análisis.

	<i>Moby Dick</i>	<i>Hegirascope</i>	<i>Agrippa</i>	<i>Beyond: TS</i>	<i>Citizen Kane</i>
System time	Ilimitado	Ilimitado	Limitado	Ilimitado	Ilimitado
Reading time	Ilimitado	Limitado (localmente)	Limitado (globalmente)	Limitado (localmente)	Limitado
Tiempo de la historia	Invariable	Invariable	Invariable	Invariable	Invariable

Tabla: versión modificada de la tabla comparativa de registros temporales de Eskelinen (2012, p. 137)

Se adicionó a la tabla el videojuego *Beyond: Two Souls* y el film *Citizen Kane*.

Esta discordancia entre el orden temporal de la historia y del relato es, de acuerdo a Genette, la anacronía en torno a la cual ha operado siempre la literatura occidental (1989, p. 92). Las dos formas principales de anacronía son, en la narratología del autor, *prolepsis*, es decir, “toda maniobra narrativa que consista en contar o evocar por adelantado un acontecimiento posterior”, y *analepsis*, “toda evocación posterior de un acontecimiento anterior al punto de la historia donde nos encontramos” (op. cit., p. 95). Estos términos son acuñados por Genette para evitar utilizar las palabras *flash-forward* y *flashback*, dado el fuerte vínculo que éstas tienen con el medio fílmico (Gaudreault & Jost, 1995, pág. 114). En este estudio, no obstante, los términos serán utilizados indistintamente.

4.2.2 Modo

Genette toma como punto de partida la definición de “modo” propuesta por Émile Littré: “nombre dado a las diferentes formas del verbo empleadas para afirmar más o menos la cosa de que se habla y para expresar los diferentes puntos de vista desde los que se considera la existencia o la acción” (Genette, 1989, p. 219). La representación o, como prefiere llamarlo este autor, “la información narrativa”, “tiene sus grados”, en la medida que puede aportar un mayor o menor grado de detalle al lector, alterar cuán directa es la forma en que se comunica y desde qué perspectiva se filtra la información que se ofrece en la lectura. El modo narrativo, en resumidas cuentas, hace referencia a *cómo* se cuenta lo que se cuenta: “Se puede contar *más o menos* lo que se cuenta y contarlos *según tal o cual punto de vista* y a esa capacidad, precisamente (...) es a la que se refiere nuestra categoría” (Genette, 1989, p. 220).

Este autor, sin embargo, se resiste a utilizar los términos *distancia*, *perspectiva* o *punto de vista* dada la fuerte vinculación de los mismos a la percepción espacio-visual. En su lugar,

Genette propone utilizar el término focalización, la cual es definida por Bal como la relación entre la *visión*, el agente que ve (sujeto) y lo que se ve (objeto) (Bal, 2009, p. 110).

Existen tres posibilidades para la focalización en el relato: en primer lugar, puede darse una focalización *interna*, es decir el relato puede indicar todo lo que percibe y piensa un determinado personaje. Este tipo de *focalización* se lleva a cabo únicamente en los casos de monólogo interior, dado que implica que el personaje focal no sea descrito desde el exterior o que el narrador no analice sus pensamientos. En segundo lugar, en la *focalización externa* “el centro se halla situado en un punto del universo diegético escogido por el narrador, *fuera de todo personaje* y que excluye, por tanto, toda información sobre los pensamientos de cualquiera” (Genette, 1998, p. 51). En este tipo de focalización el lector no puede acceder a los pensamientos del protagonista ni de los otros personajes; ha de limitarse a contar y describir lo que ocurre desde fuera. Por último, la *focalización cero* o relato no focalizado se caracteriza por lo siguiente: el narrador sabe más que el personaje o, en todo caso, *dice* más que cualquier personaje presente en el relato.

Gaudreault y Jost proponen un diferente tratamiento de la focalización para adaptar este concepto al relato cinematográfico: “se ha podido plantear la separación de los puntos de vista visual y cognitivo, dándoles a cada uno un nombre. (...) la *ocularización* caracteriza la relación entre lo que la cámara *muestra* y lo que el personaje supuestamente *ve*” (Gaudreault y Jost, 1995 p.140). De acuerdo a los autores, existen tres posturas posibles en relación a una determinada imagen cinematográfica:

O la consideramos como vista por unos ojos y, consecuentemente, la remitimos a un personaje, o bien la atraen hacia sí el estatuto o posición de la cámara y entonces la atribuimos a una instancia externa al mundo representado (...), o bien intentamos borrar la existencia misma de este eje: es la famosa ilusión de transparencia. (Gaudreault y Jost, 1995 p. 141)

Es posible, sin embargo, reducir estas posturas a una simple dicotomía: un plano se encuentra anclado en la mirada de una mirada interna a la diégesis (*ocularización interna*) o no representa tal mirada (*ocularización cero*). El discurso audiovisual, no obstante, se compone tanto de imágenes como sonido, por lo cual los autores proponen el término *auricularización* para designar la focalización sonora. Al igual que en la *ocularización*, Gaudreault y Jost identifican la *auricularización interna*, es decir, cuando la “restricción de lo oído a lo escuchado está construido por el montaje y/o la representación visual” o “cuando ciertas deformaciones (filtro, pérdida de una parte de las frecuencias, etc.) construyan una

escucha particular” (op. cit., p. 146). Contrapuesta a ésta se encuentra la *auricularización externa* o cero, cuando “el sonido no está retransmitido por ninguna instancia intradiegetica y remite al narrador implícito” y cuando “la intensidad de la banda sonora está sometida a las variaciones de distancia aparente de los personajes” (op. cit.).

Aplicado al caso de los videojuegos, se puede aseverar que tanto la focalización literaria como los aportes de Gaudreault y Jost resultan sumamente útiles para estudiar el relato videolúdico. Eskelinen argumenta que es posible basarse en las teorías tradicionales de focalización para el estudio de los cibertextos “because of the major affinities in their historical point of departure: the hegemony of the omniscient narrator of pre-modern literary narratives and the omniscient reader of pre-digital literary narratives” (Eskelinen, 2012, p.176). La diferencia entre las narrativas tradicionales y las cibertextuales radica, sin embargo, en la determinación de la focalización elegida por el autor en las primeras. “It's one pattern of focalization is all there is: there is only the “filtered” information to begin with, or to put it differently, the fictionally filtered information is equal to the complete information available” (op. cit, p.177). En la narrativa cibertextual, en cambio, es posible que toda la información exista en el texto, pero que la focalización la limite en su accesibilidad al lector. En el caso concreto de *Beyond: Two Souls*, la focalización se encuentra (en las secuencias interactivas) en manos del jugador: uno puede cambiar de cámara/personaje (Jodie o Aiden), lo cual afecta tanto la ocularización como la auricularización del relato.

Sin embargo, es necesario añadir otro nivel de focalización para completar la comprensión del relato videolúdico. Desde sus comienzos en la década de 1970 en los *arcades* a la introducción del *Rumble Pak*⁷⁹ de Nintendo en 1997, el *feedback* háptico, llamado comúnmente *force feedback*, ha sido una herramienta muy utilizada para acentuar la inmersión de los jugadores en los videojuegos. A través de vibraciones y movimientos del control (y, en casos extremos, shocks eléctricos⁸⁰) pueden expresarse eventos como disparos, temblores e impactos sin requerir necesariamente el uso del sonido o la imagen (si bien es cierto que los estímulos hápticos generalmente se encuentran reforzados tanto por el sonido como por la imagen, en la medida que las vibraciones casi siempre refieren a un acontecimiento sonoro o visual). A la focalización, ocularización y auricularización de Genette, Jost y Gaudreault, este trabajo sumará el término *haptización* para designar la

⁷⁹ Este dispositivo, diseñado como un accesorio del *joystick*, buscaba sumir al jugador en la acción al generar vibraciones en determinadas situaciones de juego, como cuando se realiza o recibe un disparo, explota una bomba o se acelera un auto.

⁸⁰ Una compañía de Texas, Estados Unidos, desarrolló un sistema que simula los impactos de bala aplicando corrientes eléctricas en el punto donde los jugadores reciben un disparo dentro del videojuego (Surette, 2005).

relación entre lo que los personajes “sienten” y lo que el jugador experimenta a través de los estímulos del control. Dado el nivel rudimentario de la tecnología de *force feedback* (que, a pesar de los desarrollos tecnológicos⁸¹, no ha cambiado desde su introducción) y la importancia secundaria que se le da a su implementación, resulta sumamente complejo establecer con claridad la división entre *haptización interna* y *externa*. Se podría definir la *haptización interna* como aquella que refiere a la experiencia háptica particular de un personaje, es decir, siempre y cuando la hapticidad se construya de tal forma que quede claro que las sensaciones transmitidas por el control se encuentran filtradas por la experiencia del personaje; que sea él en particular el que experimenta el estímulo háptico. Por ejemplo, es posible configurar el celular de los protagonistas del videojuego *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2013) para que vibre en vez de sonar. Si, durante una secuencia, el celular vibra y el control del jugador también lo hace, podemos inferir que la focalización se encuentra sobre el personaje. Si el jugador pasara a controlar a alguno de los otros dos personajes que ofrece el juego, dejaría de sentir la vibración del control. Asimismo, en ese juego, uno puede sentir las explosiones de manera proporcional a la proximidad entre éstas y el personaje: si el mismo se encuentra próximo a la explosión, el control vibra con fuerza. De lo contrario, la vibración del control es apenas perceptible. Por otra parte, se puede denominar *haptización externa* o *cero* cuando la vibración del control no se encuentra modulada para enmarcarse en la experiencia particular de un personaje o se encuentra ausente por completo. Como ejemplo, es posible referirse simplemente a aquellos videojuegos que, si bien constan de *feedback* háptico, no hay personajes en pantalla, así como juegos en los cuales la vibración no se encuentra efectivamente focalizada en ningún personaje particular. Un ejemplo del primer caso es uno de los minijuegos de *Mario Party 4* (Nintendo, 2002) llamado *bob-omb breakers*, en el que los jugadores deben competir alineando figuras en un tablero y hacerlas explotar para recibir puntos. Cada vez que se da una explosión, todos los controles conectados vibran en simultáneo, independientemente de quién la haya efectuado. Al no haber personajes en pantalla (hay sólo un retrato de cada personaje y un área asignada a él), la haptización no se encuentra focalizada en un personaje en particular. En cuanto al segundo caso, en *Star Fox 64* (Nintendo, 1997), en uno de los niveles el jugador se aleja volando de una base a punto de explotar. En un *cutscene* se muestra la base explotando y, a continuación, un plano del escuadrón comandado por el jugador alejándose del lugar; la intensidad de las vibraciones en

⁸¹ <https://www.youtube.com/watch?v=1BgmmeEe9HQ>. En este video se puede evidenciar que la implementación más sofisticada de esta tecnología se encuentra aún en desarrollo y, a nivel práctico, en los márgenes de la experiencia gamer.

el control es invariable en ambos planos y no se ve alterada por la creciente distancia entre los personajes y el punto de origen de la explosión.

4.2.3. Voz

La categoría *voz* refiere, de acuerdo a Genette, “a la acción verbal considerada en sus relaciones con el sujeto, que aquí no es sólo el que realiza o sufre la acción sino también el que (el mismo u otro) la transmite y eventualmente todos los que participan de esa actividad narrativa.” (1989, p. 271) El autor se propone, con esta categoría, subsanar algunas falencias de la lingüística y la poética a la hora de trabajar con la enunciación en tanto instancia productora del discurso narrativo, es decir, “narración”:

Por un lado, como ya hemos observado, se reducen las cuestiones de la enunciación narrativa a las del 'punto de vista': por otro, se identifica la instancia narrativa con la instancia de 'escritura', al narrador con el autor y al destinatario del relato con el lector de la obra. (op. cit.)

Genette se propone estudiar la enunciación narrativa en relación a las categorías de tiempo de la narración, del nivel narrativo y de la “persona”, es decir, de “las relaciones entre el narrador – y eventualmente su o sus narratario(s) – y la historia que cuenta” (1989, p.273). A continuación se repasarán, de manera muy sucinta, estas categorías.

4.2.3.1. Tiempo de la narración.

Este autor argumenta que, si bien es posible contar una historia sin precisar el lugar en que sucede y si dicho lugar es o no el lugar desde dónde se está contando la historia, es “casi imposible no situarla en el tiempo en relación con mi acto narrativo” (op. cit.). Genette se refiere, desde luego, a que una historia ha de contarse, necesariamente, utilizando los tiempos gramaticales, lo cual la sitúan en una cierta temporalidad. En relación al tiempo de la narración, el autor distingue entre cuatro categorías en las cuales puede encontrarse dicha narración: *ulterior* (relato en el tiempo pasado), *anterior* (relato predictivo), *simultánea* (relato emplazado de manera contemporánea a la acción) y, finalmente, *intercalada* (entre los momentos de la acción, como el diario o la novela epistolar) (op. cit., p. 274). En *Beyond: Two Souls*, el tiempo de la narración es típicamente ulterior, en la medida que se trata de una

rememoración de Jodie, un intento por recapturar los acontecimientos que han dado forma a su vida. Sin embargo, se puede argumentar que por momentos la narración se vuelve predictiva, ya que narra eventos a ocurrir en el futuro (en particular, el *flashforward* que da cierre a la historia y, en general, todos los capítulos que parecen posicionar a la historia en un futuro cercano).

4.2.3.2 Persona

Genette entiende que caracterizar a los relatos de acuerdo a formas gramaticales, diciendo que están en primera o en tercera persona, es incorrecto en la medida en que si el narrador puede intervenir “*como tal*” (op. cit., p. 299) en el relato, toda narración se hará en primera persona. Lo que importa para Genette es distinguir las actitudes narrativas, es decir, si la historia será contada por un personaje o por un narrador externo a la diégesis. De esta manera, si el narrador puede hacer uso de la primera persona para designar “a uno de los personajes” (op.cit) se tratará de un narrador *homodiegético*. En este caso, quien narra se presenta en la historia como uno de los personajes. En cambio, si el narrador está ausente de la historia que cuenta, se lo denominará *heterodiegético*. El personaje de Jodie está claramente involucrado en la historia que se cuenta y su papel como narrador queda claro con su voz en *off* introductoria en el prólogo del juego. Genette afirma que, normalmente, un narrador homodiegético usará la primera persona para referirse a algún personaje de la diégesis. Jodie, entonces, cumple con las características de una narradora homodiegética ya que se encuentra emplazada en el universo diegético como personaje. Asimismo, Genette utiliza el término *autodiegético* para referirse a los personajes que narran en primera persona su historia de forma biográfica.

4.2.3.3. Niveles narrativos

Entre los episodios que se encuentran “dentro” y “fuera” del relato existe, de acuerdo a Genette, una cierta distancia o umbral representado por la narración. Se trata de una diferencia de nivel. Esta diferencia consiste en que “todo acontecimiento referido por un relato se encuentra en un nivel diegético inmediatamente superior a aquel en que se sitúa el acto narrativo productor de ese relato” (op. cit., p. 284). El primer nivel se denomina *extradiegético*: los acontecimientos narrados en esa historia son diegéticos o intradiegéticos y

quien los relata es un narrador extradiegético que se dirige a un público real, aunque el mismo sea un personaje ficticio. Los acontecimientos narrados dentro del primer relato, que constituyen un relato de segundo grado, son metadieгéticos: De acuerdo a Genette, la narración de un relato en primer grado es, por definición, extradiegética. El narrador ha de encontrarse, en este caso, fuera de la historia contada. En cambio, la instancia narrativa de un relato en segundo grado (metadieгético) se encuentra, de acuerdo al autor, obligatoriamente emplazada en la diégesis (op. cit.). En *Prologue*, Jodie se dirige al público, ofreciendo un relato de los eventos que llevaron a su situación actual al momento de dar comienzo al relato. Ella es construida como una narradora dieгética de segundo grado, ya que por encima de su narración se encuentra solamente la narración extradiegética de primer grado que está a cargo de David Cage y su equipo de diseño. Se puede relacionar a los diseñadores del videojuego con el concepto de meganarrador cinematográfico que trabajan Gaudreault & Jost, al cual ellos llaman “gran imaginador”. Este gran imaginador, también llamado *narrador cinemático*, es el narrador y verdadero responsable del relato audiovisual. Los *narradores delegados* o *subnarradores*, encargados del relato oral, se encuentran a un nivel narrativo por debajo del gran imaginador, que es entendido por Metz como un “maestro de ceremonias” cuya función es presentar, ante el espectador, una secuencia de imágenes que ha ordenado según un criterio previo y específico. El narrador cinemático se expresa a través de estas imágenes, constituidas por los tres niveles de lo profílmico (el material físico de la escena, la imagen encuadrada y el montaje), que funcionan en conjunto para contar la historia del meganarrador. De manera similar a como ocurre en el cine, los diseñadores se encuentran en un nivel narrativo por encima de la diégesis. Sin embargo, el repertorio de recursos del que dispone el meganarrador videolúdico es considerablemente más amplio: no sólo cuenta con los tres niveles de lo profílmico (en los *cutscenes*) sino que dispone también del *gameplay* y el diseño de personajes, niveles y espacios para contar su historia. Por último, el meganarrador videolúdico se encuentra acompañado, en un nivel intermedio entre él y los subnarradores, por el jugador, que, a través de su interacción con el juego, contribuye a llevar adelante el relato.

5. DE LA SALAS DE ESTAR A LA PANTALLA GRANDE

5.1. Breve historia del desarrollo visual del videojuego

A finales de los años ochenta, la industria de los videojuegos recién empezaba a superar una crisis que prácticamente la había confinado a los arcades. La misma crisis llevó a esta industria del home entertainment a experimentar un cambio radical en su punto de anclaje geográfico: pasó de estar ubicada en Estados Unidos a tener su sede en Japón. Esta época vio desaparecer a las compañías pioneras como Atari y emerger a las recién llegadas Nintendo y Sega, que encabezarían la carrera tecnológica hasta el fin de siglo.

La reconquista de las salas de estar se dio de la mano de las consolas de tercera y cuarta generación (8 y 16 bits) de estas compañías. En el caso de las consolas de 16 bits, junto con un incremento en la capacidad gráfica de sus procesadores comenzaron las primeras incursiones en el uso de la computación poligonal, *texture mapping* y *texture filtering*. Como resultado, los videojuegos se despegan del eje X/Y y comienzan no sólo a producir modelos tridimensionales cubiertos de texturas de apariencia cada vez más realista, sino que comienzan a prometer perspectiva, inmersión y fidelidad a la realidad.

Estas promesas comienzan a cumplirse en la segunda mitad de la década siguiente. A efectos de mi investigación, son sumamente relevantes los juegos que se lanzaron al mercado en este período: son aquellos que incursionan en las aplicaciones tanto estéticas como narrativas de las nuevas tecnologías. En *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), suerte de buque insignia de la consola Nintendo 64, los desarrolladores aplican por primera vez la computación tridimensional al género de plataformas (en la cual un personaje tiene que navegar espacios, evadiendo obstáculos y enemigos para llegar a un determinado objetivo). La manera en que hacen convivir funcionalmente estos dos elementos es a través de la introducción de una mecánica sumamente novedosa, que sentaría las bases para los juegos de generaciones siguientes: el punto de vista es controlado por el jugador de manera independiente a los movimientos del personaje. De esta manera el jugador puede encontrar la perspectiva óptima para realizar los saltos y maniobras necesarias para cada situación. Sin embargo, los desarrolladores temían que el nuevo sistema resultara confuso para los jugadores que, si aún no acostumbraban navegar espacios tridimensionales, mucho menos entenderían el concepto de controlar el punto de vista desde el cual se navega el mismo espacio. La solución que encontraron fue sumamente creativa, y nos sirve para comprender cómo se construye el punto de vista en gran parte de los videojuegos de tercera persona: se creó la primera 'cámara virtual'. Esta cámara estaba representada en pantalla por un ícono de una cámara

cinematográfica y, en la presentación del juego, hasta se muestra al operario detrás de ella, transformándola en un personaje más.⁸²

A partir de entonces, la representación del espacio virtual estuvo, en mayor o menor medida, vinculada a un cierto grado de simulación de una cámara. Ya en títulos tempranos como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998) o *Star Fox 64* (Nintendo, 1997), se pueden apreciar detalles propios de una cámara que pretende ser 'real'; aberraciones ópticas, *lens flares*⁸³ y otras materialidades de la cámara (como temblores en el encuadre y movimientos imperfectos, simulando cámaras operadas en mano) son muy frecuentes en los juegos de esta época, que recién comienzan a explotar el lenguaje cinematográfico para enmarcar narrativa y visualmente sus historias. También es posible encontrar otros vínculos de imitación con el arte cinematográfico en la manera en que se construyen las cinemáticas (videos que se ubican entre niveles para hacer avanzar la historia) de la época. En los juegos de las consolas Sony Playstation y en las Pcs con lectoras de Cd (que tienen mucha mayor capacidad de almacenaje que cartuchos o *floppy disks*), eran muy frecuentes las cinemáticas realizadas ya sea con los actores (los llamados *live-action cutscenes*) o con avanzadas técnicas de animación y efectos especiales. Faltarían muchos años para que se pudieran integrar orgánicamente estas secuencias al juego mismo, pero son destacables estos primeros pasos hacia una concepción del juego como una ficción interactiva y no como un objeto meramente lúdico.

En los años siguientes, se da un incremento proporcional entre las posibilidades técnicas que ofrecen los hardwares, sistemas operativos y herramientas de diseño de videojuegos y los avances que los diseñadores hacen en materia de narración y *gameplay*. Con el fin de los arcades y el crecimiento exponencial de la industria desde entonces, el videojuego ha empezado a contar con valores de producción que asemejan cada vez más a los propios del cine (producciones multimillonarias, número reducido de estudios *mainstream* y esfuerzos artísticos de carácter cada vez menos personal y más colectivo). Cada videojuego pretende superar al anterior en materia de perfección técnica, atractivo y emoción de la historia y sus personajes, así como el nivel de entretenimiento derivado de modos de jugabilidad cada vez más avanzados e ingeniosos. De manera simultánea a este proceso, comienzan a desarrollarse, primero, los videojuegos multijugador en redes locales y, más adelante, los juegos en línea y la llamada *competitive scene*; los videojuegos comienzan a ser tomados (principalmente en Estados Unidos, Japón y Corea del Sur) como deportes y a los

⁸² Ver anexo 3, figura 1.

⁸³ Ver anexo 3, figura 2.

jugadores como atletas. El juego, en esta etapa, logra permear también las fronteras que le había impuesto la segmentación de mercado. El videojuego ya no es un entretenimiento menor, una curiosidad reservada para los niños, sino un medio expresivo capaz de cautivar audiencias maduras. Si bien ya en el año 1994 se había fundado la ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), como parte de un intento por diferenciar los videojuegos de contenido violento, sexual o posiblemente perturbador a modo de evitar el acceso de los niños a los mismos (inscripto en el marco de una siempre presente discusión acerca de las consecuencias psicológicas del consumo de videojuegos violentos), la atención especial que se puso en estos años en la delimitación de las categorías de calificación y el incremento de las medidas punitivas a aquellas compañías que incumplieran con las reglamentaciones dan cuenta de un proceso de maduración de parte de los diseñadores y de la presencia de temáticas que ya se encontraban hace muchos años en las artes tradicionales: cuestiones de representación, moral, violencia, sexualidad, etc.

En este contexto de creciente innovación tecnológica y búsqueda de nuevas experiencias para los jugadores, comienzan a retomarse algunas ideas vagamente exploradas y prontamente abandonadas en los primeros años del videojuego. Entre ellas se encuentran la realidad virtual (aparatos como el Oculus Rift y lentes que ofrecen una visión estereoscópica) y el *motion capture*, que se sirve de la captura de movimientos para estrechar el vínculo entre el jugador y las acciones representadas en la pantalla. Por último, los últimos años han visto resurgir los llamados filmes interactivos, género que adquirió cierta popularidad a finales de los años 80 con los llamados *Laserdiscs* y que se vio coartado por las limitaciones técnicas del momento. Sólo hasta los últimos avances en materia de captura de movimiento de actores, gráficos de última generación y los altos presupuestos asignados a los juegos denominados AAA es que los filmes interactivos retoman lo que dejaron 20 años atrás. Éstos se diferencian de sus predecesores en que la parte narrativa no se encuentra dissociada de la parte jugable⁸⁴, y que el juego no se limita a *quick_time events*⁸⁵. Esta nueva generación de filmes interactivos, precedida por juegos como *Shenmue* (Sega, 1999) y es encabezada por la empresa francesa Quantic Dreams y su director, David Cage, quienes han cobrado notoriedad dentro de la industria videolúdica por la integración de las viejas mecánicas videolúdicas con las nuevas tecnologías, dar forma a una nueva etapa del drama/filme interactivo, desde su

⁸⁴ Como lo es en el caso de juegos como *Wing Commander* (Origin Systems, 1990).

⁸⁵ Un ejemplo pionero de este tipos de juegos es *Dragons Lair* (AMS, 1983). En el correr del análisis se trabajará en detalle esta modalidad de juego.

primer juego, *Omikron* (Quantic Dreams, 2000), pasando por *Fahrenheit* (Quantic Dreams, 2005) y *Hard Rain* (Quantic Dreams, 2010) y llegando hasta *Beyond: Two Souls*.

5.2. Séptima generación de videojuegos

El lanzamiento del Microsoft Xbox 360, en noviembre del 2005, inauguró la llegada de una nueva generación de consolas de videojuegos. En el correr del año siguiente se sumarían las apuestas de Sony (Playstation 3) y Nintendo (Wii). Esta generación introduce tres nuevas tecnologías que apuntan a revolucionar el uso de las consolas de juego domésticas: Xbox 360 permite, por primera vez en una consola, el procesamiento de gráficos en alta resolución. Sony, por su parte, se concentra en expandir las posibilidades de la Playstation como centro de entretenimiento a más largo plazo, añadiendo un procesador sumamente avanzado (tal es el avance que se han utilizado varios Playstation conectados en serie como supercomputadores)⁸⁶ y un lector de *Blu-Ray*. Por último, Nintendo decide recuperar su tecnología de detección infrarroja (que utilizó en su pistola *zapper* para su NES en el 1985) y combinarlo con tecnología de *motion capture* para introducir el movimiento del jugador como elemento clave en sus videojuegos.

Esta generación de consolas se diferenció de la anterior en el posicionamiento estratégico de las compañías a la hora del diseño y marketing, y, como consecuencia directa, la manera en que esto influyó en la distribución de las ventas. La apuesta final⁸⁷ de Nintendo luego del fracaso comercial de su consola anterior, llamada *Gamecube*, fue evitar la carrera tecnológica de sus competidores en cuanto a capacidad gráfica y opciones de conectividad *online*; simplemente no podían competir en esos términos. En cambio, el nuevo estilo de juego propuesto por Nintendo gira en torno al movimiento de su control Wii Mote (un control inalámbrico que funciona en base a un puntero infrarrojo y varios acelerómetros) y a una cierta recuperación del videojuego como actividad social en la sala de estar. El novedoso sistema de juego, combinado con una fuerte apuesta a franquicias clásicas de Nintendo, resultó en un incremento de las ventas, superando las ventas conjuntas de las consolas de Microsoft y Sony. A partir de este momento, a la carrera por alcanzar el máximo potencial gráfico y abarcar el mayor número de franquicias exclusivas posible se suma la búsqueda de nuevas maneras de involucrar al jugador en lo que ocurre en la pantalla, en especial en lo

⁸⁶ Se han utilizado, entre otras cosas, para realizar enormes cálculos de física y para hackear protocolos de seguridad online (Alford, 2015, y Flatley, 2008).

⁸⁷ Se estimaba que Nintendo seguiría el curso de Sega, que abandonó la producción de consolas luego del fracaso comercial de Dreamcast, si la consola Wii no llegaba a tener éxito.

referido al movimiento. Playstation intenta, sin éxito, imitar el Wii Mote con su *Playstation Move* en el 2010, mientras que Xbox 360 aumenta la apuesta con la adición a su consola del sistema de captura óptica de movimiento llamada Kinect, que funciona sin necesidad de utilizar controles: por primera vez el control es el cuerpo mismo del jugador. El lanzamiento relativamente tardío de la Playstation, su número reducido de títulos exclusivos y su fracaso a la hora de aplicar las nuevas tecnologías en materia de *gameplay* complejizaron la posición de Sony en el mercado de los videojuegos: la consola no logró igualar las ventas de Xbox 360, su competidor más directo, hasta fines del 2012⁸⁸, terminando con un liderazgo que Sony había sabido mantener por más de diez años.

⁸⁸ De acuerdo a Moriarty (2013) y Romano (2013), ambas consolas lograron llegar a 80 millones de hogares. Cabe destacar, sin embargo, que las ventas de la Playstation 3 resultaron sumamente inferiores en relación a su predecesor, Playstation 2, que logró vender 255 millones de unidades.

6. EL REGRESO DEL FILM INTERACTIVO

6.1. Lanzamiento y recepción crítica

En este contexto surge el objeto de este estudio. *Beyond: Two Souls* fue estrenado en el festival de Tribeca de 2013 y, posteriormente, lanzado al mercado norteamericano el 8 de octubre de ese mismo año y comercializado en Europa y Oceanía en el correr de las semanas siguientes. El juego, a pesar de ser publicado exclusivamente para Playstation 3, vendió casi un millón de copias en sus primeras semanas y, actualmente, lleva 1.600.000 ventas. No obstante, recibió una tibia recepción por parte de la crítica: las reseñas parecieron oscilar entre el elogio y el rechazo completo⁸⁹. Se destacaron, por un lado, la calidad y detalle del diseño de personajes y escenarios, así como el realismo de la captura de movimiento, cuyo crédito puede ser atribuido a la performance actoral de Ellen Page y Willem Dafoe, que prestan cuerpo y voz a los personajes que protagonizan la historia. En contraste, fue duramente criticada la falta de libertad de acción y exploración dentro del juego y la torpeza del guión a la hora de construir tramas y diálogos convincentes. Asimismo, se ha criticado el parco énfasis en las mecánicas de juego propiamente dichas: como afirma Lucy O'Brien, de *IGN*, "*Beyond* is a game that made me feel too much like a passive participant, which made "playing" it a very confusing and unrewarding experience" (2013). O'Brien se refiere a la abundancia de secuencias en las que el jugador no tiene participación activa, el uso prominente de *quick time events* en las secuencias de acción del juego y a la determinación de los resultados de esas secuencias de acción: la protagonista, independientemente del input del jugador, triunfa siempre en sus combates. Asimismo, si el jugador no elige una opción durante un diálogo, el juego mismo selecciona una respuesta predeterminada. Esto, de acuerdo a Jim Sterling, de *Destructoid*, resta peso dramático al juego, en la medida que sabemos que la protagonista se encuentra protegida por el relato mismo. Los detractores del juego también han criticado las limitadas posibilidades de interacción que ofrece; Aiden, el espíritu que acompaña a Jodie, sólo puede interactuar con objetos predeterminados y, la mayoría de las veces, debe hacerlo sólo cuando la historia lo requiere, planteando una cierta linealidad a la hora de resolver los problemas y situaciones planteadas; todos estos son problemas que alejan

⁸⁹ De acuerdo al sitio, los puntajes varían considerablemente: Gamestop lo calificó como un 8/10, IGN 6/10 y Polygon 8/10. Sin embargo, otros sitios especializados como Destructoid llegaron a puntuarlo con 4/10.

a *Beyond: Two Souls* del núcleo duro de la experiencia *gamer*. En palabras de Sterling: “This is not a game to be played, it's an instructional video to be followed”⁹⁰.

Sin embargo y, de manera independiente a su éxito o fracaso a la hora de ganarse la aprobación de la crítica especializada, *Beyond: Two Souls* resultó novedoso por varios motivos: el extremo grado de detalle puesto a los niveles y escenarios del juego, y la profundidad que pretende tener la historia, la complejidad de los personajes y el nivel de la performance de los actores que encarnan a los protagonistas (Page y Dafoe). Page, que encarna a la protagonista Jodie, comentó en una entrevista que el guión de *Beyond: Two Souls* constaba de aproximadamente 2000 páginas. Para contextualizar esta cifra, vale aclarar que el guión de videojuego promedio tiene sólo entre 100 y 150 páginas, lo que da cuenta del alcance de la propuesta de David Cage, creador y director artístico del juego. Este videojuego, asimismo, supuso una innovación al ser el primero en el que se implementó captura facial y de movimiento, y registro de voz de manera simultánea. Esto tiene un gran número de implicaciones interesantes para este trabajo, que serán comentadas más adelante.

La captura de la *performance* de actores reales en videojuegos se realizaba tradicionalmente en fases. Primero se capturaban las expresiones faciales de un personaje (ya sea en cámara como referencia para los animadores o a través de la captura de movimiento), y luego, utilizando a menudo otro actor, se registraban los movimientos corporales, para, por último, grabar las voces. La participación de actores reconocidos en estas capturas no es algo novedoso. Estrellas como Liam Neeson, Kiefer Sutherland, Gary Oldman, Ben Kingsley y Samuel L. Jackson han prestado sus voces a personajes de diversos juegos de la última década. Sin embargo, que los actores presten la totalidad de su performance (en contraposición a delegar la captura de movimiento a actores especializados en esas áreas) y que realicen su trabajo de la misma manera que si realizaran una escena en un filme, significa que el videojuego está, en términos industriales, a la altura de la industria cinematográfica en lo que a valores de producción refiere (recursos, tiempo, equipo, etc.). Esto también da a entender que los consumidores de videojuegos están preparados para una mayor precisión en la representación de la realidad y más amplitud en el rango de expresividad en rostros y movimientos de los personajes representados. Este punto se ve reafirmado en la rápida adopción de este método de captura de movimiento en la producción de videojuegos de primera línea, como es el caso de *Call of Duty: Advanced Warfare* (Ubisoft, 2014), que cuenta con la actuación de Kevin Spacey, John Malkovich y Rose McGowan, o la expansión *Crew*

⁹⁰ “Este no es un juego para jugar. Es un guión a seguir.” Traducción de Ignazio Acerenza

Expendable de *Alien: Isolation* (Sega, 2014), que incluye a casi todo el reparto original de la primera película de la saga, incluida Sigourney Weaver. Lo que en su comienzo fue una peculiaridad del género “filme interactivo”, pronto podría convertirse en el estándar de la industria: guiones elaborados, gran cuidado por la puesta en escena y por las interpretaciones de los actores, e historias complejas. El surgimiento de este nuevo género no ha sido del todo ignorado por la industria cinematográfica, que ha permitido a algunos juegos participar en festivales como Tribeca: el primer juego en participar de este festival fue *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011) en el 2011, y, posteriormente, *Beyond: Two Souls* en el año 2013.

6.2. La envidia cinematográfica

La interrelación creciente entre la industria cinematográfica y la videolúdica ha llevado a algunos críticos a notar un cierto anhelo de los diseñadores y jugadores en elevar al videojuego de su estatus actual como producto de entretenimiento hacia una concepción del mismo como arte popular. En particular, este interés se ha canalizado hacia la exploración del potencial expresivo del videojuego en términos dramáticos y estilísticos y, a nivel pragmático/industrial, en las similitudes crecientes entre las industrias antes mencionadas. Este anhelo o *envidia cinematográfica*, término que utiliza Eric Zimmerman (2010), empuja a los grandes desarrolladores de videojuegos a adoptar temáticas y estéticas basadas en el cine (como ya ha sido mencionado en el marco teórico de este trabajo), e incluso lleva a intentar reproducir las vivencias de personajes cinematográficos o los universos contenidos en determinados films: “It’s time for game developers to stop trying to replicate the pleasures of film. Games need to find their own forms of expression, capitalizing on their unique properties as dynamic, participatory systems”⁹¹ (op. cit.). Desde la implementación del primer *cutscene* en *Pac-Man* (1980) y el primer *Full Motion Video* en *Bega's Battle* (1983) a las experiencias híbridas como *Beyond: Two Souls* es notoria la búsqueda por replicar los placeres a los que refiere Zimmerman. La mera existencia de videojuegos basados en clásicos del cine como *The Godfather* (Coppola, 1972), *Star Wars* (Lucas, 1977), *The Thing* (Carpenter, 1982), *Blade Runner* (Scott, 1982), *Scarface* (De Palma, 1983), *Ghostbusters* (1984, Reitman) y *GoldenEye* (Campbell, 1995), entre muchos otros, da crédito a sus afirmaciones. En todos estos casos, el objetivo de los diseñadores es proveer al jugador de una

⁹¹ “Ya es hora de que los diseñadores de juegos dejen de intentar replicar los placeres del cine. El videojuego necesita encontrar sus propias formas de expresión, aprovechando las ventajas únicas que tienen como sistemas dinámicos y participativos que son”. Traducción de Ignazio Acerenza.

experiencia lo más cercana posible al filme: sea la intriga y acción del mundo del espionaje de James Bond en *GoldenEye 007* (Rare, 1997), la velocidad y vértigo de las carreras de pods de Tatooine en *Star Wars: Episode One Racer* (LucasArts, 1999) o la repulsión que pueda generarle a uno tener que colocar la cabeza de un caballo muerto en la cama de un productor cinematográfico en *Godfather: The Game* (EA, 2006).

Este interés por reproducir la experiencia de los personajes de un filme a través de un juego ha tenido su máximo punto con el lanzamiento de *Alien: Isolation*. Este videojuego, lanzado en el 2014 por el estudio Creative Assembly, busca reproducir la experiencia del filme *Alien* (Ridley Scott, 1979) no sólo a nivel temático y estético⁹², sino en términos que sólo podríamos denominar “vivenciales”. El juego coloca al jugador dentro de una estación espacial asediada por uno de los alienígenas, al cual debe sobrevivir mientras realiza ciertas tareas para avanzar por las distintas secciones de la estación para descubrir qué ocurrió con Ripley, la protagonista de la saga cinematográfica. El *setting* de la estación espacial corresponde de manera absoluta a lo visto en el filme: los desarrolladores del juego estudiaron en detalle tres terabytes de material de archivo proporcionado por 20th Century Fox, incluido el arte de Ron Cobb (artista conceptual del primer filme) para inspirar el diseño de la estación espacial y las herramientas que utiliza el personaje. Son notorias, incluso, la característica monocromía en los *displays* de computadoras y la presencia de *tracking* en las pantallas dentro del juego.

Lo más destacable, sin embargo, es la manera en que los diseñadores lograron reproducir la experiencia de encontrarse confinado en un determinado espacio con un monstruo asesino contra el cual no se tienen prácticamente recursos. Al igual que en el filme, el jugador sólo puede esconderse y escapar del *alien*: quienes intentan pelear contra la criatura directamente encuentran, al igual que en el filme, un temprano final. El alienígena, por su parte, se encuentra diseñado no sólo para buscar al jugador utilizando la vista, el oído y el olfato, sino para aprender de las estrategias del jugador de una manera similar a la cual lo hacía el monstruo en la película, por lo que el jugador no sólo debe estar atento a las señales que puedan indicar que se encuentra cerca el antagonista (el juego hasta cuenta con la famosa herramienta detectora de movimiento que utilizaba Ripley para seguir el rastro del *alien*), sino que debe tener en cuenta la inteligencia y los recursos de este cazador nato. La sensación resultante del juego es, sin lugar a dudas, lo más cercano que se puede estar actualmente a la experiencia personal de Ripley. No se trata de una mera adaptación, sino de una

⁹² Ver Anexo 3, fig. 3

“remediación”, en el término utilizado por los teóricos Jay David Bolter y Peter Grusin (2010). En su libro *Remediation: Understanding New Media*, los autores intentan describir cómo los medios interactúan entre sí a través de la remediación, es decir, “the representation of one medium in another” (2010, p. 45) y la manera en que esta práctica se relaciona con el proceso de *immediacy*. Curiosamente, el término *immediacy* refiere a la sensación de estar frente a (o, en este caso, *dentro de*) algo real: “Filmmakers routinely spend tens of millions of dollars to film on location or to recreate period costumes and places in order to make their viewers feel as if they were 'really' there (...) that the medium itself should disappear and leave us in the presence of the thing represented.” (op. cit., p. 5).⁹³

En esta línea, el videojuego sería el siguiente paso en el arte de ubicar al espectador en un lugar determinado y hacerle olvidar que está ante una realidad mediada. Zimmerman contextualiza el marcado aumento de la elaboración de videojuegos con valores estéticos y de producción cinematográficos como consecuencia directa del desarrollo tecnológico que permite a los diseñadores representar de forma realista sus mundos de juego. El teórico incluso llega a afirmar que este desarrollo ha aparejado un cierto giro cinematográfico en los videojuegos:

Technological advances, particularly in real-time graphics, means that games are becoming more “realistic” and increasingly resemble film. The cinematic turn in games will allow developers a broader palette of expressive tools that will appeal to new kinds of game audiences. Games will absorb and replace film. (Zimmerman, 2010)⁹⁴

6.3. La era de la convergencia

También es posible tomar una postura más pragmática respecto a por qué existe esa relación entre videojuegos y cine. Henry Jenkins propone comprender el proceso de acercamiento entre los dos medios como algo que responde a las nuevas tendencias en la industria del entretenimiento: “as media critics such as Robert McChesney have noted, the trend within the entertainment industry has been towards the increased concentration of media ownership into the hands of a smaller and smaller number of transmedia and transnational

⁹³ “Los cineastas gastan, de manera rutinaria, decenas de millones de dólares para filmar en una locación o recrear vestuarios y lugares de época para hacer sentir a los espectadores que estuvieron ‘realmente’ allí (...) que el medio mismo debería desaparecer y dejarnos en presencia de la cosa representada.” Traducción de Ignazio Acerenza.

⁹⁴ Los avances tecnológicos, en particular en el área de los gráficos en tiempo real, significan que los juegos se están convirtiendo más ‘realistas’ y se parecen cada vez más al cine. El giro cinemático en los juegos permitirá a los desarrolladores una paleta más amplia de herramientas expresivas que atraerán a nuevos tipos de audiencias. Los juegos absorberán y reemplazarán al cine.

conglomerates.” (2001, p. 352)⁹⁵ Jenkins describe este proceso, que él denomina “convergencia”, como una transformación estructural en la industria del entretenimiento; de una disposición vertical (de empresas madre y sus subsidiarias), se pasa a megacorporaciones cuyos *holdings* atraviesan, horizontalmente, numerosos medios y empresas. Con este proceso, también cambió la forma en que se producen filmes, libros y juegos: se espera una cierta sinergia entre las distintas ramas de la compañía. A partir de la década de 1970, la producción favorece a películas “with presold content based on material from other media (“books”); simple, easily summarized narrative “hooks”, and distinctive “looks”, broadly defined characters, striking icons, and highly quotable lines” (op. cit).⁹⁶

La idea detrás de esta política de *books*, *hooks* y *looks* es que cualquier producto que provenga de un determinado conglomerado mediático puede dar lugar a otros que se beneficien del trabajo realizado por aquél: por ejemplo, la serie de libros *A Song of Ice and Fire* (1996-presente), de George R.R Martin, dio lugar a un aclamado programa de televisión *Game of Thrones*. A su vez, el éxito del programa televisivo permitió la creación de no uno sino dos juegos, *Game of Thrones: the videogame* (Cyanide, 2012) y *Game of Thrones* (Telltale Games, 2014). El proceso, de acuerdo a Jenkins, puede comenzar con cualquier medio, pero sólo un producto exitoso logra permear las fronteras entre medios y penetrar de manera permanente en la cultura general. De acuerdo al autor, empero, este nuevo patrón de producción mediática impone una creciente presión que apunta a integrar tecnológicamente los sistemas de distribución (2001, p. 553), resultado que él denomina *technological convergence*:

(Technological convergence) ... is attractive to the media industries because it will open multiple entry points into the consumption process and at the same time, enable consumers to more quickly locate new manifestations of a popular narrative. One may be able to move from watching a television drama to ordering the soundtrack, purchasing videos, or buying products that have been effectively “placed” within the narrative universe. (op. cit)⁹⁷

⁹⁵ “Como han afirmado críticos como Robert McChesney, la tendencia dentro de la industria del entretenimiento ha sido hacia la concentración de los medios en manos de un número decreciente de conglomerados transnacionales y transmediáticos.” Traducción de Ignazio Acerenza.

⁹⁶ “Contenido pre-venido basado en material de otros medios (libros); ‘ganchos’ narrativos simples y fáciles de resumir y ‘looks’, es decir, personajes definidos de modo muy general, iconos impactantes y frases altamente citables.” Traducción de Ignazio Acerenza.

⁹⁷ “La convergencia tecnológica es atractiva para las industrias mediáticas porque abrirá múltiples puntos de entrada al proceso de consumo y, al mismo tiempo, permite a los consumidores localizar con mayor rapidez nuevas manifestaciones de una historia popular. Uno podrá pasar de ver un drama televisivo a comprar su banda sonora, a comprar videos o productos que han sido ‘colocados’ dentro del universo narrativo.” Traducción de Ignazio Acerenza.

Esta convergencia tecnológica también puede detectarse en los crecientes vínculos entre la animación digital y la computación de gráficos en tiempo real. Mientras el videojuego se acerca al filme en materia de representación de la realidad, el arte cinematográfico se acerca al videojuego en las nuevas posibilidades que le ofrece la tecnología digital: cámaras virtuales, post-producción de imagen y efectos especiales. Desde *Jurassic Park* (Spielberg, 1993), *The Matrix* (Wachowski, 1999) y *Star Wars: The Phantom Menace* (Lucas, 1999) la experiencia fílmica se ha acercado, mediante la práctica de la animación, a la industria del videojuego⁹⁸: “The move toward digital effects in film and the improved quality of video game graphics means that it is becoming much more realistic to lower production costs by sharing assets across media” (Jenkins, 2013). Es posible adivinar que, en un futuro cercano, se podrá filmar utilizando exclusivamente los motores gráficos de videojuegos. Puede citarse como antecedente a este devenir posible la proliferación, a comienzos de este siglo, de videos generados de este modo por parte de usuarios que animan *assets* (personajes y objetos del juego) con fines humorísticos o, inclusive, dramáticos (llamados *machinima*). Incluso varios videojuegos, como *Grand Theft Auto V*, se anticipan a esta posibilidad incluyendo herramientas de grabación y edición *in-game*. El juego permite grabar y editar de manera no muy disímil a como se trabajaron algunas secuencias animadas del filme *Matrix: Reloaded* (Wachowski, 2003): primero se registra o se anima una determinada acción y luego, en la edición, se puede optar por una o varias cámaras virtuales. A futuro esto podría significar tanto que los directores de cine dejen de trabajar con actores, escenarios y utilería reales (como es la tendencia en el cine digital)⁹⁹ o que los directores de videojuegos se basen, con mayor precisión, en la realidad a la hora de crear personajes y escenarios.

⁹⁸ Curiosamente, nadie ha acusado todavía a George Lucas de padecer *game envy*.

⁹⁹ Como ejemplo, en *Terminator Salvation* (McGinty, 2009) no se contó con la participación de Arnold Schwarzenegger; sus escenas fueron completadas mediante técnicas de animación y composición digital.

7. INTRODUCCIÓN AL ANALISIS DE *BEYOND: TWO SOULS*

7.1. Sinopsis

Beyond: Two Souls es la historia de vida Jodie Holmes, una joven que, inexplicablemente, tiene una conexión con el más allá. Desde su nacimiento, Jodie se encuentra vinculada a una entidad llamada Aiden y, a través de él, tiene la capacidad de mover objetos y controlar a otras personas. Cuando es aún pequeña, sus padres adoptivos la dejan en cuidado de Nathan Dawkins, un científico encargado de un centro de investigación de fenómenos paranormales financiado por el gobierno. Durante los siguientes años, Dawkins cría a Jodie y realiza experimentos con ella para descubrir el origen de sus inusuales poderes. Ella, en cambio, sólo desea tener una vida normal, pero todos sus esfuerzos por alcanzar este cometido se ven frustrados cuando sale a relucir su vínculo con Aiden.

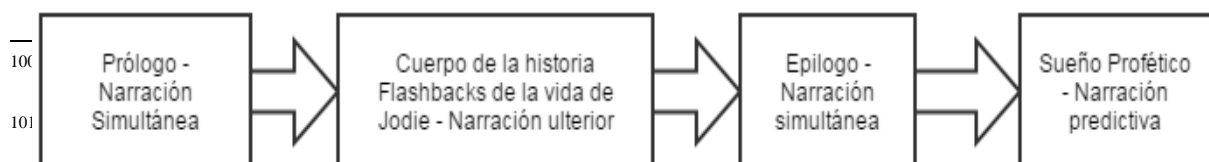
Luego de años de investigación, el gobierno estadounidense logra construir un condensador, una suerte de portal interdimensional que une la tierra con el inframundo. Jodie descubre, cuando se comunica con la familia de Dawkins (fallecidos en un accidente de tránsito), que el inframundo es el lugar a donde van las almas de las personas cuando fallecen y de donde se supone provienen tanto Aiden como las horribles criaturas que la acechan por las noches. Cuando el condensador se avería, el portal queda abierto y la base es rápidamente destruida por los monstruos del más allá. Jodie, a pedido de Dawkins, ingresa en la base y cierra el portal. Las acciones de Jodie llaman la atención de la CIA, que la reclutan y la emplean en varias misiones de espionaje. Cuando descubre que fue manipulada por la agencia para asesinar a un presidente electo, Jodie se da a la fuga, viviendo un tiempo entre indigentes y, posteriormente, junto a un grupo de indios navajos. Luego de ser capturada mientras visita a su madre biológica, Jodie realiza una última misión para la CIA a cambio de su libertad. Dawkins, cuya obsesión por recuperar a su familia lo ha vuelto mentalmente inestable, avería a propósito el nuevo condensador para unir los dos mundos y reencontrarse de esta forma con su esposa e hija. Jodie debe cerrar nuevamente el portal, pero en el proceso queda atrapada entre ambos mundos: debe entonces elegir si permanece con Aiden y los seres queridos que ha perdido en el más allá o si vuelve a la vida. Independientemente de su elección, Jodie se percata de que sus memorias se están desvaneciendo lenta pero irrevocablemente: *Beyond: Two Souls* se compone de esos recuerdos que, de manera inconexa, fugaz y entreverada, llegan a la mente de la protagonista.

7.2. Definiendo Beyond: Two Souls

Es preciso, antes de dar comienzo al análisis, describir en términos generales el objeto de estudio, que presenta algunas peculiaridades que no deben perderse de vista en el curso del trabajo. *Beyond: Two Souls* es un videojuego de séptima generación, perteneciente a los géneros de "drama interactivo", acción, aventura y con algunos elementos de *gameplay* pertenecientes a los *stealth games*¹⁰⁰. El tipo de juego propuesto pertenece, a grandes rasgos, a la categoría *paidea* trabajada por Frasca (1999). El objeto de estudio no se encuentra estructurado en torno a un sistema de reglas concretas que determinan situaciones de victoria o derrota: no es posible perder el juego ni morir en *Beyond: Two Souls*; no hay puntajes¹⁰¹, barras de salud ni *checkpoints*¹⁰², sino que el juego se organiza en torno al placer derivado del progreso dramático de una historia, es decir, en tanto ficción interactiva.

El juego estructura su relato de manera episódica o por capítulos, que a su vez constan de varias secuencias que alternan entre los distintos tipos de jugabilidad mencionados anteriormente. Los capítulos corresponden a determinados recuerdos que se suceden de forma no lineal en la mente de Jodie. Al tratarse de una retrospectiva, la mayoría del relato se construye en un tiempo de la narración ulterior, es decir, el relato de Jodie se posiciona antes del tiempo en que se desarrolla el acto de narración mismo. Lo que ve y juega el jugador en el transcurso de *Beyond: Two Souls* es la recreación de estos recuerdos a medida que toman forma en la memoria de Jodie: en desorden y de manera fragmentaria, se suceden las analepsis o *flashbacks* de momentos clave en la vida de la protagonista. Cerca del final del juego, el relato alcanza cronológicamente a la Jodie narradora, lo que vuelve al relato contemporáneo a la acción (tiempo de la narración simultáneo), y culmina con un *flashforward* (prolepsis) de diez años, aproximadamente; la narración se vuelve anterior (es decir, el relato se vuelve predictivo de lo que va a ocurrir) (Genette, p. 274)¹⁰³.

Fig. 2: Esquema de la temporalidad en *Beyond: Two Souls*



¹⁰⁰ Algunos juegos invitan al jugador a completar el juego y explorar el mayor número de finales posibles para ganar puntos.

¹⁰² Algunos juegos constan de puntos de guardado automático, llamados *checkpoints*, a los cuales regresa el juego si el jugador muere o pierde.

¹⁰³ Para un listado de los capítulos de *Beyond: Two Souls* y su contrastación en términos de orden secuencial y cronológico, ver anexo 2.

A su vez, estos capítulos se encuentran a menudo separados en escenas o secuencias, que generalmente ofrecen un cierto grado de variedad en cuanto a niveles de interactividad (interactivos, no interactivos) y tipos de *gameplay* (exploración libre, *quick time events* y diálogos). La alternancia entre estos niveles de interactividad y tipos de *gameplay* es una constante en *Beyond: Two Souls*, lo cual plantea una serie de problemas para el estudio de la temporalidad en el objeto. Como ya fue trabajado en el marco teórico, Genette considera que el relato es una secuencia doblemente temporal. Se tiene, por una parte, el tiempo de la cosa narrada y, por otro, el tiempo del acto narrativo en sí. Es decir, por una parte se cuenta con la temporalidad de la historia, la sucesión cronológica y causal de los acontecimientos narrados, y por otra la temporalidad de película en tanto tiempo de visionado (lo que Gaudreault y Jost denominan *screen time*). De esta manera, el relato transforma un tiempo en otro tiempo: el tiempo de la narración en el tiempo de la percepción:

In addition, the reading or viewing time accounts for the fact that, even when an audience engages with a given narrative and the actors or characters can be seen 'here and now', the narrative still conveys a basic sense in which the events are not actually happening 'now'. Essentially, narratives are recounted and position their events in the past. Moreover, the plot imparts a causal logic upon the re-presented sequence – certain events necessarily lead to others." (Newman, 2012, p. 100)¹⁰⁴

Esto puede aplicarse sin problema a las secuencias no interactivas de *Beyond: Two Souls*. Sin embargo, las relaciones entre relato, historia y narración se problematizan en las secuencias que requieren la interacción del jugador. Por una parte, la forzosa causalidad de las narrativas tradicionales se ve complejizada en el relato videolúdico, que contempla las posibles ramificaciones de acciones y eventos de resultado variable. No obstante, esto no quiere decir que la historia de *Beyond: Two Souls* no sea causal ni lineal: las consecuencias de las acciones y elecciones posibles del jugador se encuentran previstas por el diseño del videojuego. Sí implica, en cambio, que la determinación de a qué linealidad y causalidad responde la historia del juego ocurre en tiempo real, en el momento del acto de juego. De acuerdo a Juul (1998), el único tiempo a considerar durante la interactividad es el tiempo

¹⁰⁴ "Asimismo, el *reading* o *viewing time* da cuenta del hecho de que, aún cuando una audiencia se relaciona con una narrativa determinada y los actores o personajes pueden ser vistos "aquí y ahora", la narrativa aún conlleva la noción de que los eventos no ocurren verdaderamente "ahora". Las narrativas son, esencialmente, re-contadas y posicionan sus eventos en el pasado. Por otra parte, la trama imparte una lógica causal a la secuencia representada, ya que ciertos eventos conducen necesariamente a otros." Traducción de Ignazio Acerenza.

presente. Lo visto en pantalla, de acuerdo a este autor, no puede ser pasado o futuro ya que puede ser influenciado por el jugador:

What you see on the screen can't be past or future, but must be present, since we can influence it. So the three times, the time of the narrated, time of the narration and time of the reading *implode* in a game, and every time you have interactivity. (...) it seems quite clear that the computer game doesn't "invent one time scheme" from another time scheme. Which could indicate that it is not really narrative. (Juul, 1998)¹⁰⁵

Juul subraya esta diferencia central entre los objetos narratológicos y ludológicos para demostrar que los juegos no son relatos. Quien se enfrenta a una narración percibe la historia como preexistente al momento en que es contada y transformada en un relato. Esta conversión de historia a relato se da por el acto de narración mismo. En cambio, los videojuegos son percibidos fenomenológicamente como algo que sólo existe gracias a la participación del jugador: en el marco de la interactividad, de acuerdo a Juul, relato, narración e historia pierden sentido porque ninguno de ellos puede ser determinado sin un jugador *in presentia*. De acuerdo a Jan Simmons, sin embargo, esta problemática puede ser superada si se considera al jugador no sólo en su capacidad de co-autor y narratario del relato sino como actor o personaje inscripto dentro de la historia:

The difference between narratological and ludological approaches depends on the difference between the perspective of the external observer who apprehends 'what has happened' and that of the involved player who cares about 'what he or she is going to make happen'. This is, indeed, nothing but a difference in perspective. It can be rephrased as the difference between a narrator and listener who know that the story has already come to an end, and the protagonist of the story who does not know what will happen next (Simmons, 2007 p. 181)¹⁰⁶

Asimismo, dada la estructura narrativa de *Beyond: Two Souls*, que remite en parte a filmes como *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994), *Fight Club* (Fincher, 1999) o *Memento* (Nolan,

¹⁰⁵ "Lo que se ve en la pantalla no puede ser ni pasado ni futuro, sino el presente, ya que es posible influenciarlo. Entonces, los tres tiempos, el tiempo de lo narrado, de la narración y el tiempo de la lectura hacen implisión en un juego y cada vez que se tiene interactividad (...) parece bastante claro que el juego de computadora no 'inventa un registro temporal' a partir de otro. Esto podría indicar que no es realmente narrativo." Traducción de Ignazio Acerenza.

¹⁰⁶ "La diferencia entre las aproximaciones ludológicas y narratológicas depende en la diferencia de perspectivas entre el observador externo que aprehende 'lo que ha ocurrido' y la del jugador involucrado a quién importa 'lo que el/ella va a hacer ocurrir'. Esto desde luego no es más que una diferencia de perspectiva. Puede ser reformulada como la diferencia entre el narrador y un narratario que saben que el relato ya ha llegado a su fin y entre el protagonista que no sabe qué ocurrirá a continuación." Traducción de Ignazio Acerenza.

2000), que anticipan los finales al cuerpo de la historia, el jugador ignora lo que ocurrirá o, mejor dicho, lo que hará ocurrir en las secciones interactivas del juego, pero las acciones a realizar han sido ya determinadas por la presencia de Jodie al final de la historia, que precede temporalmente al acto narrativo ejecutado por el jugador en el *gameplay*. En *Prologue* se presenta al jugador a Jodie, quien lucha por recordar los eventos que dieron forma a su vida hasta ese punto: “necesito recordar, poner las cosas en hasta este momento”. El esfuerzo de poner en orden estos recuerdos y determinar qué ocurre en ellos corre por cuenta del jugador. Encarnando a Jodie, el mismo toma decisiones que afectan el desarrollo y final de la historia. No obstante, esa historia permanece fuera del conocimiento del personaje, lo cual permite al jugador vivirlos como si ocurrieran por primera vez. Esto remite en parte a las reflexiones de Marie Laure Ryan respecto a las narraciones basadas en la memoria:

When we compose a narrative, especially a narrative based on memory, we usually try to represent “how things came to be what they are,” and the end is prefigured in the beginning. But when we read a narrative, even one in which the end is presented before the beginning, we adopt the outlook of the characters who are living the plot as their own destiny. Life is lived prospectively and told retrospectively, but its narrative replay is once again lived prospectively. (Ryan en Simmons, 2007)

Las reflexiones de Ryan hacen eco de la estructura narrativa de *Beyond: Two Souls*. El jugador experimenta el desarrollo de la historia retrospectiva no sólo como espectador que sabe que la historia ha concluido antes de comenzar el relato, sino también desde una posición de protagonista/actor. Si bien la historia o la variación de historias posibles se encuentran predeterminadas y son los inevitables destinos de Jodie (ya que el jugador no puede crear nuevos finales a través del acto de juego), el argumento o relato (la *performance* del jugador es, decir, sus acciones y decisiones de juego) es construido de manera prospectiva: el jugador sabe, vagamente, cómo termina la historia (con Jodie confundida y amnésica), pero vive la progresión del relato en sincronía con cada momento de la vida de la protagonista. Por ejemplo, en el capítulo *The Mission* el jugador tiene asignada una misión de asesinato en un territorio hostil. La historia se encuentra ya determinada de antemano: Jodie se infiltra en la ciudad enemiga y asesina a su objetivo. Sin embargo, el relato corre (al menos en parte) por cuenta del jugador, y se encuentra anclado indudablemente en el presente: de cada decisión del jugador en tiempo real depende si Jodie enfrenta la misión de manera fría y calculada, o de una forma más torpe e improvisada, si es detectada o no por los guardias, si salva o no a ciudadanos inocentes a punto de ser ejecutados, si elimina a los guardias a la distancia o si se

enfrenta a ellos cuerpo a cuerpo y cuán exitosos son esos combates. La historia, sin embargo, permanece en gran parte inalterada independientemente de la vivencia prospectiva del jugador:

En este sentido, muchas acciones “accesorias” del jugador podrán multiplicar *ad infinitum* el número de “argumentos” que contiene un videojuego, pero no tendrán influencia alguna sobre la “historia” de ese juego; en cambio, otras acciones “esenciales” del jugador dentro del juego podrán no sólo modificar la narración en el nivel del argumento, sino que también configurarán la historia hacia diversas direcciones (Latorre, 2010 p.228)

7.3. Acciones esenciales/acciones contingentes

La diferencia planteada por Latorre entre historia y argumento, a su vez, nos permite dividir en dos los eventos que se desarrollan en el juego: por un lado están los eventos “esenciales”, aquellos que afectan la historia a nivel macro-estructural, es decir, hechos que tienen una consecuencia directa en los finales disponibles (habilitando algunos y clausurando otros) y aquellos eventos que sólo afectan el argumento se trata de aquellos eventos afectados por el jugador que no generan divergencias en la trama general. Estos son denominados "contingentes" o "accesorios" (Latorre, 2010 p. 65). Aquellas acciones que se pueden considerar esenciales se encuentran, mayoritariamente, relacionadas a la muerte de personajes. En esta línea, puede percibirse como esencial para la historia el ritual que se lleva a cabo en *Navajo* y que puede terminar con la muerte de dos personajes secundarios (Nana y Paul), o el encuentro entre Jodie y su madre comatosa en *Norah* (en el cual Jodie debe elegir si desconecta el soporte vital de su madre o si la deja vivir). Otro ejemplo es la escena del interrogatorio en *Dragons Hideout*, cuando un oficial enemigo increpa a Jodie mientras tortura a Ryan: el jugador puede detener el interrogatorio en cualquier momento para salvar a Ryan. Si elige no protegerlo, el oficial le quita el ojo izquierdo y, en el resto de sus escenas, el personaje utiliza un parche para cubrir la cicatriz. Las acciones pertenecientes a la segunda categoría, por otra parte, incluyen la *performance* del jugador en las secuencias comprendidas entre las acciones esenciales: principalmente, corresponden a la exploración de ambientes y objetos, a diálogos¹⁰⁷ y combate. Si bien estas acciones tienen indudablemente un efecto dramático en el desarrollo del relato, generalmente no conllevan consecuencia alguna en los

¹⁰⁷ Una de las pocas secuencias de diálogos que sí afecta estructuralmente a la historia es el encuentro final entre Jodie y Dawkins. De este diálogo depende que Ryan permanezca con vida y que Dawkins elija quitarse la suya.

capítulos siguientes. En escenas como *The Party* o *Like Other Girls*, el jugador toma decisiones de gran peso dramático (traumatizar a un grupo de adolescentes o ejecutar a un grupo de individuos que intentan violar a Jodie en un bar) cuyas consecuencias no afectan de manera estructural a la historia: apenas exceden a las del mismo capítulo en el cual se desarrollan. Este punto también puede ilustrarse a través de la escena en la cual Dawkins ofrece a Jodie una identidad nueva, un pasaporte y 500.000 dólares de compensación económica por las misiones realizadas para el gobierno estadounidense (*Debriefing*). El personaje puede elegir entre tomar el dinero o rechazarlo, pero más que alterar el transcurso de la escena y su carga dramática (Jodie puede mostrarse agradecida o rechazar orgullosamente el dinero), en ningún momento se ve cómo afecta a Jodie su nueva situación económica: dependiendo de otras elecciones, Jodie puede terminar viajando por el Caribe con Ryan en un costoso yate sin tener un céntimo, o vivir sola en un pequeño apartamento cuando en realidad aceptó el dinero. Esto se debe, principalmente, a una necesidad de diseño que obliga a los juegos con saltos temporales a compartimentar y aislar narrativamente los hechos de la historia:

En la mayoría de *flashbacks* de videojuegos, la culminación narrativa de la escena suele ser fija, evitando la supuesta “paradoja” de un pasado del personaje cambiante en función de la interacción del jugador. En este sentido, un “problema” tradicional de la teoría del videojuego ha sido la consideración_ de si la interacción del jugador puede ser realmente determinante dentro de un *flashback* narrativo (Juul, 1998).

Como bien afirma Juul, no es posible mostrar las consecuencias de acciones que aún no se han determinado, motivo por el cual *Beyond: Two Souls* parece buscar la desconexión temporal entre los capítulos y adjudicar cualquier incongruencia o discontinuidad del relato al deterioro mental de Jodie luego de su separación de Aiden. _Estructurar de manera lineal el relato de Jodie y transformar todas las acciones dramáticas en eventos esenciales conllevaría un gigantesco esfuerzo a la hora de escribir los posibles caminos divergentes y ramificaciones de la historia a seguir¹⁰⁸, por lo cual es comprensible que los diseñadores del juego hayan favorecido esta forma de llevar adelante la historia. La amnesia degenerativa experimentada por Jodie como consecuencia de su roce con la muerte en *Black Sun*, el penúltimo capítulo del juego, fundamenta de manera narrativa la estructura que los diseñadores de *Beyond: Two Souls* utilizan para superar las paradojas temporales descritas por Juul.

¹⁰⁸ Sin mencionar las dificultades técnicas que puedan, seguramente, surgir en términos de almacenaje de memoria o cálculo computacional de todas las acciones del jugador. De momento, este tipo de relato digital está a los márgenes de la capacidad tecnológica contemporánea.

Jodie atraviesa el portal abierto entre los mundos y debe elegir entre volver con los vivos o morir. Cuando vuelve, sin embargo, sus memorias se ven afectadas, por lo cual decide ponerlas por escrito antes de que desaparezcan por completo. Es posible interpretar las tramas divergentes de *Beyond: Two Souls* como posibles errores de escritura por parte de Jodie o incluso falsos recuerdos y confusiones que la llevan a anotar erróneamente su historia de vida. Estas decisiones, sin embargo, pueden ser alteradas en sucesivas sesiones de juego. La premisa narrativa anteriormente descrita también habilita al jugador, a pesar de la voluntad de su director¹⁰⁹, a acceder a capítulos anteriores para modificar el transcurso de los eventos y tratarlos como errores de escritura antes de seguir progresando con la trama. Como ya fue afirmado, esto se debe a la estructura narrativa del objeto de estudio, de la relativa desconexión espacio-temporal entre los distintos puntos clave de la historia y al *system* y *reading time* ilimitados del juego, que permiten acceder sin restricciones a cualquier sección del juego.

7.4. La narración multiforme en *Beyond: Two Souls*

La temporalidad narrativa del juego y la confusión de Jodie en relación al orden y *desarrollo* de sus recuerdos no sólo articula al jugador en la posición tríplice de espectador/actor/autor, sino que también permite la estructuración *multiforme* de la historia a un nivel accesible para los diseñadores y escritores del juego. Janet Murray define a las narraciones multiformes como obras escritas o dramáticas que presentan una única situación o argumento en versiones múltiples, que normalmente serían mutuamente excluyentes de nuestra experiencia común. Se trata de obras que abarcan un cierto número de trayectos de lectura potenciales y muestran al mismo tiempo soluciones divergentes (Murray, 1997). Ante una acción o evento esencial dentro del juego la historia toma una forma u otra dependiendo de qué camino elige el usuario. La combinatoria de todas las decisiones esenciales en *Beyond: Two Souls* genera 24 finales diferentes posibles, aunque la gran mayoría de ellos sólo se diferencian por la ausencia de uno u otro personaje fallecido. A nivel macro-estructural, las elecciones centrales son, en el siguiente orden:

¹⁰⁹ David Cage sugiere, en una entrevista para la revista *Videogamer* que se experimente *Beyond: Two Souls* una única vez. “Juégalo una vez y luego no lo vuelvas a jugar. Puedes hacerlo si así lo deseas, pero creo que la mejor manera de experimentar el juego, realmente, es tomar decisiones y no saber nunca que hubiera pasado si hubieras seguido otro camino. La vida es así, y *Beyond* es la vida de Jodie Holmes” (Islam, 2012). Esta problemática disyuntiva entre la toma de decisiones significativas y su subversión en las posibilidades que ofrece el videojuego como texto abierto es trabajada por Gonzalo Frasca, quien afirma que, en un videojuego, el dilema de Hamlet sería imposible de construir. El protagonista, simplemente, podría elegir “ser” y “no ser”(Frasca, 2000).

- El jugador logra salvar a los indigentes del incendio en *Homeless*.
 - El jugador logra salvar a Paul en *Navajo*.
 - El jugador evita que Nathan mate a Ryan.
 - El jugador tiene o no éxito en apagar el condensador en *Black Sun*.
 - El jugador decide vivir o unirse a Aiden en el inframundo. Si Jodie decide morir, se convierte en una entidad como Aiden y se une a Zoey, la hija de Tuesday (una de las personas indigentes en *Homeless*).
- Si elige vivir, el jugador debe elegir entre vivir sola, con Ryan, con los navajos o con los indigentes.



Fig. 3: Esquema de los posibles finales en *Beyond: Two Souls*.¹¹⁰

7.5. Estructura argumental de *Beyond: Two Souls*

La historia multiforme de *Beyond: Two Souls* y la forma en que las decisiones se ramifican remiten a uno de los modelos de estructura argumental videolúdica incluidos en la tipología de Ryan (2001). El diagrama presentado arriba corresponde a las narrativas arbóreas, una de las categorías que Ryan utiliza para distinguir entre distintas formas hipertextuales. De acuerdo a Latorre, la estructura arbórea es la clásica estructura de los libros “elige tu propia aventura”: los nodos argumentales se organizan según un orden lineal preestablecido y no existe un tronco argumental central, sino que se tienen varias líneas argumentales que se bifurcan en eventos esenciales o nodos. Las decisiones que determinan el final se van tomando a lo largo de la fase de ejecución de la trama, en cada nodo o evento. Sin

¹¹⁰ Extraído de <http://www.plusminusinfinity.net/2015/07/choosy-gamers-shouldnt-choose-ryan.html>, el día 17 de agosto de 2015.

embargo, en *Beyond: Two Souls* se accede a la gran mayoría de estas decisiones claves solamente durante el último tercio del juego y, en especial, en los capítulos *Black Sun* y *Epilogue*. Esto es lo que Latorre denomina una forma argumental *arbórea comprimida* (Latorre, 2010): una tendencia creciente en los videojuegos es construir una historia lineal y, típicamente cerca del clímax, ramificar la historia y abrir la opción de varios finales posibles. Las estructuras arbóreas comprimidas resultan interesantes en la medida que implican un cambio de registro espectral y un desplazamiento en el rol del jugador. En el curso del videojuego, el jugador avanza una línea argumental sobre la cual sólo puede intervenir en la dimensión accidental o accesoria del relato. De manera independiente a su incidencia en el curso de los eventos contingentes, la historia, al menos a nivel macro-estructural, se desarrolla de manera lineal e invariable, como si estuviera sobre rieles. Sin embargo, en el preciso final del juego, se le presenta al jugador la posibilidad de tomar una decisión que afecta radicalmente la estructura de la historia. Se da la transición de roles en el jugador: si la historia sobre rieles relega al jugador al rol de pasajero en lo que a participación en la historia refiere, el final arbóreo comprimido lo asciende rápidamente al cargo de maquinista, ocupando así una posición central en la configuración de la secuencia narrativa, ya que de él depende la dirección que va a tomar el tren de la historia ante cada empalme narrativo.

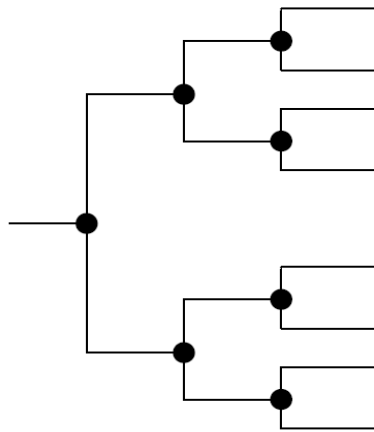


Fig. 4: Estructura argumental arbórea extraída de Latorre (2010, p. 239)

No obstante, la estructura narrativa de *Beyond: Two Souls* no es del todo lineal en los capítulos que preceden a la estructura arbórea comprimida del final. Para el resto del relato, la estructura más apropiada es la que Ryan denomina lineal-ramificada o “vector de ramas laterales” (Ryan, 2001, p. 249). Se trata de una estructura argumental central que funciona como eje del relato y en la cual se insertan, en un orden fijo, determinadas escenas, misiones o

acontecimientos accesorios a la historia. De acuerdo a Latorre, la “variabilidad argumental de esta estructura consiste en la posible incursión del jugador hacia determinados nodos argumentales optativos, tras los cuales se regresa rápidamente al tronco principal del argumento” (Latorre, 2010 p. 238).

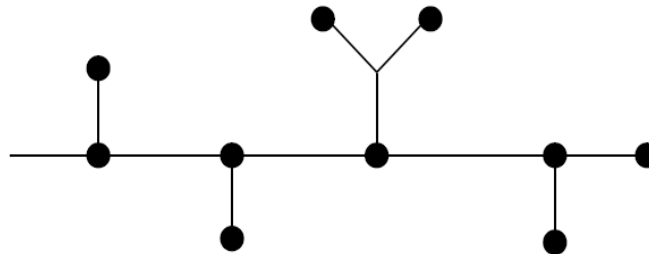


Fig. 5: Estructura argumental lineal-ramificada extraída de Latorre (2010, p. 240)

En *Beyond: Two Souls*, la trama se encuentra linealizada, pero los escenarios y ambientes que atraviesa el jugador están a menudo llenos de detalles, objetos y acontecimientos que no sólo pueden resultar interesantes al jugador, sino que pueden tener un gran impacto dramático en el desarrollo de la escena. En *Homeless*, Jodie debe conseguir dinero para comprar la cena para ella y sus nuevos amigos. Al darse cuenta que mendigar no es la opción más efectiva, el jugador generalmente elige caminar por la calle en búsqueda de oportunidades de hacer más dinero. La disposición de los eventos secundarios en este capítulo pone en juego un uso abundante del *environmental narrative* y *scripted staging* de Jenkins, distribuyendo diversas situaciones e informaciones narrativas a lo largo del nivel. Si camina un par de metros en una dirección, el jugador se cruza con un cajero automático al cual Aiden puede arrancarle unos billetes: Jodie le recrimina inmediatamente su acción, y afirma que no puede tomar ese dinero. Si el jugador elige tomar el dinero de todas formas, Jodie lamenta tener que recurrir al robo para sobrevivir y la secuencia llega a su fin: Jodie tiene suficiente dinero para alimentar a sus amigos. En cambio, si decide no tomar el dinero y se acerca al callejón, un individuo sospechoso le ofrece dinero a cambio de favores sexuales: si el jugador acepta, Jodie se arrepiente en el último minuto y el personaje intenta violarla. Aiden, de manera muy similar a como ocurre en *Like Other Girls*, interrumpe el ataque: el jugador debe decidir si elimina o deja ir al agresor. Por último, si cruza la calle, Jodie puede intentar revolver en la basura en busca de algo que comer: al hacerlo encuentra inmediatamente un pedazo de pizza vieja. Si el jugador decide comer la pizza, Jodie rompe en llanto: cobra por un momento conciencia de que ha tocado fondo.

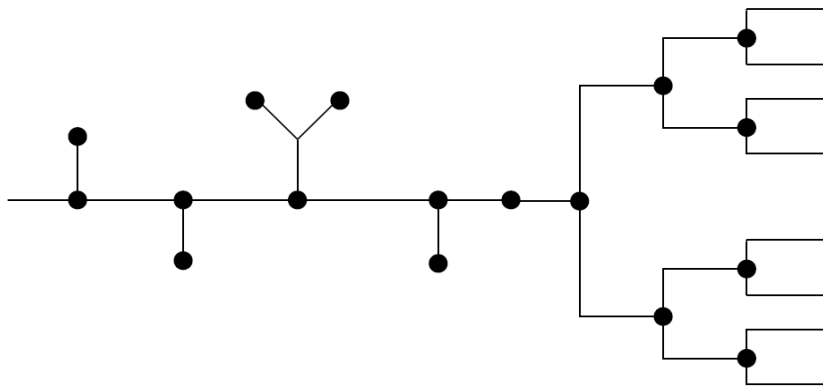


Fig. 6: Estructura narrativa híbrida de *Beyond: Two Souls*

7.6. Esencialidad de las acciones del Jugador

Dependiendo de dónde busque, el jugador puede encontrarse con distintas situaciones narrativas que, si bien se desvían brevemente de la narración principal, contribuyen a construir dramáticamente la escena y ofrecen un mayor grado de desarrollo a los personajes de Jodie y Aiden. El jugador puede ir directamente al cajero y obtener el dinero, lo cual avanza la narrativa central del modo más directo y eficiente, pero la exploración de los ambientes de *Beyond: Two Souls* ofrece otras recompensas más allá de la mera satisfacción de cumplir con el objetivo: la secuencia es tanto más significativa si el jugador se toma la molestia de recorrer el escenario y explorar las narrativas alternativas que puedan surgir. Sólo al desviarse de la lógica lúdica del *min/max*¹¹¹ es que el jugador puede aprender cómo reaccionaría Jodie ante las situaciones límite planteadas anteriormente¹¹². De esta manera, el tipo de configuración espacial de la información narrativa que implementa *Beyond: Two Souls* invita al jugador a tomar desviaciones constantes de la trama principal, perdiendo momentáneamente de vista los objetivos concretos de cada nivel para relacionarse con los

¹¹¹ *Min/Max* designa, en los juegos de estrategia y rol, el uso eficiente de los recursos del juego a modo de maximizar las fortalezas propias al mismo tiempo que se minimizan las posibles debilidades. Se trata de una actitud de juego que valoriza la eficiencia por sobre todo. Tomar una actitud *Min/Max* respecto a un videojuego narrativo como *Beyond: Two Souls* sería, por ejemplo, intentar superar todos los niveles en el menor tiempo posible.

¹¹² Otra ventaja significativa de explorar los niveles es encontrar los bonus escondidos en cada nivel. Estos bonus, solo visibles para Aiden, desbloquean material adicional relacionado al videojuego como videos del detrás de escena, entrevistas a los actores y a David Cage, y arte conceptual del juego. Este material se encuentra en la opción *Additional Content* del menú principal.

escenarios en términos exploratorios, experimentales e incluso vivenciales, lo cual tiene importantes consecuencias en el tono dramático general de la escena y en los efectos que la misma genera en el jugador.

A nivel macro-estructural podemos estar de acuerdo en que es indistinto al desarrollo de la trama si Jodie come la pizza putrefacta o no, pero a nivel local esta acción es en absoluto accesoria o contingente. Podemos entonces agregar al trabajo de Latorre una distinción adicional entre aquellos eventos o acciones esenciales a nivel macro-estructural y aquellos eventos esenciales que sólo afectan a uno de los capítulos del juego. La toma constante de estas acciones *micro-esenciales* por parte del jugador ayuda a mitigar la falta de impacto que tienen sus acciones en el contexto de la macro-estructura narrativa, que se encuentra determinada en un registro temporal anterior al acto de juego. A diferencia de lo que ocurre ante una estructura narrativa arbórea comprimida, la ideología subyacente a la relación entre el jugador y el texto en *Beyond: Two Souls* es la de hacer creer al espectador/jugador que ocupó el rol de maquinista durante todo el juego cuando, en su mayor medida, fue solamente un pasajero.

Por otra parte, las importantes diferencias entre los posibles resultados de la secuencia descrita invitan a repensar la división entre acciones esenciales y contingentes, y a considerar el nivel micro-estructural de *Beyond: Two Souls* en relación a la práctica configurativa que caracterizan a los cibertextos. A través del esfuerzo activo del jugador de recorrer las calles, buscar y negociar las interacciones con los objetos y personas que allí se encuentran, se está configurando la escena y dando forma al texto. Si bien la macro-estructura del juego ha sido descrita como hipertextual, en la medida que propone una interactividad en la cual predomina selección de decisiones más que la configuración del texto (la toma de decisiones que ramifican la historia), se puede decir que en la micro-estructura, el nivel de las decisiones de movimiento e interacción específicas que toma un jugador durante una sesión de juego, la práctica es cibertextual, ergódica y configurativa. El jugador compone, en acuerdo con las reglas que orientan y restringen su acción, las escenas a través de un esfuerzo ergódico. El esfuerzo del jugador no sólo se orienta a la interpretación de los entornos y situaciones narrativas, y a la configuración del texto a partir de acciones y elecciones, sino que también se practica en los numerosos obstáculos que el juego impone al progreso de la historia y que el jugador debe superar.

Asimismo, se podría argumentar que la interpretación del texto de *Beyond: Two Souls*, la búsqueda por compaginar y posicionar temporal y causalmente todos los fragmentos de la memoria de Jodie podría constituir también el acto configurativo al que refiere Aarseth, lo

cual ciertamente posicionaría al jugador en un rol de mayor participación a nivel macro-estructural. No obstante, el *loading screen*¹¹³ que antecede a cada capítulo y lo separa del resto elimina en gran parte la necesidad de configurar mentalmente *Beyond: Two Souls* para darle sentido. También impide al jugador practicar ese esfuerzo sobre el texto mismo, ya que su trabajo se va realizando automáticamente a medida que progresa la historia. Si bien es cierto que el jugador debe hacer un esfuerzo por contextualizar las acciones de Jodie y ordenarlas mentalmente mientras progresa la historia, la actualización automática de la línea temporal de la vida de Jodie contextualiza cada capítulo y ahorra al jugador el trabajo de adivinar cómo encajan los determinados capítulos en la historia en progreso.

Sin embargo, cabe destacar que la macro-estructura del relato a veces es afectada por las acciones del jugador cuando éstas se encuentran emplazadas en ciertos puntos clave del relato. En tres secuencias del juego (*Navajo*, *Homeless*, *Black Sun*) el desempeño del jugador a nivel micro-estructural afecta el desarrollo de la historia a nivel macro-estructural. Por ejemplo, si uno no maneja eficientemente el tiempo durante el incendio que sorprende a Jodie y sus amigos en *Homeless*, es posible que algunos de los personajes no puedan ser rescatados del edificio en llamas. Si Jodie elige, en *Epilogue*, volver a vivir con ellos, aquellos que hayan muerto se encontrarán ausentes en las escenas correspondientes. Esto lleva a pensar que, si bien la estructura narrativa de *Beyond: Two Souls* es típicamente hipertextual, en algunos momentos específicos del juego la misma responde a la práctica configurativa y ergódica del jugador en el nivel de la micro-estructura. El resultado es una narrativa híbrida que, en la práctica de juego, toma forma tanto por prácticas selectivas como configurativas del jugador.

¹¹³ Se trata de una placa gráfica ubicada entre secciones o niveles de un juego que coincide con el tiempo de carga del siguiente nivel.

8. HIPERREALISMO EN *PROLOGUE/BROKEN*

La primera imagen que se presenta al espectador/jugador, incluso antes del menú inicial, es una secuencia de créditos de apertura. Encabezando estos créditos se identifica una placa con la leyenda *Sony Computer Entertainment Presents* sobre un fondo de apariencia líquida. A continuación, aparece la placa del estudio realizador y, finalmente, el título del videojuego. El ordenamiento de la información introductoria refuerza el vínculo con la industria cinematográfica: primero se informa al espectador de la distribuidora y luego del estudio realizador, evidenciando una jerarquización de la información muy similar a la utilizada en el cine¹¹⁴.

Una vez finalizados los créditos, se introduce al jugador a algunas configuraciones previas al acceso al menú principal del juego. Lo primero es el ajuste de lenguaje, tanto en el audio y los subtítulos como en el menú, del mismo modo en que se suelen configurar las opciones idiomáticas en el menú de una película en formato DVD. A continuación, se insta al jugador a elegir el modo de juego (*single player* o cooperativo), a determinar el modo de *input* (el videojuego se puede jugar con un control o con un iPad o iPhone)¹¹⁵ y a elegir el nivel de dificultad del juego, que se estructura en torno al grado de familiaridad del jugador con el medio videolúdico: las opciones son “Suelo jugar videojuegos” (“*I play videogames often*”) y “No juego videojuegos en absoluto” (“*I don't play videogames at all*”). La intención, de acuerdo al director David Cage, es que las competencias del jugador no se conviertan en un obstáculo para la interacción.

La secuencia inicial del juego, *Prologue*, se caracteriza por su uso de un lenguaje visual correspondiente, en términos de código y relacionamiento con el espectador, al aparato cinematográfico. Se trata de una cinemática o *cutscene*, definida por Jesper Juul como una

¹¹⁴ Cabe destacar que, a diferencia del cine, no hay mención del director, productores ejecutivos y protagonistas. Esto puede atribuirse a la noción de que el trabajo del videojuego es colectivo por encima de toda individualidad, y que la marca de autoría corresponde al estudio más que a las figuras que lo componen. Sin embargo, otros videojuegos ya ubican el rol del director en los créditos de apertura, como es el caso de los dirigidos por Hideo Kojima.

¹¹⁵ La diferencia entre los modos de juego radica en que el modo cooperativo fragmenta la participación en la acción entre los dos jugadores del siguiente modo: un jugador se encarga de controlar a Jodie y otro se encarga de manipular a Aiden. En cuanto a los modos de input, el juego permite, a través de una aplicación para iPhone y iPad, controlar el juego utilizando estos dispositivos. La interfaz y modo de interacción cambian dramáticamente en este modo: se utiliza la tecnología táctil de los celulares para accionar los comandos a través de una interfaz simplificada que acerca el videojuego a las aventuras *point and click* de mediados de 1990.

“non-interactive part of a game, conveying the game’s backstory or fiction. In a cut-scene, the game’s play time is disconnected from its fictional time” (2005). En concordancia con la definición de Juul, este *cutscene* cumple la función narrativa de presentar a Jodie, la protagonista de *Beyond: Two Souls*, y construir la situación o premisa que da estructura al relato de este filme interactivo. La apertura de la secuencia se da por un fundido desde negro a un primerísimo primer plano de la cara de Jodie, la protagonista, que introduce, en el rol de narradora homodiegética, la historia al mejor estilo *Sunset Boulevard* (Wilder, 1950): se plantea una situación actual y la voluntad de reconstruir los hechos a modo que el espectador comprenda cómo se llegó a ese punto. Genette afirma que, normalmente, un narrador *homodiegético* usará la primera persona para referirse a algún personaje de la diégesis. Las primeras palabras de Jodie son: “*Nací con un don inusual; la habilidad de ver lo que ningún humano ha visto antes*”. Por lo tanto, se trata de una narradora *homodiegética*, emplazada en el universo diegético como personaje. Asimismo, Genette utiliza el término autodiegético para referirse a los personajes que narran en primera persona su historia.

En conjunción al estilo directo, casi interpelativo, a través del cual el personaje se comunica con el espectador, el uso de primeros planos cumple, en el lenguaje cinematográfico, una función similar a la hora de establecer un vínculo entre el espectador y lo que ocurre en pantalla. De acuerdo a Susan Hayward, los primeros planos, o *close-ups*, connotan una cierta proximidad tanto emotiva como psicológica con el personaje encuadrado:

Connotation can be of intimacy, of having access to the mind or thought processes (including the subconscious) of the character. These shots can be used to stress the importance of a particular character at a particular moment in a film or place her or him as central to the narrative by singling out the character in CU at the beginning of the film. (Hayward, 2013, p. 328)¹¹⁶

Es posible asumir que establecer claramente quién protagoniza la historia y tender un vínculo de intimidad entre el protagonista y el jugador es una de las funciones prioritarias en la primera secuencia del juego. Es interesante, sin embargo, la ausencia de participación del usuario en estas primeras secuencias: el único *input* admitido por el juego en esta instancia es el botón de pausa. *Beyond: Two Souls* elige dilatar la intervención ergódica del jugador por casi cinco minutos antes de dar lugar a una posible identificación o interpelación en términos

¹¹⁶ Su connotación puede ser de intimidad, de tener acceso a la mente o los procesos de pensamiento (incluido el subconsciente) del personaje. Estos planos pueden ser utilizados para subrayar la importancia de un determinado personaje en un momento particular del filme, o ubicarlo de manera central a la narrativa al tomarlo en un primer plano al comienzo del filme.

videolúdicos, es decir, entre el jugador y el personaje a través del *gameplay*. En vez de llevar al jugador a afirmar “éste soy yo” a través de la adopción de un cierto punto de vista como propio y del uso de los controles para interactuar e identificarse con un determinado personaje, David Cage prefiere construir un jugador *voyeur*, en relación de identificación con la pantalla en términos netamente espectatoriales. Si bien los videojuegos comúnmente alternan entre la sutura cinematográfica y la hípersutura videolúdica, en el objeto de estudio la primera siempre se encuentra en una situación de supremacía narrativa respecto a la segunda. Para explicar esta tendencia a preferir el código cinematográfico a la hora de contar una historia, es posible argumentar que, en el medio videolúdico, no existe aún un lenguaje visual expresivo que alcance, en variedad de recursos y efectividad de los mismos, al lenguaje cinematográfico¹¹⁷. En su ensayo *Gamic Action, Four Moments*, Alexander Galloway argumenta que el uso de los elementos cinematográficos en el videojuego responde, simplemente, a la incapacidad de llevar adelante la narración en sus propios términos:

The cinematic elements in a game are highly instrumental and deliberate, often carrying the burden of character development or moving the plot along in ways unattainable in normal gameplay. Cinematic interludes transpire within the world of the game and extend the space or narrative of the game in some way. They are outside gameplay, but they are not outside the narrative of gameplay. (...) Because video games are typically divided into segments of action and spectacle, players are essentially “forced to oscillate between the roles of viewer and user, shifting between perceiving and acting, between following the story and actively participating in it”. (Galloway, 2006, p. 11 y 18)¹¹⁸

Las ideas de Galloway parecen encontrarse en concordancia con lo afirmado por James Newman, quien asevera que los videojuegos no son netamente ergódicos, sino que constan de secuencias interconectadas de ergodicidad variable, que se dividen entre dos formas de participación o *engagement* del jugador/espectador:

¹¹⁷ Mientras que el lenguaje cinematográfico tiene un conjunto bien delimitado de códigos establecidos convencionalmente (un plano contrapicado de un personaje connota poderío respecto a otro personaje empuñecido por un plano picado, por ejemplo), en el videojuego esos convencionalismos aún no han tomado forma del todo.

¹¹⁸ “Los elementos cinemáticos en un juego son altamente instrumentales y deliberados, ya que a menudo llevan la carga del desarrollo de personajes o de mover la trama en maneras inalcanzables por el *gameplay*. Los interludios cinemáticos se desarrollan dentro del mundo del juego y extienden el espacio y la narrativa del juego en alguna forma. Se encuentran fuera del *gameplay*, pero no están por fuera de la narrativa del *gameplay* (...). Porque los videojuegos se encuentran típicamente divididos en segmentos de acción y espectáculo, los jugadores se ven, esencialmente, forzados a oscilar entre los roles de espectador y usuario, alternando entre percepción y actuación, a mitad de camino entre seguir la historia y participar activamente en ella.” Traducción de Ignazio Acerenza.

Broadly, On-Line refers to the state of ergodic participation that we would, in a commonsense manner, think of as "playing the game". Off-Line engagement, could be seen as equating with non-ergodicity (...) describes periods where no registered input control is received from the player. (Newman, 2002, s.p.)¹¹⁹

La imposibilidad de marcar un *input* lleva al jugador a concentrar su atención en la imagen, que no sólo puede responder al interés de progresar la historia de manera eficiente, sino que puede comunicar información útil al jugador acerca de:

"(a) the overarching and immediate game and level objectives; (b) the mechanics of the game and the rules of play; (c) the interface and function of buttons on the controller and objects within the gameworld; and (d) the mechanism for saving progress through the game." (Newman, 2013, p. 96)¹²⁰

Sin embargo, nada de esto tiene importancia en la secuencia introductoria de *Beyond: Two Souls*. Lo primero que llama la atención del espectador es el grado de detalle del personaje de Jodie. En los sucesivos planos cerrados, uno puede apreciar no sólo el parecido que tiene el personaje con su contraparte real, Ellen Page¹²¹, sino el detalle en la textura de su piel, el brillo de sus ojos o el movimiento de párpados y boca. La manera en que la cámara trabaja las facciones de la protagonista parece anticiparse a la inmediata necesidad del espectador de explorar el rostro digitalizado de la actriz Ellen Page desde todos los ángulos, del mismo modo en que lo haría un asistente a una muestra del escultor Ron Mueck. La técnica utilizada para construir el modelo de Jodie se denomina *Stereoscopic photogrammetry* y consiste en la captura fotográfica de un objeto desde varias perspectivas y su posterior triangulación para determinar su forma y dimensiones. Asimismo, la captura del movimiento necesaria para animar ese modelo se realiza durante lo que se denomina *face-over*, que implica la captura de movimiento de numerosos puntos colocados en el rostro y cuerpo del actor para capturar digitalmente la relación entre esos puntos durante una escena. Peter Bell afirma que el desarrollo de la estética fotorrealista en los videojuegos más recientes se debe a un creciente deseo por alcanzar los estándares de realismo visual propios del cine y la televisión. Este anhelo puede evidenciarse en la popularidad de motores gráficos avanzados como Unreal Engine o CryEngine, y en el desuso casi total de modos de representación

¹¹⁹ "A grandes rasgos, On-Line se refiere al estado de participación ergódica que podríamos considerar, utilizando el sentido común, como 'jugar el juego'. Involucramiento Off-Line podría ser considerado como no-ergódico (...) describe períodos en los cuales no hay un registro de ingreso de comandos de control de parte del jugador." Traducción de Ignazio Acerenza.

¹²⁰ "(a) Los objetivos inmediatos y globales del nivel y del juego; (b) las mecánicas de juego y las reglas del mismo; (c) la interfaz y las funciones de los botones del control y los objetos dentro del mundo de juego y (d) el mecanismo de guardado del progreso del jugador a través del juego." Traducción de Ignazio Acerenza.

¹²¹ Ver Anexo 3, fig. 4 y 5

abstractos como los que solían dominar la producción videolúdica de la década de 1980 (como *Tetris* o *Qix*). Por este motivo, Bell propone estudiar el realismo en los videojuegos desde su relación con el realismo cinematográfico:

The standards of visual realism find their most articulated and studied form in classic Hollywood cinema. As Colin MacCabe argues in *Theory and Film: Principles of Realism and Pleasure*, “I argue that film does not reveal the real in a moment of transparency, but rather that film is constituted by a set of discourses which produce a certain reality” (62) It is the hiding of the production process and its conditions that creates the impression of realism. (Bell, 2003, p. 2 y 3)¹²²

El aparato cinematográfico construye la noción del realismo escondiendo los propios medios de producción, aludiendo a la transparencia, o la ilusión de la misma, de sus mecanismos y dispositivos. Sin embargo, el grado de detalle de las imágenes que vemos en las secuencias cinemáticas de *Prologue* obliga al espectador a adoptar una posición dual respecto de las mismas: su virtuosismo técnico invita a tomar las imágenes como reales, al tiempo que llama la atención sobre el aparato mismo, haciendo al espectador cobrar conciencia del carácter ilusorio de la imagen. Galloway refiere a esta paradoja del realismo:

If realism validates its claim to being a correct or true representation of the world, it thereby ceases to be an aesthetic mode of representation and falls out of art altogether. If, on the other hand, the artistic devices and technological equipment whereby it captures that truth of the world are explored and stressed and foregrounded, 'realism' will stand unmasked as a mere reality- or realism-effect, the reality it purported to deconceal falling at once into the sheerest representation and illusion. (Galloway, 2006, p. 74)¹²³

El detalle de la imagen en *Beyond: Two Souls* remite, por su enorme parecido con la realidad, a las condiciones de su producción. Ante la maravilla técnica que representa la recreación de cada cabello, peca y poro, emerge necesariamente en el espectador la pregunta: ¿Cómo se realizó esto? Asimismo, es necesario tomar en consideración que la imagen

¹²² “Los estándares del realismo visual encuentran su forma mas articulada en el cine clásico de Hollywood. Como afirma Colin McGabe en *Theory and Film: Principles of Realism and Pleasure*, ‘a mi entender el film no revela lo real en un momento de transparencia, sino que el film se constituye por un conjunto de discursos que producen una cierta realidad. Es en el ocultamiento de los procesos de producción y sus condiciones lo que crea la impresión de realismo.” Traducción de Ignazio Acerenza.

¹²³ “Si el realismo valida su afirmación de ser la correcta o verdadera representación del mundo, el mismo deja de ser un modo estético de representación y cae por fuera del arte. Si, por otra parte, los dispositivos artísticos y el equipo tecnológico a través de los cuales captura esa verdad del mundo son explorados, subrayados y traídos al frente, el realismo se desenmascarará como un mero efecto de realidad o realismo. La realidad que se pretendía revelar cae en la más básica representación e ilusión.” Traducción de Ignazio Acerenza.

generada por computadora, en tanto digital y compuesta, plantea otros problemas en la relación entre imagen y realidad. _ André Bazin, en su *Ontología de la imagen fotográfica* (1990), concibe al realismo en el séptimo arte como la recreación objetiva del mundo: “entre el objeto inicial y su representación no se encuentra más que otro objeto. Por primera vez una imagen del mundo exterior se forma automáticamente sin intervención creadora por parte del hombre, según un determinismo riguroso” (Bazin, 1990, p. 28)¹²⁴. En un principio, las técnicas implementadas por *Beyond: Two Souls* continúan la tradición autómatas de la fotografía y el cine; la tecnología que le da base a la captura de movimiento y a la *photogrammetry* sigue siendo, en esencia, fotográfica. Sin embargo, _ de acuerdo a James Hoberman, “la creación de imágenes digitales descarta la necesidad de tener el mundo o siquiera un sujeto realmente existente ante la cámara, para no hablar de la necesidad... de una cámara” (2012, p.17). La imagen compuesta digitalmente no “nos obliga a creer en la existencia del objeto representado” o “hecho presente en el tiempo y el espacio” (op. cit., p. 28), ya que el mismo no remite a un objeto real en particular, y pierde así toda referencia o rastro de origen, toda su indexicalidad:

La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. (...) Aquello que toda una sociedad busca al continuar produciendo, y superproduciendo, es resucitar lo real que se le escapa. Por eso, tal producción «material» se convierte hoy en hiperreal. Retiene todos los rasgos y discursos de la producción tradicional, pero no es más que una metáfora. (Baudrillard, 1978, p. 5 y 47)

La imagen hiperreal de *Beyond: Two Souls* pretende simular un vínculo con una realidad cuya ausencia o fuga incomoda al espectador. En particular, la hiperrealidad de este juego es delatada por la simulación de la fotografía y el tratamiento de la cámara. Es posible afirmar, sin miedo al equívoco, que la totalidad de los recursos visuales empleados busca remitir a un acontecimiento profílmico que, sin embargo, se encuentra ausente en la imagen digital. Durante la secuencia siguiente, *Broken*, un oficial de policía intenta conversar con una Jodie muy afectada, mientras Dawkins se apresura a llegar a la estación para evitar que la asesinen. La escena se estructura en planos y contraplanos de Jodie y el oficial mientras se monta en paralelo a la carrera de Dawkins. La escena alterna entre planos conjuntos y

¹²⁴ Galloway, a su vez, explora la posibilidad de aplicar el realismo de Bazin a los videojuegos: “André Bazin defined realism in the cinema as a technique to approximate the basic phenomenological qualities of the real world. And he knew well that “phenomenological qualities” did not simply mean realistic visual representation. It also means real life in all its dirty details, hopeful desires, and abysmal defeats” (Galloway, 2004, s.p). Esto puede aplicarse a los videojuegos, que no sólo se construyen con la intención de simular la apariencia de la realidad sino también su comportamiento.

cerrados de los personajes, variando la posición de cámara y la profundidad de campo¹²⁵. El punto de foco cambia, en el intercambio plano-contraplano, entre los interlocutores. En el plano 8.5 (ver anexo 1), un plano entero de ambos personajes, el oficial se pone de pie y camina hacia una cámara que, en un movimiento de *travelling* ascendente, lo coloca brevemente en un plano medio cerrado antes de panear hacia la derecha de cuadro y tiltar hacia abajo para revelar, con un cambio de foco, las cicatrices de Jodie. El lenguaje de cámara, preciso en sus movimientos, suave y acompasado, contrasta fuertemente con la sección de Dawkins y la posterior llegada del equipo S.W.A.T, que se caracteriza por movimientos de cámara en mano, cambios bruscos en la iluminación y, especialmente, un gran número de *lens flares* y aberraciones ópticas propias del trabajo con una cámara real¹²⁶. Desde luego, en los videojuegos no existen los movimientos de cámara ni los cambios de encuadre, sino que “el software realiza operaciones de transformación de los objetos poligonales y de los entornos para dar así impresión de movimiento” (Tavinor, 2009, p. 66). Tampoco existe montaje en los mismos términos, de acuerdo a Michael Nitsche:

Technically a ‘change of viewpoint’ in a 3D video game is the change of render data onto the virtual projection plane that is projected on the output monitor. As data continuously is fed to this output, there is no break, not ‘cut’ in the literal sense. But the effect of this data change resembles the effects of a cinematic ‘cut’ to the player. (Nitsche, s.f, p. 1).¹²⁷

De igual forma, no existe realmente un componente óptico en la cámara virtual y, por ende, tampoco existen el foco, la exposición, ni el *lens flare*. Sin embargo, la ausencia de estos elementos supondría, en primer lugar, una fuerte limitación en el rango de herramientas visuales utilizadas para contar una historia. Más importantemente, también significaría una ruptura paradigmática con la tradición visual a la que Occidente está sujeto culturalmente gracias al cine y la televisión, por lo cual los creadores de *Beyond: Two Souls* simulan estas marcas de la producción cinematográfica para camuflar o negar esa ausencia. Pretenden, marcando de esta forma el material, disimular la desvinculación tanto temporal como

¹²⁵ La profundidad de campo puede definirse como “área de enfoque aceptable, que se extiende tanto por delante como por detrás del plano principal de enfoque en una imagen cinematográfica” (Konigsberg, 2004, p. 450).

¹²⁶ Ver anexo 3, fig. 6.

¹²⁷ “Técnicamente, un cambio de punto de vista en un juego 3D es el cambio de la información de procesado en plano de proyección virtual que es a su vez proyectado en la señal de salida al monitor. Mientras se alimenta información constantemente a esta señal de salida, no existen pausas ni cortes en el sentido literal. Pero el efecto de este cambio en la información remite a los efectos del corte cinematográfico en el jugador.” Traducción de Ignazio Acerenza.

espacial¹²⁸, otorgándole así una indexicalidad que nunca tuvo¹²⁹. Se trata, en términos de Metz, de hacer presente la ausencia en los mismos términos que opera el cine:

The cinema, he (Metz) argued, makes present what is absent. The screen might offer images that suggest completeness, but this is purely imaginary. Because the spectator is aware that the offer of unity is only imaginary, he is forced to deal with a sense of lack that is an inescapable part of the viewing process. (Creed, 1998, p. 8)¹³⁰

La diferencia radica, sin embargo, en que mientras el cine promete al espectador una imagen completa a través del montaje de varias tomas, cada una ofreciendo diferentes perspectivas de un espacio que nunca logra completar (ya que la realidad siempre excede en su inabarcable dimensión a los márgenes del encuadre), lo que *Beyond: Two Souls* propone no es ofrecer la ilusión de una realidad que se extiende y supera a los márgenes del cuadro, sino hacer presente la ilusión de la realidad misma, su gran ausente. El objetivo del cine es hacer creer al espectador que la pantalla es una ventana a otra realidad. El truco en este juego es hacer creer al jugador que existe una pantalla y un encuadre. En este punto, resulta interesante destacar como decisión creativa del equipo de Cage el uso de una proporción de aspecto (*aspect ratio*) correspondiente al *Cinemascope* cinematográfico (2.40:1). Si bien es cierto que el uso de las proporciones de cuadro anamórficas subraya el vínculo de la imagen con el medio cinematográfico, su uso plantea también el inconveniente de que la proporción es incompatible con la mayoría de los televisores contemporáneos: en los bordes inferior y superior de cuadro se hace necesario colocar dos barras negras para ajustar la imagen de *Beyond: Two Souls* a la proporción de aspecto del televisor (16:9). Es posible argumentar que los diseñadores se encuentran tan preocupados por vincular el juego a una ilusión de realidad fílmica, ausente desde el momento de la captura de imagen, que no tienen reparo alguno en poner en evidencia al aparato mismo para lograr este cometido.

¹²⁸ En primer lugar, las imágenes, si bien fueron producidas utilizando la captura de imagen y movimiento de actores reales, se generan en la pantalla en tiempo real. Asimismo, no hay referencia a espacios tangibles: se trata de decorados construidos digitalmente.

¹²⁹ La inserción de marcas de producción analógicas en imágenes digitales ha sido una de las tendencias recientemente adoptadas por los cineastas para mitigar la sensación de irrealidad que generan los gráficos generados por computadora. Ante la perfección de estas imágenes digitales, directores como J.J. Abrams (*Star Trek: Into Darkness*, 2013) utilizan profusamente *lens flares* y temblores de encuadre propios del cine documental para generar la ilusión de realidad.

¹³⁰ “Metz argumenta que el cine hace presente lo que se encuentra ausente. La pantalla puede ofrecer imágenes que sugieren un estado de plenitud, pero esto es puramente imaginario. Porque el espectador es consciente de que la oferta de unidad es sólo imaginaria, se encuentra forzado a enfrentarse a la sensación de falta que es una parte ineludible del proceso de mirar” Traducción de Ignazio Acerenza.

Beyond: Two Souls invita al espectador a tomar su imagen por realista, pero, en realidad, se trata de estilismo y esteticismo puros. La función de este "realismo sintético"¹³¹ es, ante todo, instrumental. Los recursos cinematográficos empleados en *Broken* y *Prologue* cumplen la función de ayudar a ocultar su producción, suturando al jugador al espectáculo y restableciendo la ilusión de transparencia que permite construir al espectador como sujeto:

Further, according to Baudry, by hiding the way in which it creates an impression of realism, the cinema enables the viewer to feel that events are simply unfolding – effortlessly - before his eyes. The 'reality effect' also helps to create a viewer who is at the centre of representation. (Creed, 1998, p. 5-6)¹³²

Esto se logra de manera contraria a la lógica cinematográfica, es decir, no a través de la búsqueda por la perfección técnica en la puesta en escena y el montaje (que ha caracterizado al desarrollo del cine de Hollywood a lo largo del siglo XX), sino a través del procedimiento contrario: la introducción de imperfecciones e, incluso, elementos de error, como las correcciones de encuadre y errores en el seguimiento de foco del plano 5.1 (Ver anexo 1), tienen aquí la función de arrancar al espectador del valle inquietante de la imagen digital perfecta:

Manovich argues that one of the primary attractions of current games is their ability to simulate both “the codes of traditional cinematography” as well as “the perceptual properties of real life objects and environments” Indeed, if a traditional realist aesthetic is defined by its effort to “mirror” a reality beyond the text, then the distinctive feature of the synthetic realism of video games is their contradictory effort to establish a transparent rendering of the real, while simultaneously announcing (indeed, parading) themselves as graphic simulations (Garite, S/F., p. 3 y 4)¹³³

El centro de esta paradoja radica en el conflicto de paradigmas de representación. El aparato cinematográfico ha dominado nuestra manera de mirar por casi un siglo, tradición con la cual colisiona el nuevo modo de representación videolúdico, que, como afirma Frasca, se

¹³¹ Término que utiliza Lev Manovich para designar a las imágenes cinematográficas manipuladas digitalmente (Manovich, 2001, p.168)

¹³² “Asimismo, de acuerdo a Baudry, al esconder el modo en que crea una impresión de realismo, el cine habilita al espectador a sentir que los eventos se están desarrollando, sin esfuerzo alguno, ante sus ojos. El ‘efecto de realidad’ también contribuye a crear un espectador que se encuentra en el centro de la representación”

¹³³ “Manovich afirma que una de los principales atractivos de los videojuegos contemporáneos es su habilidad de simular tanto los ‘códigos de la cinematografía tradicional’ como las ‘propiedades perceptuales de los objetos y ambientes de la vida real’ En efecto, si la estética realista tradicional es definida por su esfuerzo por ofrecer un ‘reflejo’ de la realidad más allá del texto, entonces la característica distintiva del realismo sintético de los videojuegos es su contradictorio esfuerzo por establecer una transparente representación de lo real mientras se anuncian a si mismas como simulaciones gráficas”

encuentra en el terreno de la simulación. La resistencia a aceptar esta transición puede contextualizarse en vista de la siguiente frase de Metz, quien afirma que la institución cinematográfica no sólo está formada por la industria cinematográfica, sino que:

It is also the mental machinery - another industry- which spectators "accustomed to the cinema" have internalized historically and which has adapted them to the consumption of films'. Thus the term 'cinematic apparatus' refers to both an industrial machine as well as a mental or psychic apparatus. (Metz en Creed, 1998, p. 3)

Este aparato psíquico, nacido de la costumbre de consumir cine, puede ser una buena explicación a la necesidad de aferrarse a la imagen cinematográfica en la construcción del lenguaje audiovisual videolúdico. La realidad construida por el filme ha sido llevada, al menos a nivel técnico, al borde de la obsolescencia por el realismo sintético y la simulación, pero aún mantendrá su rol central en la configuración de los modos de ver mientras que dicho aparato psíquico sobreviva en el espectador y, especialmente, en el diseñador del juego.

9. THE EXPERIMENT: APARATO, INTERPELACIÓN E INTERFAZ

El tercer capítulo de *Beyond: Two Souls* opera como un tutorial¹³⁴ solapado; las acciones a realizar en el marco de la historia de este capítulo son introductorias a la mecánica básica del juego, explicando los controles para Jodie y Aiden, y sus respectivas funciones. *The Experiment* comienza, como todos los capítulos, con una cinemática que cumple la función de enmarcar espacial y temporalmente la acción. La escena abre, por *fade in*, a un conjunto de monitores en una sala de control. Por corte directo, le sigue un plano más cerrado que nos permite identificar la figura de una niña jugando en un cuarto a través de una de las pantallas. A continuación, se da corte a un plano detalle de una cámara de vigilancia y luego a un *POV shot* de su material filmado. La secuencia termina con un plano entero de la niña jugando, quien se revela como Jodie, en una serie de planos contra-planos de ella y Cole (su guardián).

Al finalizar, se le da lugar a la primera indicación a la interacción del jugador: una ilustración del control con el botón a presionar pintado en rojo. Al mover la palanca hacia arriba se accede a controlar libremente a Jodie, luego de un plano medio que ilustra al personaje poniéndose de pie. Con el *thumbstick*, o análogo izquierdo, el jugador controla el movimiento del personaje.



Fig. 7. Primera aparición de la interfaz gráfica

¹³⁴ Los videojuegos suelen incluir, ya sea en su primer nivel o en un nivel aparte -desconectado de la historia-, una sección de juego en la cual se introduce al jugador a los controles y mecánicas del juego.

La cámara en tercera persona¹³⁵, cuya posición es definida automáticamente, sigue el desplazamiento de Jodie con movimientos suaves de *travelling*, propios de una cámara en mano estabilizada. La posición y orientación de la cámara siempre es dependiente del espacio en el cual se encuentre Jodie y qué elementos sean los más relevantes para el jugador en cada sector de ese espacio. En la habitación, por ejemplo, si se camina hacia los peluches y juguetes ubicados a la derecha del cuadro inicial, la cámara realiza un movimiento hacia atrás y panea a la derecha para mostrar esa parte de la habitación. Lo mismo ocurre si se avanza en dirección a la estantería de libros ubicada a la izquierda de la sala de estar.

La cámara virtual restringe el campo visual del jugador en ocasiones, de modo que no pueda girar en el espacio en 360°. El fin de esta restricción es también guiar al jugador, descartando itinerarios que no lleven a ningún objetivo. Se puede decir, por lo tanto, que en ocasiones se encamina la interactividad del jugador por medio de la restricción de su campo de vista (Ruiz, 2011, p.10). El funcionamiento de este modo de visualización es lo que, generalmente, se denomina como cámara sobre rieles en los videojuegos: sigue un camino predeterminado a través del espacio, dirigiendo la atención del jugador hacia la acción que se desarrolla en función de este mismo recorrido. Sin embargo, las cámaras sobre rieles generalmente pertenecen a otros géneros (los juegos de acción)¹³⁶ y, principalmente, a otras modalidades de videojuego como lo son los *arcades* o *coin-ops* (*coin operated*). En los *arcades*, para limitar el tiempo de la experiencia y optimizar las ganancias, los juegos adoptan una modalidad en la cual la acción y la cámara se encuentran predeterminadas a nivel temporal. El jugador no tiene control sobre la cámara sino que se limita a adoptar la perspectiva determinada por el recorrido del juego. De esta forma se limitan simultáneamente el *reading* y *screen time* para evitar sesiones de juego demasiado prolongadas. Algunos ejemplos de esto son *shooters* como *The House of the Dead* (1996, Sega), *Jurassic Park: The Lost World* (1997, Sega) y *Star Wars: Trilogy* (1998, Sega). La diferencia en *Beyond: Two Souls* es que la cámara aún se encuentra, indirectamente, controlada por el jugador. Si el jugador decide caminar en cualquier dirección, independientemente de los objetivos concretos del nivel, la cámara se toma el tiempo de seguirlo y de mostrar los elementos más relevantes de cada sección del escenario. Si el jugador se detiene, la cámara se detiene con él. La función

¹³⁵ La perspectiva en tercera persona coloca al jugador en control directo de un personaje que se encuentra visible en la pantalla. En gramática, los pronombres singulares de la tercera persona son: el, ella, ello. Lo que tercera persona quiere decir, entonces, es que el jugador no es la persona que se encuentra bajo su control.

¹³⁶ La cámara sobre rieles permite desembarazar al jugador de la tarea de navegar exitosamente por el espacio, de modo que pueda concentrarse en disparar a los objetivos.

exploratoria del espacio, el *site seeing* al que se refiere Daniel Golding, está ubicada por encima del flujo de la acción, cuyo tiempo se encuentra flexibilizado en *Beyond: Two Souls* y adaptado al del jugador¹³⁷.

Un elemento a destacar es la simulación de la cámara en mano. A pesar de estar pre-escritos, los seguimientos no tienen un *timing* uniforme que acompaña al movimiento del personaje, sino que a menudo responden de manera similar a como lo haría un camarógrafo real en seguimiento de un actor. A menudo hay destiempos, correcciones de encuadre y movimientos relativamente bruscos cuando el jugador da vuelta a una esquina o hay un obstáculo delante de cámara. Estas situaciones son usualmente resueltas por cortes y cambios en la posición de cámara. Esto ocurre también cuando el personaje atraviesa puertas (que dificultarían el seguimiento de la cámara virtual) y, a veces, cuando el jugador decide dar marcha atrás sobre sus pasos (generalmente caminando hacia cámara): en vez de hacer el movimiento de cámara inverso para mantener al jugador en encuadre, en estos momentos se realiza un corte que opera como un *reset* de la posición de cámara original y permite realizar otra vez los movimientos de cámara hacia delante. Estos cortes se encuentran determinados por el espacio y son identificados por Michael Nitsche como indicadores de un control indirecto sobre el montaje:

Thus, the cut depends on the player's interactions but only indirectly through spatial behavior. Altogether the exploration of the environment appears as one continuous movement and the locations are tied together in visually engaging ways that concentrate on the specifics of the individual area. Because the player has only very limited control over the camera, the pre-defined viewpoints have to provide all the information necessary to navigate the environment and solve the puzzles. (s.f, p. 12)¹³⁸

A pesar de no poder controlar directamente la posición de cámara, el planteo visual para el control de Jodie en *Beyond: Two Souls* difiere de la caracterización de Nitsche, ya que el jugador tiene una mínima incidencia en el ángulo en el que la cámara se dirige. Con el análogo derecho se puede controlar mínimamente el paneo y el *tilt* de la cámara: mientras se

¹³⁷ El jugador puede pasar, literalmente, horas inactivo sin que Cole muestre algún tipo de reacción. La historia avanza sólo cuando Jodie atraviesa el umbral de la puerta. A su vez, la relación entre el jugador/sujeto y la temporalidad de la acción se encuentra trabajado en mayor detalle en el capítulo dedicado a *Welcome to the CIA*

¹³⁸ “De esta forma, el corte depende de las interacciones del jugador pero sólo indirectamente a través de su comportamiento en el espacio. La exploración del ambiente parece ser un movimiento único y continuo y las ubicaciones se encuentran unidas de formas visualmente atractivas que se concentran en las especificidades de cada área individual. Ya que el jugador tiene sólo un control limitado sobre la cámara, los puntos de vista predefinidos tienen que suministrar toda la información necesaria para navegar el ambiente y resolver los acertijos planteados en él.”

presiona el análogo, se puede desviar la cámara 45 grados, aproximadamente, en cualquier dirección. Sin embargo, para sostener el encuadre hay que mantener accionado el mando. Si bien esto no supone un control absoluto del sistema de cámara y montaje en manos del jugador, sí implica un mayor involucramiento en comparación con otros videojuegos que supeditan dicho sistema a la navegación del espacio.



Fig. 8. Interfaz gráfica correspondiente al movimiento del control en *The Experiment*.

Como ya fue mencionado, la habitación de Jodie funciona como un espacio de aprendizaje o tutorial que, si bien no es obligatorio para el jugador (ya que puede salir inmediatamente si así lo desea), lo invita a familiarizarse con los controles del personaje. Cole insta a seguirlo inmediatamente, pero a lo largo de la habitación hay objetos, como una muñeca en el piso, un televisor, una pizarra con dibujos y una guitarra, entre otros, que invitan al jugador a interactuar con ellos y cumplen la función de habituarlo a los controles del juego. Cuando el objeto se debe asir, se puede ver un punto blanco sobre él. Si el jugador mantiene a Jodie inactiva por un par de segundos, ese punto es acompañado por un diagrama del *joystick* en el que el análogo derecho es coloreado de rojo, indicándose con una flecha la necesidad de realizar un movimiento ascendente o descendente. En el caso de la guitarra, una vez que se la sujetó, aparece un nuevo esquema del mando que orienta al jugador a realizar un movimiento descendente del control entero para que Jodie toque las cuerdas. Por su parte, en lo que respecta al televisor y la pizarra, que sólo son observados, se precisa que el jugador mantenga presionado el botón “X” para entablar la interacción. Mientras que la señalización a través de puntos blancos y botones se mantiene a lo largo del juego, los diagramas del mando sólo se

hacen presentes en los tutoriales. Una vez que fueron repetidos lo suficiente, se confía en que el jugador los ha memorizado e interiorizado:

Games seek to naturalize the relationship between player gestures and on-screen effects by demanding the repetition of these gestures ad infinitum. For a player to respond effectively (i.e. in a manner that the game rewards), the arbitrary correspondence between, say, pressing the “A” button and kicking an on-screen enemy must become fully internalized and made to seem transparent, until response is a matter of habit. (Garite, S/F, p. 3)¹³⁹

Para Garite, la repetición de los comandos apunta a naturalizar la interfaz, tanto gráfica como instrumental, a hacerla transparente. Sin embargo, la presencia de una interfaz debería hacer evidente la naturaleza mediada de la interacción con la pantalla, y, por lo tanto, concientizar al jugador del carácter ilusorio de la imagen. Ante la presencia de la interfaz gráfica, ¿puede el jugador verse inmerso en una representación que le recuerda constantemente a su producción? De acuerdo a Alfonso Cuadrado, la naturaleza gráfica de la interfaz

No rompe la ilusión foto realista porque sobre ésta, la que ha primado durante años por el medio foto cinematográfico, se instaura la ilusión propia de los medios interactivos, la de libertad de navegación y control del espacio representado. Entonces lo gráfico no se convierte en un elemento que distancia, en el sentido brechtiano de la palabra, de la representación sino que lo potencia ya que la representación ha sido sustituida por la interacción, y ambos procesos (representación en interacción) cumplen un mismo fin, hacer que el observador y el usuario participen de una experiencia en un universo de ficción. (Cuadrado, 2014, p. 158)

De acuerdo a la perspectiva de Cuadrado, la presencia de la interfaz, en la forma que toma (de marcadores que designan una posible interacción con objetos y personajes), no sustrae a la sensación ilusoria de realidad en *Beyond: Two Souls*. Al mismo tiempo que estos elementos gráficos se vuelven, como afirma Garite, transparentes por repetición y acostumbramiento (como puede ser la lectura de subtítulos o los créditos iniciales en un filme), también forman parte indispensable de la interacción del jugador con el mundo. Es posible aventurar que enfrentarse al espacio y acción videolúdicos sin la menor guía u

¹³⁹ “Los juegos buscan naturalizar la relación entre los gestos del jugador y sus efectos en pantalla obligando al jugador a repetir estos gestos ad infinitum. Para que el jugador responda efectivamente (es decir, de una manera recompensada por el juego), la correspondencia arbitraria entre presionar, por ejemplo, el botón ‘A’ y patear un enemigo en pantalla debe ser completamente interiorizada y parecer transparente, hasta que la respuesta sea una cuestión de hábito.” Traducción de Ignazio Acerenza.

orientación en términos de cómo operar y cómo llevar a cabo las acciones requeridas por el juego explicita más el aparato y distancia en mayor medida al jugador que el sistema imperante en *Beyond: Two Souls*, cuya interfaz es en extremo minimalista, adoptando expresiones gráficas cuya intrusividad en el encuadre es siempre mínima y que evita elementos comunes en los *heads-up displays*¹⁴⁰ como barras de salud y minimapas, entre otros. A su vez, al aparecer sólo cuando hay un objeto próximo con el cual se podría interactuar, la interfaz se hace ostensible únicamente cuando el jugador podría necesitarla; la relación entre las indicaciones de la interfaz gráfica, el *input* del jugador y el efecto de *feedback* visual que ocurre a continuación en la pantalla parecen, a los ojos del jugador, causales y naturales, remitiéndole constantemente a su rol de agente activo y sujeto trascendental dentro del mundo representado.

Esto puede ser vinculado, de acuerdo a Garite, a la noción de interpelación de Louis Althusser, siendo este el mecanismo por el cual los aparatos ideológicos estatales 'reclutan' a los individuos, convirtiéndolos en sujetos. La interfaz interpela al jugador y lo construye como sujeto, ya que pretende que él reconozca la existencia de la gráfica en pantalla como instrumental a la ejecución de sus propósitos. De esa forma, los símbolos e imágenes que aparecen en pantalla existen sólo para satisfacer la voluntad de acción del jugador sobre el mundo del juego. La interfaz gráfica pretende, además, generar en el jugador la ilusión de que se encuentra en una posición privilegiada, central, de los hechos y que goza de poder e iniciativa dentro del mundo representado ante y para él. Así, inspira la noción de que su existencia depende del *input* constante del jugador para existir, hecho que se ve reforzado por algunos gestos de diseño en la mayoría de los juegos. En *The Experiment*, por ejemplo, cuando el jugador permanece inmóvil durante un tiempo dentro del apartamento de Jodie, el personaje se remueve en su lugar, presa de una súbita incomodidad. Mira en todas direcciones e, incluso, se cruza de brazos como si esperara impacientemente que el jugador la libere de la espera. Finalmente, luego de unos minutos, la cámara corta a la imagen de la cámara de seguridad instalada en su habitación. *Beyond: Two Souls*, por lo tanto, asume que sin un jugador, la imagen videolúdica es tan relevante como la imagen de una cámara de seguridad.

El *environmental narrative* al que refiere Jenkins o el *scripted storytelling* de Ivan Girina pueden ser conceptos útiles para entender la interpelación en *Beyond: Two Souls*. Los

¹⁴⁰ *Heads Up Display* (HUD), de acuerdo a Ruiz, son “gráficos elaborados en dos dimensiones que forman parte de la Interfaz Gráfica de Usuario y que dan información al jugador e incluyen aspectos de control como mapas, puntuaciones o informaciones sobre la situación del personaje” (2011, p.5 y 6) Los HUD suelen posicionarse en los márgenes del encuadre y son sumamente comunes en juegos de estrategia, aventura y acción.

mismos colocan al jugador en un rol central de la narración, que se estructura siempre de acuerdo a la posición del personaje en el *gameworld* y, en definitiva, son herramientas que hacen sentir al jugador como un sujeto activo, al mismo tiempo que limitan y predeterminan el curso de su acción dentro del relato. La salida de Jodie de su habitación a un conjunto de corredores y pasillos, parece confirmar la teoría de Girina de que el diseño de los ambientes debe dar la ilusión de libre albedrío, de *agency* y ergodicidad, mientras en realidad se lo obliga a seguir un camino predeterminado (Girina, 2013, p. 49). Una vez que Jodie accede a salir de la habitación, Cole cierra la puerta detrás de sí, inhabilitando ese sector del nivel permanentemente. A continuación guía al jugador por los pasillos del laboratorio, mientras entabla conversación con alguno de los funcionarios. Al igual que en la habitación, cada acción que aleje a Jodie del objetivo concreto de llegar a la sala de pruebas encuentra una reprimenda de Cole. Si el personaje se separa demasiado de su guardián, el juego toma el control y pone al jugador en el camino correcto, al mismo tiempo que le dice: “*This way, Jodie*” (“Por aquí, Jodie”), “*Hurry up, Jodie*” (“Apresúrate, Jodie”) o “*Not that way, Jodie*” (“Por ahí no, Jodie”). De acuerdo a Garite, “at one and the same time, video games grant players an unprecedented degree of freedom and control, while simultaneously bombarding them with a relentless series of limits and demands.” (Garite, S/F, p.7).¹⁴¹

El jugador es lanzado en un mundo con la supuesta habilidad de explorar e interactuar con objetos y personas, pero el tiempo que los creadores de *Beyond: Two Souls* otorgaron a la narración se impone desde el diseño. El jugador naturalmente tiende a recorrer la habitación de Jodie y los pasillos para buscar nuevos objetos y personas con las cuales interactuar. No obstante, el diseño del juego parece más interesado en enseñarle al jugador a hacer lo que se le ordena y en demostrarle que explorar los ambientes y niveles del juego a fondo es una pérdida de tiempo. Si la intención de David Cage era que accediéramos al salón de pruebas sin retraso alguno, podría haber automatizado el recorrido. Cabe preguntarse entonces, ¿por qué colocar al jugador en una secuencia llena de caminos que no puede recorrer, puertas que no puede abrir y personas con las que no puede detenerse a hablar? Puede tratarse simultáneamente de un gesto de liberación y un gesto de sometimiento, de afirmar el rol central del jugador en el desarrollo de la narración (el control necesita un operario para que exista el juego), ofrecerle el control sobre un personaje y, al mismo tiempo, de hacerle saber

¹⁴¹ “Al mismo tiempo, los videojuegos otorgan al jugador grados de libertad y control sin precedentes mientras que son bombardeados simultáneamente con una implacable progresión de límites y demandas.” Traducción de Ignazio Acerenza.

que lo que se espera de él para completar la historia está previsto y subrayado por el diseño del juego y sus reglas de manipulación.

According to Althusser, the subject of ideology is constructed as both “a free subjectivity, a center of initiatives, author of and responsible for its actions,” as well as “a subjected being, who submits to a higher authority, and is therefore stripped of all freedom except that of freely accepting his submission”. He writes, “the individual is interpellated as a (free) subject in order that he shall submit freely to the commandments of the Subject, i.e. in order that he shall (freely) accept his subjection, i.e. in order that he shall make the gestures and actions of his subjection ‘all by himself’”. (Althusser en Garite, S.F., p.6)¹⁴²

Las limitaciones que impone *Beyond: Two Souls* colocan al jugador más cerca del rol de un actor que de un agente: “interactive game play is not a dialogue between player and game but a script to be read and followed by the player” (Bell, 2003, p.13). La *performance* del jugador, entonces, es la sincrónica lectura de un guión y su puesta en escena, un proceso de reconocimiento de su centralidad para el aparato y de su impotencia respecto a las reglas de manipulación que éste le impone: el jugador ha de llevar adelante la historia, pero debe hacerlo interactuando sólo con los objetos previstos y recorriendo sólo aquellos caminos que se han trazado para él.

Si consideramos a *Beyond: Two Souls* en relación al concepto de simulación de Frasca, se hace evidente la limitación en lo que refiere a las posibilidades de intervención del jugador en el sistema construido por el juego. Si, como afirma Ryan, las simulaciones se distinguen por su “valor heurístico en relación a aquello que simulan” (Ryan, 2001, p.66), este valor es próximo a cero en *Beyond: Two Souls*. La interacción con los objetos del juego se encuentra no sólo predeterminada en su limitada selección, sino que la forma misma en que estos objetos son implementados ya se encuentra prescrita por los diseñadores. Cuando Jodie levanta la guitarra, por ejemplo, un solo *input* (el movimiento descendiente del control) del jugador permite que Jodie rasgue las cuerdas un par de veces antes de ser detenida por Cole. La forma en que Jodie practica esta acción es independiente a la forma en que el jugador ingresa los *inputs* en el control, dado que el ritmo, intensidad y duración del rasgueo no es análogo al tipo de movimiento aplicado por el jugador. Si bien el jugador debe reconocer, a través del movimiento indicado por la interfaz gráfica, el procedimiento básico a

¹⁴² “De acuerdo a Althusser, el sujeto de la ideología es construido tanto como ‘subjetividad libre, un centro de iniciativas, autor de y responsable por sus acciones’ al mismo tiempo que ‘un ser sujeto, que se somete a una autoridad superior y es, por lo tanto, desligado de toda libertad excepto la de someterse voluntariamente’. ‘El individuo es interpelado como un sujeto (libre) de modo que el se someta voluntariamente a los comandos del Sujeto, es decir, de modo que acepte libremente su sujeción y que realice los gestos y acciones de su sujeción por si mismo.’ Traducción de Ignazio Acerenza.

través del cual una guitarra genera sonido (la pulsación secuencial de las cuerdas a través de un movimiento descendente practicado con la uña o una púa), es posible argumentar que el juego no nos dice mucho más acerca de este instrumento de lo que podría inferir una persona mirando un filme. Es posible concluir que los sistemas de *Beyond: Two Souls* se encuentran más enfocados en trabajar cómo se ven los objetos en términos de iluminación y perspectiva, que en describir cómo funcionan en verdad los mismos.

Adoptar estas reglas, internalizarlas y aceptarlas como propias de la realidad del *gameworld*, de acuerdo a Peter Bell, es verse interpelado por el juego: “comprehension of the game's rules and conventions (its technological differences from other games) is akin to being interpellated, and interpellation naturalizes those rules and conventions as “realistic” and “freely chosen” by the player”¹⁴³ (2003, p.11). Bell desarrolla su argumento, afirmando que la sensación de realismo que deriva de la internalización de reglas y mecanismos del juego como partes integrales del universo experimentado es central para la interpelación del jugador como sujeto activo:

Making the subjected (one who is ruled over) feel like a subject (center of initiative) is naturalized as “realism” because to acknowledge that interactivity is a production-side phenomenon would remove any notion that the individual is choosing it, which is essential to Althusser's theory and the claims of interactivity. To preserve the semblance of autonomy, production must be obscured. (2013, p. 12)¹⁴⁴

En lo referente a ocultar la producción, en *Beyond: Two Souls* los gestos más significativos se dan en la construcción de Aiden. Una vez que ella accede al salón de pruebas, el profesor Dawkins le pide que colabore con Aiden para realizar una serie de tareas en una habitación contigua, a la cual no tiene acceso directo y en la que se halla un sujeto de prueba llamado Kathleen. Entonces, cuando el jugador pasa a controlar a Aiden, percibe que los movimientos de cámara que le corresponden difieren radicalmente de los de Jodie. Los de ella, controlados y suaves, contrastan con los de él, fantasmales e inestables. A la sensación anterior de que la cámara tiene detrás un operador ajeno se le opone ahora un manejo total: el jugador puede navegar el espacio con seis grados de libertad y tiene la oportunidad de tiltear,

¹⁴³ “La comprensión de las reglas y convenciones del juego (sus diferencias tecnológicas con otros juegos) es lo mismo que ser interpelado, y la interpelación naturaliza esas reglas y convenciones como ‘realistas’ y ‘elegidas libremente’ por el jugador.” Traducción de Ignazio Acerenza.

¹⁴⁴ “Hacer que el sujeto (al cual gobiernan) se sienta como un Sujeto (centro de iniciativas) es naturalizado como ‘realismo’, dado que reconocer que la interactividad es un fenómeno que ocurre desde la producción anularía toda noción de que el individuo la está eligiendo, lo cual es esencial a la teoría de Althusser y las afirmaciones de interactividad. Para preservar la semblanza de autonomía, la producción debe ser ocultada.” Traducción de Ignazio Acerenza.

panear, y realizar movimientos ascendentes y descendentes. No se trata de un mero punto de vista (*POV shot*), sino de una cámara subjetiva en la cual la mirada del jugador y la de Aiden convergen y se funden.

Yet subjective shots are more extreme in their physiological mimicking of actual vision, for, as stated, they pretend to peer outward from the eyes of an actual character rather than simply to approximate a similar line of sight. Thus subjective shots are much more volatile. They pitch and lurch. They get blinded by light or go blurry. (Galloway, op. cit., p.43)¹⁴⁵

La cámara subjetiva, característica del género *First Person Shooter*, se encuentra fuertemente asociada a la noción de que este tipo de visualización conlleva un mayor potencial inmersivo, producto de una identificación primaria con la cámara, una coincidencia entre “Eye” (“ojo”) y “I” (“yo”) (Galloway, op. cit., p. 40)¹⁴⁶. Asimismo, es posible argumentar que la asociación entre ojo, cámara y jugador se fortalece en esta perspectiva por el siguiente motivo: la cámara videolúdica en primera persona implica, de por sí, una relación con el espacio no sólo visual sino táctil. La identificación sensorial con el personaje gana, en la cámara subjetiva, el territorio de lo háptico y lo táctil, que se suma a la ocularización y auricularización para cimentar las bases de la identificación primaria con el personaje. No es difícil entender, entonces, que esta disposición de la cámara sea uno de los modos privilegiados de visualización en los videojuegos:

The subjective shot is not just about seeing, as Steven Shaviro explains, but rather primarily about motion through space. (...) Events unfold in real time, in a single take, from a single point of view. These sequences are tactile, or haptic, more than they are visual. The subjective camera doesn't just look at a scene. It moves actively through space. It gets jostled, it stops and starts, it pans and tilts, it lurches forward and back. It follows the rhythms of the whole body, not just that of the eyes. This is a presubjective, affective and not cognitive, regime of vision. (Galloway, op. cit., p. 62 y 63)¹⁴⁷

¹⁴⁵ “Los planos subjetivos son más extremos en su imitación fisiológica de la visión ya que, como fue mencionado, pretenden salir de los mismos ojos de un personaje en vez de aproximarse a una línea de visión similar. De esta forma, los planos subjetivos son mucho más volátiles. Se mueven en picados y sacudidas. Se ven cegados por la luz y se salen de foco.” Traducción de Ignazio Acerenza.

¹⁴⁶ La relación entre este tipo de cámara y esa identificación ha sido trabajada por varios autores, entre ellos Peter Bell, Alexander Galloway, Sue Morris, Henry Jenkins, Geoff King, Tanya Krzywinska. Se trata de un tema tan central en los game studies que incluso ha llevado a la realización de estudios cualitativos, como el de Charlene Jennett, Anna L. Cox y Paul Cairns, y cuantitativos, en el caso de la labor conjunta de Alena Denisova y Paul Cairns.

¹⁴⁷ “El plano subjetivo no sólo refiere a la visión, como afirma Steven Shaviro, sino también al movimiento a través del espacio (...) los eventos se desarrollan en tiempo real, en una sola toma y desde un único punto de vista. Estas secuencias son táctiles, o hápticas, más que visuales. La cámara subjetiva no sólo mira a la escena, sino que se mueve activamente a través del espacio. Se ve empujada, se detiene y avanza, panaea y tiltea, se inclina hacia delante y atrás. Sigue los ritmos de todo el cuerpo, no sólo de los ojos. Se trata de un

Esta característica háptica de la cámara subjetiva se comprueba en *Beyond: Two Souls* al percibirse la vibración del control la primera vez que el jugador controla a Aiden. El *force feedback* del mando parece una parte integral de la experiencia de juego con este personaje: el jugador siente vibraciones cuando Aiden atraviesa una pared, cuando golpea o mueve un objeto, cuando mata o controla a otro personaje. El régimen espectral que opera bajo el control de Aiden es el de un voyeurismo háptico, que permite no sólo una mirada óptica, invisible, sino que permite tocar y experimentar el mundo del juego desde la seguridad provista por la frontera entre el mundo espiritual y el humano. El jugador puede hacer, seguro de su rol trascendental, lo que nunca pudo hacer un *voyeur*: tocar, penetrar y actuar en un mundo que ignora por completo su presencia, vincularse con su entorno en términos de una simultánea distancia semiótica con el objeto sobre el cual opera y una proximidad material y sensorial absoluta. El jugador, al mando de Aiden, es invitado a comportarse como el personaje de Kevin Bacon en *Hollow man* (Verhoeven, 2000). Del mismo modo que el infame doctor Caine, las posibilidades que ofrece la invisibilidad devienen irremediamente en un abandono total de las normas sociales y la pronta adopción de un comportamiento casi animal, rasgos que ciertamente caracterizan al personaje de Aiden¹⁴⁸. Sin ahondar demasiado en la psicología de Aiden, podemos afirmar que la ausencia de una imagen propia, de un reflejo en el espejo, conlleva, en *Beyond: Two Souls*, una liberación del régimen de la norma y la palabra. En definitiva, Aiden se construye como un personaje al margen de lo simbólico.

Mientras que Jodie obliga al jugador a experimentar sus sensaciones desde la distancia, la *haptización y ocularización internas* de Aiden ofrece una experiencia más visceral y directa, más conectada con su subjetividad¹⁴⁹. Asimismo, la visión de Aiden se caracteriza por su movilidad y su incorporeidad. Mientras que la vista de Jodie navega cuidadosamente la escenografía, el control de Aiden permite traspasar sin esfuerzo objetos, paredes y personas cuyo interior es representado con una estética similar a la de los rayos X, mediante líneas de un gris azulado que delimitan los contornos de los volúmenes. Una vez que se los logra atravesar, la luz invade el cuadro, disipando la negrura como si se tratara de humo o de tinta diluida en agua. La fluidez casi acuática en el movimiento de la cámara

régimen de visión pre subjetivo y afectivo, no cognitivo.” Traducción de Ignazio Acerenza.

¹⁴⁸ A menudo Jodie se refiere a Aiden como un animal enjaulado. A lo largo del juego, las reacciones e intervenciones de Aiden son, frecuentemente, de orden primario: se encuentran asociadas a los instintos de caza y autopreservación.

¹⁴⁹ Es interesante destacar, en este punto, la elección del nombre Aiden y su aparentemente deliberada pronunciación incorrecta dentro del juego. El nombre, cuya pronunciación original es /eɪ dən/, se pronuncia en el juego de la siguiente forma: /aɪ dən/, lo cual lo hace remitir fonéticamente a palabras como *eye* (ojo) y el pronombre de primera persona *I* (Yo).

continúa aún cuando la misma se encuentra en reposo: suaves variaciones en el encuadre, serpenteantes, refuerzan la noción de inmaterialidad de la cámara¹⁵⁰. Asimismo, los márgenes de dicho encuadre se encuentran desenfocados, permitiendo que la imagen se elasticé en los bordes con el movimiento. Es a través de estos factores que se configura una mirada que no es la del ojo humano.



Fig. 9: Aiden atravesando objetos

Galloway afirma que, en el cine tradicional, la cámara subjetiva se encuentra comúnmente asociada a la representación de la visión alienígena (*Alien*, *Predator*), animal (*Jaws*, *Anaconda*), criminal (*Silence of the Lambs*, *Scream*, *Halloween*) o computarizada (*Robocop*, *Terminator*) en definitiva, de personajes trabajados como no humanos por las narrativas tradicionales¹⁵¹. El elemento común entre todos estos tipos de personaje es la posición predatoria que generalmente ocupan en el cine (en especial en el cine de género, como el horror):

The first-person subjective shot is used to show what Carol Clover calls “predatory” or “assaultive” vision, that is, a sadistic way of seeing characterized by aggressive action, forward movement, and

¹⁵⁰ Es posible vincular el estado de Aiden con el registro lacaniano de lo Real, de indeterminación del ser en su estado de perfecta unión con la madre. Esta suposición se ve reafirmada por los fuertes vínculos entre este registro y el elemento del agua, que remiten al período gestacional del individuo, momento previo a la construcción de su subjetividad. El hecho de que Aiden murió durante el embarazo y la forma en que el hilo espiritual que lo une a Jodie remite a un cordón umbilical, parece reforzar la noción de que Aiden sólo se relaciona con su entorno en términos de lo Real.

¹⁵¹ Asimismo, resulta interesante agregar que otro uso del plano subjetivo es representar la mirada de un personaje que experimenta una situación de perturbación mental o intoxicación. Las únicas veces que la ocularización del personaje de Jodie es interna es cuando se encuentra gravemente enferma (*Homeless*) o bajo el efecto de drogas (*Black Sun*).

onscreen violence. “Predatory gazing through the agency of the first-person camera,” writes Clover, “is part of the stock-in-trade of horror.” (Galloway, op. cit. p. 50)¹⁵²

Beyond: Two Souls explota esta convención cinematográfica a través de la caracterización de Aiden. La narrativa del juego a menudo coloca a Aiden en posición de asustar, lastimar, poseer¹⁵³ e incluso asesinar a otros personajes. Del mismo modo en que operan los monstruos y psicópatas de los filmes clásicos de horror, el jugador debe acosar o eliminar personajes que ni siquiera sospechan de su presencia o que se encuentran completamente desprotegidos frente a él. En la sección final de *The Experiment*, Dawkins y Cole le indican a Jodie que utilice a Aiden para mover ciertos objetos en la habitación contigua, a modo de familiarizar al jugador con el esquema de controles de la entidad. En la sala de control de la habitación de pruebas el jugador puede explorar otras mecánicas de juego, como espiar conversaciones fuera del alcance de Jodie o habitar el cuerpo de uno de los científicos y controlarlo. Sin embargo, la función principal de este capítulo es demarcar las diferencias psicológicas entre los personajes y cómo debe actuar el jugador en el lugar de cada uno de ellos. La manera en que se encuentra “scripteada”¹⁵⁴ la acción prácticamente obliga al jugador en control de Aiden a adoptar una actitud destructiva frente a lo que se desarrolla: de forma independiente a cuán comedido sea el uso de sus poderes durante la prueba, el experimento siempre termina con Kathleen (la sujeto de prueba) entrando en pánico e intentando escapar de la habitación, al mismo tiempo que Cole trata de derribar la puerta para llegar a Jodie. En este punto, las opciones del jugador son limitadas; es incapaz de volver a controlar a Jodie y las únicas posibilidades de interacción con el ambiente y con los demás personajes se desarrollan en torno a la destrucción de objetos dentro del laboratorio.

El diseño del juego empuja al jugador a tomar una actitud muy distinta a la que adoptó minutos atrás, cuando controlaba a Jodie. Mientras que las interacciones con Jodie se desarrollaban en torno a diálogos, la contemplación del ambiente y la restricción en la toma de decisiones, el personaje de Aiden parece responder a fantasías de poder y el deseo de relacionarse con el mundo a través de la violencia y el instinto. *Beyond Two: Souls* invita al jugador a tomar, de manera simultánea, estas dos posturas actorales en relación al relato a

¹⁵² “El plano subjetivo en primera persona es utilizado para mostrar lo que Carol Clover llama visión ‘predatoria’ o ‘asaltante’, es decir, una manera sádica de ver caracterizada por acciones agresivas, movimientos hacia delante y violencia en la pantalla. ‘La mirada predatoria a través de la cámara en primera persona’, escribe Clover, ‘es una de las marcas de fábrica del horror.’” Traducción de Ignazio Acerenza.

¹⁵³ Cuando Aiden posee a otro personaje la cámara cambia a la perspectiva de tercera persona, de forma idéntica a como opera la cámara bajo el control de Jodie.

¹⁵⁴ El uso del término *script* fue elegido dado que incluye simultáneamente el guión narrativo y la programación.

través del diseño diferencial de las mecánicas de juego y las reglas de manipulación inscriptas en cada personaje:

Put differently, in what can be read as an updated version of French philosopher Louis Althusser's concept of "interpellation," we are asked to mistake the structure of somebody else's mind for our own. This is a new kind of identification appropriate for the information age of cognitive labor. The cultural technologies of an industrial society—cinema and fashion—asked us to identify with someone else's bodily image. Interactive media ask us to identify with someone else's mental structure. (Jenkins en Garite, S.F, p. 5)¹⁵⁵

Lo interesante de *Beyond: Two Souls* es que nos obliga a adoptar no una sino dos estructuras mentales que a menudo se encuentran en conflicto entre sí: Jodie le implora a Aiden que se detenga, mientras que este último destroza sin reparos el laboratorio. El jugador puede utilizar a Jodie para gritarle a Aiden o usar a este último para continuar aterrorizando a los científicos. En otras ocasiones como en *The Dinner*, el jugador debe incluso sabotear sus propios esfuerzos: Jodie invita a cenar a Ryan y debe vestirse, maquillarse y ordenar su apartamento. En cambio, el objetivo de Aiden es evitar que eso suceda.

Esta diferencia en la estructura mental de los personajes no sólo se puede evidenciar en cómo el juego organiza la acción en torno a ellos, sino también en el lenguaje visual que emplean para diferenciarlos entre sí. Ya fueron mencionadas las diferencias en el trabajo de cámara para ambos personajes, y cabe también llamar la atención, en este punto, sobre las diferencias en la interfaz de Aiden. Si la interfaz gráfica de Jodie apuntaba a la transparencia y a ser lo menos prominente posible, en Aiden se encuentra totalmente integrada a la realidad construida por el relato. En vez de ver designados los objetos por puntos blancos, la posibilidad de interactuar se ve indicada gráficamente por puntos azules. Para la interacción con otros personajes, dependiendo de las acciones posibles, éstos son marcados con rebordes azules o naranjas. Además, un hilo azul representa el vínculo entre Aiden y Jodie, que también está rodeada por un halo azul. Las acciones con Aiden son mucho más intuitivas, careciendo en su mayor parte de cualquier tipo de grafismo¹⁵⁶. Para interactuar con los

¹⁵⁵ “Dicho de otra forma, en lo que puede leerse como una versión actualizada del concepto de interpelación del filósofo francés Louis Althusser, se nos pide que confundamos la mente de alguien mas con la nuestra. Esta es una nueva forma de identificación apropiada para la era de la información y para el trabajo cognitivo. Las tecnologías culturales de una sociedad industrial –cine y moda- nos exigieron que nos identificáramos con la imagen corporal de alguien mas. Los medios interactivos, en cambio, nos piden que nos identifiquemos con la estructura mental de otro individuo.” Traducción de Ignazio Acerenza.

¹⁵⁶ Otros videojuegos han explorado las posibilidades que otorga el prescindir del grafismo en la interfaz. Juegos como *Dead Space* (Visceral Games, 2010), *Alien: Isolation* (Sega, 2014) y *Outlast* (Red Barrels Studio, 2013) integran visualmente al diseño de herramientas y personajes toda la información necesaria al jugador.

diversos objetos y personajes generalmente se requiere que el jugador accione las dos palancas en una variedad de formas: para arrojar objetos se las suelen presionar hacia atrás y luego soltarlas (analogando, en cierta forma, el movimiento del control a un movimiento físico), mientras que para afectar personajes generalmente se requiere que el jugador las use para unir dos puntos. La interfaz, como afirma Jenkins, responde e invita a identificarnos con la estructura mental de Aiden; un ser que no maneja el lenguaje (motivo por el cual el juego se abstiene de representar la interfaz gráfica en términos de lenguaje) y cuyas interacciones con su entorno son, como ya fue mencionado anteriormente, fundamentalmente instintivas. Su única motivación es proteger a Jodie, ayudarla en todo lo que ésta le pida y castigar a todo aquel que la lastime. La interfaz, el *gameplay* y el lenguaje visual que lo caracterizan comunican esa información tan bien como el guión del juego.

En *Outlast*, por ejemplo, la única información relevante al jugador es la carga de las baterías que alimentan la cámara de video del protagonista. Para saber si ha de cambiar las baterías pronto, el jugador debe fijarse en el display de la cámara.

10. WELCOME TO THE CIA

10.1 Referencialidad en *Welcome to the CIA*

Welcome to the CIA es el sexto capítulo en el orden de juego y doceavo en el orden cronológico de la historia. Jodie es reclutada por la CIA y llevada a Camp Peary, un campo de entrenamiento de la división paranormal de la agencia. El plano inicial de la secuencia introductoria sitúa al jugador, inmediatamente, en una posición óptima para comprender la acción que sigue. Como plano de apertura, se funde desde negro a un plano general de una pared que lleva el logo de la CIA. El campo visual de la cámara es atravesado por un grupo de personas fuera de foco que, al trote, recorren de derecha a izquierda de plano. A continuación, un *establishing shot* revela no sólo a las figuras (reclutas en entrenamiento), sino el portón de entrada a Camp Peary. Este recurso narrativo es una referencia simultánea a cómo se introducen los campos militares en el cine (usualmente a través de *establishing shots* que deben incluir necesariamente soldados en marcha o al trote) y a un elemento sumamente recurrente, casi clásico, en los filmes de espionaje: la utilización del emblema de una organización (en especial, los cuarteles generales de la CIA en Langley, Virginia) y la irrupción de cuerpos en desplazamiento sobre él para abrir una escena¹⁵⁷. A continuación, dos ejemplos de estos recursos, *G.I Jane* (Scott, 1997) y *Patriot Games* (Noyce, 1992) y su implementación en *Beyond: Two Souls*.

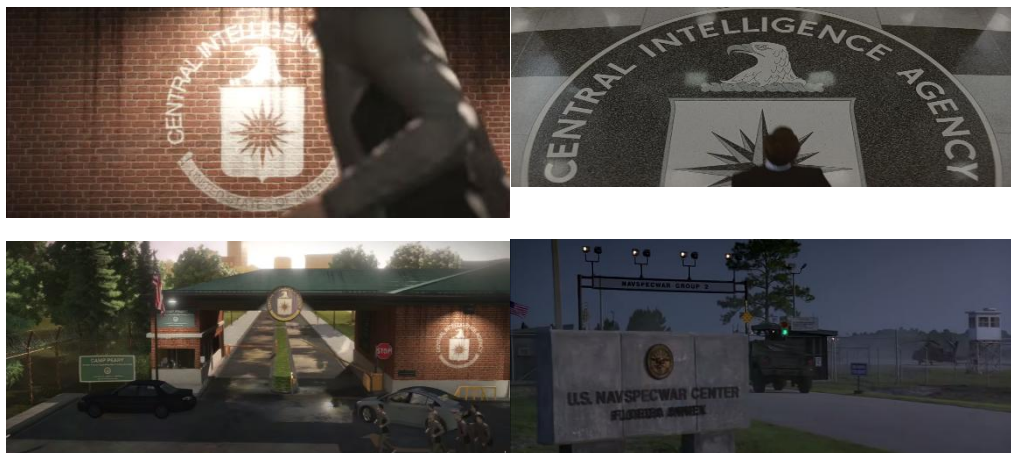


Fig. 10.

Comparación entre *establishing shots* de *Beyond: Two Souls* (izquierda), *Patriot Games* (derecha superior) y *G.I. Jane* (derecha inferior)

¹⁵⁷ Otros ejemplos de la utilización de este recurso son *The Recruit* (Donaldson, 2003) y *Mission Impossible* (De Palma, 1996).

Se trata de recursos narrativos recurrentes en cine y televisión, que en *Welcome to the CIA* cumplen la función de suturar inmediatamente al jugador en el *setting* y contextualizar las acciones venideras. Su uso permite lanzar al jugador, prácticamente sin aviso alguno, dentro de la vertiginosa serie de secuencias de acción que constituyen el doble entrenamiento de este capítulo: primero, de la protagonista en su formación militar que anticipa su desempeño como agente especial de la agencia, y, segundo, de familiarización del jugador con las mecánicas de juego de Jodie en su adultez, que constituyen gran parte de las escenas de acción de *Beyond: Two Souls*. Las mismas (*The Mission*, *Dragon's Hideout*, *Hunted*) giran en torno a la navegación del espacio (en particular, la evasión de obstáculos), el combate basado en *quick time events*¹⁵⁸ y la infiltración sigilosa. La serie de secuencias se caracteriza por la profusión en el uso de elipsis y la reiteración de secuencias en distintos momentos del entrenamiento de Jodie. El aumento progresivo de la dificultad de las secuencias de un mismo tipo, y la manera en que se escenifican las reacciones de los instructores de Jodie (que van desde la aprobación escéptica a los vitoreos al final del capítulo) dan cuenta del progreso del entrenamiento de la protagonista y del jugador.

La estructura narrativa de esta secuencia encaja a la perfección con un recurso central del lenguaje cinematográfico, el *montage*, es decir, la progresión rápida del tiempo del relato a través de elipsis para describir de manera sintética el avance de un proceso, ya sea un desplazamiento (en el caso de los viajes en el wéstern), la preparación para un enfrentamiento (en el caso de los filmes de artes marciales y acción) o un entrenamiento (en el caso de las películas centradas en deportes). En particular, la secuencia parece corresponder a un *training montage*, que se popularizó a partir de la década de 1970 con *Rocky* (Avildsen, 1976) y cuyos ejemplos más prominentes son *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* (Kreshner, 1980), *Chariots of Fire* (Wellam, 1981) y *Karate Kid* (Avildsen, 1984), entre otros.

The contemporary montage juxtaposes various shots that highlight crucial activities in the lives of protagonists. These time progression montages typically depict a character on the rise to power or accomplishment, treating the audience only to the important highlights of this character's climb to the top rather than the long, grueling moments that the protagonist presumably experiences. In contrast to digital gaming today, the montage exists to spare the audience of hard work and rewards the audience with a rhythmic summation of events that conveys the idea of hard work. Because TV and film cannot react to

¹⁵⁸ Se trata de una modalidad de juego articulada en torno al input de comandos durante secuencias cinemáticas. Los *quick time events* serán trabajados en detalle en el correr de este capítulo.

consumer input, the montage is necessary; it keeps the audience interested through content that would otherwise be tedious or dull to watch. (Consalvo, 2010, p. 388)¹⁵⁹

De acuerdo a Mia Consalvo, el trabajo que antes recaía en la moviola o el software de edición es ahora colocado en manos del jugador, quien debe, sin depender del montaje para la condensación alguna del tiempo o del trabajo, avanzar en el juego a través del “*hard work*” (op. cit., p.390), que la autora entiende como un esfuerzo no trivial de parte del jugador, refiriendo así al trabajo de Aarseth con los textos ergódicos (Aarseth, 1997)¹⁶⁰. Sin embargo, el *montage* de *Welcome to the CIA* parece contradecir los planteos de Consalvo y Aarseth. Lejos de deleitarse en el *grind*, actividad que Consalvo define como acciones repetitivas que apuntan, a través del esfuerzo y la perseverancia del jugador, al avance y desarrollo del personaje dentro del juego, *Beyond: Two Souls* parece más preocupado por mostrar de manera sintética el camino recorrido por Jodie en su estadía en Camp Peary. Se exhibe ante el jugador/espectador el arduo proceso que transformó a Jodie, una tímida y asustadiza adolescente, en un soldado, y se le permite adelantarse a los efectos inmediatos de esa transformación. Las reiteraciones de los distintos ejercicios no buscan recompensar al jugador por su esfuerzo, sino que existen con fines puramente instrumentales: avanzar la trama lo más rápido posible, con la máxima economía de recursos y, en el proceso, aclimatar al jugador con el estilo de juego que se implementará en *The Mission*, *Hunted* y *Dragons Hideout*¹⁶¹. Al igual que en el cine, el *montage* de *Welcome to the CIA* ubica a Jodie en momentos cruciales de su entrenamiento, en tanto también evita aburrir al espectador con los contratiempos, detalles, pausas, tiempos muertos y reiteraciones que habrían de plagar una versión íntegra de la estadía de Jodie en Camp Perry. Si de ergodicidad se habla, el énfasis a nivel narrativo en este capítulo se encuentra posicionado en el recorrido y no en el trabajo.

De manera similar a como ocurre en este capítulo, se puede encontrar un uso extensivo de recursos narrativos y estilísticos propios del relato cinematográfico a lo largo de *Beyond: Two Souls*, tanto a nivel temático y visual como narrativo. _De acuerdo a Andy

¹⁵⁹ “El *montage* contemporáneo yuxtapone varios planos que resaltan actividades cruciales en las vidas de los protagonistas. Estos *montages* de progresión de tiempo representan, típicamente, a un personaje ascendiendo a una posición de poder o logro, mostrándole a la audiencia sólo los puntos más importantes del ascenso del personaje a la cima en vez de mostrarle el largo y penoso camino que el protagonista seguramente experimenta. En contraste al videojuego digital contemporáneo, el *montage* existe para ahorrarle a la audiencia el trabajo duro y los recompensa con la sumación rítmica de eventos que comunican la idea de trabajo duro. Dado que la televisión y los filmes no pueden reaccionar a la participación del consumidor, el *montage* es necesario; mantiene a la audiencia interesada durante contenidos que, expuestos de otra forma, serían tediosos o aburridos de mirar.” Traducción de Ignazio Acerenza.

¹⁶¹ La habituación con el esquema de los controles a través de la reiteración permitirá, al menos en las secuencias de combate y de evasión de obstáculos, prescindir de la interfaz gráfica por completo.

Clarke y Grethe Mitchell, los diseñadores de videojuegos hacen uso de las convenciones e iconografía fílmicas porque les permite comunicar rápida y eficazmente el tono, atmósfera o *setting* del juego:

The guns in *Unreal Tournament* look like those in *Aliens* because doing so provides the designers of the game with a shorthand to describing the characteristics of each weapon. Similarly, the lighting, camera angles, and music of *Resident Evil* are like those in George A. Romero's *Living Dead* series of movies because drawing upon the conventions of the horror movie genre (and this subgenre) provides the game with a shortcut to creating a sinister atmosphere (Clarke, Mitchel, 2001, p.1)¹⁶²

La carrera de obstáculos, la primera de las secuencias de entrenamiento, sitúa al jugador en lo que parece, a primera vista, una clara referencia a los *boot camps*¹⁶³ de filmes como *Full Metal Jacket* (Kubrick, 1987), *Jarhead* (Mendes, 2005), *GI Jane* (Scott, 1997), *Lone Survivor* (Berg, 2013) o *Silmido* (Woo-Suk, 2003). En estas películas, los reclutas deben correr, arrastrarse, saltar, trepar y descender obstáculos en extenuantes jornadas de ejercicio que rozan lo inhumano. En *Welcome to the CIA*, la secuencia se compone de una sucesión de diversos obstáculos que el jugador debe atravesar mientras los superiores de Jodie vociferan órdenes e insultos (la figura del Sargento gritón y agresivo parece ser otro tropo tomado en préstamo de este tipo de filmes).

La secuencia siguiente tiene lugar en un gimnasio que remite, por la puesta en escena y por la naturaleza de la acción representada, a las secuencias de entrenamiento de filmes de artes marciales o de deportes como *Bloodsport* (Arnold, 1988), *Karate Kid* (Avildsen, 1984), *Rocky* (Avildsen, 1976) y *Drunken Master* (Woo-ping, 1978). La escenografía alude, simultáneamente, a los gimnasios de boxeo (la habitación tiene pesas y bancos a los costados) y a los dojos orientales (hay pergaminos con inscripciones en japonés y katanas colgadas en las paredes). En esta secuencia, Jodie debe aprender a combatir cuerpo a cuerpo; el jugador debe mover el análogo derecho en la dirección indicada en cada movimiento para asegurar el éxito de la secuencia. Si fracasa, debe comenzar de nuevo ante la mirada desaprobadora de Ryan Clayton (que en la escena hace las veces de estricto sensei). Al igual que en las películas de acción contemporáneas *The Matrix* (Wachowski, 1999) o *300* (Snyder, 2007), se recurre a la flexibilización del tiempo del relato a través de la ralentización de los movimientos de los

¹⁶² “Las armas de *Unreal Tournament* se parecen a las de *Aliens* porque este parecido permite a los diseñadores describir con facilidad las características de cada arma. De forma similar, la iluminación, ángulos de cámara y música de *Resident Evil* son similares a los de la serie *Living Dead* de George. A. Romero porque al tomar de las convenciones del género de horror, otorga al juego un atajo hacia la creación de una atmósfera siniestra.” Traducción de Ignazio Acerenza.

¹⁶³ Campamento de entrenamiento militar en Estados Unidos.

personajes. La secuencia termina con un plano medio cerrado de Jodie mirando a cámara en una pose de combate y practicando un golpe en dirección a cámara que termina con un corte brusco a negro, de manera casi idéntica a como ocurre en *North By Northwest* (Hitchcock, 1959).



Fig. 12. *North By Northwest* (Hitchcock, 1959) y Fig. 13: Jodie golpeando a cámara en *Welcome to the CIA*.

La sola comodidad de contar con un amplio repertorio de iconografías, atmósferas y estilos fácilmente identificables a la hora de diseñar un videojuego no termina de justificar su presencia, en extremo abundante, en *Beyond: Two Souls*. También se puede argumentar que, tratándose de un videojuego, es natural que sus estrategias de expresión y comunicación sean audiovisuales y que la estética de los videojuegos se vea moldeada “nítida y directamente” por “los géneros cinematográficos conforme sus creadores están internalizando conscientemente las lecciones de cineastas consagrados” (Gosciola, 2009, p.52). Esta internalización, naturalmente, ha de ser considerablemente mayor en un videojuego que se enuncia a sí mismo como un filme interactivo. Tal es el caso de *Beyond: Two Souls*, que opera en términos muy similares al cine altamente referencial de Quentin Tarantino. David Cage compila, en cada capítulo, un gran número de referencias para componer narrativa, temática y visualmente sus escenas. En *The Mission*, la inspiración proviene claramente de *Black Hawk Down* (Scott, 2001) y *Diamantes de Sangre* (Zwick, 2006). En *Like Other Girls*, se fusionan la escenas del bar de *The Accused* (Kaplan, 1988) y las violentas consecuencias de *Thelma y Louise* (Scott, 1991). En *Hauntings y Night Session*, el referente visual son los filmes de horror o *thrillers* como *The Grudge* (Shimizu, 2004), *The Ring* (Verbinsky, 2002), así como *The Sixth Sense* (Shyamalan, 1999). El uso de estas referencias permite entender a la imagen de estos capítulos en términos de hiperrealidad. La imagen de *Beyond: Two Souls* se produce, en términos discursivos, para llevar las marcas de la producción tradicional de los filmes mencionados. Se trata, sin embargo, de la metáfora de una metáfora, la simulación de una realidad a través del préstamo de signos pertenecientes al discurso cinematográfico, una

realidad de segunda mano. Aunque busca recuperar el estatuto perdido de realidad, esta imagen hiperreal no hace más que demostrar su flagrante ausencia.

Asimismo, también se puede entender que el uso de estas referencias cumple otra función, relacionada más al posicionamiento de un jugador en el relato y su efectiva interpelación en términos de qué *performance* es la que se espera de él. Si, como se mencionó anteriormente, el jugador está siguiendo un guión y actuándolo de manera simultánea, las referencias de género fílmico le dan pistas invaluable para construir su personaje y encarnarlo en la marcha. Latorre lo entiende como la construcción de un jugador/narratario modelo, adoptando el término lector modelo trabajado en *Lector in Fábula* de Umberto Eco (1993), también trabajado por Gonzalo Frasca (2001), Chandler y Noriega, Buckingham y Burn (2006):

Si un videojuego, en virtud de la puesta en escena y de su diseño audiovisual, sugiere una vinculación a un género narrativo o cinematográfico determinado, esto tendrá un cierto efecto en la forma de actuar del jugador modelo dentro del juego. Por ejemplo, tan pronto como un jugador ha advertido que se encuentra en un juego-relato del género de terror (p. ej. *Silent Hill*), automáticamente tenderá a ser algo más cauteloso en sus movimientos, a avanzar un poco más lentamente, a observar bien cada rincón para evitar “sustos”, etc. (Latorre, 2010, p. 341)


De este modo, el *setting*, la puesta en escena y el lenguaje audiovisual de los *cutscenes* dentro del juego confieren, en términos de Latorre, un “ambiente narrativo” que no sólo otorga “motivación y trasfondo dramático” a las acciones del jugador, sino que también le informan acerca de qué postura se espera que ocupe respecto al videojuego. Por ejemplo, en el capítulo *The Party*, Jodie asiste a una fiesta organizada por un grupo de adolescentes. Luego de un par de interacciones con el grupo, Jodie se ve rechazada por los adolescentes, que la acusan de bruja y la encierran en un armario debajo de la escalera. La escena se compone tomando como referente la escena de la fiesta de cumpleaños en *The Sixth Sense* (Shyamalan, 1999), en la que algo similar le ocurre a Cole (Harry Joel Osment). Sin embargo, una vez que es liberado por Aiden, el jugador puede elegir vengarse de sus captores. La situación rápidamente se transforma en una versión a pequeña escala de la fiesta de graduación en *Carrie* (De Palma, 1976). Las claras referencias a estos filmes no sólo construyen el dramatismo de la escena y motivan al jugador a tomar partida y vengar la humillación a Jodie, sino que también le otorgan información acerca de cómo debe emplear a Aiden para lograr ese cometido: al igual que en *Carrie*, Aiden arroja o desplaza objetos para agredir a los asistentes a la fiesta, bloquear todas las salidas y finalmente, incendiar la casa.

Desde luego, la referencia no obliga al jugador a emplear a Aiden de esa forma, pero sí le sugiere seguir un curso de acción que le es familiar a nivel dramático y narrativo. *Beyond: Two Souls* interpela al jugador como consumidor cinematográfico, apelando a su manejo e interpretación de las referencias a mano para descubrir cuál es la actitud prescrita frente a los eventos del juego. La implementación de estas referencias y tropos narrativos durante el juego permiten abarcar, sin grandes complicaciones, un gran número de situaciones en las cuales se emplaza al jugador: en el correr de unas pocas horas de juego, Jodie es niña, soldado, detective, medium, fugitivo, indigente, ganadera, agente encubierto, etc. En cada una de estas situaciones, el uso de la puesta en escena, el *setting* y las referencias intertextuales posicionan rápidamente al jugador en relación a una cierta forma de *gameplay* contextual.

En relación con un Objetivo determinado en el juego, la *gameplay* constituye, al mismo tiempo, una “experiencia prescrita”. Aquí se encuentra un potencial discursivo fundamental en el diseño de juegos y videojuegos. Durante la experiencia de juego, el jugador aprende determinados comportamientos como “adecuados” para conseguir ciertos objetivos, por encima de otros comportamientos, que se presentan como menos eficaces o, incluso, penalizados. (Latorre, 2010, p. 81)

A diferencia de otros capítulos, centrados en el diálogo, la exploración, el desarrollo de personaje o la toma de decisiones, el *gameplay* que *Beyond: Two Souls* impone como prescrito en estas secuencias es uno de acción constante. El jugador que está familiarizado con el *setting* ficcional del *boot camp* se ve posicionado para adoptar un estilo de juego relacionado a la actividad física, por lo cual este videojuego no ahonda demasiado en contextos narrativos o explicaciones de ningún tipo: en el momento en que el jugador accede a controlar a Jodie y ve delante de sí el primer obstáculo, sabe perfectamente qué debe hacer. La interfaz gráfica indica, en cada caso, los botones a accionar para superar cada obstáculo o enfrentamiento¹⁶⁴. La lógica, al igual que en *The Experiment*, es de familiarización con la interfaz y invisibilización de la misma a través de la repetición de su uso. En esta instancia, sin embargo, la disposición de los controles refiere, al menos en parte, a los movimientos representados en pantalla, ya que existe una cierta correspondencia kinestésica entre las acciones performadas por Jodie y los comandos a ejecutar. De este modo, evadir un obstáculo o un puñetazo se logra con un movimiento descendente del análogo derecho, mientras que

¹⁶⁴ Cabe destacar que si bien hay un estilo de juego prescrito, no existe una penalización real a las acciones de Jodie a nivel de *gameplay*. No hay deducción de puntos ni pérdida de vidas en *Beyond: Two Souls*. La consecuencia de no accionar los controles sólo deriva en cambios narrativos (a nivel micro en la estructura del relato). En ningún momento del juego se hace referencia a qué tan exitoso fue el pasaje de Jodie por Camp Peary.

trepar un muro se logra con una concatenación de movimientos diagonales del análogo para asegurar las manos, de los gatillos L1 y L2 para asegurar los pies y, finalmente, presionar repetidamente  (que se encuentra posicionado encima del resto de los botones), para que Jodie se impulse a sí misma a la cima del muro, seguido por un movimiento descendente del control, utilizando el sensor de movimiento, para saltar al otro lado. Asimismo, la haptización del personaje de Jodie es, por primera vez en *Beyond: Two Souls*, interna. Esto quiere decir que el jugador siente lo que siente Jodie; cada golpe e impacto es devuelto al jugador como *force feedback*, vibraciones del control. Esta relación de analogía cinética entre los movimientos de Jodie, el *input* del jugador y el *feedback* del control, por más frágil que sea¹⁶⁵, resulta otra manera de naturalizar e invisibilizar la interfaz en *Beyond: Two Souls* y contribuye a la identificación con el personaje de Jodie.

No obstante, el cambio en el régimen de haptización en Jodie puede ser entendido en el marco de las transformaciones experimentadas por el personaje en el correr de su vida. La Jodie introducida en *The Experiment* es una chica frágil, que vive en una constante dependencia de los vínculos que sostiene con Aiden y Dawkins, sus dos figuras paternas. Mientras que los capítulos de la infancia de Jodie se caracterizan por su tono reflexivo y su propensión a privilegiar la exposición narrativa y el desarrollo de personajes por encima de la acción, la vida adulta de Jodie se encuentra atravesada por peleas, persecuciones y misiones secretas en laboratorios submarinos. La nueva hapticidad del personaje responde, entonces, a la nueva relación de Jodie con las acciones que el jugador puede realizar con su versión militarizada. A partir de *Welcome to the CIA* la dualidad planteada en *The Experiment* y *The Embassy*, que posiciona al jugador entre las estructuras mentales de Aiden y Jodie, se complejiza. Con la introducción de la haptización interna en Jodie, se suaviza un poco el contraste radical entre la distancia sensorial Jodie y el voyeurismo háptico de Aiden.

10.2. Quick Time Events y sutura

El capítulo *Welcome to the CIA* se caracteriza también por ser el primero en introducir los *quick time events* como modalidad de *gameplay*, definiéndolos como un término para designar un segmento interactivo de un *cutscene*. Se trata de un modo de juego en el cual el

¹⁶⁵ La relación entre ejercitar los abdominales y la presión repetida de un botón es, desde luego, arbitraria y convencional. La vibración, a su vez, no corresponde a las sensaciones perceptuales que experimenta una persona al recibir o dar un puñetazo o saltar desde un muro. Se tratan de aproximaciones que, sin embargo, contribuyen a asociar la acción física con los *input* y comunican al jugador un mayor rango de sensaciones que las puramente audiovisuales.

jugador debe ingresar un determinado *input*, indicado típicamente en la pantalla, para determinar el resultado de una determinada situación. La inacción, o el fallo a la hora de presionar el botón indicado o en el momento correcto no significan necesariamente el fin de la secuencia ni el fracaso del jugador, sino que simplemente llevan la escena por un camino diferente. Las secuencias correspondientes al combate en *Welcome to the CIA* pertenecen a esta modalidad de juego, mientras que las demás restantes muestran distintos grados de hibridación entre el *gameplay* estándar y los *quick time events*. La carrera de obstáculos se diferencia de los *quick time events* normales en que el movimiento y la cámara se encuentran aún controlados por el jugador. A su vez, la dimensión temporal característica del *quick time event* no se encuentra del todo presente en algunas de las actividades: el jugador no fracasa la acción si no presiona a tiempo los botones indicados en las barras o el muro, pero cuando Jodie está saltando entre los neumáticos, puede tropezar y caer al suelo si no se pulsan. En *Beyond: Two Souls*, el recurso del *quick time event* encuentra varias formas e implementaciones: algunos tipos de *quick time events* buscan mantener la atención del jugador durante los extensos *cutscenes*, otros contribuyen a extender el tiempo del relato (por ejemplo, durante la cena con Ryan) y otros simplemente permiten mantener involucrado al jugador en secuencias de acción cuya exposición efectiva resultaría compleja si se implementase un sistema de combate más libre.

Por otra parte, algunos *quick time events* en *Beyond: Two Souls* son, más que una prueba en reflejos y atención, un obstáculo que el jugador debe resolver para seguir avanzando con la trama o un evento. Se les podría llamar *slow time events*, ya que no se enmarcan dentro la temporalidad cinematográfica ni en la búsqueda de reacciones rápidas por parte del jugador. Estos eventos tienen dos funciones: la primera es mantener el balance entre espectáculo y participación a través de la asignación constante de tareas al jugador. Estas tareas no son ni lo suficientemente complejas para requerir un modo de involucramiento *online* del jugador, ni lo suficientemente triviales como para llevar al espectador a un modo *espectatorial offline*.

La secuencia en la cual se ve a Jodie haciendo abdominales es un buen ejemplo de la primera función, de mantener activo al jugador y obligarlo a realizar tareas para mantener el flujo de la narración. El jugador debe presionar repetidamente una secuencia de botones para que Jodie complete una serie de abdominales. No obstante, no se requiere que el jugador interprete rápidamente los íconos para avanzar, ya que Jodie se mantiene acostada hasta que el jugador comience la secuencia, ni se penaliza de modo alguno el fracaso de la acción: ante un error del jugador se reinicia la secuencia hasta que el mismo logre completarla. La escena

parece ser menos trivial si el jugador fracasa en un primer o segundo intento, ya que de este modo la puesta en escena expresa la extenuación física que padece Jodie y su determinación de seguir adelante. Sí se requiere, en cambio, un esfuerzo mínimo para mantener la historia en movimiento.



Fig. 13. *Slow time event* en *Welcome to the CIA*

La segunda función se perfila como más interesante. Estas secuencias de *quick time* lentos apuntan a una cierta “prolongación” (Bogost, 2010), es decir, a generar una extensión del tiempo de la narración sobre la base de la ausencia de montaje y, en consecuencia, de elipsis en el relato videolúdico. De acuerdo a Ian Bogost, esta prolongación construye la dramaturgia de los videojuegos en términos muy diferentes a los que trabaja el cine:

If "edit" is the verb that makes cinema what it is, then perhaps videogames ought to focus on the opposite: extension, addition, prolonging. *Heavy Rain* does not embrace filmmaking, but rebuffs it by inviting the player to do what Hollywood cinema can never offer: to linger on the mundane instead of cutting to the consequential. (Bogost, 2010, p.3)¹⁶⁶

Es posible identificar una buena implementación del recurso de prolongación al que refiere Bogost en el capítulo *Separation*. En este capítulo, Dawkins cede la custodia de Jodie a la CIA para que comience su entrenamiento como agente. Jodie debe regresar a la habitación y armar un bolso con sus pertenencias. A lo largo de la secuencia, Jodie recorre el espacio donde pasó la mayor parte de su vida recogiendo, entre sollozos, sus pertenencias más preciadas. En un determinado momento, Jodie se sienta en la cama, dominada por su tristeza.

¹⁶⁶ “Si ‘edición’ es el verbo que define al cine, tal vez los videojuegos deban concentrarse en su opuesto: extensión, adición, prolongación. *Heavy Rain* no adopta la realización cinematográfica, sino que la refuta al invitar al jugador a hacer lo que el cine de Hollywood jamás puede ofrecer: permanecer en lo mundano en vez de cortar a lo consecuente.” Traducción de Ignazio Acerenza.

El jugador puede, si así lo desea, recomponer a Jodie y obligarla a ponerse de pie y terminar con la tarea o extender, prolongar, ese raro momento de contemplación y desasosiego.



Fig 15: Prolongación dramática en *Separation*.

La intervención de un jugador durante una cinemática plantea una serie de problemas en relación a cómo se relacionan participación y espectáculo en la pantalla durante un *quick time event*. En primer lugar, este modo de juego limita enormemente el *input* del jugador, ya que los movimientos del personaje y la cámara se encuentran, típicamente, predeterminados y fuera de su control. En este sentido, el jugador no es tan participante como espectador en lo que refiere a las acciones del Jodie y Aiden. Sin embargo, el resultado de la escena que se desarrolla en pantalla sigue dependiendo de él, en la medida que su intervención en el momento indicado o incorrecto es la que determina qué ocurre en pantalla. Por lo tanto, no sólo debe ver lo que ocurre en pantalla como un espectador, sino que además debe hacerlo desde un lugar de atención a la posible interacción: el término *quick time* alude a la súbita aparición de la interfaz gráfica y la pronta respuesta que debe tener el jugador para tener éxito. Jenkins define esto como una oscilación entre el rol de espectador y jugador: “The oscillation between illusionary segments and interactive segments forces the user to switch between different mental sets – different kinds of cognitive activity” (Jenkins, 2001, p. 210).¹⁶⁷

Esto conduce al segundo problema, que es definir la naturaleza del sujeto construido por *Beyond: Two Souls* durante los *quick time events*, que puede ser concebido como un doble-sujeto: no sólo se encuentra inscripto en una posición central dentro del juego (ya que de él dependen los resultados de lo que ocurre) sino que, al tratarse también de una forma de

¹⁶⁷ “La oscilación entre segmentos ilusorios e interactivos obliga al usuario a alternar entre diferentes posturas mentales –diferentes tipos de actividad cognitiva” Traducción de Ignazio Acerenza.

cutscene, la cámara siempre tiene una posición de ventaja en la cual lo posiciona como privilegiado observador de la acción:

By this he meant that the cinema places the spectator, the 'eye-subject' (1986a: 290), at the centre of vision. Identification with the camera-projector, the seamless flow of images, narratives which restore equilibrium-all of these things give the spectator a sense of unity and control. (Creed, 1998, p.4) ¹⁶⁸

Sin embargo, la aparición de un *quick time event* interrumpe el flujo de imágenes al que refiere Barbara Creed, arrancando al jugador de la ilusión y obligándole a participar en lo que ocurre en pantalla. En los *quick time events* se pierde una sensación de unidad y control del sujeto espectral para ser reemplazada por la unidad con el personaje y control de la acción por medio de la interfaz. Se trata del empoderamiento del sujeto en un término (el de la participación) y debilitamiento del sujeto trascendental, construido en base a una cierta distancia de lo que ocurre en pantalla.

En este punto es interesante destacar un recurso originario del lenguaje audiovisual de presencia constante en *Welcome to the CIA*. Se trata del llamado *bullet time*, popularizado por *The Matrix* (Wachowski, 1999) en el cine y posteriormente por *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) en el medio videolúdico. Los videojuegos contemporáneos tienen, de acuerdo a Galloway, el lujo de existir fuera del tiempo real en parte gracias a la invención de este recurso. Este autor se refiere a la capacidad de los mismos de pausar, acelerar y ralentizar el tiempo de la siguiente forma:

Films are time based and must transpire through time in order to be played, to be experienced. (...) During bullet time, the time of the action is slowed or stopped, while the time of the film continues to proceed. It might make sense to think of bullet time as a brief moment of gamic cinema, a brief moment where the aesthetic of gaming moves in and takes over the film, only to disappear seconds later. (Galloway, 2006, p. 65-66) ¹⁶⁹

¹⁶⁸ “Al decir esto quería decir que el cine coloca al espectador, el ‘sujeto-ojo’ (1986^a: 290), en el centro de la visión. Identificación con la cámara-proyector, el flujo de imágenes, narrativas que re-establecen el equilibrio- todas estas cosas otorgan al espectador una sensación de unidad y control.” Traducción de Ignazio Acerenza.

¹⁶⁹ “Los films se basan en el tiempo y deben ocurrir a través del tiempo de manera de ser reproducidos y experimentados (...) Durante el bullet time, el tiempo de la acción es ralentizado o detenido, mientras el tiempo del film continúa avanzando. Puede tener sentido pensar el bullet time como un breve momento de cine videolúdico, un breve momento en el cual la estética del videojuego permea y domina al film, sólo para desaparecer segundos después.” Traducción de Ignazio Acerenza.

Se trata, por lo tanto, de un momento de cine videolúdico devuelto a su punto de origen. Los *quick time events* que requieren una rápida reacción por parte del jugador en *Beyond: Two Souls* hacen uso del *slow motion* para desligar temporalmente el tiempo del relato y el tiempo de la narración, lo cual tiene varios efectos sobre la experiencia del jugador. De acuerdo a Latorre, este recurso es utilizado típicamente con dos fines complementarios en mente: en primer lugar, la ralentización da lugar a una “dilatación” en el tiempo narrativo, que permite construir un mayor dramatismo y concentración del espectador/jugador en relación lo que ocurre en pantalla. A esto, se puede añadir también que la dilatación permite al jugador apreciar la estetización del movimiento ralentizado en la pantalla. La dilatación del tiempo narrativo permite apreciar las coreografías de combate, los cuerpos en movimiento. Por otra parte, la “distensión” lúdica “complementa lo anterior con el valor de ‘mayor eficacia’ o ‘agudeza’ del personaje/jugador. La suma resultante es el ‘talento en situaciones límite’ del personaje.” (Latorre, 2010, p.247). La navegación exitosa de los *quick time events* requiere que el jugador tome una postura de atención y análisis respecto a lo que ocurre en pantalla: entender qué ventanas de oportunidad para la interacción pueden surgir en el curso de una determinada acción y comprender los movimientos representados en vista de continuar kinestésicamente los movimientos con el control. La distensión lúdica permite al jugador contar con más tiempo para interpretar las imágenes y reaccionar adecuadamente. A su vez, en caso de que aparezca un ícono representando un botón a pulsar, el *bullet time* también provee al jugador del tiempo necesario para identificar ese ícono, encontrar el botón indicado y presionarlo. Asimismo, el recurso opera como una forma de puntuación, un puente entre el espectáculo y la participación activa del jugador, entre modos *on-line* y *offline* (en términos de James Newman). Esta puntuación resulta sumamente útil si tenemos en consideración que los *quick time events* implican la alternancia constante entre los roles de espectador y jugador, llevando al extremo la noción de sutura que Jenkins desarrolla para los nuevos medios:

By having periodically to complete the interactive text through active participation, the subject is interpolated in it. Thus if we adopt the notion of suture, it would follow that the periodic shifts between illusion and its suspension are necessary to fully involve the subject in the illusion. (Jenkins, 2001, p. 208)¹⁷⁰

¹⁷⁰ “Al tener que completar el texto interactivo a través de la participación activa en forma periódica, el sujeto se encuentra inserto en el. Entonces, si adoptamos la noción de sutura, cabría considerar que los cambios periódicos entre ilusión y su suspensión son necesarios para involucrar a pleno al sujeto en la ilusión.” Traducción de Ignazio Acerenza.

La mayoría de *Beyond: Two Souls* se construye sobre esta oscilación entre posturas espectatoriales y participatorias por parte del jugador. Sin embargo, las transiciones entre la participación activa y su interrupción en los *cutscenes* y *quick time events* de este juego difieren de la propuesta de Jenkins en el siguiente hecho: la frecuencia a la cual se dan los cambios de postura en el jugador/espectador no es periódica sino constante. Incluso se podría argumentar que sus límites se encuentran difusos. El estado de atención permanente que requieren los *quick time events*, que a menudo ocurren sin previo aviso y requieren que el jugador entienda perfectamente la acción (a modo de acompañar los movimientos de Jodie con los comandos adecuados), impiden al jugador dejar el control sobre la mesa para experimentar el juego como espectáculo. Al mismo tiempo, el involucramiento del jugador durante los *cutscenes* se encuentra relativamente puntualizado y limitado si se lo compara con la variedad de *inputs* que exigen otras modalidades de juego; los *quick time events* no contemplan más que un par de posibilidades de interacción del jugador, generalmente estructuradas en torno a oposiciones binarias de éxito y fracaso. El jugador tiene poca o ninguna capacidad para determinar cómo se desarrollan, a nivel de narración, las acciones representadas en pantalla: el juego exige poco más que un buen conocimiento de los controles y un *timing* adecuado. Se trata, entonces, de una modalidad de juego relativamente espectatorial. El uso de recursos audiovisuales durante las secuencias interactivas, como el *bullet time*, contribuye a desdibujar las fronteras entre los estados de actividad cognitiva, los roles de espectador y participante a los que refiere Jenkins.

A diferencia de las demás secuencias en *Welcome to the CIA*, los *quick time events* no son la mecánica de juego privilegiada en la última prueba del capítulo. El objetivo en esta sección, capturar una bandera roja custodiada por cuatro guardias armados, se expresa visualmente con un plano aéreo que comienza en la posición inicial y recorre la habitación, pasando por Miller y los guardias, hasta llegar a la bandera. El jugador, controlando tanto a Jodie y Aiden y, empleándolos al máximo de sus capacidades por primera vez, debe derribar a los guardias sin ser detectado para hacerse con la bandera. Durante esta secuencia, Jodie debe emplear a Aiden para generar distracciones, explorar el terreno antes de salir de su cobertura e incluso, despachar a uno de los soldados que vigilan la bandera. En cuanto al control de Jodie, se habilita una nueva habilidad que es la de ataque cuerpo a cuerpo: cuando ella se encuentra próxima a un soldado y éste ignora su presencia, presionando el botón “□” se desata una animación en la cual Jodie deja fuera de combate a su víctima. Si bien la forma de sutura a la que refiere Jenkins, de alternancia entre la ilusión y su suspensión, se encuentra presente en las fugaces animaciones que se dan cada vez que Jodie derriba a uno de los

soldados, el resto de la secuencia corresponde más a la hípersutura videolúdica trabajada en el marco teórico, es decir, la identificación constante del jugador con el personaje y/o el punto de vista representado en pantalla. Como fue mencionado anteriormente, este tipo de sutura opera sobre el vínculo entre las acciones performadas por el jugador a través de la interfaz y la inmediata reacción en pantalla, lo cual a su vez provoca el ingreso de otro comando de parte del jugador y su respuesta visual correspondiente, así sucesivamente. De este modo se genera el bucle recursivo de identificación que sutura al jugador a la imagen y lo mantiene convencido de que se trata realmente de él en la pantalla:

The classic cinematic organization depends upon the subject's willingness to become absent to itself by permitting a fictional character to "stand in" for it, or by allowing a particular point of view to define what it sees. The operation of suture is successful at the moment that the viewing subject says, "Yes, that's me," or "That's what I see." (Silverman, 1983, p. 203)¹⁷¹

En el caso de *Beyond: Two Souls*, sin embargo, el sujeto no renuncia a la posibilidad de encontrarse presente en la pantalla. Permite que personajes ficcionales ocupen su lugar, pero los mismos lo hacen no desde un lugar de suplantación, sino de encarnación, de aceptar a Jodie y a Aiden como avatares, embajadores del jugador en el mundo virtual. El jugador reconoce los cuerpos ajenos de Jodie y Aiden como propios en la medida que estos responden en tiempo real a las acciones del jugador. Si el jugador presiona delante en el control, Jodie se desplaza hacia adelante. Si el jugador le indica que se ponga a cubierto, el personaje lo hace prontamente: el videojuego se convierte en un espejo, que en vez de ofrecer nuestro propio reflejo nos ofrece una imagen distorsionada, un reflejo refractado que toma la forma de Jodie y Aiden.

Cabe preguntarse, sin embargo, en qué se relaciona el anterior planteo con la identificación cinematográfica en términos de Metz (1982). De acuerdo a este autor, la identificación con la imagen fílmica tiene un fuerte paralelismo con una fase fundamental del desarrollo de la psiquis humana que los psicoanalistas como Lacan han denominado “la fase del espejo”. Se trata de un momento clave en la construcción del ego en el cual el niño no sólo aprende a identificarse con la imagen reflejada en el espejo, sino que comienza a percibirse a sí mismo a través de su imagen en tanto es percibida como un otro, construyéndose como

¹⁷¹ “La organización clásica del cine depende de la voluntad del sujeto de convertirse ausente de él mismo al permitir que un personaje ficcional le reemplace o al permitir que un particular punto de vista defina lo que ve. La operación de sutura es exitosa en el momento en que el sujeto espectador dice: ‘sí, ese soy yo’ o ‘eso es lo que veo’.” Traducción de Ignazio Acerenza.

sujeto a partir de la alteridad de la propia imagen reflejada en el espejo. El espectador cinematográfico también opera en estos términos, de acuerdo a este autor: tanto el espectador como el niño se ven identificados en y fascinados por una imagen que, a fin de cuentas, es imaginaria e idealizada. Sin embargo, la identificación con las imágenes en pantalla difiere de los planteos lacanianos en relación al espejo en el siguiente. En el acto de mirar un filme el espectador se encuentra profundamente ausente en las imágenes de la pantalla:

Metz observes that in the act of watching a film we are profoundly absent from the images on the screen. Although we feel as though our perception is ubiquitous within the world of the film, a surveillance of all things within it, we can never see ourselves directly within this world. (James, 2014, p.8)¹⁷²

La diferencia central es que, mientras que el espectador cinematográfico se encuentra totalmente ausente en la imagen fílmica, el jugador se encuentra encarnado dentro del mundo de juego por los personajes. Mientras que la pantalla fílmica no puede devolver los gestos de un espectador sentado en su butaca, los personajes videolúdicos sí pueden ofrecer la semblanza de un reflejo a través de la hípersutura. Cada vez que el jugador efectúa un comando y la pantalla responde en la manera esperada por él, se ratifica la encarnación del jugador en los personajes representados en pantalla, suturándolo a la misma. Como fue mencionado antes, en el cine se da el proceso de identificación ante una nueva imagen en intervalos regulados por el montaje: con cada plano el espectador se construye como sujeto identificándose con lo visto en pantalla; “este soy yo”, “esto es lo que veo”. El videojuego, en cambio, propone un bucle ametrallador: “yo, yo, yo, yo, yo, yo...”.

En el cine, la idealización de la imagen de la pantalla como reflejo construye un espectador trascendental que pretende dominar, con la mirada, el espacio construido dentro de los márgenes del encuadre. No obstante, cuando un espectador ve un filme o un *cutscene* (incluso cuando éste tiene *quick time events*), ha de cobrar conciencia de la existencia de un cuadro y del espacio adicional ubicado en sus márgenes. Cuando esto ocurre, se desvanece “el triunfo de su anterior posesión de la imagen” (Silverman, 1983, p. 220). Esto lleva a que el espectador desconfíe del cuadro, dándose cuenta de su naturaleza arbitraria y preguntándose qué se encuentra más allá de sus fronteras:

¹⁷² “Metz afirma que en el acto de mirar un film nos encontramos profundamente ausentes en las imágenes en pantalla. A pesar de que sentimos que nuestra percepción es ubícuca dentro del mundo del film, en vigilancia de todas las cosas que se encuentran dentro de el, nunca podemos vernos a nosotros directamente en este mundo.” Traducción de Ignazio Acerenza.

This radically transforms his mode of participation—the unreal space between characters and/or objects is no longer perceived as pleasurable. It is now the space which separates the camera from the characters. The latter have lost their quality of presence. The spectator discovers that his possession of space was only partial, illusory. (Dayan en Silverman, 1983, p. 221)¹⁷³

De acuerdo a Dayan, el sujeto se siente despojado de lo que no puede ver por los límites establecidos en el encuadre y en el montaje. En este momento, descubre que sólo puede evidenciar aquello que se encuentra en el eje de la mirada de otro espectador, ausente y fantasmal. En el caso de los videojuegos y, en concreto, esta relación de dominación del espacio se da en otros términos.

10. 3. La hípersutura en juego.

En la sección final de *Welcome to the CIA*, el espacio del juego se encuentra a merced de la mirada ubicua de Aiden, que le permite al espectador ejercer un cierto dominio de la mirada sobre el mundo representado, el mundo de juego. La cámara de Jodie también experimenta un incremento momentáneo de rango: en esta sección del capítulo es posible moverla 360° a su alrededor, a modo de permitir una navegación más eficiente del espacio. Si llegase a desvanecerse la ilusión de posesión del espacio videolúdico, si la imagen llegase a resultarle al jugador parcial o incompleta, poniendo en riesgo la sutura del jugador, se encuentra presente la opción de optar por otra inmediatamente y retomar la sutura.

Jean-Pierre Oudart refers to the spectator who occupies the missing field as the "Absent One." The Absent One, also known as the Other, has all the attributes of the mythically potent symbolic father: potency, knowledge, transcendental vision, self-sufficiency, and discursive power. The speaking subject has everything which the viewing subject, suddenly cognizant of the limitations on its vision, understands itself to be lacking. This sense of lack inspires in that subject the desire for "something else," a desire to see more. (Silverman, 1983, p. 201)¹⁷⁴

¹⁷³ “Esto transforma radicalmente su modo de participación – el espacio irreal entre los personajes y los objetos no es visto ya como placentero. Es ahora el espacio que separa la cámara de los personajes. Los últimos han perdido ya su cualidad de presencia. El espectador descubre que su posesión del espacio fue solo parcial, ilusoria.” Traducción de Ignazio Acerenza.

¹⁷⁴ “Jean- Pierre Oudart se refiere al espectador que ocupa el campo ausente como ‘Absent One’, conocido también como el Otro, tiene todos los atributos del míticamente potente padre simbólico: potencia, conocimiento, visión trascendental, autosuficiencia y poder discursivo. El sujeto hablante tiene todo lo cual el sujeto espectador, súbitamente conciente de las limitaciones de su visión, entiende que le falta. Esta sensación de falta inspira en ese sujeto el deseo de ‘otra cosa’, el deseo de ver mas.” Traducción de Ignazio Acerenza.

Sin embargo, cuando el jugador se reconoce a sí mismo en los personajes y en la perspectiva de la cámara, y ese reconocimiento es ratificado una veintena de veces por segundo, los márgenes del encuadre son una frontera a re-dibujar infinitas veces por el jugador. Junto con el deseo de construirse como un sujeto potente, trascendental y auto-suficiente que trabaja Silverman, lo que impulsa al jugador a explorar con Jodie y, especialmente con Aiden, es mantener la ilusión de que él es ese Otro tan anhelado. Ese deseo siempre insatisfecho en el cine, en la hípersutura, es reemplazado por el anhelo de mantener la ilusión de ser el sujeto hablante. La desilusión, en el videojuego, se posterga indefinidamente siempre y cuando el sujeto videolúdico pueda seguir escribiendo el texto, es decir, siempre y cuando se mantenga el vínculo de control sobre el personaje y mientras haya territorios nuevos sobre los cuales uno pueda dirigir la mirada¹⁷⁵. Esta es la máxima fantasía de poder en un videojuego: no se trata de ser invencibles, omnipotentes o inmortales. Tampoco se trata de operar fusiles de asalto, desatar explosiones y verse involucrado en persecuciones a alta velocidad. Todas estas cosas generan, sin duda alguna, una sensación de potencia en el espectador, pero esa sensación es incomparable a la que genera la ilusión de ser uno el sujeto hablante, quien escribe la historia.

El anterior punto invita a tomar una vez más en consideración la estructura narrativa de *Beyond: Two Souls* y, en particular, recordar el mecanismo narrativo que pretende habilitar al jugador a tomar decisiones determinantes en la historia (la amnesia de Jodie). Al poner en posición al jugador de recontar los hechos ocurridos, se le está construyendo como sujeto hablante, generador del discurso del juego. Desde luego, esto es meramente una ilusión, ya que el jugador se limita a seguir una cadena de signos previamente organizados, a trazar un camino entre secuencias pre-contadas, a elegir entre opciones que él verdaderamente no escribió: el jugador sigue siendo un sujeto hablado, ya que nunca puede afectar la macro-estructura narrativa, prefigurada y anterior a él, en sus propios términos. Se puede concluir, también, que cuanto más seductora sea la ilusión de trascendentalidad y potencia, cuanto más convincente sea la promesa de convertir al jugador/espectador en un sujeto, más fuerte es su sujeción a la ideología subyacente al videojuego.

La estructura temporal que pretende dar libertad al jugador de determinar el curso de

¹⁷⁵ Después de todo, el videojuego es un territorio a conquistar, como afirma James Newman: “Thus, space is not only a container for the action, but is a central constituent of the game. It is part of the challenge, the solution and even the reward of the game, and must be traversed, explored, utilized, mastered and perhaps even conquered”. (Newman, 2012, p.30) “De esta forma, el espacio no solo es un contenedor para la acción, sino que es una parte central y constituyente del videojuego. Es parte del desafío, la solución e incluso la recompensa del juego, y debe ser atravesado, explorado, dominado e incluso tal vez conquistado.”

la historia, le deniega incluso la más básica de las funciones videolúdicas al jugador: Jodie no puede morir en el transcurso de *Beyond: Two Souls*. Resulta interesante realizar el siguiente experimento: jugar una de las misiones de sigilo del juego (*The Mission*) con el propósito de morir. En vez de infiltrarse sigilosamente tras las líneas enemigas, probar caminar directamente hacia los guardas y llamar su atención revela cuán poco importan en verdad las acciones del jugador en este contexto. Cuando un guardia detecta a Jodie, inexplicablemente, se abalanza encima de ella en vez de dispararle inmediatamente con su fusil. Esto desencadena una serie de *quick time events* en los cuales ambos personajes luchan cuerpo a cuerpo. Si el jugador se equivoca (incluso si se abstiene de accionar el control por completo) a la hora de presionar los comandos indicados, el guardia se dispone a ejecutar a Jodie pero Aiden interviene rápidamente asfixiando al guardia y salvando la vida de Jodie. Cada vez que Jodie se encuentra en peligro real, la mano de Aiden o, mejor dicho, la mano de David Cage interviene en el relato y le recuerda al jugador quién es verdaderamente el Dios detrás de la máquina.

11. CONCLUSIONES.

En términos generales, el análisis de los capítulos seleccionados permitió constatar que la estructura narrativa que presenta el videojuego desafía algunas concepciones previas sobre las limitaciones temporales del medio videolúdico (en particular las paradojas temporales descritas por Jesper Juul) y que presenta distintas estrategias narrativas a nivel macro-estructural y micro-estructural. En el caso de la macro-estructura, se determinó que la disposición no-lineal del tiempo de la historia en el relato a través de flashbacks y flashforwards, habilita al carácter multiforme de la historia y permite la participación del jugador en la vida de Jodie sin incurrir en paradojas temporales. Esto es posible también por el impacto nulo que tienen las decisiones de juego de nivel micro-estructural en la historia, lo que permite mantener una cierta desconexión causal entre los capítulos. Estos grados de impacto a nivel de la historia, permitieron aplicar a *Beyond: Two Souls* la distinción de Oliver Latorre entre acciones esenciales y contingentes, y ubicarlas en la macro-estructura y micro-estructura respectivamente.

A su vez, en el análisis del objeto de estudio se constató la presencia de una estructura argumental típicamente hipertextual, dado que la historia se define, en la mayoría de los casos, en la selectividad del jugador entre alternativas prefiguradas, en oposición a la práctica configurativa de secuencias generadas de manera procesual que caracterizan a los cibertextos. En términos específicos, la estructura del objeto de estudio es un híbrido entre las estructuras narrativas hipertextuales arbórea y lineal-ramificada descritas por Marie-Laure Ryan. A nivel micro-estructural, sin embargo, se consideró que el trabajo del jugador sí es ergódico en tanto depende del jugador la configuración de la escena, el tiempo y forma en que se suceden las acciones de Jodie bajo su control y las distintas acciones que si bien no tienen, en la mayoría de los casos, impacto en la macro-estructura narrativa, sí definen de manera significativa en el desarrollo dramático de la secuencia y, en definitiva, determinan la forma que toma cada capítulo.

Por otra parte, se logró identificar un vínculo entre el realismo de la imagen en *Beyond: Two Souls* con el concepto de hiperrealidad de Baudrillard, en la medida que el videojuego opera en una lógica de signos basados en signos para generar, a partir de la implementación de marcas de producción propias del cine, la ilusión de realismo. A este respecto, se entendieron como gestos reveladores de esta marcación discursiva el uso de una proporción de aspecto

anamórfica, la simulación de lens flares y otras aberraciones ópticas, movimientos de cámara en mano y la presencia de errores y correcciones de encuadre y foco. Se concluyó que la inclusión de estas marcas o signos de la producción cinematográfica buscan suturar al jugador a *Beyond: Two souls* a la imagen a través de la instauración de una cierta noción de transparencia del aparato videolúdico. A su vez, se contextualizó la interiorización de los códigos cinematográficos en *Beyond: Two Souls* con la noción metziana de que el aparato cinematográfico se encuentra arraigado no sólo en la industria cinematográfica, sino en la mente de todos los individuos que históricamente, a través del consumo y acostumbramiento al cine, se han visto psicológicamente adaptados a su forma de representar la realidad.

En el correr del análisis se exploró la construcción del sujeto videolúdico y las distintas estrategias a través de las cuales se interpela al jugador y se lo sutura al aparato videolúdico. Se constató que la interfaz gráfica de *Beyond: Two Souls* apela al rol central del individuo en la representación y lo designa como centro de iniciativas dentro del juego. Por otra parte, se estudiaron las diferencias entre los modos de focalización, auricularización y haptización de Jodie y Aiden y se concluyó que el juego obliga al jugador a alternar entre dos estructuras mentales y, a menudo, a contraponerlas entre sí.

Asimismo, se describieron en detalle las referencias cinematográficas utilizadas por el juego en el capítulo *Welcome to the CIA*. Se relacionó la implementación de estas referencias en la puesta en escena a la construcción de un jugador modelo consumidor de cine. En este contexto, las referencias cumplen la función de emplazar narrativamente al jugador y comunicarle qué tipo de performance se espera de él en cada secuencia. Por otra parte, se caracterizó la forma en que los quick time events de *Beyond: Two Souls* obligan al jugador a oscilar, del mismo modo en que lo hace entre Aiden y Jodie, entre roles espectatoriales y participatorios. Se aplicó el concepto de hipersutura videolúdica a las secuencias en las que el movimiento de los personajes se encuentra menos restringido, arribando a la conclusión de que la hipersutura se articula, simultáneamente, en torno a la necesidad de recorrer un espacio para dominarlo con la mirada y en base a la identificación recursiva con los personajes retratados en pantalla a través de la constante respuesta de la imagen a los comandos del jugador. Finalmente, se determinó que, si bien la interactividad se construye popularmente en términos de la participación del espectador/usuario y su supuesta liberación del régimen autorial de las artes tradicionales, del estudio de la construcción del sujeto en *Beyond: Two Souls* se pudo extraer la conclusión de que este objeto se limita a cambiar una estrategia de sujeción por otra.

12. REFERENCIAS.

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Estados Unidos: Johns Hopkins University Press.
- Althusser, L. (1971). Ideology and Ideological State Apparatuses. En L. Althusser (Ed.), *Lenin and Philosophy and other Essays*. Nueva York, Estados Unidos: Monthly Review Press.
- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies, the international journal of computer game research*, 1 (1). [En línea]. Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Alford, Justine (2015, 2 de enero). Scientists build a supercomputer from PlayStations to study black holes. *IFL Science!* [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://www.iflscience.com/technology/scientists-builds-supercomputer-playstations-study-black-holes>
- Bal, M. (2009). *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*. Canada: University of Toronto Press Incorporated.
- Barthes, R. (1987). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona, España: Paidós.
- Baudrillard Jean. (1978). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Editorial Káiros.
- Bazin, A. (1990). Ontología de la imagen fotográfica. En Bazin, A. (Ed.), *¿Qué es el cine?* (pp. 23-33). Madrid, España: Ediciones Rialp.
- Bell, P. (2003). *Realism and subjectivity in first-person shooter video games*. [En línea] Recuperado el 16 de agosto de 2015, de <http://www.gnovisjournal.org/files/Peter-Bell-Realism-and-Subjectivity.pdf>
- Bogost, I. (2010) *The Picnic Spoils The Rain*. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de http://bogost.com/writing/the_picnic_spoils_the_rain/
- Bolter, J. D. & Grusin, P. (2010). *Remediation: Understanding the new media*. Massachusetts, Estados Unidos: MIT Press.
- Buckingham, D. & Burn, A. (2007). Game literacy in theory and practice. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 16 (3) (pp. 232-349). Virginia, Estados Unidos: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). [En línea] Recuperado el 16 de agosto de 2015, de <http://www.editlib.org/p/24376>
- Chandler, C. & Noriega, L. (2005). *The Search for the model gamer*. Staffordshire, Inglaterra: Faculty of Computing, Engineering and Technology, Staffordshire University.
- Clarke, A. & Mitchell, G. (2001). Film and the development of interactive narrative. En Balet, O., Subsol, G. & Torguet, P., *Virtual Storytelling. Using virtual reality technologies for storytelling* (pp. 81-89). S/L: Springer.
- Consalvo, M. (2010) *Where's my montage? The performance of hard work and it's reward in film, television and MMOGs* [En línea] Recuperado el 16 de agosto de 2015 de: <http://gac.sagepub.com/content/5/4/381.short>
- Cortázar, J. (1993). *Rayuela*. S/L: Reflexión.
- Crawford, C. (1982). *The art of computer game design*. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de http://www.rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisC

- rawford_1982.pdf
- Creed, B. (1998). Film and psychoanalysis. *The Oxford Guide to Film Studies*. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://ic.ucsc.edu/~vktonay/psyc179d/Psychoanalyse.pdf>
- Cuadrado Alvarado, A. (2014). Tocar a través del cuadro: una genealogía del interfaz como metáfora de control en el espacio del arte, el cine y los videojuegos. *Icono 14 (12)* (pp. 141-167). [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4794821.pdf
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext Poetics*. Londres, Inglaterra: Bloomsbury
- Eskelinen, M. & Tronstad, R. (2003). Video games and configurative performances. En Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 195-220). Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
- Eco, U. (1993). *Lector in fabula*. Barcelona, España: Lumen.
- Flatley, Joseph (2008, 30 de diciembre). PlayStation 3 used to hack SSL, Xbox used to play Boogie Bunnies. *Engadget*. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015. <http://www.engadget.com/2008/12/30/hackers-playstation-3-make-ssl-much-less-secure/>
- Frasca, G. (1999). *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Frasca, G. (2001a): *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. (Tesis) Georgia Institute of Technology, Georgia, Estados Unidos. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://www.ludology.org/articles/thesis/>
- Frasca, G. (2001b). The Sims: grandmothers are cooler than trolls. *Game Studies, the international journal of computer game research (1) 1*. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Ed.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221-235). Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
- Frasca, G. (2004). Videogames of the Opressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues. En Wardrip-Fruin, N., & Harrigan, P. (Eds.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game* (pp. 85-94). Massachusetts, Estados Unidos: MIT Press.
- Frasca, G. (2007): *Play the message. Play, Game and Videogame Rhetoric*. (Tesis) University of Copenhagen, Copenhagen, Dinamarca.
- Garite, M. (S/F). *The ideology of interactivity (or, video games and the taylorization of leisure)*. Nueva York, Estados Unidos: Syracuse University. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.15436.pdf>
- Galloway, A. (2006). *Gaming. Essays on algorithmic culture*. Minneapolis, Estados Unidos: University of Minnesota Press.
- Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona, España: Lumen.
- Genette, G. (1998). *Nuevo discurso del relato*. Madrid, España: Cátedra.

- Girina, I. (2013). *Videogame Mise en scène*. Nueva York, Estados Unidos: Springer.
- Golding, D. (2008). *From above, from below: navigating the videogame*. (Tesis) University of Melbourne, Melbourne, Australia.
- Gosciola, V. (2009). *Narrativa audiovisual de los videojuegos: aspectos comunes con el cine* [En línea] Recuperado el 12 de agosto de 2015, de <http://www.cuadernos.info/index.php/CDI/article/view/46/43>
- Hayward, S. (2000). *Cinema studies: The key concepts*. Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
- Heath, S. (1976). Narrative Space. *Screen*, 17 (3) (pp. 68-112). Oxford, Inglaterra: Oxford University Press.
- Hoberman, J. (2014). *El cine después del cine: ¿qué fue del cine digital?* Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Işığan, A. (2013). The production of subject and space in video games. *Game, the Italian journal of Game Studies*, 2. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de http://www.gamejournal.it/the-production-of-subject-and-space-in-video-games/#.VdP9tLJ_Oko
- Islam, Zack (2012, 24 de agosto). David Cage - Play Beyond Two Souls "once and then don't replay it". *Playstationlifestyle.net*. [En línea] Recuperado el 5 de agosto de 2015. <http://www.playstationlifestyle.net/2012/08/24/david-cage-play-beyond-two-souls-once-and-then-dont-replay-it/>
- James, R. (2014). "Identification, Mirror" and "The Passion for Perceiving": a Brief Overview. [En línea]. Recuperado el 15 de agosto de 2015, de http://www.academia.edu/3022523/Christian_Metz_s_Identification_Mirror_and_The_Passion_for_Perceiving_A_Brief_Overview
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. En Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (Eds.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game* (pp. 118-130). Massachusetts, Estados Unidos: MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. Nueva York, Estados Unidos: New York University Press.
- Jones, S. (1995). *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*. California, Estados Unidos: SAGE Publications.
- Jost, F. y Gaudreault, A. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós.
- Juul, J. (1998). *A Clash between Game and Narrative*. [En línea] Recuperado el 12 de agosto de 2015 de http://www.jesperjuul.net/clash_between_game_and_narrative.html
- Juul, J. (1995). Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue. En Jones, S. G. (Ed.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community* (pp. 57-72). California, Estados Unidos: SAGE Publications.
- Juul, J. (2005a). *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*. Massachusetts, Estados Unidos: MIT Press.
- Juul, J. (2005b). Games telling stories? En Raessens, J. & Goldstein, J. (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 219-226). Massachusetts, Estados Unidos: MIT Press.
- King, G., & Krzywinska T. (2002). *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*. Londres,

- Inglaterra: Wallflower Press.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid, España: Akal.
- Latorre, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego*. (Tesis) Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, España. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf>
- Loos, A. (2002). *Symbolic, real, imaginary*. University of Chicago. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/symbolicrealimaginary.html>
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Massachusetts, Estados Unidos: MIT Press.
- Moriarty, Colin (2013, 17 octubre). Xbox 360: 80 million sold and counting. IGN. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015. <http://www.ign.com/articles/2013/10/17/xbox-360-80-million-sold-and-counting>
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Nueva York, Estados Unidos: The Free Press.
- Murray, J. (2004). From Game-Story to Cyberdrama. En Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (Eds.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game* (pp. 2-11). Massachusetts, Estados Unidos: MIT Press.
- Murray, J. (2005). *The last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>
- Newman, J. (2013): *Videogames*. Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
- Nitsche, M. (S/F). *Editing in videogames*. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de http://lmc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_EditingGames_draft_0.pdf
- Russo, E. (1998). *Diccionario de cine*. Barcelona, España: Paidós.
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, Estados Unidos: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M. L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Barcelona, España: Paidós.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: game design fundamentals*. Massachusetts, Estados Unidos: MIT Press.
- Silverman, K. (1983). *The subject of Semiotics*. Nueva York, Estados Unidos: Oxford University Press.
- Simmons, J. (2007). Narratives, Games and Theory: What ball to play?. *Game Studies, the international journal of computer game research.*, 7 (1). [En línea] Recuperado el 16 de agosto de 2015, de <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>
- Sterling, Jim (2013, 10 de agosto). Review: Beyond: Two Souls. Destructoid. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015. <http://www.destructoid.com/review-beyond-two-souls-263180.phtml>
- Surette, Tim (2005, 5 de abril). PC shooters returning fire? Gamestop. [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015. <http://www.gamespot.com/articles/pc-shooters-returning-fire/1100-6121698/>

- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Sussex, Inglaterra: Wiley Blackwell
- Thuresson, B. (1998). *Elements of narration in a digital environment*. (Tesis) Royal Institute of Technology Numerical Analysis and Computing Science, Estocolmo, Suecia. [En línea] Recuperado el 16 de agosto de 2015, de http://cid.nada.kth.se/pdf/cid_33.pdf
- Valles, M. (1999). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Madrid, España: Síntesis.
- Zimmerman, E. (2002). *Do independent games exist?* [En línea] Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://www.ericzimmerman.com/texts/indiegames.html>

13. ANEXOS

13.1. Guiones técnicos

13.1.1. "Prologue"

ESCENA 1. PROLOGUE				
N°	PLANO	ACCIÓN	DIÁLOGO	SONIDO
1.1	Fundido desde negro a PPP JODIE de frente a extrema izquierda de cuadro. Sólo se ve la mitad de su rostro.	JODIE relata su historia.	I was born with a strange gift. The ability to see what no human being has ever seen before	Diálogo, Banda sonora en aumento.
1.2	PP JODIE perfil izquierdo, con mirada a izquierda de cuadro. Ubicada a extrema derecha de plano.	JODIE sigue relatando su historia.	It's all mixed up in my head. The images, the sound, the smell	Diálogo, Banda sonora
1.3	PP JODIE perfil ¾ mirando hacia izquierda de cuadro. Ubicada a centro derecha de cuadro.		I need to remember.	Diálogo, Banda sonora
1.4	PPP JODIE perfil izquierdo, con Mirada a izquierda de cuadro. Ubicada a derecha del plano.	JODIE sigue relatando su historia.	Put things in order right up to this moment.	Diálogo, Banda sonora
1.5	PD boca de JODIE, de perfil derecho a centro-izquierda de plano.	JODIE sigue relatando su historia.	Remember who I am.	Diálogo, Banda sonora

1.6	PP JODIE de frente a cámara, a centro de cuadro.	JODIE sigue relatando su historia.	If I had to say where it all began	Diálogo, Banda sonora
1.7	PPP JODIE de frente a cámara, a centro de cuadro.	JODIE termina de introducir su historia.	I might just as well start here.	Diálogo, Banda sonora

13.1.2. "Broken"

ESCENA 2. INT/NOCHE/ESTACIÓN DE POLICIA				
N°	PLANO	ACCIÓN	DIÁLOGO	SONIDO
2.1	Fundido desde negro a PM SHERIFF SHERMAN, a centro de cuadro con mirada a JODIE, en PMc de espaldas a cámara a centro derecha de cuadro. Se encuentra fuera de foco.	SHERMAN le informa a JODIE cómo la encontró.	I found you by the side of the road, in the middle of nowhere. Was there an accident?	Ambiente. Diálogo.
ESCENA 3. EXT/NOCHE/BOSQUE				
3.1	PG Bosque, cámara en mano. Dos figuras a centro izquierda y centro derecha de cuadro caminando hacia cámara.	Flashback de JODIE, perseguida en el bosque. Dos figuras con linternas se dibujan, recortadas contra los árboles.	Sin Diálogo.	Efectos sonoros. Ambiente. Gritos distantes.
ESCENA 4. INT/NOCHE/ESTACIÓN DE POLICIA				

4.1	Overshoulder SHERIFF SHERMAN, de espalda a izquierda de cuadro. JODIE de frente a cámara	SHERMAN interroga a JODIE	Sin diálogo.	Ambiente
4.2	PM SHERMAN a centro izquierda de cuadro en ¾ mirando hacia derecha de cuadro. Ligeramente contrapicado.	SHERMAN continua su interrogatorio.	SHERMAN: Did someone try to hurt you...?	Ambiente. Diálogo. .
ESCENA 5. EXT/NOCHE/BOSQUE				
5.1	Flashback: PE JODIE corriendo hacia fondo de cuadro, ligeramente a izquierda de cuadro. Cámara en mano en movimiento de seguimiento del personaje.	JODIE se abre camino por el bosque.		Ambiente. Disparos. Efectos sonoros.
ESCENA 6. INT/NOCHE/ESTACIÓN DE POLICIA				
6.1	PM SHERIFF SHERMAN a centro-izquierda en ¾ mirando hacia derecha de cuadro. Ligeramente más cerrado que 4.2 y sin el contrapicado.	SHERMAN interroga a JODIE		Ambiente. Diálogo
6.2	PMa SHERMAN a centro de cuadro, de frente a cámara. Overshoulder de JODIE a derecha de plano. Tilt up y paneo hacia la izquierda para seguir el movimiento de SHERMAN	SHERMAN interroga a JODIE	Do you have a name, someone I can contact?	Diálogo, Banda sonora
6.3	PA JODIE a centro izquierda de cuadro, en ¾ mirando hacia centro izquierda de cuadro. SHERIFF	SHERMAN le pregunta a Jodie si tiene familia.	You must have family....	Ambiente. Diálogo.

	entra en plano por la derecha de cuadro y, de espaldas a cámara, quedando su referencia a derecha de cuadro.			
6.4	PM SHERMAN a centro de cuadro, apenas ¾ perfilado hacia izquierda de cuadro. PP JODIE a izquierda de cuadro, fuera de foco.	SHERMAN continua el interrogatorio.	Friends...someone who could tell me who you are?	Ambiente. Diálogo.
ESCENA 7. INT/NOCHE/PUENTE				
7.1	POV JODIE. PHIL en PMc contrapicado, entrando y saliendo de foco.	Flashback: PHIL despierta a JODIE, que se encuentra enferma.	PHIL: Hey	Diálogo, Efectos sonoros.
ESCENA 8. INT/NOCHE/ESTACIÓN DE POLICIA				
8.1	PM SHERMAN a centro-derecha de cuadro en ¾ mirando hacia izquierda de de cuadro.	SHERMAN sigue hablando con JODIE.	SHERMAN: You don't talk much, do you?	Ambiente, Diálogo.
8.2	PM de JODIE a centro izquierda de cuadro, en perfil ¾ hacia derecha de cuadro. Referencia de SHERMAN a extrema derecha	Ambos personajes guardan silencio.	Sin diálogo.	Ambiente.
8.3	PMc SHERMAN a centro de cuadro, ligeramente ¾ con mirada hacia centro-izquierda de cuadro. Ligeramente picado.	SHERMAN sigue hablando con JODIE.	SHERMAN: Well, if you don't help me I can't help you..	Ambiente, Diálogo.
8.4	PM de JODIE a centro izquierda de cuadro, en perfil ¾ hacia derecha de cuadro. Referencia de SHERMAN a extrema derecha	Ambos personajes guardan silencio.	Sin diálogo.	Ambiente.

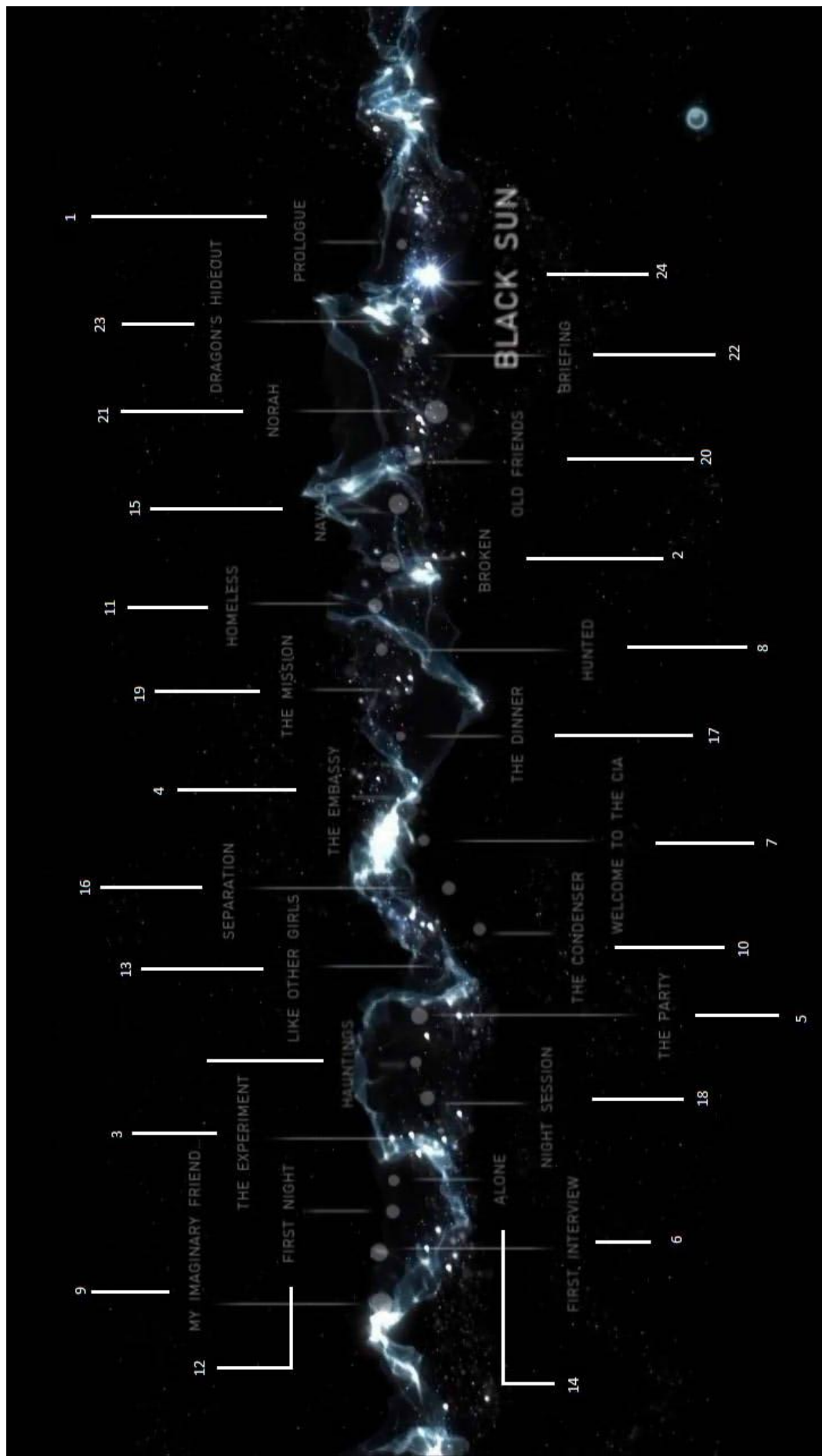
8.5	PM SHERMAN a centro-derecha de cuadro en ¾ mirando hacia izquierda de de cuadro.	SHERMAN sigue hablando con JODIE.	SHERMAN: You don't talk much, do you?	Ambiente, Diálogo.
8.6	PM de JODIE a centro izquierda de cuadro, en perfil ¾ hacia derecha de cuadro. Referencia de SHERMAN a extrema derecha	Ambos personajes guardan silencio.	Sin diálogo.	Ambiente.
8.7	PMc SHERMAN a centro de cuadro, ligeramente ¾ con mirada hacia centro-izquierda de cuadro. Ligeramente picado.	SHERMAN sigue hablando con JODIE.	SHERMAN: Well, if you don't help me I can't help you..	Ambiente, Diálogo.
8.8	PE de SHERMAN a izquierda de cuadro, perfil ¾ hacia derecha de cuadro. JODIE en el borde inferior derecho de cuadro. Paneo hacia la derecha y tilt-up para llegar a un PMc de SHERMAN a izquierda de cuadro. Finalmente, paneo a la derecha, tilt down y cambio de foco a JODIE.	SHERMAN se frustra. Camina hacia cámara, se da vuelta y ve algo en la cabeza de JODIE.	SHERMAN: we're getting nowhere.	Ambiente. Diálogo
8.9	PM de JODIE a izquierda de cuadro, en ¾ perfil derecho. SHERMAN, se desplaza de derecha de cuadro hasta la posición de JODIE Travelling in y paneo a la izquierda, dejando a JODIE en PP a centro derecha de cuadro y SHERMAN a centro de cuadro.	SHERMAN se da cuenta que JODIE tiene una gran cicatriz en la cabeza	SHERMAN: Is that recent?	Ambiente, diálogo.
8.10	Overshoulder de SHERMAN a izquierda de cuadro, en plano picado. A centro de cuadro, JODIE en PM de espaldas a cámara. Ligero travelling in mientras	SHERMAN intenta tocar la cicatriz de Jodie.		Ambiente. Efectos sonoros.

	SHERMAN se acerca a JODIE.	La taza comienza a temblar.		
8.11	PG de la pared de la oficina. La taza entra por izquierda de cuadro.	La taza golpea con fuerza contra la pared.	Sin diálogo.	Ambiente, efectos sonoros. banda sonora.
8.12	PM de SHERMAN ligeramente picado, de frente a cámara y a centro de cuadro.	SHERMAN sigue el movimiento de la taza, sorprendido.	Sin diálogo.	Ambiente, efectos sonoros, banda sonora.
ESCENA 9. EXT/NOCHE/AUTOPISTA				
9.1	PD farol del automóvil.	Se ve un automóvil desplazándose a altas velocidades	Sin diálogo.	Ambiente, efectos sonoros. Banda Sonora
9.2	PG autopista. Seguimiento del automóvil. Travelling in hasta llenar el encuadre con el vehículo. Plano fuera de foco.	En el interior del vehículo alguien está hablando.	DAWKINS: You've got to stop them!	Ambiente, efectos sonoros, diálogo. Banda sonora
9.3	PM DAWKINS, a centro izquierda de cuadro en perfil ¾ con mirada a izquierda de cuadro. Referencia de ventanas del automóvil a sus espaldas. Movimiento de cámara en mano.	DAWKINS habla por teléfono.	DAWKINS: They have no idea what they're up against! Tell them to wait until I get there...	Ambiente. Efectos sonoros. Diálogo. Banda Sonora.
9.4	PMc DAWKINS, de perfil izquierdo con mirada a izquierda de cuadro ubicado a centro derecha de cuadro. Movimiento de cámara en mano.	DAWKINS sigue hablando por teléfono.	DAWKINS: Oh Christ! Get back to them immediately...	Ambiente, efectos sonoros. Diálogo, banda Sonora.

9.5	PM de DAWKINS a centro de cuadro, perfil ¾ izquierdo. Referencia de hombre del conductor del automóvil. Movimiento cámara en mano.	SHERMAN sigue el movimiento de la taza, sorprendido.	DAWKINS: you hear me? You've got to stop them.	Ambiente. Efectos sonoros, Diálogo.
9.6	PMc de DAWKINS a centro de cuadro y ligeramente perfilado a la derecha. Movimiento cámara en mano.	DAWKINS habla por teléfono.	DAWKINS: Fools! Goddamn Fools!	Ambiente. Efectos sonoros. Diálogo. Banda Sonora.
ESCENA 10. INT/NOCHE/ESTACIÓN DE POLICIA				
10.1	POV de AIDEN. Cámara estabilizada, en picado, hace un movimiento descendente. Termina en PM de JODIE, perfil ¾ mirando hacia derecha de cuadro. La	AIDEN alerta a JODIE de la inminente llegada del equipo SWAT.	JODIE: I know. They're coming.	Ambiente, efectos sonoros. banda Sonora, diálogo.
9.2	Oficial de policía de espaldas a cámara. Cambio de foco, zoom in y tilt up para revelar al equipo SWAT que camina hacia cámara. Rápido zoom out para llegar a un PG de la estación con los policías en PA.	Las puertas se abren bruscamente y entran los oficiales.	Sin diálogo.	Ambiente, efectos sonoros, diálogo. banda sonora
9.3	LIDER SWAT en PA, caminando hacia cámara	DAWKINS habla por teléfono.	DAWKINS: They have no idea what they're up against! Tell them to wait until I get there...	Ambiente. Efectos sonoros. Diálogo. Banda Sonora.
9.4	PMc DAWKINS, de perfil izquierdo con mirada a izquierda de cuadro ubicado a centro derecha de cuadro. Movimiento de cámara en mano.	DAWKINS sigue hablando por teléfono.	DAWKINS: Oh Christ! Get back to them immediately...	Ambiente, efectos sonoros. Diálogo, banda Sonora.

13.2 - Listado de capítulos en orden secuencial (a) y cronológico (b)

<u>A</u>	<u>B</u>
1. Prologue	1. My Imaginary Friend...
2. Broken	2. First Interview
3. The Experiment	3. First Night
4. The Embassy	4. Alone
5. The Party	5. The Experiment
6. First Interview	6. Night Session
7. Welcome to the CIA	7. Hauntings
8. Hunted	8. The Party
9. My Imaginary Friend...	9. Like Other Girls
10. The Condenser	10. The Condenser
11. Homeless	11. Separation
12. First Night	12. Welcome to the CIA
13. Like Other Girls	13. The Embassy
14. Alone	14. The Dinner
15. Navajo	15. The Mission
16. Separation	16. Hunted
17. The Dinner	17. Homeless
18. Night Session	18. Broken
19. The Mission	19. Navajo
20. Old Friends	20. Old Friends
21. Norah	21. Norah
22. Briefing	22. Briefing
23. Dragon's Hideout	23. Dragon's Hideout
24. Hauntings	24. Black Sun
25. Black Sun	25. Prologue
26. Epilogue	26. Epilogue



13.3 – Imágenes de referencia



Fig. 1: Implementación y personalización de la cámara virtual en Super Mario 64 (Nintendo, 1996)



Fig. 2: Lens flares e iluminación dinámica en The Legend of Zelda: OoT (Nintendo, 1998)

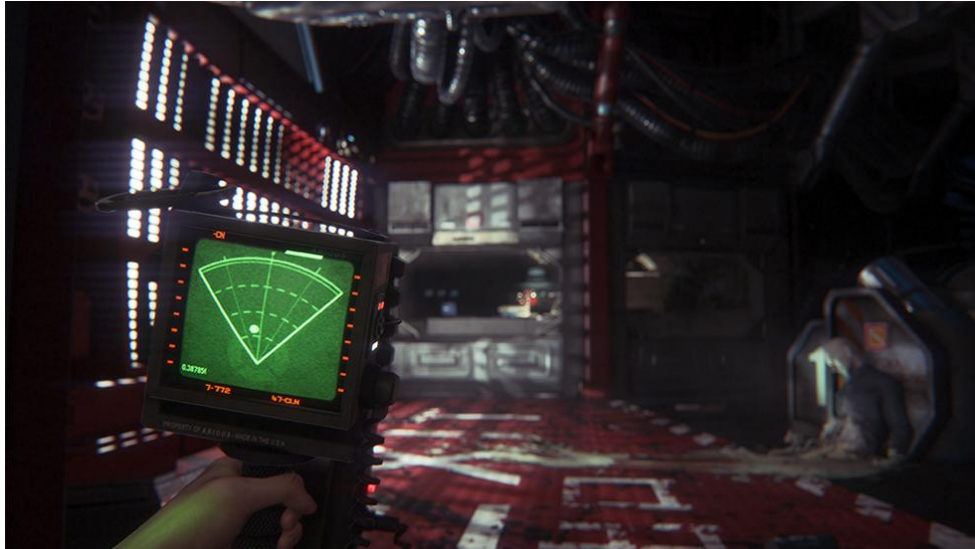


Fig. 3: Paralelismo entre cine y videojuego en Alien: Isolation (Sega, 2014)



Fig. 4: Hiperrealismo de la imagen en Beyond: Two Souls



Fig. 5: Ellen Page durante la captura de movimiento.



Fig. 6: *Lens flares*, profundidad de campo y *aspect ratio* en Broken