

El món dels videojocs i la interacció: narrativa cinematogràfica i narrativa ergòdica

Joan Sabaté Salazar

Joan Sabaté Salazar és professor de Noves Tecnologies de la Comunicació i Multimèdia de la Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna-URL i coordinador de projectes d'Internet de la mateixa facultat.

Videogames are emerging as the main form of interactive entertainment in the new millenium. These new audiovisual products are evolving into a combination of elements of the cinematographic narrative with other elements that are characteristic of games, creating new ergodic narratives that seem to fulfill the dream of interactive cinema. This article proposes an analisis of videogames as cybertexts and a revision of narratological concepts such as focalization-ocularization and narrator-narratee. As result, I will summit a new way of looking at a kind of digital spaces which are determined by immersion and interactivity, where the spectators are transformed into players, and thus experience simulated control of the plot development.

Les relacions entre cinema i videojocs són cada vegada més estretes amb la generalització de l'ús dels efectes digitals a les pel·lícules, no només d'animació, sinó a tot un ampli ventall de gèneres. El cinema s'ha aproximat al món dels videojocs amb pel·lícules que parlen sobre aquests —*Tron*, *Juegos de Guerra* o *ExistenZ*, per exemple—, o bé, més recentment, amb l'adaptació d'algun dels èxits de vendes del món interactiu —aquest és el cas de pel·lícules com *Final Fantasy*, *Mortal Kombat* o *Lara Croft: Tomb Raider*—. Per la seva banda, els videojocs¹ també han caigut en l'estratègia de màrqueting de l'adaptació i pràcticament totes les pel·lícules destinades al públic infantil o adolescent també presenten la seva versió interactiva.² Segons afirma Andrew Darley, aquest tipus de cinema i el nou entreteniment interactiu potencien l'espectacle i la superfície per sobre de la narració, i formen part d'una nova "cultura visual digital" que inclouria, a més, l'animació per ordinador, algunes formes de videoclip i espots publicitaris, i les atraccions i simulacions de "realitat virtual" dels parcs d'atraccions i els parcs temàtics.³ Aquests productes valorarien més l'efecte estètic de l'espectacularitat dels efectes digitals i la fascinació per la tècnica, que la consistència del guió o la profunditat dels personatges, per exemple.

68

Malgrat que coincidim força amb aquesta percepció, creiem que la falta de "profunditat" d'aquestes formes visuals digitals es deu a una voluntat estètica, però també al fet que encara ens trobem en una fase d'experimentació tècnica. Tanmateix, en el cas dels videojocs, es pot detectar una certa evolució narrativa amb l'aparició de jocs que incorporen uns elements narratius propis del cinema, combinats amb els elements interactius o *ergòdics* característics dels jocs. L'atractiu d'aquests videojocs es troba en la negociació entre el jugador, el narrador, el narratari i el programador/dissenyador/autor implícit, que dirigeix i controla el progrés de l'usuari.

En aquest article ens centrarem en l'anàlisi d'aquest tipus de jocs. Primerament, definirem els videojocs com a un cas particular de *cibertext*, com a productes *tecnoculturals* resultants de la consolidació d'una cultura de la simulació. A continuació, farem un repàs dels cri-

¹ En aquest article utilitzarem el concepte de videojoc per referir-nos tant als jocs per PC com als jocs per videoconsola, encara que la indústria utilitza el terme en referència als jocs per aquest darrer aparell.

² La llista de títols seria inacabable. Només cal pensar en les estratègies de Disney o Pixar, per exemple.

³ Vegeu DARLEY, A. *Visual Digital Culture*. London: Routledge, 2000.

teris de classificació dels videojocs en gèneres que fa la indústria de l'entreteniment interactiu i, finalment, ens centrarem en l'anàlisi d'una seqüència de *Nocturne*, un joc ubicat dins d'un gènere atípic que es coneix com a *survival horror*. Aquest ja mostra, fins i tot en el seu nom, la presència d'elements que pertanyen estrictament al joc —*survival*— i d'altres més relacionats amb la narrativa —*horror*—. Un fet que suggereix, com assegura Murray, que “los juegos y la narrativa no son necesariamente incompatibles”,⁴

LA CULTURA DE LA SIMULACIÓ I EL CIBERTEXT

Aquests canvis dins del món dels videojocs descrits en la introducció es donen dins d'un paradigma cultural que anomenem cultura de la simulació. Proposada per la psicòloga nord-americana Sherry Turkle,⁵ la cultura de la simulació descriu una concepció de la tecnologia informàtica que s'allunya de la visió de l'ordinador com una eina per al càlcul:

Nos movemos hacia una cultura de la simulación en la que la gente se siente cada vez más cómoda con la sustitución de la propia realidad por sus representaciones.⁶

69

Turkle es basa en la definició de Baudrillard de simulació com a simulacre de tercer ordre⁷ per definir la cultura de la simulació. Es tracta d'una nova relació home-màquina, que se centra en l'opacitat de la tecnologia —la màquina queda amagada darrere d'unes interfícies gràfiques, que oculten els mecanismes reals de funcionament—, la interpretació de les coses segons el valor de la interfície, la utilització de la tecnologia com un reflex d'allò humà i la creació d'un “ordinador subjectiu”. El vector que impulsa la cultura de la simulació és la virtualització:

La virtualidad no es como el espectáculo, que seguía dejando sitio a una conciencia crítica y al desengaño (...). Ya no somos espectadores, sino actores de la *performance*, y cada vez más integrados en su desarrollo. Podíamos afrontar la irrealdad del mundo como espectáculo, pero nos hallamos indefensos ante la extrema realidad de este mundo, ante la perfección virtual.⁸

⁴ MURRAY, J. *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós, 1999, p. 154.

⁵ TURKLE, S. *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós, 1997.

⁶ TURKLE, p. 33.

⁷ Vegeu BAUDRILLARD, J. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994, p. 121, i *Simulations*. New York: Semiotext[e], 1983, p. 100-101.

⁸ BAUDRILLARD, J. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996, p. 43-44.

Baudrillard destaca un dels aspectes clau de la virtualització, com és la possibilitat de crear uns entorns digitals interactius, on es redefeixen els conceptes d'autor, lector i text. Els videojocs són un cas particular d'aquests entorns, caracteritzats pel seu origen tecnocultural, on "el teixit social s'identifica amb el teixit cultural, i és alhora un teixit tecnològic".⁹ Alguns autors veuen aquests canvis en els textos interactius com la legitimació de les teories literàries postestructuralistes,¹⁰ com si l'aparició de l'hipertext informàtic o els videojocs donessin sentit a les aportacions de tota una sèrie d'autors, fins ara incomprensibles. Però la possibilitat de participació del lector que destacaven els autors postestructuralistes estava limitada a la interpretació, i l'activitat del jugador/usuari, mai més espectador, demana d'altres perspectives per comprendre la seva participació en la construcció del relat.

Una d'aquestes aproximacions l'ofereix Espen Aarseth al llibre *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*.¹¹ La paraula "cybertext" és un neologisme derivat del terme "cibernètica", utilitzat per primera vegada per Norbert Wiener:¹²

The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or the user, of the text, as more integrated figure than even reader-response theorists would claim.¹³

Aarseth es referix al fet que l'actuació del lector va més enllà d'una activitat cognitiva; una activitat que no es correspon exactament amb el procés de lectura: "this phenomenon I call ergodic, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning work and path. In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text".¹⁴

El *cybertext*, segons Aarseth, és més una perspectiva que una categoria. És a dir, la perspectiva del cybertext no és aplicable

⁹ TRESSERRAS, M. "Contra el determinisme tecnològic". *Trípodos* (maig 2000), núm. extra, p. 745-753, p. 746.

¹⁰ Vegeu LANDOW, G. *Hipertexto*. Barcelona: Paidós, 1995, i VOUILLAMOZ, N. *Literatura e hipermèdia*. Barcelona: Paidós, 2000.

¹¹ AARSETH, E. J. *Cybertext*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

¹² WIENER, N. *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. 2.^aed Cambridge: M. I. T. Press, 1994.

¹³ AARSETH, p. 1.

¹⁴ AARSETH, p. 1.

exclusivament a l'estudi dels textos generats per ordinador, sinó que serà utilitzada a qualsevol text, independentment del suport físic utilitzat per a la seva transmissió. La perspectiva del cibertext suposa considerar qualsevol text com una màquina textual, en la que intervenen l'usuari, el signe verbal i el mitjà utilitzat, ja sigui un llibre o un ordinador. El paper de l'usuari del cibertext va més enllà de la lectura perquè "the effort and energy demanded by the cybertext of its reader raise the stakes of interpretation to those of intervention".¹⁵ Aarseth assegura:

The cybertext reader *is* a player, a gambler; the cybertext *is* a game-world or world-game; it *is* possible to explore, to get lost, and discover secrets paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machiney. This is not a difference between games and literature but rather between games and narratives.¹⁶

Malgrat aquesta diferència entre joc i narrativa que observa Aarseth, l'autor matitza que "even if cybertexts are not narrative texts but other forms of literature governed by a different set of rules, they retain to a lesser or greater extent some aspects of narrative".¹⁷ D'aquesta manera hi haurà cibertextos, com els videojocs, que combinaran els elements narratius amb d'altres elements anomenats ergòdics, que seran els responsables de la interactivitat. Aquesta distinció es correspon amb les dues característiques principals que Murray¹⁸ detecta en els entorns digitals hipertextuals: la interactivitat i la immersió. La interactivitat és la característica d'un entorn que es regeix per una sèrie de procediments successius i que es participatiu. La immersió és l'experiència de traslladar-se a un lloc fictici molt elaborat. Aquesta ve marcada per la versemblança d'una simulació digital, per la coherència dels elements ergòdics que permeten la interactivitat amb la diègesi construïda per la narració. Des de la nostra perspectiva, la interactivitat té molt del que Austin anomenava "acte de parla perlocutiu", on el llenguatge és una forma d'acció.¹⁹ La interactivitat pot estar orientada a subjectes específics dins de la simulacions digitals o a l'ac-

¹⁵ AARSETH, p. 4.

¹⁶ AARSETH, p. 4-5.

¹⁷ AARSETH, p. 5.

¹⁸ MURRAY, *op cit*.

¹⁹ AUSTIN, J. *Cómo hacer cosas con palabras: palabras y acciones*. Barcelona: Paidós, 1990.

interactivitat

tualització de la mateixa simulació; es basa en el diàleg, en l'elecció o la modificació. La interactivitat és, doncs, el tipus d'interacció que es produeix a les simulacions digitals, que consisteix en la capacitat de l'usuari/lector/jugador/actor de modificar el relat, ja sigui per l'elecció d'una opció, la creació/modificació dels elements de l'entorn o la interacció amb una altra persona.

GÈNERE I VIDEOJOC

Així doncs, a l'hora de classificar un videojoc en un gènere serà tan important identificar què es narra com a què es juga, analitzar quins són els elements narratius i quins són els elements ergòdics. Com afirma encertadament De Felipe: "El marco narrativo básico de cualquier videojuego consiste en la construcción de un mundo diegético de naturaleza ficcional y de unas reglas del juego perfectamente establecidas".²⁰ A una pel·lícula, el marc narratiu està restringit al món diègetic que construeix la narració, no hi ha joc; en definitiva, no hi ha interactivitat, entesa tal com l'hem definit més amunt.

En els videojocs, en canvi, la diègesi demana de la participació de l'usuari a la narració per fer que aquesta avanci, encara que la interactivitat està limitada a les possibilitats pre-creades pels desenvolupadors del joc. Aquestes possibilitats —conegudes com a *gameplay* o "jugabilitat"— també formen part necessàriament de l'espai diègetic encara que s'hauran d'analitzar independentment per la seva importància a l'hora de determinar el gènere del videojoc.

La indústria de l'entreteniment interactiu ha consolidat una classificació dels videojocs basada, per un costat, en el tipus d'interactivitat i objectius del jugador i, d'altra banda, en la perspectiva o punt de vista òptic en què l'acció es presenta al jugador. És a dir, centrant-se principalment en alguns dels elements ergòdics dels videojocs, sense valorar-ne la possible funció narrativa. D'aquesta manera, tindriem jocs d'"acció en primera persona", jocs d'"estratègia amb perspectiva isomètrica" o jocs de "rol en tercera persona". Molts videojocs, però, són hibridacions de més d'un dels gèneres que comentem en els següents apartats.

²⁰ DE FELIPE, F. "A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial". *Trípodos* (maig 2000), núm. extra, p. 497-508.

CLASSIFICACIÓ DELS VIDEOJOCIS SEGONS EL TIPUS D'INTERACTIVITAT I OBJECTIUS DEL JOC²¹

Acció. Els jocs d'acció es basen, fonamentalment, en els reflexos del jugador per abatre els seus enemics. Els jocs més coneguts d'aquest gènere corresponen als *shooters* tipus *Quake*, *Unreal* o *Doom*.

Estratègia. El jugador controla una raça o civilització de la qual ha de gestionar-ne els recursos, a més de defensar-se dels atacs dels enemics. Els jocs d'estratègia poden ser en temps real o RTS (*Real Time Strategy*) —com *Starcraft* o *Age of Empires*— o per torns —*Heroes of Might and Magic* o *Incubation*.

Aventura. Els jocs d'aventura es basen en la resolució d'un enigma, i l'objectiu principal del joc és fer avançar l'argument fins al seu final. El jugador s'haurà de relacionar amb els personatges del joc i amb els objectes que vagi trobant per avançar en la resolució de la recerca. Molts d'aquests jocs combinen elements visuals i textuals, i són hereus de les primeres aventures textuals, precursora del que s'ha conegut com a "ficció interactiva". Dins d'aquest gènere trobem els clàssics *Myst* o *Riven*, així com les nissagues de *Monkey Island*, *Police Quest* o *Manic Mansion*.

73

Rol. Aquest gènere és molt proper a l'aventura, encara que la seva característica principal està en la construcció i evolució que experimenta el personatge del jugador al llarg del joc, així com en l'exploració d'un entorn. Dins del joc de rol n'hi ha de més orientats a l'acció —com *Diablo II*, *Vampire*, *Final Fantasy VII*, *Darkstone* o *Legend of the Dragoon*— o d'altres més basats en l'estratègia. Un grup destacat dins d'aquests jocs són els mons persistents o jocs de rol multijugador a través d'internet —*EverQuest*, *Asheron's Call*, *Ultima Online* o *La prisión*, en el cas espanyol—. Els jocs poden ser resolts seguint diferents camins o es plantegen reptes alternatius al fil argumental principal.

Esports. Engloben totes aquelles simulacions d'esports presents en el món real, ja siguin en equip o individuals. Trobem jocs com *SSX* o

²¹ Aquesta classificació ha estat extreta de SALTZMAN, M. *Game Design. Secrets of the Sages*. Indianapolis: McMillan Publishing, 2000, p. 1-8. Es pot trobar una altra aproximació en la mateixa línia a LEVIS, D. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós, 1997.

PC Fútbol, entre d'altres. Aquí trobem una de les primeres contradiccions d'aquesta classificació, perquè introdueix elements temàtics.

Simulacions o “sims”. Els simuladors pretenen recrear, amb la màxima fidelitat al model original, l'activitat d'una màquina — com, per exemple, un avió o un helicòpter, *Apache vs. Havoc*— o la recreació d'un entorn en el qual el jugador actua com una mena de déu. En aquest últim cas trobem jocs com *The Sims* o *SimCity*.

Trencaclosques (*puzzles*) o jocs clàssics. Aquí s'hi poden incloure les versions digitals de jocs com els escacs, les dames, o el *backgammon*. També n'hi ha de més actuals, com el *Tetris*; són jocs que es presenten com a reptes lògics al jugador.

Jocs textuais. Els jocs textuais són principalment jocs d'aventura o de rol en format text. Un dels jocs més coneguts d'aquest gènere és *Zork*. Quan aquests jocs presenten la possibilitat de ser jugats *online* ens trobem davant dels anomenats MUD (*Multi-User Dungeon*).

CLASSIFICACIÓ DELS VIDEOJOCs SEGONS LA PERSPECTIVA O PUNT DE VISTA

74

El punt de vista és un dels elements clau i més conflictius de les anàlisis narratològiques. Malgrat el rebuig de molts dels creadors de videojocs a valorar la narrativa com un dels elements cabdals per definir els jocs, el punt de vista és, paradoxalment, un dels elements utilitzats amb més freqüència per categoritzar els videojocs.

D'aquesta manera, tenim jocs en *primera persona* —correspon a l'ocularització interna primària de Jost o càmera “subjectiva”, molt habitual en els jocs d'acció, com *Quake* o *Half-Life*—, en *tercera persona* —veiem l'acció des de l'espatlla del personatge principal, entès com el personatge que controla el jugador, i la trobem en jocs d'acció com *Tomb Raider*—, en perspectiva de *dalt a baix* —veiem l'acció de forma zenital com en molts *pinballs* o jocs clàssics, com *Pac-Man*—, en perspectiva isomètrica —molt habitual en els jocs d'estratègia com *Age of Empires*— i en perspectiva lateral —es dona en els jocs de plataformes com *Sonic*.

En el següent apartat definirem les característiques de *Nocturne*, que ens servirà per situar el joc contextualment abans de l'anàlisi de l'organització de l'argument d'un fragment del joc.

Un cas particular: "Nocturne" i el "survival horror"

*Nocturne*²² és un joc del gènere descrit anteriorment com a *survival horror*, inaugurat amb la sèrie *Alone in the Dark* i consolidat amb la saga *Resident Evil*.²³ Bàsicament, es tracta d'un joc d'acció amb una perspectiva òptica en tercera persona, però amb un plantejament cinematogràfic. El jugador no té la possibilitat de modificar el seu punt de vista dins de l'espai i està limitat als diferents enquadraments que ofereix la programació del joc. En aquest sentit, és molt interessant observar la utilització dels elements visuals i sons fora de quadre per fomentar la interactivitat i generar suspens o por, així com per fer avançar el relat. La temàtica i la narració del joc estan vinculades amb el gènere del terror, com succeeix en tots els jocs de *survival horror*.

Nocturne presenta les activitats d'una agència d'exterminació de monstres —des de vampirs fins a homes llop—, coneguda com a Spookhouse, que va néixer als Estats Units a principis del segle XX, de la mà de Theodore Roosevelt. El jugador adoptarà el paper de Stranger, un dels agents més enigmàtics de Spookhouse. El joc es desenvolupa en quatre episodis, que poden ser jugats de forma independent, encara que la comprensió global del joc és més fàcil si es juga per ordre cronològic. En les imatges es pot observar una seqüència²⁴ corresponent a l'acte IV del joc, *The House on the Edge of Hell*. L'acció succeeix a França, l'any 1935. Hamilton Killian, un exagent de Spookhouse, ha demanat ajuda per combatre una estranya activitat de zombis, i possiblement un dimoni, prop de casa seva, a França. Stranger és enviat per treballar amb Killian i netejar la zona d'influències malignes.

La narratologia és un dels marcs teòrics més interessants per estudiar els problemes que planteja la introducció de la interactivitat a la ficció. Autors com Branigan defensen que el punt de vista és un dels elements fonamentals dins de l'anàlisi narratològic.²⁵ La hipòtesi d'aquesta anàlisi és que el punt de vista també és clau en la narrativa interactiva, en convertir-se en un dels grans catalitzadors de la interactivitat, en un dels motors de desenvolupament de l'argument d'una història.

²² Terminal Reality. *Nocturne* [CD-ROM]. Madrid: Proein, 1999.

²³ Altres jocs d'aquest gènere serien *Silent Hill*, *Dino Crisis* o *Parasite Eve*, per exemple.

²⁴ Les imatges en color de la seqüència es poden consultar a: <http://pers.blanquerna.edu/videojocs>.

²⁵ Vegeu STAM, R.; BURGOYNE, R. [et al.]. *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós, 1999, p. 110, i BRANIGAN, E. *Narrative, Comprehension, and Film*. London: Routledge, 1992, p. 86-124.

Per a Stam, "la manipulació del punt de vista permet al text alterar o deformar el material de la fàbula, presentant-lo des de diferents punts de vista, restringint-lo a un punt de vista incomplet, o privilegiant un punt de vista únic com jeràrquicament superior a los altres".²⁶ El punt de vista s'entén com "la perspectiva òptica de un personatge cuya mirada o visió domina una seqüència, o, en su sentido más amplio, la perspectiva general del narrador hacia los personajes y los hechos del mundo ficcional".²⁷

Nocturne és un joc que la indústria qualifica de perspectiva en tercera persona. Aquesta classificació planteja molts problemes perquè *Nocturne* utilitza en pocs moments un punt de vista òptic per sobre de les espatlles del personatge del jugador i, a més, i potser més important, tampoc té present la diferència ja detectada per Genette entre narrador i focalitzador, o el desenvolupament d'aquesta aproximació que fa Jost entre focalització, ocularització i auricularització.²⁸

A *Nocturne* ens trobem davant d'un relat que genera tensió al jugador pels canvis constants entre diferents plans, amb una focalització interna fixada (limitada al coneixement que té de la història un únic personatge, normalment el que controla el jugador) a una focalització externa, i una ocularització zero, determinada pels diferents punts de vista òptics que ofereixen els programadors del joc. Aquesta tensió és, segons la nostra hipòtesi, un dels elements clau que potencien la interactivitat i, d'altra banda, la sensació de suspens i por característica dels jocs del gènere del *survival horror*. La dominant de la focalització interna és, com assegura Jost, "la forma privilegiada de la investigació",²⁹ però la focalització externa és, segons el mateix autor, la responsable de l'enigma. Segons la nostra opinió, la tensió entre aquestes dues posicions de coneixement del relat és l'element clau del terror.

L'acte quatre de *Nocturne* comença al vestíbul de Spookhouse, on Stranger manté una petita conversa intranscendent amb la recepcionista, que es mostra al jugador amb una petita cinemàtica.³⁰ Les cinemàtiques s'acostumen a oferir en els videojocs després que el jugador hagi aconseguit un objectiu o per introduir-lo a una nova

²⁶ STAM, p. 107.

²⁷ STAM, p. 106.

²⁸ GAUDREAU, A.; JOST, F. *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1995.

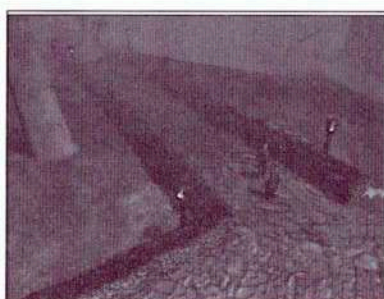
²⁹ Fragment de vídeo on el jugador no pot interactuar, només n'és un espectador.

³⁰ GAUDREAU, p. 154.

seqüència o fase del joc. El punt de vista òptic d'aquesta seqüència introductòria es troba per sobre del personatge que controla el jugador, lleugerament picat, que va canviant a mesura que aquest es mou. *Nocturne* és un joc amb una clara voluntat cinematogràfica, que a més utilitza recursos estètics de l'etapa del naixement del cinema. En la transició de la seqüència introductòria —on s'informa a Stranger i, per tant, al jugador, de la seva missió— a la seqüència del cementiri, per exemple, els plans canvien a través d'una fosa a negre circular que es concreta en un punt de la pantalla, la cara de Stranger, i que després s'obre de la mateixa manera. En l'entrada a aquesta seqüència, Stranger es troba amb Killian. A través d'una altra cinemàtica, Killian li demana ajuda per resoldre els problemes que té amb certes entitats malignes que viuen en el cementiri situat a prop de casa seva (vegeu el pla 1).

En els tres primers plans que segueixen a la introducció, la focalització és interna amb ocularització zero, però, en el moment que el personatge entra en el pla 4, la focalització passa a ser externa: dos monstres se'ns apropen, però el jugador no els pot veure perquè queden fora del quadre, tot i que, sens dubte, estan en el camp de visió del personatge que controla el jugador. Aquesta seguretat la tenim gràcies a una de les ajudes visuals del joc. Quan el jugador fa que Stranger tregui l'arma davant dels sons amenaçadors, unes guies vermelles ens marquen el camí cap a un objectiu fora del quadre. Per desfer la tensió, el jugador ha de moure el personatge fins que els monstres quedin dins del quadre (plans 4, 5 i 6), moment en què es retorna a una focalització interna. Un dels elements de tensió i por ve provocat per la utilització de sons que provenen del fora de quadre que ens dóna la càmera, que a més ens proporciona els indicis necessaris per veure el canvi en la focalització. El punt de vista òptic, picat i limitat, és un dels agents d'interactivitat del joc, un dels catalitzadors del relat. El jugador es mou per l'escena amb una perspectiva limitada del que succeeix al seu voltant, que canvia quan el seu moviment el porta cap a un altre pla.

En els plans 7, 8 i 9, el jugador ha mogut el personatge i ha fet avançar el relat en descobrir un element que quedava amagat de la visió del jugador; una nova tensió entre focalitzacions. En els plans 10, 11 i 12, el jugador s'aproxima cap a una de les claus per resoldre el joc. Quan entra a l'edifici i interacciona amb la làpida, una cinemàtica ens informa, amb la veu del personatge que controla el jugador, que falta algun objecte a l'escena. Per avançar en el joc, el jugador haurà de descobrir quin és l'element que no hi és



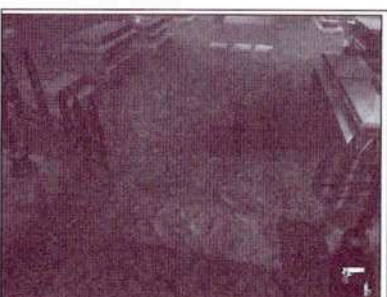
PLA 1



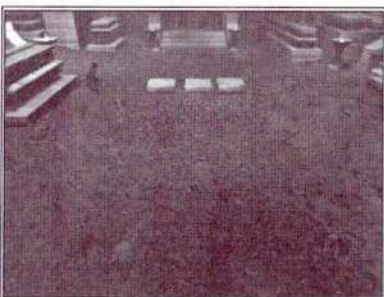
PLA 2



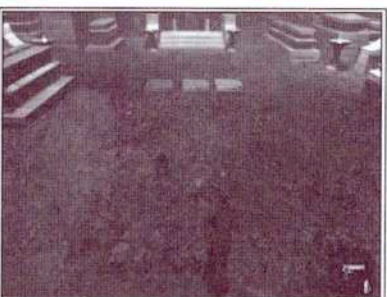
PLA 3



PLA 4



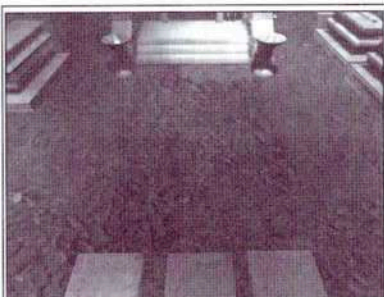
PLA 5



PLA 6



PLA 7



PLA 8



PLA 9



PLA 10



PLA 11



PLA 12

i resoldre l'enigma. Aquest fragment de vídeo ens remet, però, a un autor o creador implícit, que coneix la totalitat de la història. Per un moment, el personatge que controla el jugador deixa d'estar en les seves mans per posar-se al servei del creador del joc.

Aarseth assegura que aquestes diferències que hem destacat en el desenvolupament narratiu d'un cibertext com *Nocturne* són suficients per parlar en termes diferents dels utilitzats per la narratologia, com *narració*, *narrador* i *narratori*. L'autor noruec sosté que la relació és prou diferent per introduir termes nous com *intriga*, *intrigant* i *intrigatari*.³¹ Malgrat que creiem que la interactivitat canvia la forma de desenvolupar-se de la narració cinematogràfica o literària, ens sembla que la utilització de noves categories dificulta la comprensió en l'anàlisi dels textos interactius. Sí que veiem necessari, però, un aprofundiment en la descripció del personatge que controla el jugador i la seva relació amb el narrador i l'autor implícit, responsable a distància del moviment del relat. Malgrat que els elements narratius en els videojocs són encara molt simplistes i vinculats a un gènere molt marcat, la combinació d'aquests amb els elements ergòdics sembla fer possible el somni del cinema interactiu.

Bibliografia

- AARSETH, E. J. *Cybertext*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.
- AUSTIN, J. *Cómo hacer cosas con palabras: palabras y acciones*. Barcelona: Paidós, 1990.
- BAUDRILLARD, J. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.
- . *Simulations*. New York: Semiotext[e], 1983.
- . *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996.
- DARLEY, A. *Visual Digital Culture*. London: Routledge, 2000.
- DE FELIPE, F. "A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial". *Trípodos* (maig 2000), núm. extra, p. 497-508.
- GAUDREAU, A.; JOST, F. *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1995.
- LANDOW, G. *Hipertexto*. Barcelona: Paidós, 1995.
- LEVIS, D. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós, 1997.
- MURRAY, J. *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós, 1999.
- SALTZMAN, M. *Game Design. Secrets of the Sages*. Indianapolis: McMillan Publishing, 2000.
- STAM, R.; BURGOYNE, R., et al. *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós, 1999.
- TRESSERRAS, M. "Contra el determinisme tecnològic". *Trípodos* (maig 2000), núm. extra, p. 745-753.
- TURKLE, S. *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós, 1997.
- VOUILLAMOZ, N. *Literatura e hipermèdia*. Barcelona: Paidós, 2000.
- WIENER, N. *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. 2.^a ed. Cambridge: M. I. T. Press, 1994.

³¹ AARSETH. La traducció dels termes és meua. Aarseth utilitza els termes anglesos *intrigue*, *intrigant* i *intriguer*, p. 97-128.