

A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial

"Cualquiera que sea el punto de partida, el discurso se ensancha para abarcar horizontes cada vez más vastos, y si pudiera seguir desarrollándose en todas direcciones llegaría a abarcar el universo entero".

(Italo Calvino, Seis propuestas para el próximo milenio, 1984)

Fernando de Felipe
Universitat Ramon Llull,
Barcelona

El género narrativo ha experimentado a lo largo del siglo XX una (r)evolución completamente transgresora, heredera directa de paradigmas críticos como la "obra abierta" propugnada por Eco¹, o el concepto de "dialogismo" defendido por Bakhtin¹ (la idea de que todo texto no es sino la reelaboración o la confluencia de otros textos anteriores)³. Todo ello ha provocado el que algunos críticos hayan comenzado a hablar en los últimos años de una nueva forma literaria: la narrativa potencial.

El término potencial se aplica a lo que sólo existe en potencia, como posibilidad, a aquellas cosas que no existen "en acto" (pre-activas), pero que son resultado seguro de otras que existen (pre-existentes). Sinónimo en el terreno político de aquellos elementos con los que cuenta un estado para hacer prevalecer su voluntad en el mundo, lo es también de la capacidad para engendrar (seres, obras, textos). De ese modo, la narrativa potencial resultaría paralela en su espíritu⁴ a aquello que dio en llamarse *relato aleatorio*, subgénero (meta)literario del que son perfectos exponentes obras tan dispares en densidad y aspiraciones como *El castillo de los destinos cruzados* de Italo Calvino (1973)⁵, la "hipernovela" *La vida, instrucciones de uso* de Georges Perec (1978)⁶, o, en otro orden de cosas, los denominados libros participativos infantiles, explotados en colecciones genéricas que suelen responder al nombre de "Construye tu propia aventura".⁷ Tableros de juego antes que novelas convencionales, en opinión de Calabrese todos los relatos generados de ese modo son en verdad manifestaciones diferentes de una misma estructura subyacente:

"Aunque las representaciones cambien, el cuento se mantiene perfectamente homogéneo. Cada historia narrada se coloca en un segmento diverso del mismo programa narrativo".⁸

Más allá de su estricto marco literario, la narrativa potencial se ha venido asociando en los últimos tiempos a esas capacidades interactivas que las nuevas tecnologías audiovisuales han convertido en paradigma de sus revolucionarias virtudes. Si hacemos caso a los apocalípticos vaticinios de autores como Pross, y damos por válida la idea de que "las personas en crisis se refugian en lo imaginario, en ilusiones, en ciudades *virtuales*", no ha de extrañarnos el inexorable auge que las nuevas tecnologías están teniendo en su aplicación al campo de la narrativa. Los juegos de ordenador constituyen por sí mismos un perfecto ejemplo de dialecto audiovisual específico¹⁰, abriendo un insospechado abanico de posibilidades a la narrativa potencial. Si los relatos fílmicos eran hasta hace poco la más efectiva válvula de escape para las masas, parece normal que la conquista de la interactividad, hasta ahora territorio exclusivo de los videojuegos, se convierta en la ansiada (y última) finalidad de toda catarsis ociosa. Atendiendo a la terminología lynchiana, la realidad virtual no sería otra cosa que la "fuga psicogénica" de una realidad poco estimulante.

Parte fundamental de la actual iconosfera (tal como la definiera tempranamente Gilbert Cohen-Séat en 1959), las imágenes infográficas¹¹ han encontrado en los videojuegos su más extendido y fructífero territorio. Enunciados icónicos que brotan en la pantalla "de la interacción o diálogo entre dos proposiciones"¹², las imágenes generadas por ordenador han terminado haciendo posible el ansiado modelo conversacional que ha dado en llamarse interactivo. Los textos interactivos son esquemas y estructuras diseñados en función a contenidos selectivos, en los que se ofrece al usuario una función participativa necesariamente restringida. La interactividad de un sistema es mayor cuanto mayor sea el nivel de actuación posible del usuario sobre el desarrollo del mensaje emitido (sin olvidar el volumen de información que el sistema sea capaz de transmitir y procesar). Cuanto más abierto sea un sistema mayor será su nivel de interactividad. En el momento presente, la que nos ofrecen los videojuegos lo es tan sólo de primer grado (también conocida como "participación selectiva"), reducida exclusivamente a la (s)elección entre las opciones que ofrece el programa, lejana todavía de ese tercer grado (o "participación constructiva") que permitiría al usuario construir nuevas propuestas nunca previstas por el autor. Sin embargo, en la evolución de los actuales videojuegos se puede llegar a entrever el nacimiento de un nuevo lenguaje cinemático interactivo que podría llegar a definir las formas de ficción del futuro.

De un cierto cine interactivo

Cine e interactividad han sido en las tres últimas décadas términos frecuentemente asociados entre sí por los especialistas. A pesar de su aparente novedad en el campo de la teoría fílmica, la idea viene de lejos. Como le recordaría Hitchcock a Truffaut, en el cine (especialmente en el de "suspense"), la intervención del espectador se encontraría ya integrada en el propio texto. Valga esta jugosa anécdota, referida por el mismo Hitchcock, para demostrar lo que supone dicha *intervención*: "En el estreno de *La ventana indiscreta*, yo estaba sentado

al lado de la mujer de Joseph Cotten y, en el momento en el que Grace Kelly registra la habitación del asesino y éste aparece en el pasillo, ella estaba tan inquieta que se volvió a su marido y le dijo: *Haz algo, haz algo*"¹⁴. El arte de crear suspense es el de involucrar al público "en el asunto" haciéndole participar en la película (comiéndose las uñas, jugando a la premonición, o, incluso, obligándole a gritar en mitad de la sala interpellando a los personajes).

Aunque la pertinencia de la cita hitchcockiana parece indudable, lo cierto es que el primer procedimiento cinematográfico genuinamente interactivo no fue otro que la "Linterna mágica" checa exhibida en la Expo 67 de Montreal, espectáculo en el que el público podía intervenir sobre el desarrollo de la narración eligiendo entre varios argumentos. A pesar de haber terminado aceptando que la canibalización del relato clásico forma parte de la atomizada narratividad posmoderna, son muchos los historiadores del cine que reconocen que, si bien la participación múltiple es posible, les resulta "difícil imaginar cómo va a producirse satisfactoriamente para todos en la exhibición comercial de una película".¹⁵ Este argumento tendría fundamento si la explotación cinematográfica se mantuviera como hasta ahora. La realidad es que, como experiencia colectiva, el espectáculo fílmico ha comenzado en los últimos años a desplazarse desde la pantalla de la sala de cine hacia la privacidad del monitor(es) de nuestro hogar. En la era de la posinformación, la audiencia puede ser a veces de una sola persona. Para Gubern, "es obvio que la tiranía de una audiencia interactiva será incapaz de mejorar las intrigas de Sófocles, Shakespeare, Moliere, Orson Welles o Fritz Lang".¹⁶ El problema no es ese resignado sometimiento a "un referéndum con fines comerciales" al que alude irónicamente Gubern, sino el hecho de que tan sólo las obras que han sido compuestas y articuladas desde presupuestos interactivos pueden ser leídas (usadas, intervenidas, reescritas) como tales. La interactividad no tiene efectos retroactivos sobre los textos del pasado.

Lo que hace que la estructura de un relato nos parezca diferente de un medio a otro (del literario al cinematográfico, o viceversa), no es otra cosa que la forma de su expresión. El cine, considerado como género narrativo, presenta unos problemas de enunciación, temporalidad y frecuencia parecidos a los que se observan en otros medios de expresión enfocados hacia la narración. Como indica Quintana, "los filmes de consumo son relatos, pero sus formas narrativas no están inspiradas en formas literarias o cinematográficas, sino en manifestaciones audiovisuales situadas en los márgenes de la cultura que poseen un alto nivel de narratividad".¹⁷ Frente al cine de la modernidad, auténtico azote de la narración clásica, el cine posmoderno, primo hermano en años e intenciones del videojuego, no sólo no intenta destruir la noción canónica de relato, sino que exhibe la estructura narrativa de sus textos como si del fondo de los mismos se tratara: "La nueva forma de relato no pasa por el establecimiento de una lógica de causa-efecto entre las acciones, sino por la creación de un marco general de narratividad".¹⁸

Narratividad antes que narración, el cine actual se mira en los videojuegos con una extraña mezcla de estupor y deseo, anhelando quedamente esa dinámica participativa que el hiper-relato estimula y propicia hasta límites todavía insospechados: "En contraposición con el uso del multimedia interactivo, la actividad de ver TV o cine (no interactivo) se está considerando últimamente como una actividad pasiva desarrollada por la gente *sin voluntad*".¹⁹ Mientras que en el cine clásico el público se manifiesta como espectador privilegiado de

los acontecimientos, al del cine posmoderno se le reconoce una clara voluntad de implicarse en la acción, de acceder a una vivencia virtual: "El espectador ha de penetrar en el interior del marco diegético y vivir emociones fuertes con la seguridad de que éstas no son el mundo real sino su simulacro".²⁰ No es casualidad que una figura estilística como el *travelling* hacia delante (sofisticado y excepcional recurso en otros tiempos, práctica habitual actualmente merced a la *steady cam*), se haya convertido en paradigma expresivo del cine contemporáneo.²¹ Como no lo es tampoco el que una parte importante de los más exitosos videojuegos hayan convertido la cámara subjetiva en su principal valor espectacular.

Son muchos los autores que piensan que los juegos de ordenador tienen más que ver con el cine que con la televisión. En opinión de Virilio, "la televisión ya está muerta en los multimedia. Sabemos que la interactividad es el fin de la televisión".²² Final que no supone el de los televisores, reciclados contenedores de esa forma alternativa de espectáculo audiovisual que son los videojuegos. Algo que, al fin y al cabo, ya se había comenzado a experimentar dentro de la propia industria cinematográfica, volcada en los últimos tiempos en esa nueva plataforma de exhibición que es el hogar (grandes pantallas de plasma, sistemas de reproducción digitales, películas a la carta, estrenos por cable, venta directa de títulos, etcétera). Las relaciones establecidas entre los videojuegos y las películas, lejos de ser vampíricas o dependientes, gozan en la actualidad de una sana y dialogante salud. La creciente implicación de Hollywood en la producción de videojuegos parece confirmar esa evolución hacia el espacio natural de la ficción contemporánea.²⁴

Luces, cámara... Interacción

Quintana sostiene que los videojuegos son un espacio fundamental de narrativa al que, de forma cada vez más explícita, se acercan los grandes estudios cinematográficos en busca de nuevas fórmulas expresivas (a través tanto de sus principales creadores -Spielberg, Lucas-, como de sus potenciales explotadores, las mastodónticas corporaciones multimediáticas que los amparan). Inmersos ambos en el poliédrico mercado multimediático, no extraña ya a nadie el que los grandes estudios elaboren una costosísima superproducción a partir de un personaje de videojuego (es el caso de Super Mario Bros), o que los videojuegos se basen en películas de éxito (la Disney suele promocionar indirectamente sus futuros estrenos cinematográficos con juegos-franquicia basados en los mismos, como ocurrió en el caso de *El Rey León*).

El desarrollo tecnológico ha permitido que, formalmente, los videojuegos se parezcan cada vez más a las películas sin perder por eso lo que es su gran ventaja frente a ellas: la interactividad. Para Gubern, a los videojuegos, aún a pesar de su interactividad, "les faltará siempre aquello que otorga su fuerza a los relatos y a la vida: la irreversibilidad de los hechos".²⁵ Frente a esta afirmación, no deja de sorprender el que, durante la última década, el cine, desde perspectivas y géneros realmente diferenciados, haya hecho de la imposible reversibilidad de los hechos la base narrativa y argumental de no pocos títulos: *Atrapado en el tiempo* (Groundhog Day, Harold Ramis, 1993), *Doce monos* (Twelve Monkeys, Terry Gilliam, 1995), *Carretera perdida* (Lost Highway, David Lynch, 1997), *Funny Games* (Michael Haneke, 1997), *Dos vidas, un instante* (Sliding Doors, Peter Howitt, 1998), o *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999). En contraposición a esta idea, el cine de gran presupuesto *made*

in Hollywood (blockbusters del calibre de *La roca* o *La jungla de cristal*) se simplifica en lo narrativo hasta parecerse al más reiterativo y conductista de los videojuegos.

El que las nuevas plataformas hayan desarrollado una resolución de imagen y una fluidez de movimientos próximos a los del cine²⁶ es lo que, en opinión de Allen²⁷, determina el nacimiento de un nuevo lenguaje audiovisual interactivo en el que se reúnen algunas de las reglas clásicas del rodaje cinematográfico y del desarrollo de los videojuegos. Ciertamente, entre el proceso de producción de un videojuego y el rodaje de una película existen cada vez menos diferencias (la filmación en escenarios virtuales de *La amenaza fantasma*: Star Wars, Episodio I, así parece confirmarlo). Algunas empresas del sector, como es el caso de Sega, poseen estudios cinematográficos que se utilizan, exclusivamente, para filmar imágenes que serán más tarde incluidas en los videojuegos. En esta decisiva hibridación de lo audiovisual se encuentra, sin lugar a dudas, el principio de una nueva forma de representación que definirá las formas ficcionales del futuro. No ha de extrañarnos el que los editores de ciertos juegos de ordenador hayan comenzado ya a publicitarlos como "filmes interactivos". "Filmes" en los que la estrella debe ser el usuario, auténtico protagonista del relato. Sin embargo, y tal y como apunta Diego Levis, resulta alarmante el que los videojuegos, con ya casi un cuarto de siglo a sus espaldas, todavía no hayan encontrado "un Griffith, un Eisenstein o un Chaplin, capaz de aprovechar los recursos tecnológicos para crear un juego que los aleje definitivamente de la atracción de feria".²⁸

Atracción de feria, espectáculo de vanguardia o sofisticada obra de autor, la realidad es que existe toda una generación para quien "la complejidad creciente de las emisiones de televisión doméstica está unida a las consolas de videojuegos con su joystick. (...) La televisión musical, el vídeo y los juegos forman una coyuntura peculiar para una generación significativa que está preparada, y que está esperando los multimedia, si no los está creando ya".²⁹ Generación que en los últimos quince años, no lo olvidemos, ha crecido y se siente (más) cómoda con los ordenadores. En consecuencia, y como resultado de esa nueva franja de espectadores potenciales, es lógico suponer que el entendimiento y el estudio de los textos fílmicos de la posmodernidad tenga que pasar, necesariamente, por la atenta observación y el análisis de un nuevo tipo de intertextualidad en el que ocupan un lugar preeminente los nuevos medios de expresión generados por la globalizada sociedad del espectáculo.³⁰

Juguetes del ciber mundo

Desde su primera aparición a finales de los setenta, los videojuegos llevaron la cultura del ordenador a la vida de cada día. A partir de aquel primer momento no faltaron quienes, reproduciendo el mismo miedo que provocó la llegada del cine primero y de la televisión más tarde, arremetieron contra ellos alegando que la interactividad (la estimulación facilona que ésta provocaba en sus usuarios) "amenazaba los placeres más reflexivos de la cultura impresa"³¹.

Diego Lewis,³² parafraseando a Baudrillard (1978), se refiere a los videojuegos como simulacros perfectos, micromundos cerrados en los que el jugador ingresa para ver desaparecer la distinción entre espectador y actor. Creaciones en las que la presencia de sus autores (sus diseñadores) está representada tan sólo vica-

rialmente, la relación que el operador (receptor, usuario y público a la vez) establece con el monitor no respeta la distancia considerada canónica entre el televisor y su espectador (un mínimo de tres veces la diagonal de la pantalla), como si el jugador ansiara implicarse espacialmente en la representación. Esa misma idea es la que nos hace hablar de un nuevo estatuto espectral activo, opuesto en su esencia al que define la especificidad misma de la imagen fílmica: la recepción pasiva del discurso. En una primera etapa, los videojuegos ofrecían la posibilidad del encuentro entre la mente del jugador y la del programa que se encontraba detrás del juego.³³ Hoy en día, el programa ha desaparecido; uno entra en el mundo de la pantalla del mismo modo que Alicia atravesó el espejo".³⁴

Pero no todos se sienten cómodos ante la, para algunos, excesiva interactividad de los modernos videojuegos: "No quiero un viaje en el que existen cinco mil maneras posibles de hacerlo. Mi vida tiene cinco mil maneras de hacerla. Me gustan los juegos antiguos porque puedo ver el interior".³⁵ Definidos como "monstruos" por Calabrese,³⁶ los videojuegos son formas narrativas que no tienen propiamente una forma, sino que están, más bien, en busca de ella. Como si de una nueva poética de la inestabilidad y del principio de incertidumbre se tratara, sus estructuras se formulan sobre la idea de lo aleatorio, contradictoria raigambre ontológica para aquello que surge de la estricta racionalidad de su medio natural: la programación informática. Si se habla de imágenes interactivas es porque, como señala Bolt³⁷, estas imágenes saben que se les habla, se las mira o se las exhibe. Textos en constante proceso de (re)escritura, sus posibilidades de clausura son prácticamente ilimitadas, aún teniendo en cuenta que todo su potencial combinatorio, fruto de su carácter interactivo, está en la actualidad seriamente infrautilizado por razones estrictamente técnicas.

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. En algunos casos, esas reglas dan lugar a narraciones ramificadas. Los argumentos de los videojuegos recurren comúnmente a las ficciones de género (terror, fantástico, ciencia-ficción, misterio), ya que éstas permiten que el usuario, habiéndolas ya "utilizado" en sus soportes literarios, fílmicos o tebeísticos, (re)conozca de inmediato un marco narrativo general en el que sentirse cómodo. El jugador, que además de identificarse con el personaje/protagonista debe actuar por él, sentirá de ese modo cómo su experiencia del juego se desarrolla a la vez en primera y en tercera persona.³⁸ A nuestro alcance y bajo nuestro control está (¿solamente?) aquel espacio que se dibuja en la pantalla. Espacio al mismo tiempo diegético (los escenarios en los que transcurre la acción), extradiegético (todo tipo de menús, archivos o interfaces complementarias) y metadiegético (el mapa o plano que señala nuestro recorrido y nuestra posición en cada momento del juego). Personajes (resignados) y narradores (limitados) a la vez, nos enfrentamos a los acontecimientos del juego-relato con la convicción de que la frontera que existe entre el disfrute del espectáculo y la experiencia interior de la aventura (su vivencia) puede quebrarse en algún punto de nuestro recorrido: "Los dos espacios (de pilotaje, por tanto subjetivo; de juego, por tanto objetivo) no coinciden sino parcialmente en la pantalla y, por tanto, hacen la percepción constantemente oscilante entre las dos posiciones.(...) La existencia de los dos espacios contradictorios hace inestable la narración".³⁹

Todo ello desencadena y propicia al mismo tiempo un muy particular tipo

de narratividad, escindida entre la identificación espectral y la reflexividad metalingüística. Narratividad perversa donde las haya, el clasicismo de su cinematográfica puesta en escena es desarrollado y respetado hasta sus últimas consecuencias, haciendo de las siempre intencionadas posiciones de cámara (expresionista alternancia de picados y contrapicados), del escrupuloso respeto a los ejes, y del milimétrico *raccord* espacial (apoyado por un sofisticado uso del sonido en *off*: respiración del enemigo, ruidos misteriosos, etcétera), las bases de su efectividad dramática. No podemos estar de acuerdo del todo con Quintana cuando afirma que "el nuevo espacio sintético de los juegos infográficos no tiene contracampo, es un espacio laberíntico del que desconocemos las verdaderas dimensiones".⁴⁰ El protagonista del juego (el personaje del que somos reflejo y responsables al mismo tiempo) explorará el espacio diegético al dictado de nuestros deseos⁴¹ y habilidades⁴², convirtiendo en transitable (por lo real y visible) ese fuera-de-campo que funciona como algo implícito en todo momento. El enemigo se encuentra siempre en el contraplano, por lo que nuestro avance será imprescindible para posibilitar el combate, base absoluta del relato de supervivencia (el montaje se genera a partir de nuestras decisiones). Dado que en este tipo de juegos el protagonista compite siempre al filo de la muerte y que la partida nunca es infinita (ésta se desarrolla sobre la idea de una misión, lo que implica una cierta fidelidad a la clásica estructura dramática de introducción, nudo y desenlace), la conquista del fuera-de-campo, lugar en el que habita el "enemigo", se convierte a la vez en necesidad de continuidad (progreso del relato) y en miedo a la interrupción (clausura del mismo). La muerte del protagonista, antes que el fin (siempre reversible) de la partida, supone la muerte de la narración como tal. Perder una partida no es tan sólo haber obtenido una mala puntuación (recuperable *ad libitum* en cada nuevo intento); es ante todo no haber conseguido guiar el relato a buen puerto, haber sido incapaz de conquistar un final feliz, no haber podido abandonar el laberinto.⁴³

De laberintos y otras figuras narrativas

Para Quéau, "los mundos virtuales son nuevos *laberintos*".⁴⁴ Su *plano* se modifica sin cesar bajo el efecto de nuestras *trayectorias*. El laberinto virtual, metáfora del movimiento, se genera a medida que se completa nuestro recorrido (es, siguiendo la metáfora aportada por Quéau, *epigenético*). En opinión de Calabrese, "los juegos fundados en la figura del laberinto se presentan de hecho con dos características, ambas intelectuales: el placer del extravío frente a su inextricabilidad (acompañado por el habitual miedo) y el gusto de salir de ello con las astucias de la razón".⁴⁵

Y la razón apunta a que en la actualidad, por desgracia, los videojuegos están todavía constituidos por una serie finita de cuadros (más o menos consecutivos), a los que el jugador va accediendo conforme agota las posibilidades del cuadro precedente. Aunque el recorrido parece proyectarse hacia el infinito, en realidad todos los cuadros están interconectados entre sí, de tal manera que cada uno de ellos representa un nudo más en el desarrollo global del trayecto. No es de extrañar que en estos juegos, tremendamente conductistas en su limitación binaria (opción A versus opción B), una de las armas más valiosas con las que cuenta el usuario sea el mapa de la zona en la que nos encontramos, mapa que se irá com-

pletando en nuestro monitor tan sólo después de nuestro recorrido, nunca antes (sólo se visualiza en el plano lo ya visto/recreado, por lo que la exploración y el avance se convierten en infranqueable obligatoriedad). En una narración interactiva, en la que el lector/usuario escoge un recorrido entre varios, la reversibilidad puede estar contemplada como una posibilidad más. En el caso de que la reversibilidad permita volver sobre lugares ya andados o exija su revisitación en sentido inverso, el uso de la acumulación como artífice constructor de la lectura se convierte en algo complejo. La reversibilidad implica la ruptura de la linealidad del discurso, su oscurecimiento como generador (lineal, esto es, infalible) de sentido. Como ingeniosamente apuntara hace ya algunos años Vicente Rodríguez, cabe preguntarse "si una narración de este tipo puede ser convertida en un hilo, o si son posibles narraciones no convertibles en hilos, o si la manera más adecuada para describir la estructura de una narración es acudir a la metáfora del hilo".⁴⁶ No es fruto del azar el que, en estos tiempos neobarrocos que nos ha tocado vivir, la metáfora del hilo haya encontrado su paradoja final, a la vez que su única salida, en esa otra metáfora lógico-matemática que es el nudo.

Cuando el binario laberinto físico, recurrente y resignada base escénico-argumental de los videojuegos actuales desde el ya lejano y fundacional *Super Mario Bros.*, termine convirtiéndose definitivamente en borgesiano e hipertextual laberinto narrativo, los videojuegos habrán alcanzado su total desarrollo. Y los relatos que éstos generen podrán exhibir ya sin reparos su recién adquirida madurez.

De lo lúdico como (Inter)actividad

Cabe preguntarse si los juegos, tal y como los define Caillois, son esencialmente estériles: "En efecto, el juego no produce nada: ni bienes ni obras".⁴⁷ La palabra juego designa no tan sólo la actividad específica que nombra, sino también la totalidad de las figuras, de los símbolos o de los instrumentos necesarios a esa actividad. No es extraño por lo tanto el que, al igual que hablamos de juegos de cartas, de mesa o de sociedad, hablemos de juegos de ordenador, videojuegos o juegos interactivos. Para Caillois, "los juegos de imitación y de ilusión prefiguran los actos del espectáculo".⁴⁸ Del ajedrez al *Monopoly*, del juego del escondite a las más sofisticadas videoconsolas, los juegos se basan en la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta que resulte libre (personal, volitiva, decisiva) con respecto a los límites de las reglas, sean estas sociales, morales, instrumentales o tecnológicas. En la libertad del jugador, en ese margen concedido a su acción, se localiza el placer que suscita el juego en su esencialidad.

Caillois clasifica los juegos en cuatro categorías fundamentales: *Agon* (o juegos de competición, como pudiera serlo el ajedrez), *Alea* (basados en el azar, como ocurre con los dados o los naipes), *Mimicry* (o de simulación, a la manera de los juegos de rol), e *Ilinx* (o juegos vertiginosos, como la ruleta rusa). De ese modo, el *Agon* supone la reivindicación de la responsabilidad personal (esfuerzo, perseverancia, entrenamiento, voluntad, destreza, estrategia), mientras que el *Alea* representa una renuncia de la voluntad, un abandono al destino (resignación, fatalismo, suerte). Conviene recordar que, como bien apunta Caillois, las conductas de la *Mimicry* (mímesis) pasan ampliamente de la infancia a la vida adulta, donde el gusto por el disfraz, el enmascaramiento y la suplantación se

reconduce taimadamente hacia las representaciones teatrales y cinematográficas: "Por sí sola, la identificación con el campeón constituye ya una *Mimicry* próxima a la que hace que el lector se reconozca en el héroe de la novela, el espectador en el héroe de la película. Para convencerse de ello no hay más que considerar la función perfectamente simétrica del campeón y de la estrella". La *Mimicry* presenta todas las características del (video)juego: libertad, convención, suspensión de la realidad, espacio y tiempo delimitados. "*La Mimicry* es invención incesante".⁵⁰

Conviene precisar que, si bien hablamos indiferenciadamente del videojuego como plataforma o medio, no todos los videojuegos son iguales en lo que respecta a sus planteamientos discursivos o al tipo de interactividad del que hacen gala. La que a nosotros nos interesa es aquella que sirve de base para el desarrollo de los juegos RPG (*Role Playing Game*), como es el caso del que a continuación, y como apresurada conclusión a nuestra ponencia, pasaremos a analizar: el *Resident Evil 2* (Capcom, 1997), uno de los títulos más vendidos del sector.⁵¹ Aunque en parte podría entenderse que estamos ante un sofisticado e intelectualizante *Shoot'em up* (literalmente "dispárales a todos", o juego de disparos), este producto presenta no pocas novedades al respecto.

Experiencia cinemática interactiva antes que videojuego (y citamos literalmente la definición que del producto dieron sus creadores), su argumento (que lo hay, y es tremendamente complejo) podría englobarse directamente dentro del género del terror fantástico. La trama de esta aventura gráfica se articula a partir de una situación que resulta ya clásica para el cine de terror de serie B: Raccoon City, una tranquila ciudad norteamericana,⁵² está siendo devastada por una sanguinaria plaga de zombies. Creados a partir de unos misteriosos experimentos genéticos (orquestrados por una oscura corporación), los muertos vivientes han exterminado a la mayor parte de la población con increíble violencia. El ejército, totalmente desbordado por los acontecimientos, apenas puede hacer nada ante la avalancha de muerte y destrucción que los monstruos van sembrando a su paso. Abandonados a su suerte, los protagonistas, un joven policía (Leon Kennedy) y una valiente muchacha (Claire Redfield, hermana de la protagonista del primer *Resident Evil*), deberán sobrevivir a toda costa, valiéndose tan sólo de su astucia, sus (pocas) armas y su instinto de supervivencia.

Continuación y complemento del fundacional *Resident Evil*, la trama de esta segunda entrega sirve además de base para el reciente *Resident Evil 3: Nemesis*, comercializado a principios de este año en nuestro país.⁵³ Paradigma de un nuevo tipo de intertextualidad cinematográfica (algunas situaciones límite se resuelven si la memoria fílmica del jugador es lo suficientemente grande como para recordar "trucos de guión" de películas como *Tiburón* o *El coloso en llamas*), el juego se desarrolla ante nuestros ojos (y desde nuestras manos) con la contundencia, el suspense, la atmósfera y la emoción que tan sólo las mejores películas de género consiguen transmitir. Con referencias que van de *La noche de los muertos vivientes* a *Expediente-X*, de *Predator* a *Akira*, el progreso del relato se irá complicando conforme los protagonistas avancen por la destruida ciudad y se enfrenten, uno por uno, a todos aquellos peligros que los guionistas han dispuesto a lo largo del angustioso trayecto/partida. Para ello, el jugador se verá obligado a elegir a uno de los dos personajes como protagonista de su personalizada partida. Su elección no resultará en absoluto indiferente para el desarrollo de la historia, ya que, al terminar el recorrido (que puede durar entre las cinco

y las quince horas de juego real, en función siempre de la pericia y las capacidades estratégicas demostradas por el usuario), se le ofrecerá la oportunidad de volver a jugar otra vez con el personaje anteriormente desestimado. El nuevo recorrido, lejos de ser reiterativo, se convierte de ese modo en una auténtica aventura en paralelo. Las acciones ejecutadas por el personaje A (descubrimiento de armas y kits de supervivencia, desciframiento de enigmas, resolución de misterios, encuentros con terceros, tomas de decisiones, aniquilación de adversarios, descubrimiento de rutas alternativas), resultarán vinculantes para el desarrollo del recorrido y las vicisitudes del personaje B (que llegará incluso a ver desde perspectivas alternativas secuencias ya resueltas con anterioridad, como si del *Atraco perfecto* de Kubrick se tratara). Ambos recorridos, efectuados siempre en tercera persona sobre el laberíntico trazado de la inmensa ciudad (en el juego se llegan a explorar del orden de los 250 escenarios diferentes, que van desde edificios de cinco plantas a un complejo sistema de alcantarillado, amén de una gigantesca fábrica de componentes químicos y una estación ferroviaria), se verán continuamente interconectados a nivel argumental, resultando dependientes el uno del otro.

Desde el punto de vista de su puesta en escena, *Resident Evil 2* podría ser considerado como el más perfecto ejemplo de producto interactivo dramático realizado hasta la fecha. A caballo entre la dinámica conductista del videojuego y la inexorable experiencia cinematográfica, de su perfecta e inteligente hibridación de lenguajes se desprenden una implicación dramática y una complejidad narrativa desconocidas hasta el momento tanto en el campo del videojuego como en el cinematográfico. Aunque estas afirmaciones puedan ser tildadas de excesivas, lo cierto es que nuestro entusiasmo no viene motivado tanto por las virtudes del juego (que las posee, más allá incluso de sus limitaciones técnicas) como por sus futuras posibilidades de desarrollo. Condenados durante años a observar impotentes cómo la heroína de cualquier película de terror abría esa puerta tras la que sabíamos se escondía el asesino, los aficionados al género podremos a partir de ahora hacernos oír y respetar por esos personajes que, indefectiblemente, nos han ignorado y han hecho caso omiso de nuestras advertencias tantas y tantas veces. El progreso de la trama no dependerá ya de tan caduca e improbable excusa dramática, sino que estará condicionado por nuestra intervención directa sobre el devenir del relato. Cuando la interactividad deje de ser esa compleja frontera técnica que todos intentan alcanzar, y pase a convertirse (¡tan sólo!) en una simple posibilidad narrativa (más), las historias, por fin, saldrán ganando. Si todo va bien y las nuevas tecnologías cumplen sus recién adquiridos compromisos, al bueno de Joseph Cotten no le quedarán ya excusas para no satisfacer los deseos de su impresionable mujer.

Notas

- 1.- Eco, U.: *Obra Abierta*. Barcelona: Seix Barral, 1963 (1962).
- 2.- Bakhtin, M.: *The Dialogical Imagination*. Austin: University of Texas Press, 1981.
- 3.- Concepto que, debidamente ampliado, se encuentra, entre otros, en Lyotard, J.-François: *La condición postmoderna*. Madrid: Cátedra, 1989 (1994), o en Bloom, H.: *La angustia de las influencias*. Caracas: Monte Avila Editores, 1973 (1991).
- 4.- Espíritu que reconoce en el Borges de *El jardín de los senderos que se bifurcan* (1956) a su principal inspirador y sumo pontífice.
- 5.- Definida por su autor como un "muestraario de la multiplicidad potencial de lo narrable". En Calvino, I.: *Seis propuestas para el fin del milenio*. Madrid: Ediciones

Siruela, 1983 (1989).

6.-Perec participó en el *Oulipo* (Ouvroir de Littérature Potentielle) fundado por Raymond Queneau, su maestro, en 1960.

7.-En dichos "hipertextos" el lector puede optar entre pasar a la página siguiente o dirigirse a otra que, previamente indicada, reconducirá el relato (generalmente de aventuras o de misterio) por otros derroteros. Su mecanismo, extremadamente sencillo y efectivo, es la base de no pocos (video)juegos de rol.

8.- Calabrese, O.: *La era Neobarroca*. Madrid: Cátedra, 1987 (1989). Pág. 120.

9.- Pross, H.: *Atrapados en la red mediática. Orientación en la diversidad*. Hondarribia (Guipúzcoa): Argitaletxe HIRU, 1999.

10.- Para algunos autores, los videojuegos pueden ser considerados como un nuevo medio audiovisual. Puede consultarse al respecto Lafrance, J.P.: "La machine metaphysique. Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids", en *Réseaux*, nº 67, París, págs. 9-32 (1994).

11.- Virilio prefiere hablar de "imágenes de síntesis", esto es, "imágenes estadísticas" generadas por el pensamiento visual del ordenador: "La óptica numérica ya no es, pues, nada más que una óptica estadística capaz de generar una serie de ilusiones visuales, *ilusiones racionales*, que afectan también al entendimiento y no sólo al razonamiento" (Virilio, P.: *La máquina de visión*. Madrid: Cátedra, 1989. Pág. 97).

12.- Gubern, R.: "El cine después del cine", en VV.AA.: *Historia general del cine. El cine en la era del audiovisual* (Vol. 12). Madrid: Cátedra, 1995. Pág. 229.

13.- Como se señala en Peña, V.: *La imagen narrativa y nuevas tecnologías*. Málaga: Universidad de Málaga, 1998.

14.- Truffaut, F.: *Hitchcock-Truffaut*. Edición definitiva. Madrid: Akal, 1983 (1991). Pág. 58.

15.- Parkinson, D.: *Historia del cine*. Barcelona: Destino, 1995 (1998). Pág. 254.

16.- Gubern, R.: *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama, 1996. Pág. 142.

17.- Quintana, A.: "Els films com a videojoc: una nova narrativitat, una nova intertextualitat." *Transversal*, nº 3, 1997. Pág. 41.

18.- Quintana, A.: Op. Cit. Pág. 41.

19.- Lister, M., (ed.): *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Barcelona: Paidós, 1995 (1997). Pág. 37.

20.- Quintana, A.: Op. Cit. Pág. 43.

21.- Quintana (1997) relaciona ese valor espectacular del cine posmoderno con la atracción ferial y el parque temático, estableciendo de paso un curioso paralelismo entre el cine contemporáneo y el espectáculo (proto)filmico de los primeros tiempos (el que correspondería al *Modo de Representación Primitivo* propuesto por Burch en 1976).

22.- Virilio, P.: *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra, 1997. Pág. 48.

23.- Como potenciales contenedores, los televisores han contribuido finalmente no ya a la eliminación del espectáculo cinematográfico, sino a su domesticación.

24.- Sobre este punto conviene recomendar los datos aportados por Augros, J.: *El dinero de Hollywood*. Barcelona: Paidós, 1996 (2000).

25.- Gubern, R.: Op. cit. Pág. 153.

26.- La renderización de escenarios tridimensionales en tiempo real permite el desarrollo de complejos movimientos "de cámara", semejantes en su ubicuidad, su secuencialidad ininterrumpida y su velocidad, a los que consiguen, vía *steady-cam*, las más modernas y dinámicas formas audiovisuales contemporáneas (videoclip, cine de acción, etcétera). Por otro lado, la sofisticada calidad gráfica de los programas, cada vez más alejada de la estética del cómic y más cercana al hiperrealismo pictórico, potencia el simulacro perceptivo hasta límites apenas sospechados (se han llegado a comercializar incluso juegos estereoscópicos en los que la sensación tridimensional es casi perfecta).

27.- Allen, R.: "Demolition Man: The Making of a Interactive Action Movie and the

- Future of Games", en VV.AA.: *L'ère cyber*, Bry-sur-Marne, INA (1995).
- 28.- Levis, D.: *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós, 1997. Pág. 103.
- 29.- Dewdney, A. y Boyd, F.: "La televisión, los ordenadores, la tecnología y la forma cultural", en Lister, M., (ed.): Op. Cit. Pág. 210.
- 30.- Al respecto puede consultarse Spielmann, Y.: "Expanding film into digital media." *Screen*, Vol. 40, nº.2. 1999, así como el ya citado artículo de Quintana (1997).
- 31.- Murray, J. H.: *Hamlet en la holocubierta. el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1997 (1999). Pág. 33.
- 32.- Levis, D.: Op. cit. Pág.189.
- 33.- Para una mayor profundización en este sentido, recomendamos la atenta lectura de McMahan, A.: "The effect of multiform narrative on subjectivity", en *Screen*, Vol. 40, nº.2. 1999.
- 34.- Turkle, S.: *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós, 1995 (1997). Pág. 42.
- 35.- Turkle, S.: Op. cit. Pág. 87.
- 36.- Calabrese, O.: Op. cit. Pág. 116.
- 37.- Bolt, R.A.: "Las imágenes interactivas", en *Mundo científico*, nº 17. Págs. 758-769 (1985).
- 38.- Al respecto pueden consultarse Lafrance, J.P.: Op. cit.; o Turkle, S.: *El segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano*. Buenos Aires: ediciones Galápagos, 1984.
- 39.- Calabrese, O.: Op. cit. Pág. 117.
- 40.- Quintana, A.: Op. cit. Pág. 43.
- 41.- Deseos que se verán inexorablemente cumplidos dada nuestra doble función de espectadores y narradores de la historia, venciendo, siquiera parcialmente, esa "impotencia" especular a la que remite la anécdota de Hitchcock antes citada.
- 42.- Las habilidades de un buen videojugador van de la destreza técnica (manejo del joystick o del teclado) a la capacidad de deducción (resolución de puzzles, adivinanzas, problemas de lógica), sin olvidar los reflejos, la orientación, la memoria e, incluso, la capacidad para trabajar en equipo.
- 43.- En otro de los más interesantes juegos aparecidos el pasado año, *Silent Hill*, la puntuación final del juego (obtenida tan sólo cuando el relato ha sido concluido, créditos finales inclusive) es directamente proporcional al (in)feliz desenlace obtenido: historia con final desolador para el jugador mediocre, historia concluida de forma conmovedora para el jugador brillante.
- 44.- Quéau, Ph.: *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós, 1993 (1995). Pág. 79.
- 45.- Calabrese, O.: Op. cit. Pág. 146.
- 46.- Rodríguez, V.: "Otros espacios.", en A. Altarriba (ed.): *La escritura y su espacio*. Barcelona: PPU, S.A., 1992. Pág. 136.
- 47.- Caillois, R.: *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México D.F.: FCE, 1967 (1986). Pág. 7.
- 48.- Caillois, R.: Op. cit. Pág. 17.
- 49.- Caillois, R.: Op. cit. Pág. 56.
- 50.- Caillois, R.: Op. cit. Pág. 57.
- 51.- Existen en el mercado, hasta el momento, tres entregas del mismo, a las que se han añadido un par más de "capítulos" que, bajo el sugestivo (y significativo) subtítulo de "Director's Cut", han convertido la saga en un auténtico fenómeno de masas. Esto ha llevado a una explotación multimediática del producto en la que no han faltado comics, novelizaciones, figuras de acción o, incluso, un proyecto cinematográfico que debería ser hipotéticamente realizado por George A. Romero (paradójico inspirador de la serie con su fundacional *Night of the Living Dead*, su filme de 1968).
- 52.- Sorprende esta premisa argumental, habida cuenta de que el origen del producto es japonés. El detalle, en todo caso, reforzaría esa obsesión cinematográfica de la que el juego hace gala.
- 53.- Y cuyo bajo nivel de interactividad