

¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos

Susana Tosca
IT University of Copenhagen
tosca@itu.dk

Resumen: Este artículo propone la idea de que para combinar historias y videojuegos con éxito hay que crear un marco ficcional que otorgue sentido a la acción en estado puro, que es la esencia de la interacción con los videojuegos. Examinamos cinco videojuegos de vampiros para ilustrar algunos de los diferentes tipos de marco que pueden darse, y concluimos con una reflexión acerca del potencial cultural de estos universos de ficción.

Palabras clave: narrativa, juegos, historias, ficción, vampiros.

Abstract: This paper argues for the idea that combining stories and videogames successfully is a question of creating the appropriate fictional frames where player action can unfold. It examines five vampire videogames to illustrate some of the kinds of framing that might occur, and concludes with reflections about the cultural potential of such fictional universes.

Key words: narrative, games, storytelling, fictional universe, vampire.

1. Introducción

La capacidad narrativa de los videojuegos ha sido objeto de debate desde los primeros escritos académicos sobre el tema, desatando incluso lo que se conoce como “la guerra entre la ludología y la narratología”, a principios de esta década¹. La visión exclusiva y excluyente de la narración como sucesión fija de eventos ha oscurecido el debate y ha impedido el desarrollo de otras posturas más productivas a la hora de entender cómo los videojuegos cuentan historias. Recientemente, otros autores hemos propuesto un modo más fructífero de abordar el tema (Nielsen/Smith/Tosca, 2008; Kücklich, 2003, o Jenkins, 2003a&b), basado en un modelo que prima la *ficción* como categoría de referencia (en lugar de la *narración* entendida al modo estructuralista). Así, en lugar de hablar de *narrative*, hablamos de *storytelling*, lo que nos permite ir más allá del problema de la interactividad. Es decir, integrar en la teoría narrativa el hecho de que en un medio en el que el jugador toma decisiones sobre la acción es imposible controlar una secuencia de eventos totalmente fija (porque entonces no sería un videojuego sino una película). Pero es ciertamente posible crear un universo de ficción a través de los escenarios, los personajes, los diálogos, etc., de manera que las acciones del jugador cobran sentido en una historia-marco que las contiene.

En este artículo ilustraremos los diferentes mecanismos que emplean los videojuegos para crear mundos de ficción a través de ejemplos que pertenecen a distintos géneros (plataforma, acción, aventura, rol), pero que tematizan la figura del vampiro. La elección de un tema común pretende facilitar la comparación a través de los géneros, tarea en ocasiones harto difícil dada la inmensa variedad genérica de los videojuegos. En relación con esto, la importancia de contar una historia varía según los diferentes géneros de videojuegos: por ejemplo en algunos es simplemente parte del decorado (plataforma), mientras que en otros es el objetivo del juego (aventura). Aún así, en todos puede tener una función aglutinante y proporcionar una experiencia más rica.

2. Vampiros y videojuegos

Los vampiros han sido protagonistas recurrentes de videojuegos de todo género y condición desde los inicios de su historia. Por ejemplo la serie de *Castlevania* ha publicado 27 títulos de vampiros entre 1986 y 2007, pero hay muchos más. Algunos recrean los argumentos de ficciones iniciadas en otros medios, como los juegos que adaptan la historia que Bram Stoker contó en *Dracula* o los que dejan que el jugador encarne a *Buffy the Vampire Slayer*. Otras historias, como la de *Bloodrayne* han nacido específicamente como videojuegos. Los vampiros que pueblan estos videojuegos son muy diferentes, pero una característica común es que se intenta recrear una atmósfera inquietante que haga justicia a la fascinación mítica que el tema del vampiro provoca en el ser humano. Ken Gelder explica así la supervivencia del vampiro en innumerables manifestaciones culturales:

¹ Se puede leer un resumen crítico de esta “guerra” en Nielsen/Smith/Tosca, 2008: cap. 6.

The vampire's nature is fundamentally conservative –it never stops doing what it does; but culturally, this creature may be highly adaptable. Thus it can be made to appeal to or generate fundamental urges located somehow 'beyond' culture (desire, anxiety, fear), while, simultaneously, it can stand for a range of meanings and positions in culture (Gelder, 1994: 141).

La maleabilidad de la figura del vampiro es sin duda clave a la hora de adaptarla al mundo del videojuego. En su libro, Gelder hace un recorrido por la historia ficcional del mito e identifica las posturas culturales que puede ocupar el vampiro (extranjero, mediador entre naturaleza y cultura, encarnación del concepto de “unheimlich” de Freud, representante de otredad sexual o generacional, eternamente joven, rebelde social). Muchas de ellas pueden encontrarse en los videojuegos sobre vampiros, que si bien en ocasiones son simplistas y maniqueos (el vampiro no es más que “el malo” al que hay que eliminar) son también capaces de una sofisticación moral directamente proporcional a la complejidad de la ficción propuesta. Esta complejidad puede alcanzarse con medios técnicos limitados, ya que no son siempre los juegos con mejores gráficos 3D o más avanzada inteligencia artificial los que cuentan la historia más interesante.

Para cumplir con nuestro objetivo en este artículo (ilustrar cómo cuentan historias los videojuegos), examinaremos diversas estrategias para tematizar la figura del vampiro en los siguientes juegos:

- *Castlevania: Symphony of the Night*. 1997. (Género: Plataforma)
- *Bloodrayne*. 2002 (Género: Acción)
- *Dracula 2: The Last Sanctuary*. 2001. (Género: Aventura)
- *Dracula: Origin*. 2008. (Género: Aventura)
- *Vampire the Masquerade: Bloodlines*. 2004 (Género: Rol)

Por razones de espacio no se hará un análisis exhaustivo de cada juego, sino una breve descripción del género y el tema, para después concentrarnos en una o dos características que ilustren el funcionamiento de la ficción en los videojuegos concretos.

3. *Symphony of the Night*: una imagen vale más que mil palabras

Este juego pertenece a la serie de *Castlevania*, y es uno de los que tuvieron mejor acogida por lo cuidado de su interactividad y algunas novedades técnicas. Es un juego clásico de plataforma en 2D, en que el jugador controla un personaje principal cuyas habilidades son correr, saltar y atacar con diversas armas.

El protagonista, Alucard, es el hijo de Drácula, y a pesar de su condición vampírica se dedica a destruir vampiros malvados y a salvar al mundo de las fuerzas del mal. En este juego ha de explorar el castillo de su padre, dominado por otro villano de la serie, y destruir sucesivamente a varios “jefes” demoníacos.

Como se puede ver en la ilustración (fig. 1), el juego es bastante simple visualmente. El protagonista recorre escenarios de lado a lado, y el jugador sólo ha de manejar tres

botones para controlarlo, según corra, salte o luce. Aquí la historia de Alucard, su relación con su padre y las fuerzas del mal no tiene otra función que la de dotar de un significado de fondo a la acción del juego. En este sentido, se trata del nivel narrativo más esquemático que pueda imaginarse, en que la historia sirve para ilustrar tres simples posibilidades de acción. En algunos juegos en que la cantidad de acciones es mucho mayor y hay que calcular decenas de variables (como en un juego de estrategia), la historia es vital para poder situarnos y comprender el contexto y las consecuencias de nuestras decisiones. En este caso, aunque las posibilidades de acción sean tan reducidas, el barniz ficcional de la historia de Alucard, tiene una resonancia importante:

“A fictional world is a semantic construct (that is, it happens in the head of the reader or player) or an idea of a universe prompted by the descriptions told or shown by the text we are engaging with. This means that readers, viewers or players infer that there is an imaginary world where the events they are reading about (or viewing or performing) make sense”. (Nielsen/Smith/Tosca, 2008: 173)



Fig. 1

Esto puede demostrarse con una simple búsqueda en Internet, donde podemos encontrar multitud de páginas web de fans del juego que ofrecen testimonio de la poderosa atracción del universo de *Castlevania*. Quizá la historia no pueda compararse en calidad con una novela de vampiros tradicional, o una película, pero ese mínimo relato ha sido capaz de estimular la imaginación de miles de jugadores, que no se ven a sí mismos pulsando los botones de CORRER, SALTAR o ATACAR sucesivamente, sino explorando un peligroso castillo y realizando acciones heroicas contra las fuerzas del mal.

Leyendo los foros de jugadores entusiastas se hace evidente que lo que más les ha inspirado en su reconstrucción del universo *Castlevania* son los paratextos que

rodean al juego, concretamente las magníficas ilustraciones de la artista Ayami Kojima, que figuran en la caja del juego, así como en los pósters de promoción².

El Alucard de la siguiente imagen (fig. 2) no se parece en nada a la pequeña marioneta de crudos *pixels* que controlamos en el juego, pero los jugadores se identifican con este hermoso joven dibujado según las convenciones del *bishonen*³ más clásico. Kojima ha creado un mundo gráfico extremadamente sugestivo, que se utiliza como marco de la acción en todo el material promocional y las páginas web dedicadas al juego.



Fig. 2

Castlevania: Symphony of the Night es un ejemplo de cómo un juego de puros reflejos y acción muy simple puede convertirse en un exitoso universo de ficción a través del uso de un mínimo encuadre argumental y una campaña de imagen gráfica muy cuidada. Es especialmente notable que el universo gráfico ni siquiera requiere formar parte del juego propiamente dicho, ya que es suficiente su presencia en los paratextos para estimular la imaginación de la comunidad de jugadores. Cientos de fans comentan el juego en los foros *online* dedicados al mismo, y contribuyen con dibujos que imitan el estilo de Kojima y narraciones que expanden el universo del juego con temas que van más allá de los tratados por éste⁴.

² Los dibujos de Kojima también encuadran la acción del juego, como podemos ver en la primera imagen, en que Alucard y Dracula en la versión Kojima enmarcan la pantalla interactiva a la manera de los trípticos medievales.

³ Género de *manga* y *anime* que representa muchachos andróginos de fortaleza y cualidades masculinas y apariencia casi femenina.

⁴ Véanse por ejemplo las historias de *fan fiction* que se inspiran en el juego, como éstas: <http://www.fanfiction.net/game/Castlevania/>

4. *Bloodrayne*: el poder del sonido

Bloodrayne es un juego que pertenece al género de acción, en el que tradicionalmente el jugador ha de vencer a multitud de enemigos y atravesar espacios hostiles a gran velocidad. El género engloba desde los juegos puramente mecánicos de disparar y correr, conocidos como *first person shooters*, hasta aquellos en que la historia juega un papel más importante, y la acción se combina con la resolución de puzzles y acertijos. *Bloodrayne* se sitúa al principio del espectro narrativo de este género, es decir, hay un poco más de narración que en *Castlevania*, pero no se puede hablar de que el jugador participe en una ficción en sentido estricto, ya que no hay ninguna posibilidad de influenciar el desarrollo de la historia.

Bloodrayne es una “damphir” (mitad vampiro-mitad ser humano), que trabaja para una sociedad oculta cuyo propósito es eliminar a los vampiros. También busca a su padre (un rey vampiro) para vengarse, y al final se enfrenta a los nazis. Los distintos niveles son una sucesión de enfrentamientos con hordas de enemigos a los que hay que eliminar mediante el uso de una gran variedad de armas (con espectaculares resultados en cuanto a la abundancia de sangre, cabezas cortadas y otros ingredientes ultraviolentos). Aparte del combate, el único desafío son algunos saltos difíciles, y la mínima intriga de puzzles extremadamente simples (como encontrar un objeto para abrir una puerta).

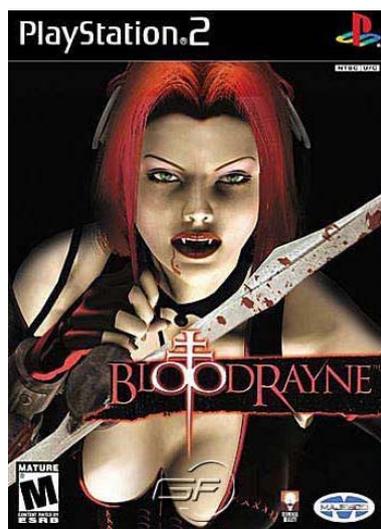


Fig. 3

A pesar de que sus gráficos son más avanzados y el espacio navegable en tres dimensiones, este juego se diferencia poco de *Castlevania*, que también incluye un protagonista vampírico, aunque las posibilidades de combate son más sofisticadas que en el juego de plataforma. La razón por la que lo incluimos aquí es que a través de los sonidos logra crear una atmósfera inquietante y moralmente problemática de la que el anterior carecía. El sistema de combate y el recorrido espacial es totalmente predecible. Incluso la apariencia de Bloodrayne responde a los peores estereotipos del medio: cuero negro ajustado que deja a la vista gran cantidad de piel desnuda, pechos enormes y tacones altos. Lo que distingue a este juego es que combina la violencia extrema de su sistema de combate con una sexualización evidente que se manifiesta cuando Bloodrayne recurre a sus colmillos para acabar con sus víctimas. Cuando el

jugador deja de lado las armas de fuego y pulsa el botón para que Bloodrayne muerda a sus enemigos, la medio-vampira salta sobre ellos enrollando las piernas alrededor de su cintura en una clara postura sexual, y procede a beberse su sangre con gemidos orgásmicos. Las víctimas por el contrario responden con gritos de pavor no por repetitivos menos desagradables. La identificación de violencia, sexo y horror que se produce en este acto insignificante en apariencia (en medio de la orgía sangrienta del juego) es profundamente perturbadora.

Lo que nos interesa de este ejemplo es la capacidad de los videojuegos para recrear atmósferas emocionales complejas a partir de medios muy simples: en este caso los sonidos. La música, la voz y los sonidos ambiente son elementos “económicos” en comparación con los gráficos, tanto en producción como en espacio de almacenamiento. Los gráficos y la animación de *Bloodrayne* son bastante pobres, pero los pocos *bits* que ocupan los sonidos orgásmicos y de horror logran darle al juego una ambigüedad moral que lo distingue de otros similares. Y esto ocurre a pesar de que el resto de los sonidos del juego (doblaje en los diálogos, música, frases de los enemigos) son de calidad ínfima. No abogamos aquí por supuesto por la introducción de este tipo de sonidos en otros juegos, sino que queremos simplemente destacar las posibilidades de esta modalidad, normalmente discriminada tanto en la fase de diseño como en la de programación de los videojuegos.

5. *The Last Sanctuary*: perder el control

The Last Sanctuary es un juego de aventuras, el género más “narrativo” de todos, ya que su esencia es la investigación por parte del jugador de una historia que ya ha sucedido. La mayoría de juegos de aventuras están contruidos alrededor de un esquema detectivesco de exploración de escenas “del crimen”, recogida de objetos sospechosos, resolución de puzles que dan acceso a otras zonas y diálogo con personajes implicados. Suelen dividirse en escenas de investigación que han de concluirse antes de que el juego permita el acceso a la siguiente. De esta manera el avance de la historia está casi totalmente predeterminado, y lo único que puede elegir el jugador es el orden en que visita algunos lugares o la sucesión de las frases con las que interroga a otros personajes y que también están pre-determinadas⁵.

La interacción con un juego de aventuras puede ser bastante limitada, algunos parecen poco más que películas en las que de vez en cuando se le ofrece al jugador la opción de hacer *clik* y así almacenar objetos. En este sentido *The Last Sanctuary* no es excesivamente revolucionario, ya que tiene un argumento muy lineal donde el jugador no elige el orden en que realiza las distintas misiones. La mayoría de los puzles son lógicos, y se resuelven combinando elementos del inventario. Algunos de los puzles han de resolverse dentro de un límite de tiempo, lo que añade tensión al juego, pero en general se trata de una experiencia bastante estática en la que el jugador dispone de tranquilidad para explorar los diversos escenarios. La caracterización de los personajes y los diálogos son bastante mediocres, y aunque el personaje que manejamos, Jonathan Harker, está perseguido por Drácula y sus esbirros, el juego no logra transmitir una verdadera sensación de amenaza.

⁵ Hay algunas excepciones, como la notable de *Blade Runner* que hemos estudiado en Tosca, 2005.

Lo interesante aquí son los momentos en los que el jugador pierde el control del personaje y el juego introduce breves escenas cinemáticas que resuelven la acción iniciada por el jugador. Esto convierte nuestra lenta exploración en una experiencia mucho más dramática, lo que ofrece un incentivo que anima la estática atmósfera del videojuego. Por ejemplo hay una escena en la que nuestro personaje, Jonathan Harker, está atrapado en una escalera y rodeado de vampiros hostiles. Su única opción es saltar a la lámpara de cristales que cuelga del techo. Cuando hacemos clic en la lámpara para indicar que queremos que el personaje se dirija a ella, perdemos el control del juego y se inicia una escena cinemática. Jonathan da un salto espectacular, logra colgarse de la lámpara y ésta se balancea con el impacto, reflejando con sus cristales los rayos de sol que entran por una persiana rota. Estos reflejos que ahora giran por toda la habitación van destruyendo a los vampiros uno por uno, y de pronto Jonathan queda libre de enemigos, con lo que salta al suelo y el juego nos devuelve el control del personaje.

La inserción calculada de breves escenas cinemáticas es un arma excelente para añadir dinamismo y drama a estos juegos tan estáticos. Si bien las escenas cinemáticas tienen sus enemigos, otros como Klevjer destacan su importancia en establecer la atmósfera ficcional del juego:

“The cutscene may indeed be a narrative of re-telling... but more importantly: it is a narrative of pre-telling, paving the way for the mimetic event, making it a part of a narrative act, which does not take place after, but before the event. The cutscene casts its meanings forward, strengthening the diegetic, rhetorical dimensions of the event to come.” (Klevjer, 2002: 200)

Tanya Krzywinska ha destacado también la importancia de estas mini-escenas cinemáticas para crear una atmósfera inquietante en los juegos de terror: la posibilidad de perder el control de nuestro personaje alimenta la tensión de lo inevitable que anima los juegos de terror (Krzywinska, 2002).

Es decir, la pérdida ocasional del control, de la posibilidad de interactuar, tiene en estos juegos un efecto positivo, de creación de una ficción más dramática y satisfactoria que la que normalmente el medio puede ofrecer.



Fig. 4

6. *Origin*: integración perfecta de atmósfera y acción (puzles)

Dracula: Origin es otro juego de aventuras bastante lineal, aunque los gráficos son mucho más cuidados que en el anterior. Está inspirado libremente en *Drácula* de Bram Stoker. El jugador controla a Van Helsing, que aquí es el protagonista e intenta eliminar a Drácula de una vez por todas viajando por el mundo para salvar a Mina. Es un juego lento y de laboriosa exploración espacial (buscando los objetos necesarios en cada pantalla), que sin embargo obtuvo excelentes críticas debido a lo cuidado de su universo gráfico y lo victoriano de su ambientación.

La particularidad de este juego es que los puzles que hay que resolver están siempre relacionados con el tema vampírico. Esto puede parecer una observación banal, pero el género de aventuras es famoso por lo absurdo de sus puzles, que pocas veces tienen relación con la aventura en cuestión. El desafío suele estar en haber encontrado todos los elementos posibles del inventario e ir probando diferentes combinaciones de objetos hasta dar con la combinación acertada que resuelva el puzle en cuestión. En *Origin*, los puzles nos hacen pensar, y aunque también existen tradicionales puzles de inventario, la mayoría tienen una solución argumentalmente satisfactoria, lo que contribuye a la sensación de estar participando en una historia con sentido.

Podemos ilustrar esto con un ejemplo: para abrir una tumba en un cementerio es necesario resolver un puzle que desbloquee la lápida de piedra. Ésta representa a una mujer (una santa) tumbada rodeada de un círculo de figuras extrañas, algunas vestidas de monjes y otras monstruosas en apariencia, y la siguiente inscripción: “*When the saint sacrifices himself to redeem our sins, the demons drink his blood and the pure cry on him.*” Si giramos la manilla de piedra correspondiente a cada figura podemos colocarla en forma de copa (beber) o de lágrima (llorar). Si dejamos beber a todas las figuras demoníacas y llorar a las que parecen monjes, habremos abierto el mecanismo.



Fig. 5

Es posible resolver este puzzle sin utilizar nuestro inventario, sólo armados con nuestra imaginación y una idea básica del universo ficcional en que se desarrolla el juego. La satisfacción de su resolución es también la de ir profundizando en un misterio lleno de sentido, con lo que cada una de nuestras acciones en el juego adquiere un significado ampliado que redime lo tradicional de la mecánica de buscar y hacer clic omnipresente en este juego.

Otro aspecto interesante de la ficción propuesta en *Origin* es el sorprendente final. Después de la confrontación entre Van Helsing (el jugador) y Drácula, en que el vampiro es destruido, hay una escena cinemática en la que Drácula reaparece en casa de Mina y ella le recibe con afecto. Los foros de jugadores discutieron intensamente el significado de este final, que indica la preparación de una segunda parte del juego, pero también de alguna manera anula el significado de la confrontación final. Si Drácula gana aunque hayamos atravesado su corazón con una flecha y lo hayamos visto arder en llamas, ¿cuál era el sentido de la búsqueda de Van Helsing? Los esfuerzos del jugador no son recompensados como mandan los cánones, y esto irritó a muchos de ellos. Las repercusiones de este final crearon una onda expansiva de comentarios exaltados que ha hecho sobrevivir al juego *online* mucho más de lo que su sencillez o innovación técnica prometían, y demuestran que el marco ficcional de la acción del juego es extremadamente importante para lograr una experiencia integrada y satisfactoria.

7. *Bloodlines*: un mundo rico en el que la elección es tuya

Bloodlines es un videojuego de rol, el segundo en una serie derivada de una marca muy conocida de juegos de rol analógicos⁶. Los videojuegos de rol se caracterizan por su énfasis en el desarrollo los personajes. El jugador comienza el juego con un personaje elegido por él mismo, que va obteniendo puntos a medida que realiza las

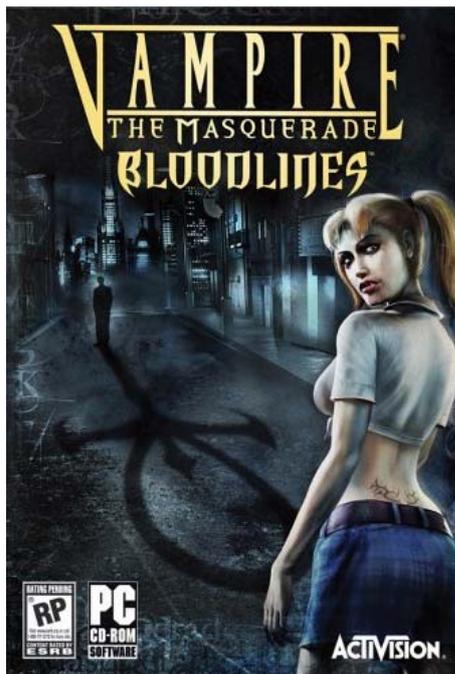
⁶ Es decir, lo que en inglés se conoce como *pen&paper roleplaying games*, juegos de rol en que los jugadores se sientan cara a cara y utilizan libros, hojas y lápices como única tecnología. La marca a la que nos referimos es *Whitewolf*.

misiones, y que luego el jugador decide cómo emplear en la mejora de sus características y habilidades. Existen juegos de rol de un solo jugador y otros multijugador, como el popular *World of Warcraft*. Las misiones pueden ser de combate, exploración, o incluso de resolución de puzzles a la manera de los juegos de aventuras, dependiendo del subgénero. *Bloodlines* se desarrolla en Los Ángeles, donde el jugador ha de sobrevivir en una compleja red de intrigas en la sociedad vampírica, que se asemeja a una familia mafiosa compuesta de múltiples grupos rivales. Es un mundo rico, de cuidados escenarios tridimensionales que el jugador es libre de explorar. La versión de Los Ángeles que presenta el juego es desoladora y decadente. La ciudad resulta un tanto vacía de gente y de tráfico comparada con la real, pero aún así la ilusión de vida está bastante lograda, sobre todo gracias a los personajes secundarios, que son complejos y participan en excelentes diálogos con nuestro personaje.

En este caso lo interesante es que, por primera vez en los ejemplos analizados, la posición del jugador como vampiro comporta elecciones morales. Tanto en *Castlevania* como en *Bloodrayne* la identidad vampírica era una excusa para justificar las habilidades sobrenaturales de los protagonistas, cuya misión era destruir a los vampiros, igual que en *Sanctuary* y *Origin*. En *Bloodlines* sin embargo, el juego comienza con la transformación del personaje humano del jugador en vampiro contra su voluntad. Para sobrevivir en la complicada sociedad vampírica deberá realizar varias misiones para el jefe de los vampiros, pero hay mucha libertad de métodos. Las alianzas que el jugador decida establecer e incluso más adelante las propias misiones, pueden elegirse, de manera que el juego se amolda a las decisiones del jugador, quien también tiene la posibilidad al principio de escoger entre distintos “clanes” de vampiros y así decantarse por estilos de juego propios. La variedad de estilos de juego y las posibilidades de elegir amigos, enemigos y misiones se resuelven con distintos finales según la trayectoria de cada jugador, lo que otorga una profunda satisfacción narrativa, en la que el jugador siente que ha influido decisivamente en el avance de la historia⁷.

Este juego representa pues el nivel más alto de participación narrativa de los examinados, ya que los diseñadores han preparado diversos caminos a través de la historia principal a la manera de los hipertextos clásicos. A la sofisticación narrativa se le une una cierta complejidad moral, ya que las decisiones que resultan en violencia o sexo no son triviales como por ejemplo en *Bloodrayne*, donde se da por hecho que los jugadores protagonistas masacrarán a sus enemigos sin pensárselo dos veces. *Bloodlines* muestra un mundo inquietante en que la violencia tiene su precio y la sexualidad puede corromper. El personaje/jugador no es un superhéroe, sino que ha de luchar por sobrevivir en un mundo hostil poblado de enemigos más fuertes que él, y en el que elegir la respuesta equivocada al dialogar con un vampiro poderoso puede tener consecuencias fatales.

⁷ Críticos y jugadores destacan también que las posibilidades de elección y los distintos finales son una motivación importante para jugar *Bloodlines* múltiples veces y así probar distintos estilos de juego y tomar decisiones diferentes.



Bloodlines logra sumergirnos en el atractivo romántico de la vida al margen de la sociedad, al tiempo que evidencia los peligros de la ley de la selva. Es un juego interesante en sus misiones y en el desarrollo de los personajes, cuya historia recordamos después con la satisfacción de haber participado en algo vivo.

8. Conclusión: el poder narrativo de los videojuegos

Así pues, el poder narrativo de los videojuegos no reside en su capacidad de imitar otros medios (el libro impreso, el cine), sino en crear unos marcos de ficción lo suficientemente sugerentes como para dar significado a la acción de los jugadores. En un medio cuya esencia es la acción descarnada (disparar, correr, resolver puzles o decidir estrategias), no es recomendable intentar codificar la narración en secuencias predeterminadas, controladas por el autor del videojuego. Esto sólo logra destruir la esencia de los videojuegos, que si son demasiado lineales se convierten en malas películas. La acción del jugador no es narrativa en sí, pero puede enmarcarse con éxito de manera que el jugador sienta que contribuye a la creación de un universo de ficción, si no literalmente al menos conceptualmente. La unión de acción y ficción sucede fuera del juego, en la imaginación de los jugadores, espoleada por los ingredientes ficcionales que a la manera de *props* de teatro⁸ recrean el escenario figurado.

En nuestros cinco ejemplos hemos visto que los marcos de ficción pueden establecerse de modos muy diferentes:

- Paratextos: en este caso dibujos
- Audiovisualmente: en este caso sonidos

⁸ La idea de *props* para crear marcos de ficción es de Walton (1990).

- Breves escenas cinemáticas que otorgan dramatismo a la acción
- Coordinación del tema argumental y las acciones del jugador: en este caso puzles
- Creación de un mundo rico donde las acciones del jugador tengan consecuencias reales: ilusión de una ficción viva

No se trata obviamente de una lista exhaustiva, ya que hay otras posibilidades como la que otorga la navegación de mundos virtuales extensos y complejos, en que los jugadores pueden explorar casi infinitamente, realizando misiones e interactuando con otros jugadores, como sucede en los juegos de rol *online*. La introducción de otros seres humanos en la ecuación supone también nuevas posibilidades narrativas, ya que muchos jugadores interpretan sus papeles como si de verdaderos actores se tratara, lo que ayuda a la inmersión en el mundo ficcional. Los jugadores/habitantes de estos mundos virtuales crean sus propias historias además de participar en las misiones del juego: se agrupan en comunidades, viven conflictos internos y con otros grupos, organizan misiones en común, crean alianzas, disfrutan de amistades y hasta viven romances.

Esta capacidad de los videojuegos para evocar y expandir historias es la que nos permite considerarlos objetos culturales a la altura de los demás. Los videojuegos cuentan historias a su manera, historias que no coinciden con los cánones de otros medios, pero que sin embargo tienen el mismo poder de fascinarnos, repugnarnos o hacernos soñar. Y es que parece que la imaginación de los jugadores es capaz de construir mundos maravillosamente complejos a partir de piezas ínfimas, como si el hecho de estar inmersos en esas historias como participantes directos les otorgase una entidad que la pasividad forzosa de los otros medios, en que sólo somos espectadores, no es capaz de igualar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- GELDER, Ken (1994): *Reading the Vampire*. London, Routledge.
- JENKINS, Henry (2003a): "Game Design as Narrative Architecture", en Harrigan, P. y Wardrip-Fruin, N. (ed.): *First Person*. Cambridge, The MIT Press.
- JENKINS, Henry (2003b): "Transmedial Storytelling", en *Technology Review*.
- KLEVJER, Rune (2002): "In Defense of Cutscenes", en *Proceedings from Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Junio 2002.
- KRZYWINSKA, Tanya (2002): "Hands-On-Horror", en Krzywinska, T. (ed.): *ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces*. Londres, Wallflower Press.
- KÜCKLICH, Julian (2003): "The Playability of Computer Games versus the Readability of Computer Games: Towards a Holistic Theory of Fictionality", en Raessens, j. (ed.): *Level-Up Conference Proceedings*. Utrecht, Utrecht University Press.

NIELSEN, Simon-Egenfeldt, SMITH, Jonas-Heide y TOSCA, Susana (2008): *Understanding Videogames*. Londres, Routledge.

TOSCA, Susana (2005): "Implanted memories or the illusion of free action", en Brooker, W. (ed.): *The Blade Runner Experience*. Londres, Wallflower Press.

WALTON, Kendall (1990): *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, MA., Harvard University Press.

VIDEOJUEGOS CITADOS

Canal + Multimedia (2001): *Dracula: The Last Sanctuary*. DreamCatcher Interactive.

Frogwares (2008): *Dracula: origin*.

Konami (1997): *Castlevania: Symphony of the Night*. Konami.

Terminal Reality (2002): *BloodRayne*. Majesco.

Troika Games (2004): *Vampire: the masquerade - Bloodlines*. Activision.