

¿Vino nuevo en odres viejos? El estudio narratológico de los videojuegos

Ángel Joaquín Maisón

Pontificia Universidad Católica Argentina

Resumen: Una de las controversias fundacionales para el campo de estudio de los juegos es aquella en torno al rol que deberían desempeñar las herramientas de la narratología. Se ha cuestionado su capacidad para lidiar con medios interactivos. El fin de esta ponencia es ilustrar una avenida puramente narrativa para el estudio de los juegos, fundada en un reanálisis de la “narración visual” en medios lúdicos. Para ejemplificar este nuevo acercamiento, se compara el relato de la película de animación *Pinocchio* (1940) con el de una de sus adaptaciones a videojuego, revelando profundas diferencias en la focalización, el ritmo y la caracterización del personaje principal. Finalmente, se esquematiza el supuesto problema de la indeterminación ficcional y sus consecuencias para el análisis narratológico de los juegos.

Palabras clave: videojuegos; ludología; narratología; cine; estudios de juegos.

Abstract. One of the foundational controversies for the field of game studies is the one concerning which role the tools of narratology should play. Narratology's ability to cope with interactive media has been called into question. This paper is intended to show an entirely narrative avenue for the study of games, grounded on a reanalysis of “visual narration” in ludic media. To exemplify this novel approach, a comparison is carried out between the animated film *Pinocchio* (1940) and one of its video game adaptations, revealing profound differences in terms of focalisation, rhythm and the features of the main character. Finally, the problem of fictional indetermination is sketched, together with its consequences for the narratological analysis of games.

Keywords: video games; ludology; narratology; film; game studies.

Es harto conocida la parábola que Jesús da por respuesta a los fariseos cuando preguntan por qué no ayunaban los apóstoles. El recipiente débil y viejo (más aún, débil *porque* ha llegado al límite de su vida útil) cede ante la sustancia nueva que lo sobrepasa. Tal parece ser la relación entre la narratología y los videojuegos, siendo estos últimos el elemento desestabilizador con la fuerza para destruir la arbitraria barrera que se les impone. También se evocan términos como

“imperialismo” o “colonialismo” teórico para designar ese vínculo que se percibe como injustificado (Aarseth, 1997, 2001, 2004a, 2004b; Eskelinen, 2001; Juul, 2001; Frasca, 2003). El uso de la metáfora de conquista y opresión no es exclusivo de los *game studies*. Strawson (2004) y Phelan (2005) también han protestado contra las tesis narrativistas en otros ámbitos de los estudios literarios y las humanidades. Un aparente producto de la controversia suscitada por el estudio narratológico de los videojuegos es el debate entre narrativistas y ludologistas, debate que, según Frasca (2003), “nunca ocurrió”. En efecto, es difícil hallar ejemplos concretos de “colonización” en los albores de los *game studies*, del mismo modo que ningún “ludologista” llegó a rechazar por completo el papel de la narración en los juegos. Marie-Laure Ryan, en el primer número de *Game Studies*, se muestra a favor de la colaboración entre ludología y narratología (Ryan, 2001), apoyándose en la diferencia esencial entre un juego como sistema de reglas y el discurso narrativo. Es necesaria, desde esta perspectiva, la separación y coexistencia de dos disciplinas que no permanecerán comunicadas. La narratóloga ha reiterado este punto de vista en trabajos posteriores (Ryan 2005, 2006). Si atendemos a la interpretación de los hechos que hace Frasca (2003), ni Aarseth ni Eskelinen rechazan el estudio narrativo de los juegos, sino que intentan garantizar la independencia de un nuevo campo de investigación enfatizando aquellos aspectos por los cuales se diferencia de otros preexistentes, como pueden ser los estudios de cine. Frasca refiere a la “independencia” (Frasca, 2003, p. 5), palabra que trae connotaciones sugerentes cuando se la contrapone a sus opuestos ideológicos localizados en la Colonia y el Imperio. Pero el binomio está aún por justificar: el mismo Frasca admite que nunca existió un debate entre dos escuelas dogmáticas e intransigentes. En un artículo más reciente, menciona que “el siglo XXI se inaugura con una visión más amplia e interdisciplinaria de esta actividad [el

juego como campo de estudio], dando espacio a los *game studies* o ludología” (Frasca, 2009). Aunque la frase es cierta en sentido estricto, delata la reiterada estrategia de legitimación ya presente en autores como Aarseth.

El consenso ha mudado a lo largo de los años, y el estudio de la narración en los videojuegos ha dejado de ser tabú (Wesp, 2014). Aarseth (2004a, 2004b), por ejemplo, destaca que los videojuegos no son relatos, pero pueden usarse como parte de un relato, referir a relatos externos, o contener relatos. Sin embargo, la frontera entre juego y relato todavía no ha sido delimitada con claridad. Una constante en el debate teórico ha sido la falta de definiciones claras (provisorias o no), tal como señala Eskelinen (2012). Tanto Murray como Ryan, ambas tenidas por “narrativistas”, han evitado ser específicas respecto del significado de términos preponderantes en su empresa teórica, tales como “relato”, “narración”, “historia” e incluso “juego”. Eskelinen considera que la carencia de terminología propiamente académica lleva a una teorización poco rigurosa, que tiene más de retórica vacía que de análisis. Ryan (2006) plantea también la necesidad de dar nueva forma a los conceptos tradicionales de los estudios literarios y fílmicos a fin de incorporar los juegos al paradigma de la narratividad. La propuesta evidencia, según Eskelinen (2012), la poca utilidad del aparato metodológico que se intenta redefinir. Si el sentido común indica que los juegos son de naturaleza distinta a las narraciones, ¿qué podría motivarnos a ampliar el aparato metodológico en lugar de reconocerlo inadecuado?

“Nada”, responden los ludólogos. la narratología se revela innecesaria a la vez que insuficiente.

Creo que es posible afrontar de otra manera los problemas presentados por la escuela ludológica. La definición de conceptos analíticos no es el único modo de

preservar el rigor en la teoría y en la crítica. El mismo Eskelinen sugiere que un vocablo redefinido con poco tino puede volverse un lastre para el estudio serio de los juegos, incluyéndolos en una categoría a la que no pertenecen por naturaleza. De esta objeción se deduce que el campo de lo lúdico está demarcado, en parte, por nuestras prácticas culturales cotidianas. Una definición de “juego” que nos permitiera excluir las escondidas, al igual que una definición de relato que dejara afuera los cuentos recolectados por los hermanos Grimm, estaría bajo sospecha por tener contraejemplos tan evidentes. Si aceptamos que el objeto de estudio está fuertemente determinado por clasificaciones que preceden a la teoría, es oportuno estudiar la relación entre juego y relato a través de la comparación de casos paradigmáticos, poniendo en suspenso la elaboración de una nomenclatura.

Un apunte preliminar de carácter general. “Juego” y “narración” no pueden ser sinónimos ni puede el segundo término incluir al primero, porque hay juegos que, de suyo, no narran. Una y otra vez la crítica ha recurrido a ejemplos como *Pong* o *Tetris*. A menudo se denomina a estos juegos “abstractos”. Conviene aclarar que existen relatos que incursionan en el territorio de lo abstracto, como *Flatland* (Abbott Abbott, 2002), cuyos personajes son objetos matemáticos de una, dos y tres dimensiones. Pero la abstracción de *Flatland* difiere sustancialmente de la que hallamos en *Pong*. En *Flatland*, los cuadrados y las líneas tienen pensamiento, se desplazan, conversan y mueren. No difieren de otros actantes narrativos convencionales. En cambio, los elementos gráficos de *Pong* (dos barras verticales y un círculo blancos sobre fondo negro) refieren a ciertas variables en una estructura reglada que compone el juego. Toda la información que nos transmiten puede interpretarse en términos de lo jugable: la barra se desplaza *porque el jugador la ha movido*. Compárese con el personaje controlado en un juego como *Super Mario Bros.* (1985). El plomero que protagoniza la

aventura porta un significado doble, de modo que las proposiciones “Mario ha ingresado al castillo porque quiere salvar a la princesa” y “Mario ha ingresado al castillo porque el jugador presionó cierto botón” son ambas ciertas. La primera es el contenido de la ficción, la segunda es parte de nuestro mundo.¹ El primer Mario no existe en un sentido convencional, sino que habita en un Reino Champiñón ficticio. Si negáramos la existencia del segundo Mario, caeríamos en un absurdo, porque, a diferencia del Reino Champiñón, el elemento que se desplaza en la pantalla en respuesta a un *input* del jugador es tan real como la consola que se utiliza para producirlo. Sería un grave error conceder el mismo estatus ontológico a las reglas de un juego que a los protagonistas de un relato ficcional.

No es “abstracción”, sino “concretización” de los sistemas de juego lo que ocurre con las dos barras y el círculo. Lo abstracto de las figuras geométricas no refleja el procedimiento semiótico que se pone en práctica a la hora de generarlas e interpretarlas. En otras palabras, el parecido entre *Pong* y *Flatland* se da solo al nivel de la representación gráfica.

Mencioné antes que Mario es el protagonista de un relato. ¿Es un enunciado polémico, introducido a modo de *petitio principii*? Observemos que la discusión gira en torno a la narratividad del videojuego en sí mismo. Nadie rechaza que puedan construirse relatos en torno a la figura de Mario (por ejemplo, a partir de una instancia singular de jugar a *Super Mario Bros.*); como consecuencia, nadie pondría en duda su capacidad de ser convertido en actante. Lo mismo puede decirse respecto de Pinocho tal como aparece en *Disney's Pinocchio* (1996). La posición que afirma que Mario puede protagonizar un relato ficcional no es contraria al ludologismo más empedernido, siempre y cuando no afirmara que el juego es una narración o produce una narración por sí mismo. Hecha esta salvedad, considero que los videojuegos no abstractos sí

producen narraciones, porque parte del *output* audiovisual equivale al de una película, y, por lo tanto, es razonable suponer que transmitirá la misma clase de información. Dando por hecho que existe un modo cinematográfico de narrar, es inaceptable no hacer partícipes a los videojuegos de esta categoría. Una vez que terminamos *Super Mario Bros.*, podemos reconstruir al menos dos relatos. Uno, fáctico, es el de la experiencia de jugarlo, mencionando los “niveles”, el puntaje y otros componentes lúdicos. El otro es una ficción. En ella, un plomero bigotudo vestido de rojo rescata a una princesa a la vez que mata al monstruo que la había secuestrado. En este relato no existe el jugador, las vidas o el puntaje. El segundo relato reconstruido no es otra cosa que una transposición de la narración audiovisual que produce el juego como parte de su *output* gráfico y sonoro. Si damos por válida esta tesis, debemos reconocer la posibilidad de evaluar y comparar en los mismos términos el relato de un film y el de un videojuego, reforzando lo ya mencionado sobre la comparación de casos paradigmáticos. La existencia de narración cinematográfica es rechazada por Eskelinen (2012), por lo cual *Pinocchio* (1940) y su transposición lúdica compartirían la falta de narratividad. La magnitud de tal propuesta ejemplifica una de las dificultades que los *game studies* no han podido sortear: el riesgo de intentar poner fin a problemas muy generales de la narratología en el ámbito restringido de los videojuegos. Baste decir para la tesis defendida en este trabajo es suficiente que lo narrativo de *Disney's Pinocchio* (1996) no se ubique en otra categoría que lo narrativo de *Pinocchio* (1940). Cualquier postulado sobre la presencia o ausencia de la mencionada característica en la película tendrá el mismo impacto en el videojuego, sin que el factor lúdico o una supuesta interactividad interfieran con ello.

Pinocchio (1940) es una reelaboración filmica animada de la historia escrita por Collodi, mientras que *Disney's Pinocchio* (1996) es un videojuego enmarcado en el

género de plataformas y parte de una serie de adaptaciones de clásicos de Disney a cargo de la compañía Virgin Interactive.

La película de Disney es tan narrativa como puede llegar a serlo un film. Que esto no está en disputa nos lo demuestran los sucesivos estudios realizados sobre las diferencias entre la historia que narra Collodi y la que muestra Disney. El fundamento de las comparaciones que hacen Wunderlich (1992) y West (2006) está dado por la posibilidad de transponer, es decir, por la existencia de una historia que puede contarse usando medios diversos. Wunderlich (1992) traza una historia cultural de las adaptaciones del texto de Collodi en los países de habla inglesa, poniendo su atención en la interrelación entre el contexto histórico global y el modo como se muestra el mundo no doméstico. En la versión filmica de Disney influyeron “la experiencia de la [Gran] Depresión y los nubarrones de la guerra que se amontonaban” ²(Wunderlich, 1992, p. 211-212). Es así que, fuera de la casa de Geppetto, no hay sino peligros para el niño de madera, susceptible a todo engaño por su inocencia y buena disposición. West (2006) recoge la lectura de Manganelli, según la cual Pinocho es una versión del *trickster*, figura de transgresión que en su alejamiento del padre inicia su viaje hacia la muerte y posterior renacimiento como ser humano.

A pesar de la atención recibida por las innumerables adaptaciones, mutilaciones y refundiciones de Pinocho, todavía no se ha incorporado el juego de Virgin Interactive al corpus de análisis, quizás porque el ámbito de consumo de los videojuegos es, hasta hoy, más restringido que el de las películas. Ya desde el nombre se reafirma su carácter derivativo y subordinado. Es el Pinocho *de Disney*, no una reformulación del mito, sino una puesta en juego de la versión preexistente. El parecido musical y visual entre ambas representaciones podría conducirnos a creerle al paratexto y dar por hecho que lo único que difiere entre ellas es la interactividad lúdica, ausente en la más vieja de las dos. Esto

es falso: la narración difiere en ciertos puntos clave, y es transformada de tal manera que las apreciaciones de los críticos antes mencionados no pueden extenderse al videojuego. El origen para esta metamorfosis de Pinocho no ha de buscarse en el acto de jugar, sino en elementos propios de la narración, que ciertamente se ven afectados por las convenciones propias de los videojuegos y por las limitaciones tecnológicas de la época. Analizaré las diferencias empleando la nomenclatura específica de Mieke Bal en su *Narratología* (2009) y limitándome a tres aspectos de la historia: la focalización, el ritmo y la caracterización del personaje principal.

En primer lugar, hay que destacar un cambio importante en los objetos focalizados. En *Disney's Pinocchio*, el objeto focalizado siempre es Pinocho. La “cámara” lo sigue cuando salta, cuando cae y cuando corre. Lo vemos desplazarse en todas las direcciones, aunque el sentido canónico en los juegos de plataformas (como en el citado *Super Mario Bros.*) sea de izquierda a derecha. Pinocho va de izquierda a derecha, pero también de afuera hacia adentro, de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda. El clímax de la acción en el último nivel, cuando Pinocho y Geppetto escapan de Monstro, se da en el veloz recorrido acuático de derecha a izquierda. En segundo lugar, la monotonía del focalizador se hace aún más evidente cuando evaluamos el *ritmo* de la historia. Los pasajes dedicados a personajes secundarios son lingüísticos (breves párrafos intercalados entre cada secuencia de juego), mientras que la enorme mayoría del tiempo vemos al protagonista corretear de aquí para allá. Un jugador poco hábil podría acentuar más la diferencia entre el tiempo dedicado a las acciones de Pinocho y a las de los demás personajes. Ritmo y focalización confluyen en un tercer aspecto, la caracterización de Pinocho. El rol de Pinocho como actor es el mismo, en tanto es quien interviene en los eventos funcionales que dan identidad a la *fábula*. Por el contrario, su papel como personaje está renovado por completo. Si el

Pinocho de Disney se caracteriza por la pasividad y debilidad para ser movido por otros, el creado por Virgin Interactive se vuelve capaz de sortear toda clase de obstáculos con saltos y giros, recuperando parte de su identidad como *trickster*. Además, el videojuego es propicio para la producción y repetición de acciones catalíticas. Por ejemplo, en el primer nivel, Pinocho puede conducir un grupo de gallinas hacia un niño. Al encontrarse, el niño y las gallinas se pelean en una nube de polvo. Esta acción puede repetirse una y otra vez sin afectar ningún otro evento de la *fábula*. Pero la presencia de estas pícaras catálisis, a la vez que reafirma la condición central de actor que posee Pinocho, señala su condición de personaje activo capaz de inmiscuirse en la vida de otros y cometer travesuras. Ahora bien, es posible terminar de jugar *Disney's Pinocchio* sin que el héroe lleve a cabo esta y otras tantas catálisis. ¿Cómo puede decirse, entonces, que sea parte de la narración generada por la máquina? En sentido estricto, el número de veces que Pinocho salta o lleva gallinas hacia otro niño no está indeterminado: para cada experiencia de juego hay un relato ligeramente distinto, pero determinado en cuanto a los hechos que se nos muestran, como ya señalaba Aarseth (1997, p. 118), agregando que este “tipo de hueco narrativo no es de hecho un fenómeno narrativo, sino que se relaciona con la estructura del juego de modo fundamentalmente distinto”.³ Está claro que la indeterminación no ocurre al nivel de la narración concretizada al jugar, lo cual no implica que Aarseth tenga razón al hablar de un “fenómeno no narrativo”. Si bien estos espacios vacíos o por rellenar tienen su origen en el sistema de reglas que es un videojuego, son indeterminaciones relativas a los eventos de la *fábula*. Explicar en detalle cómo pueden incorporarse a la teoría narratológica excede los límites de este trabajo. Aun así, es prudente analizar los relatos producidos por videojuegos considerando tanto la presencia como la ausencia de las

catálisis posibles, cuya indeterminación en el nivel lúdico no puede tomarse como evidencia contra la narratividad, ya que no hacen más que reafirmarla.

La brevísima comparación efectuada pone de manifiesto que el mundo exterior de *Disney's Pinocchio*, aunque peligroso, es vencido a cada momento por el héroe, que nunca pierde el control sobre el desarrollo de la acción. Queda establecida también la posibilidad y la pertinencia de un estudio plenamente narratológico de las narraciones generadas por videojuegos, sin confundir el plano de la interacción con el de la recepción del relato y aplicando solo los conceptos relevantes a este último. Los juegos no solo inspiran narraciones al jugador, sino que, en muchos casos, las producen como parte esencial de su *output*. Los sistemas de reglas de los videojuegos acarrean convenciones narrativas específicas que pueden convertirse en un interesante material de estudio para la narratología.

Referencias bibliográficas

- Abbott, E. & Stewart, I. (2002). *The annotated flatland: A romance of many dimensions*. Cambridge, MA: Perseus Pub.
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. J. (2001). "Computer Game Studies, Year One". *Game Studies*, 1(1). Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, E. J. (2004a). "Genre trouble". *Electronic Book Review*, 3. Recuperado de <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>
- Aarseth, E. J. (2004b). "Quest games as Post-Narrative Discourse". En Ryan, M. L. (ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling*. (pp. 361-376) Lincoln: University of Nebraska Press.
- Bal, M. (2009). *Narratology. Introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Disney's Pinocchio [Software]. (1996). Virgin Interactive.
- Disney, W. (Productor) & Luske, H. S., & Sharpsteen, B. (Directores). (1940) *Pinocchio* [Película]. Estados Unidos: RKO Radio Pictures.

- Eskelinen, M. (2001). "The Gaming Situation". *Game Studies*, 1(1). Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext poetics: The critical landscape of new media literary theory*. New York: Continuum.
- Frasca, G. (2003). "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place." Recuperado de http://www.ludology.org/articles/frasca_levelUP2003.pdf
- Frasca, G. (2009). "Juego, videojuego y creación de sentido: una introducción." *Comunicación*, 1(7). Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf
- Juul, J. (2001). "Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives" *Game Studies* 1(1). Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2011). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge MA: The MIT Press.
- Ryan, M. L. (2001). "Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media." *Game studies*, 1(1). Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/ryan/>
- Ryan, M. L. (2005). "Narrative and the split condition of digital textuality." *Dichtung Digital*, 35. Recuperado de <http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Ryan/>
- Ryan, M. L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Strawson, G. (2004) "Against Narrativity". *Ratio*, 17: 428-452. doi: 10.1111/j.14679329.2004.00264.x
- Super Mario Bros [Software]. (1985). Nintendo of America Inc.
- Phelan, J. (2005). "Who's Here? Thoughts on Narrative Identity and Narrative Imperialism". *Narrative*, 13(3): 205-210. The Ohio State University Press. Consultado en la base de datos MUSE el 30/5/2016.
- Wesp, E. (2014). "A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of 'Narrative' Media" *Game Studies* 14(2). Recuperado de <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>
- West, R. (2006). "The Persistent Puppet: Pinocchio's Afterlife in Twentieth-Century Fiction and Film." *Forum Italicum: A Journal of Italian Studies*, 40(1), 103-117. doi:10.1177/001458580604000107
- Wunderlich, R. (1992). "The Tribulations of Pinocchio: How Social Change Can Wreck a Good Story." *Poetics Today*, 13(1), 197-219. doi:10.2307/1772798

¹ Esta conceptualización bipartita es similar a la de Juul (2011), a cuyo texto no tenía acceso al momento de presentar este trabajo. Por otra parte, el análisis conceptual

que dicho autor hace de la narración en videojuegos tiene notables diferencias con el mío.

² En el original, “[...] the experience of the Depression and the clouds of war amassing at the time”. Las traducciones de citas son mías.

³ “[...] what Buckles and others see as a type of narrative gap is in fact not a narrative phenomenon but is related to the game’s structure in a fundamentally different way”.