

Mirar y jugar

Diálogos posibles entre series televisivas y videojuegos

E. PABLO MOLINA AHUMADA
FFyH y FL, Universidad Nacional de Córdoba
Becario Posdoctoral CONICET

Resumen

Este trabajo se propone indagar las posibilidades de diálogo y expansión del videojuego y la serie televisiva, considerando algunos ejemplos (*Lost: Via Domus*, Ubisoft, 2008; *Life is Strange*, Dontnod, 2015; y *Quantum Break*, Remedy, 2016). El objetivo es abordar el modo en que videojuegos y series televisivas pueden ser colocados en situación de diálogo, reconociendo cómo esos lenguajes son resultado de procesos históricos de tensión y confluencia entre formas de representación, como la literatura de masas, el cine y la animación; y posibilidades de los canales de circulación de esos textos, como los periódicos, la televisión y los nuevos medios digitales. Tras comentar los rasgos de los ejemplos y el modo en que se vinculan con la lógica de la serie televisiva en cada caso, nuestra intención es señalar algunas modalidades de relación entre los textos que revelan formas de expandir los sistemas de representación literaria, televisiva, cinematográfica y videolúdica.

Palabras clave

<videojuegos> <representación> <series televisivas>

Abstract

This work proposes to investigate the possibilities of dialog and expansion of the video game and the television series, considering some examples (*Lost: Via Domus*, Ubisoft, 2008; *Life is Strange*, Dontnod, 2015; y *Quantum Break*, Remedy, 2016). Our aim is to approach the way



Fecha de recepción: 14 Oct. 2017 - Fecha de aceptación: 5 Nov. 2017
Representaciones, Vol. XIII, Nº 2 - Nov. 2017, pp 37-59
© SIRCA Publicaciones Académicas - leminhot@gmail.com

in which video games and television series can be placed in situation of dialog, recognizing how these languages are a result of historical processes of tension and confluence between forms of representation, as the literature of masses, the cinema and the animation; and possibilities of the channels of traffic of these texts, as the newspapers, the television and the new digital media. After analyzing some features of the examples of video games and the way in which they link themselves with the logic of the television series in every case, our intention is to propose some modalities of relation between the texts that can reveal ways of expanding the representation systems of literary, television, cinematographic representation and video games.

Key Word

<videogames> <representation> <TV Series>

1. La serie como lógica de producción: del folletín a la televisión

Este trabajo se propone indagar las posibilidades de diálogo y expansión del videojuego en la serie televisiva y viceversa, atendiendo al conjunto de rasgos expresivos de ambos lenguajes y considerando en particular algunos casos que analizaremos. Coincidimos en este cometido con Carrión (2014) cuando señala que el estudio de videojuegos o series televisivas como “literatura expandida” no solo supone su incorporación al campo de estudios narrativos sino que *también significa observar la producción cultural de nuestros días con una mirada comparativa, que establece conexiones, que crea redes y que las pone en contexto de la historia, generadora constante de diferencia entre textos más o menos afines.* (Carrión, 2014: 49, cursiva en el original).

Nuestro recorrido parte de problematizar el concepto de “serie” como esquema general reconocible en distintos textos de la cultura, para luego abordar específicamente el modo en que videojuegos y series televisivas pueden ser colocados en situación de diálogo, reconociendo el modo en que esos lenguajes son el resultado de procesos históricos de tensión y confluencia entre otras formas de representación cultural, como ser la literatura de masas, el cine y la animación; y horizontes de posibilidad habilitados por los canales de circulación de esos medios,

como los periódicos, la televisión y los nuevos medios digitales. Finalmente, tras comentar tres ejemplos de videojuegos legibles a partir de la lógica de la serie televisiva (*Lost: Via Domus*, Ubisoft, 2008; *Life is Strange*, Dontnod, 2015; y *Quantum Break*, Remedy, 2016), nuestra intención es subrayar la conveniencia de empezar a vislumbrar la confluencia entre videojuego y serie televisiva como lógica de representación expansiva no solamente para el campo literario, sino también televisivo, cinematográfico y videolúdico.

Resulta provocador para iniciar nuestra tarea partir de la idea de Jorge Carrión (2014) acerca de la construcción de secuencias o “series” como un invento decimonónico, producto de cambios fundamentales en los modos de producción y difusión de la literatura, que provocaron profundas transformaciones en la recepción y valoración cultural de esos textos.

Según explica Arnold Hauser (1957), la creación a partir de 1836 de un sistema de suscripción a un precio muy bajo complementado con anuncios y avisos publicitarios por algunos períodos parisinos como *La Presse* o *Siècle*, marca el inicio de una nueva modalidad de relación con el público lector que establece como premisa la captación de su atención e interés para garantizar el sostenimiento económico del medio. Las novelas por entregas constituyen sin duda el mayor atractivo de estos medios.

Leída por todas las clases sociales sin distinción de oficio, clase, género o edad, la novela por entregas materializa lo que Karin Littau (2008) considera una variación no cualitativa sino cuantitativa de la lectura, de una lectura intensiva a otra extensiva. Según la autora, a partir de 1850 la aparición de este nuevo público consumidor que abarca todas las clases y géneros impulsó también un cambio profundo en la valoración de la función del texto ficcional, ya no valorado solamente por su impacto o finalidad moral, sino por el hecho de que ofrece una posibilidad para relajarse y entretenerse en el contexto de la gran ciudad. La aceleración de los tiempos de lectura, publicación y escritura provocan la transformación de la ficción literaria en un fenómeno de masas que engendra, como su figura patológica, la del “lector apasionado” que lee en demasía, de manera exagerada y fragmentariamente, presa de una “adicción a la lectura” que fue recurrentemente criticada durante el siglo XIX y relacionada con la aceleración de los estímulos en la nueva

vida metropolitana (Littau, 2008: 44-48).

La profesionalización del oficio de escritor por la creciente demanda de algunos autores (Dumas, Sue) incentivó a su vez el surgimiento de asociaciones con autores colaboradores para la elaboración de productos en serie, lo que provocó el surgimiento de auténticas fábricas literarias que garantizaban la producción casi mecánica de novelas para ser entregadas en fecha. La novela de folletín opta por lo exagerado y picante, lo crudo y exótico para cautivar la atención. Los caracteres y acciones son estereotipados y se construyen según un molde fijo de inspiración dramática que recurre a la presentación interrumpida, rebuscada y articulada en escenas para mantener la intriga del público a lo largo del tiempo.

Esta estructura de la novela de folletín, condicionada por las condiciones de producción y el horizonte de lectura generado por las nuevas reglas de circulación de los periódicos y sus modos de relación con el público lector, define uno de los rasgos que también aparece en la serie televisiva del siglo XX: aquello que Umberto Eco (1997) denomina el “esquema iterativo” o serie de acontecimientos que se repiten según un esquema fijo. Iterativo significa que cada acontecimiento reanuda el acontecimiento anterior, concatenándose e ignorando el final del mismo.

La forma iterativa es característica de la narrativa popular y funciona en la narrativa de consumo actual como un mecanismo de evasión y distención por el placer que provoca *el rechazo del desarrollo de los acontecimientos, en un sustraerse a la tensión pasado-presente-futuro para retirarnos a un instante, amado precisamente por su repetición*. (Eco, 1997: 246). En este punto de la argumentación, Eco señala una diferencia fundamental en el mecanismo de la iteración de la novela del XIX con las formas narrativas de la actualidad, que constituyen mensajes de una “alta redundancia”. Si la novela por entregas ofrecía información novedosa en una sociedad de mensajes cargados de redundancia, en la sociedad industrial contemporánea esta “narrativa de redundancias” representa una “indulgent” invitación a la distención del consumidor sometido a fluctuación constante de información por las *sacudidas intensas, reasentamientos de la sensibilidad, adecuaciones psicológicas y recualificaciones de la inteligencia* (Eco, 1997: 248) de la cultura actual.

Ciertamente, el problema político específico de la iteración surge para Eco ante la conversión de este esquema de entretenimiento evasivo en norma de producción de todo texto cultural, pues no sólo se estaría solidificando así la comunicación de determinados contenidos ideológicos, sino contribuyendo además a expresar a través de esa estructura circular y estática *un mensaje pedagógico sustancialmente inmovilístico* (Eco, 1997: 249). La regularidad del esquema argumental y el cliché de personajes y acciones acabaría mostrando que nada acontece realmente en esa “saga” de tópicos genéricos.

Son estas las características que Gómez Ponce (2017: 92) retoma en su estudio para definir el fenómeno de “serialización” como una continuidad prolongada que puede adoptar diversas formas narrativas: series concatenadas a partir de un mismo hilo narrativo, series diferentes en cada episodio aunque unificadas por el reciclaje de personajes, series autoconclusivas que finalizan al terminar la temporada, y series spin-offs que surgen del desprendimiento de algún personaje o asunto de la principal.

El carácter episódico de las series televisivas se fundamenta también en lo que Gidsen (1999) considera un “dilema continuo” de los programas emitidos a través de la televisión: el de la publicidad. Para captar el interés de la audiencia los programas deben evocar sentimientos, incentivar estados emocionales y estimular las pasiones pero, en el mismo momento en que los televidentes despiertan la curiosidad intelectual *y se autopermiten ser atrapados por el miedo o la ansiedad, el amor o el odio, el terror, el asco o la rabia, tan pronto como están en el camino de ser vencidos por la carcajada o de ser ahogados por las lágrimas* (Gidsen, 1999: 110), se los redime con la publicidad y se renuncia así a conseguir cualquier profundidad verdadera y dramática.

La finalidad de entretenimiento y reposo del medio televisivo se complementa entonces también con este aprendizaje de la atención liviana en ambientes agradables, conocidos y no amenazadores. En extremo, la televisión opera según Gidsen una suerte de insensibilización sistemática por imágenes que acaba configurando una situación óptima para la modificación masiva del comportamiento a través del espectáculo continuo.

Es decir que más allá de la coincidencia en los esquemas

iterativos de la novela por entregas y la serie televisiva, una diferencia fundamental entre ellas es esta diferencia del poder simbólico de la TV como configurador cultural. Carrión (2014) subraya esta dimensión política y la define como una estrategia occidental (fundamentalmente estadounidense) para mantener a EEUU como centro simbólico mundial ante su panorama de decadencia económica desde 1980 frente a los mercados orientales: *Las series son el penúltimo intento de los Estados Unidos por seguir siendo el centro de la geopolítica mundial. Como económicamente ya no es posible, los esfuerzos se canalizan hacia la dimensión militar y simbólica del imperio en decadencia. La teleficción documenta, autocrítica, esa deriva doble: geopolítica y representacional.* (Carrión, 2014: 19). Esta afirmación dialoga perfectamente con la idea de Barker (2003) de que los significados producidos por la interacción con los textos televisivos se imbrican con los proyectos identitarios de las personas: el medio televisivo se basa en la paradoja de permitir desplazarnos y conocer otras identidades culturales pero sin necesidad de salir de nuestra casa, como una especie de recurso “proliferador” de identidades culturales.

El alcance planetario de la televisión como medio que vehiculiza las narrativas seriales permite dimensionar su papel como constructor de identidades, poniendo en circulación todo un conjunto de representaciones de clase, género, raza, edad y sexo que deben negociar su significado en la multiplicidad de contextos donde acontece el consumo de esa serie (Barker, 2003: 277). Así, por ejemplo, el trabajo de la antropóloga Lila Abu-Lughod (2006) en comunidades de mujeres en el norte de Egipto que consumen telenovelas del Cairo permite comprender la omnipresencia de la televisión en las vidas e imaginarios en el cotidiano contemporáneo, pero cuyo mensaje es transformado por la forma en que los sujetos enmarcan sus experiencias televisivas y por la manera en que su realidad cotidiana modula y equilibra esos mensajes: *Tomar a la televisión en serio nos fuerza a pensar sobre la ‘cultura’ no tanto como un sistema de significados o incluso como una forma de vida, sino como algo cuyos elementos son financiados, producidos, censurados y retransmitidos a través de una nación, o incluso más allá de fronteras nacionales.* (Abu-Lughod, 2006: 132).

Complementando la visión de Barker, la televisión entonces se presenta como el medio contemporáneo más potente para traspasar

fronteras y multiplicar las posibilidades de encuentro entre visiones de mundo, sensibilidades e ideas, negociaciones y luchas de sentido que acontecen entre sujeto y texto televisivo en cada pantalla. No es posible aislarse del mundo de la televisión pues, incluso si apagáramos el aparato, no sería posible anular ese entorno televisivo (Gidsen, 1999: 105) o *iconosfera* (Cohen-Séat cit. por Eco, 1997: 333) en la que vivimos.

2. Animación, videojuegos y series televisivas

Pero así como la construcción en serie es un invento decimonónico que explica, por ejemplo, la novela por entregas, sería imposible entender la serie televisiva actual y su relación con textos de la cultura contemporánea como los videojuegos si no introdujéramos al cine como lenguaje común entre ambos.

De hecho, según la tesis de Manovich (2006: 398), existe cierta analogía entre la lógica industrial de la cadena de montaje fordista, basada en la separación del proceso productivo en grupos de actividades simples, repetitivas y en secuencia; y la lógica de producción cinematográfica que sustituye los modos de narración gráfica y de la pintura por una historia en secuencia, una cadena de montaje de planos que son colocados en la pantalla uno tras otro. El cine nació con la intención de captar la imagen en movimiento y los aparatos no automáticos que realizaban esa tarea durante el siglo XIX se basaban en la creación y animación manual de pinturas y dibujos. Es recién a fines de ese siglo cuando la combinación de generación automática de imágenes y proyección automática marca el nacimiento del régimen mecánico del ojo del cine, que sostiene la lógica de la construcción en serie pero elidiendo la variabilidad en la representación ocasionada por la participación del cuerpo en las proyecciones: *Una máquina igual que una cinta transportadora era la que escupía ahora las imágenes, todas las cuales compartían una misma apariencia y tamaño y se movían a idéntica velocidad como una fila de soldados en un desfile.* (Manovich, 2006: 370).

La introducción del régimen automático de la máquina en el proceso de representación cinematográfica ocasionó la eliminación de la distancia entre espacio y movimiento de imágenes, compaginando

fondo con imagen en movimiento; además, los bucles repetidos podían volverse mucho más extensos. En conjunto, la orientación de la representación cinematográfica adopta la tarea de eliminar toda referencia al artificio pictórico, convirtiendo así a la animación que antes había servido de sustrato al cine en su pariente bastardo y en el espacio rezagado donde quedaron depositadas las técnicas decimonónicas de la imagen en movimiento que el cine utilizó pero deseaba elidir.

Esta distinción entre la animación como técnica que hace del artificio su característica fundamental y el cine como técnica que escamotea toda elemento que delate su proceso de producción para fingirse como simple registro de la realidad, aparece en la conceptualización de Iuri Lotman (2000a, 200b) acerca de ambos lenguajes culturales.

La reflexión de Lotman acerca del cine parte de considerar el caso de ciertos lenguajes o sistemas codificantes en un sistema cultural dado que adquieren rango de metasistema o metamecanismo regulador del trato interno de los distintos lenguajes en esa cultura, al aportar un sentido de isomorfismo que organiza la complejidad del sistema total. A la función de constituir un sistema de representación de construcción de “modelos de mundo” (modelización), se suma la metafunción de devenir un sistema modélico universal de los diversos modelos culturales.

El cine opera para Lotman como un metasistema, fundamentalmente a partir del siglo XX, por su capacidad de recuperar, por ejemplo, algunas de las metafunciones que otro metasistema de la cultura, el mito, desempeña. Así, el montaje de cuadros-retratos con primeros planos que hace posible el cine, además de la fotografía de objetos y personajes, recupera la especificidad del mundo mitológico que se basa en la construcción de un espacio de nombres propios. A través del primer plano, *el cine nos traslada a un mundo donde todos los personajes –tanto amigos como enemigos- tienen con el espectador relaciones de intimidad y de conocimiento de cerca y en detalle* (Lotman, 2000a: 134), generando así un sistema de relaciones de familiaridad e intimidad que aproxima al cine al mundo del mito.

La otra propiedad del cine que favorece esta metafunción mitológica radica en la inclusión de textos codificados por otros sistemas codificantes (como la pintura, la literatura, la música, etc.), aunque manteniendo la peculiaridad semiótica de esos textos dentro

de un mecanismo general de modelización. El efecto semiótico del cine es la complejización de los objetos que penetran en el mundo representado, confiriéndoles cualidad de objeto semiótico paradójico, es decir, un objeto capaz de mostrarse como objeto semiotizado y como parte de procesos expresivos más complejos y desarrollados. Lo que subraya Lotman con este razonamiento es la capacidad del cine de funcionar como metalenguaje neomitológico de la cultura mediante la construcción de objetos semióticos como modelos universales.

El lenguaje de los dibujos animados o animación representa para Lotman (2000b) otro sistema de modelización atendible que, aunque ubicado en una posición periférica dentro del sistema general del arte cinematográfico, posee rasgos artísticos diferenciadores del lenguaje del cine. Si bien ambos lenguajes se basan en el movimiento de la imagen, la animación de fotografías o de dibujos conduce a modelizaciones opuestas. A la fotografía se le atribuye un carácter específico de exactitud mimética con respecto a la realidad representada y esa propiedad fundamenta la ilusión de realidad que debilita en el cine la percepción de los mecanismos del montaje o de la toma, por ejemplo, como convencionales.

El lenguaje de la animación no oculta al espectador que opera con signos de signos, subrayando como rasgo sensible la naturaleza artística del dibujo y no atenuando el carácter convencional del lenguaje, a diferencia de la fotografía que se aspira a la mimesis exacta. Esto hace particularmente proclive al lenguaje de los dibujos animados a la expresión de matices de ironía y de niveles de ficción diferentes a los de otros lenguajes.

Las nuevas tecnologías digitales que constituyen la matriz de producción de textos como los videojuegos representan, según el planteo de Manovich (2006), un retorno a las técnicas de la animación y a vincular al lenguaje del cine con lo pictórico. A partir de 1990, la primacía de los efectos especiales confirma el surgimiento de una nueva lógica para la cinematografía digital que hace posible, por ejemplo, la creación de escenas sin filmar una realidad física; la igualación en píxeles y consiguiente indiferenciación entre metrajés de acción real o diseñada por computadora; la plasticidad y elasticidad de las filmaciones de acción real que pasan a constituir materia prima de un largo proceso productivo; y la imbricación de montaje y efectos

especiales como proceso simultáneos. El surgimiento del videojuego, con fuerza a partir de 1980, marca para Manovich el nacimiento de un género específico, el cinegratográfico, con el claro objetivo de duplicar el realismo cinematográfico por parte de las industrias informáticas y del entretenimiento.

Así es como los aportes de Lotman y Manovich nos permiten entender la línea de continuidad que existe entre el cine de carácter fotográfico y el de animación con las películas interactivas y los videojuegos: se trata de un desarrollo del lenguaje cinematográfico que, a partir de las tecnologías de procesamiento y representación digital de datos, vuelve a reencontrarse con las técnicas gráficas y pictóricas del cine decimonónico, y expande a su vez sus posibilidades semióticas mediante los mecanismos específicos del lenguaje de los videojuegos.

El videojuego es un texto digital de formato audiovisual que tiene, principalmente, una finalidad lúdica. Es un programa informático que requiere para su funcionamiento de varios elementos: un conjunto de instrucciones y procedimientos programados; una computadora o *hardware* informático para hacer correr ese programa (una PC, una consola o cualquier dispositivo que tenga una pantalla) y un jugador/a que haga funcionar el texto. Espen Aarseth (1997) ubica al videojuego dentro del concepto más abarcativo de “cibertexto”, que es entendido como una “máquina” o artefacto mecánico capaz de manipularse a sí mismo y manipular al lector para la producción y consumo de signos. En esa máquina, la actividad del usuario humano es un componente imprescindible para poner en funcionamiento los procesos semióticos. La retroalimentación o feedback hombre-máquina constituye el rasgo distintivo de lo que en el videojuego se llama “interactividad”. Sin embargo, decir que el videojuego es interactivo es correcto pero no suficiente, pues interactivo es también un procesador de texto. Deberíamos agregar entonces un segundo rasgo, la inmersión, señalando con esto que el videojuego busca delimitar un contrato ficcional específico con el usuario/lector, contrato que aproxima al videojuego a otras formas ficcionales inmersivas como la literatura, el cine u el arte en general.

El concepto de “cibertexto” de Aarseth debe mucho al campo de la cibernética y lo que busca es subrayar la organización mecánica del texto y la actividad del lector como componentes del proceso de

significación. Esa actividad lectora ha sido prevista por el programa y su realización actualiza una opción entre varias. Aarseth plantea que a diferencia de otros textos, el héroe está en constante riesgo de expulsión o fracaso en ese mundo virtual porque también el lector cibertextual lo está. ¿Significa esto que el jugador es co-autor de ese texto o que, como señalan algunas posturas optimistas los nuevos medios empoderan al lector de tal forma que lo convierten en participante del proceso de creación? Probablemente no, pues lo que resulta más adecuado aquí es entender que lo que desarrolla el jugador en el juego es más bien una “actuación”, tal como lo entiende Janet Murray (1999). Esto implica que el juego actualiza situaciones previamente programadas, entre las cuales se realiza una. Lo que posee el jugador es cierto margen de maniobra, posibilidades de elección pero no de creación, lo que nos lleva a la pregunta acerca de la estructura narrativa y el trasfondo ideológico que condicionan ese margen de maniobra en los juegos. El carácter “half real” o a medias real de los mundos de ficción generados en los videojuegos (Juil, 2011) implica la construcción de sistemas de reglas estrictas en mundos ficcionales virtuales, lo que intensifica el carácter mimético en algunos casos aunque sosteniendo en todo momento la idea de que lo que acontece en el mundo del juego no tiene consecuencias ni efectos sobre el mundo cotidiano que transcurre fuera del juego.

Si pensamos a su vez las series televisivas como textos audiovisuales de carácter cinematográfico, estructurados episódicamente a partir de la lógica del medio televisivo que condiciona el desarrollo de esa textualidad, podemos vislumbrar algunos puntos de contacto con el videojuego a partir de este desenvolvimiento histórico que hemos venido trazando entre los lenguajes de la literatura de masas, el cine y la animación. La pregunta que emerge con fuerza ante este escenario de lenguajes artísticos y posibilidades mediáticas es de qué manera, por ejemplo, el diálogo entre videojuegos y series televisivas podría fecundar formas de expansión no sólo de esos dos lenguajes, sino para el conjunto de sistemas de representación implicados por esas textualidades.

Janet Murray (1999) ha sido una de las autoras pioneras en imaginar horizontes posibles para la narración a partir de la fusión entre televisión y narración interactiva de videojuegos o, por utilizar

una categoría que ella propone, los puntos de confluencia entre televisión y lo que ella denomina “ciberdrama”. Según Murray, las posibilidades inmersivas de la realidad virtual de los mundos generados por computadora llevará a construir entornos virtuales que extiendan el mundo ficticio de la serie, de tal modo que *proporcionarían escenarios adicionales para la acción dramática o un desarrollo más pormenorizado de los personajes o de hechos a los que meramente se hace referencia en la serie de televisión (...) dándole profundidad a la ilusión de inmersión.* (Murray, 1999: 265).

Murray reconoce una suerte de continuidad entre el ciberdrama y la novela por entregas del XIX, pues la tarea de captación del interés de los lectores de una serie volvería a ser un objetivo de relevancia, facilitado esta vez por una diversidad de recursos para recopilar sus opiniones y expectativas: *En la era victoriana, quizá la cima de la escritura de novela en inglés, los escritores solían publicar en entregas semanales o mensuales que luego se reunían y se volvían a lanzar como libros. Los ciberautores estarían en una posición similar, y tendrían la misma ventaja de escribir para dos tipos de audiencias; los espectadores diarios que necesitan suspense y satisfacción en cada episodio, y los espectadores a largo plazo, una audiencia que buscaría una historia coherente como un todo más amplio. Pero el autor digital también tendría en cuenta a una tercera audiencia: el espectador-navegador que disfruta siguiendo las conexiones entre las diferentes partes de la historia y descubriendo las múltiples disposiciones del mismo material.* (Murray, 1999: 267).

Frente a este panorama imaginado por Murray podríamos señalar tres situaciones en particular que vamos a recorrer a partir de ejemplos: el primero es el caso de un videojuego que toma el asunto de la serie y expande el mundo ficcional ofreciendo la posibilidad de conocer y desenvolver la peripecia de un nuevo personaje en el universo narrativo ya creado. Para este caso ejemplificaremos con el videojuego *Lost: Via Domus* (Ubisoft Montreal, 2008).

El segundo caso es el de videojuegos que adoptan el esquema iterativo de la serie para proponer la construcción secuencial y gradual de una trama, con la particularidad de ofrecer opciones argumentales distintas que van construyendo una historia específica de acuerdo a las decisiones que vaya tomando el jugador y cuyo efecto será visible

parcialmente, según sean reveladas las consecuencias de las decisiones. La construcción episódica y la ramificación argumental colaboran aquí para la elaboración de una narración compleja, ensamblada a partir del conjunto de decisiones del jugador en un texto que hibrida al videojuego con la serie. Un buen ejemplo para trabajar esta construcción de videojuegos seriados es *Life is Strange* (Donnod, 2015).

El tercer ejemplo apunta a señalar una suerte de simbiosis o estado de convivencia plena del videojuego con la serie, mediante un ejemplo de un juego que ofrece instancias interactivas donde acontecen decisiones claves, e instancias de carácter cinematográfico que complementan el argumento del juego y son ofrecidas como *cutscene* para interconectar las partes de juego, pero que adoptan una forma variable según las decisiones que se hayan efectuado en cada entrega. La amalgama produce un texto novedoso que establece una relación simbiótica entre serie y videojuego, de tal modo que el juego modifica la serie y, a su vez, la serie condiciona el modo de avanzar en el juego. Este formato se aproxima quizá a la serie interactiva que imaginó Murray y que parece efectivizar una expansión del horizonte de lo literario, de lo cinematográfico, de lo televisivo y del propio videojuego. El ejemplo a comentar en este caso será *Quantum Break* (Remedy Entertainment, 2016).

3. La “saga” de *Lost*

En un estudio anterior (Molina Ahumada, 2011: 29-53), hemos propuesto concebir la “saga” como un género narrativo cuya singularidad radica en el modo organizativo y el nivel de complejidad que adjudica a los elementos compositivos claves tales como un escenario o geografía territorial compleja y extensa; y un conjunto de relaciones genealógicas entre personajes que permiten el trazado de ciclos, clanes e interacciones para ese mundo social denso y poblado. El término “saga” se aplica entonces adecuadamente a la operación ficcional desarrollada por la serie televisiva *Lost* (ABC, 2004-2010), a lo largo de los 121 episodios organizados en 6 temporadas, donde se narran las vivencias de los pasajeros sobrevivientes de un accidente aéreo en una isla aparentemente desierta donde ocurren hechos sobrenaturales.

La serie adopta varias técnicas narrativas *flashbacks* y, a

partir de la cuarta temporada, *flashforwards* y *flashsideways* que van incrementando la información acerca de la biografía de los personajes, así como información sobre la isla. Otra de las técnicas consiste en la focalización en distintos personajes, configurando así una trama enriquecida por la polifonía de miradas y voces en torno a los sucesos que vinculan a estos personajes. Estas técnicas son las que fueron retomadas para la elaboración del argumento del videojuego de acción *Lost: Via Domus*, producido por la empresa Ubisoft y los productores de la serie televisiva, Cuse y Lindelof. El juego incorpora un personaje que no es mencionado en la serie, Elliot Maslow, un periodista con amnesia que a través de los hallazgos en la isla, la interacción con otros y los *flashback*, podrá recuperar la memoria y encontrar el “camino a casa” que anticipa el título. El juego recupera escenarios y personajes fundamentales de las temporadas 1, 2 y 3 de la serie con los cuales deberemos interactuar para poder completar el objetivo del juego.

Las acciones previstas por el juego para el héroe son conversar, explorar, completar puzzles, fotografiar y recolectar objetos para activar los recuerdos bloqueados por la amnesia del personaje, en un marco de locaciones que reproduce muchos de los escenarios paradigmáticos de la serie, aunque ligeramente modificados para ofrecer mayores dosis de acción al juego. La trama incorpora una serie de personajes nuevos y recupera, a su vez, personajes de la serie como Jack, Kate, John Locke, Sawyer, Charlie, Sayid, Hurley, Sun y Jin, Benjamin Linus, Juliet, Michael, Claire, Tom, entre otros.

Pero el juego no sólo reproduce digitalmente escenarios y personajes, sino también la propia estética de presentación de la serie, con la misma estructura de escenas al inicio de cada episodio recuperando sucesos previos en la serie, breves imágenes iniciales para introducir el asunto principal del capítulo tras lo cual llega la pantalla de títulos, efectos sonoros y música que resaltan el dramatismo de algunas escenas, coherencia con la caracterización de los personajes de la serie.

También a nivel de técnica narrativa el juego reproduce la lógica de la serie, variando la focalización para centrarse únicamente en la perspectiva del personaje de Elliot, un superviviente acaso desapercibido en el conjunto de personajes de fondo que aparecen en la serie. Otra técnica a la que también se recurre es la de los *flashback*, pero no como mera instancia cinemática sino como secuencia interactiva. La

intriga en el juego gira en torno a una serie de fotografías que Elliot ha tomado y que comprometen a un funcionario poderoso que ha contratado a un sicario para que elimine las fotos y a al protagonista. El hilo argumental de la memoria fotográfica del protagonista conecta los diferentes flashback y, si logramos en esas instancias interactivas enfocar y volver a tomar la fotografía que recordamos, las memorias del personaje se van desbloqueando e iremos avanzando en la trama. Es interesante notar cómo la peripecia del héroe se amalgama con la vivencia que los otros personajes están desarrollando, avanzando en paralelo pero sin atravesarse con la peripecia que muestra la serie, como si avanzara haciendo uso de los espacios vacíos que no son explotados narrativamente en la televisión y reutilizando los sucesos que el jugador seguramente conoce de la serie para explicar los sucesos que van completando la historia de Elliot Maslow.

En este sentido, es factible pensar que el efecto de la serie televisiva es la constitución de una “saga” lo suficientemente densa y extensa para poder desprender de allí, como narración complementaria, la historia de un personaje en paralelo a los de la televisión que sustituye el lugar del protagonista –de hecho, el juego se inicia con una escena similar a la de Jack abriendo los ojos y despertando en la isla-. El videojuego ofrece la posibilidad de interactuar y asumir los riesgos de ese mundo narrativo –son múltiples las maneras en que nuestro personaje puede morir en el juego, obligándonos a reiniciar el nivel desde el último punto de guardado-, explotando y apoyándose en el mundo ficcional creado en la serie como marco de referencia para una peripecia más. Lo que hace visible el videojuego es la productividad de la saga para proliferar nuevos textos, bajo la misma lógica constructiva de la serie pero colocando al jugador como responsable del avance de esa trama.

4. Efecto mariposa

Life is Strange (Dontnod, 2015) es un videojuego de 5 episodios publicados entre enero y octubre de 2015, perteneciente al género de aventura gráfica con temática fantástica y algo de policial. Los títulos de los episodios fueron: “Crisálida”, “Sin tiempo”, “Teoría del caos”, “Cuarto oscuro” y “Polarizada”.

La protagonista, Max Caulfield, es una adolescente estudiante de fotografía que tiene el poder de retroceder en el tiempo y modificar sucesos del pasado que alteran, a su vez, el estado del presente. Esta situación determina que en muchos pasajes del juego seamos advertidos a través de un ícono de una mariposa azul que las decisiones que tomemos determinarán pasajes futuros de la trama, ya sea a corto o largo plazo, incluso en un episodio posterior al que se está jugando. Al final del juego se revelan al jugador todas las consecuencias de sus decisiones a lo largo de la semana que duran los sucesos del juego, obligándolo a tomar una última decisión que conduce a finales del juego diametralmente opuestos.

La estructura episódica remite al esquema iterativo que analizamos previamente, pero utilizado aquí no como mecanismo evasivo sino como estructura de una trama compleja que coloca al jugador ante elecciones muy dificultosas, por las dimensiones éticas o emocionales que comportan y por el modo en que los distintos aspectos del juego (como la música, el diseño de los escenarios, las opciones de diálogo y la caracterización de los personajes, por citar algunos) fortalecen la relación de empatía entre jugador y personaje.

Lo particular de este caso es el modo en que la estructura serial es utilizada para construir gradual y progresivamente la trama, de acuerdo a las decisiones del jugador y no (solamente) por la orientación que quisieron imprimir al juego sus autores. Esta mecánica aviva fundamentalmente nuestra discusión acerca de la capacidad de “actuación” del jugador frente al margen de opciones previstas por el diseño del juego que orientan, en definitiva, la construcción del mensaje que quiere comunicar el texto. En este caso, las posibilidades interactivas del programa informático que procesa la información introducida por el jugador para seleccionar modelos argumentales prefigurados, se compagina con la estructura episódica de la serie no solamente para secuenciar el proceso iniciático que afronta la heroína (el título del primer episodio, “Crisálida”, define el carácter de esta iniciación como metamorfosis), sino también para dosificar el ritmo dramático de la obra, que va acrecentándose conforme se acerca el final.

La estructura episódica también responde, claramente, a una estrategia de comercialización que multiplica las ventas fraccionando el texto en episodios separados, entregados en lapsos regulares. La lógica

de las series televisivas que acompañan sus episodios y temporadas a las épocas del año y horarios más convenientes (Gidsen, 1999) también se revela aquí como un hallazgo comercial fabuloso que la industria del videojuego podría haber importado de los seriados televisivos.

Técnicas recurrentes de la serie televisiva como un video resumen de los sucesos previos al inicio del episodio, o algún adelanto de imágenes del episodio siguiente al final, ponen de manifiesto este efecto calculado en el uso de los recursos de la serie para construir cada episodio como unidad autónoma a la vez que parte de una estructura mayor. A su vez, al final de cada episodio se muestra a modo de anotaciones en el diario de Max, el conjunto de decisiones tomadas y las estadísticas de decisión de todos los jugadores del juego a nivel mundial para cada una de las opciones. Así, lo que hace el videojuego es recolectar la información de juego para determinar tendencias dominantes y ubicando al jugador con respecto a esas tendencias globales. Es decir, nuevamente aquí se realiza algo que Murray apenas vislumbraba como deseable para el ciberdrama: la capacidad de los textos digitales interactivos de sondear las expectativas y elecciones de los telespectadores que construían la trama según sus propios deseos, valores y necesidades.

Además de cada uno de los títulos de los episodios, el título del juego es significativo porque se mueve con ambigüedad: *Life is Strange*. El verbo copulativo que une el sustantivo con el predicativo aparece a nivel de diseño como un elemento agregado, enmarcado dentro de una fotografía en clara alusión al eje temático del juego. Sin ese copulativo, la frase resultante estaría aludiendo a una “vida extraña” o vida atípica, rara, como la de Max y su poder de viajar en el tiempo. Pero la vida de Max es extraña también porque la cadena de sucesos fantásticos y fatídicos que se entremezclan y acrecientan sucede en una semana en particular, en un período de tiempo muy acotado, incrementando la sensación de vertiginosidad. La vida de Max es extraña además porque no se revela por completo (la metáfora fotográfica no es casual) y guarda ciertos espacios de sombra e incerteza que son, por una parte, las opciones previstas por el programa pero no realizadas en el juego por el jugador; pero por otra, la dimensión íntima del personaje que permanece sin mostrarse. No es casual, en este sentido, que el estudio no sólo esté pensando en una segunda parte del título para profundizar

en esta psicología de la heroína, sino también que haya lanzado en 2017 una precuela de tres episodios (*Life is Strange: Before the Storm*) que desplaza la atención a sucesos anteriores al juego de 2015 y a la peripecia de personajes diferentes (aunque vinculados) a Max Caulfield.

Este ejemplo nos permite vislumbrar de qué manera el videojuego adopta lógicas del seriado televisivo y los aplica adaptativamente según sus propios fines estéticos y comerciales.

5. Simbiosis

El último ejemplo que analizaremos es un videojuego de acción desarrollado por Remedy Entertainment en 2016, titulado *Quantum Break*, que se inscribe dentro de la ciencia ficción. En el juego asumimos el control del personaje de Jack Joyce, en una trama futurista donde la activación de un prototipo tecnológico para viajar en el tiempo ha ocasionado un daño en el tejido espacio-temporal que intentaremos solucionar, junto a otros personajes, para evitar una catástrofe de dimensiones universales. Más allá del apartado gráfico y los recursos cinematográficos como el *bullet time* que el estudio utilizó magistralmente en un título anterior -*Max Payne*, 2001-, merece nuestra especial atención la forma absolutamente novedosa en que el juego combina escenas interactivas con largas secuencias de serie televisiva que se desarrolla según algunas de las decisiones que el jugador haya tomado durante la instancia de juego. Tal como lo especifica la página del juego, *tu jugada afecta cómo la historia en vivo se desenvuelve, creando una experiencia de entretenimiento completamente única*.

La apuesta de Remedy apunta a sostener una simbiosis entre serie televisiva y videojuego a través de una concatenación entre cuatro actos de juego y cuatro episodios de serie televisiva, vinculados entre sí. En instancias específicas al final de cada acto en que comandaremos al personaje antagonista de Paul Serene, deberemos tomar una decisión ante una disyuntiva concreta que afectará el episodio televisivo a continuación.

Cada uno de los episodios televisivos tiene una duración de veinticinco minutos aproximadamente y está protagonizado por los actores reales que son duplicados digitalmente durante los actos de juego. Al terminar el acto de juego y antes de iniciar el visionado del

episodio, el juego extrae estadísticas comunes entre todos los jugadores de porcentaje de elección que corresponde a cada una de las dos opciones que se acaban de presentar. Así, como en el caso de *Life is Strange*, la decisión del jugador es puesta en relación con tendencias generales que le permiten cotejar sus decisiones con respecto a las de la comunidad de jugadores del título.

La serie televisiva ofrece en cada episodio escenas que complementan la trama del juego y que funcionan como puente conector de un acto a otro, de tal modo que la alternancia de actos y episodios define una estructura regular que coloca sucesivamente instancias de interacción y visionado en una misma línea de montaje narrativo. Si bien la línea argumental es simple y la posibilidad de escoger entre tan sólo dos opciones resulta poco elaborada con respecto a otros ejemplos de videojuegos con tramas múltiples y más complejas, el avance fundamental aquí radica en este solapamiento del juego con la serie y que, sin confundirlos, logra colocarlos como mecanismos narrativos complementarios y no opcionales.

La lógica aglutinante que adosa la serie al videojuego en este texto representa claramente un ejemplo del modo en que se puede construir un espacio de convivencia productiva, expandiendo no sólo los límites de los textos participantes sino también el horizonte de posibilidades de lo literario, lo cinematográfico, lo televisivo y lo videolúdico.

Vale la pena mencionar como último rasgo en este ejemplo que el pasaje entre el lenguaje digital del juego al de la serie televisiva se basa en la permanencia del referente actoral en ambos casos: en el juego el personaje construido por reconocimiento facial, captura de movimiento y animación digital del metraje real del actor humano, y en la serie la captación fotográfica en movimiento del ese mismo actor. Ambos lenguajes, el de la cinematografía y el de la animación, se equiparan por el código común del videojuego que, aun sosteniendo el carácter más efectivamente realista del primero vs. el carácter más convencional del segundo, les permite funcionar complementariamente dentro del código común del programa informático. Al comparar ambas representaciones, la cinematográfica y la animada, se perciben diferencias pero se puede vislumbrar además un desarrollo sorprendente de los métodos de animación que, en el contexto de la digitalización de la cultura, parecen

no estar lejos de poder otorgar apariencia de real a aquello que no tiene sino una existencia virtual.

6. Consideraciones finales

Nos propusimos indagar las zonas de diálogo y expansión del videojuego hacia la serie televisiva y de la serie al videojuego, tratando de vislumbrar en algunos ejemplos formas de convivencia o incluso de aparición de nuevas lógicas de representación a partir de la confluencia de los distintos lenguajes culturales.

La genealogía que vincula la novela por entregas al seriado televisivo y la cinematografía de carácter fotográfico con el lenguaje de animación nos permitió comprender qué elementos de ese largo proceso son actualizados por el lenguaje de los videojuegos y las series televisivas, y de qué modo la cinematografía se constituye como base común audiovisual para ambos. Lo que buscamos a continuación fue vislumbrar algunas posibilidades de expansión de las fronteras entre lenguajes, situación factible en el contexto del ciberdrama gracias a las posibilidades interactivas e inmersivas que ofrece el código digital.

A partir de tres ejemplos concretos, podemos reconocer entonces tres formas de relación entre videojuego y serie televisiva que implican, a su vez, modos concretos de funcionamiento de un texto con respecto a otro. Una primera modalidad de relación coloca al videojuego como subsidiario de la serie televisiva, y lo utiliza solamente para virtualizar sus escenarios y personajes y expandir argumentalmente el mundo narrado mediante la replicación de las mismas técnicas de la serie. En el caso de *Lost: Via Domus*, focalización centrada en un personaje, interacción dialógica entre personajes y técnicas de flashback para adensar la biografía y caracterización. El texto del videojuego viene a incorporarse y a anidar dentro de la lógica del texto serial.

El segundo caso nos revela una modalidad de apropiación de la lógica de la serie televisiva por parte del videojuego, construyendo narraciones episódicas con tramas argumentales muy complejas que explotan al máximo la interactividad con el jugador. Este es el caso de *Life is Strange*, que hemos interpretado como un juego que adopta y adapta características de la serie televisiva para expandir las posibilidades narrativas, éticas, emocionales y (por supuesto)

comerciales del videojuego. El texto del videojuego se espeja con el de la serie y lo convierte en materia nutricia.

El tercer caso, el de *Quantum Break*, nos permite pensar una modalidad simbiótica entre serie televisiva y videojuego, a partir de la construcción de un espacio dialógico y de alternancia que lejos de unificar los textos, explora la potencia semiótica de su confluencia calculada. Así, lo que muestra este último caso son las posibilidades del texto que se expande hacia el otro y que solapa sus fronteras con el otro, de modo tal que ambos negocian la vinculación entre ellos, sin renunciar a su propia potencia expresiva.

El ciberdrama que en 1999 era para Murray una expresión de deseo o un horizonte que apenas podía vislumbrarse, acaso pueda ser sentido hoy -varias décadas después- no sólo como un pensable sino como un posible inminente, sobre todo si consideramos los avances en materia narrativa y acabado técnico de los videojuegos actuales. La crítica ideológica y política, siempre necesaria, se vuelve también una dimensión imprescindible frente al desarrollo de estas nuevas textualidades, que del mismo modo que expanden los límites de nuestra imaginación, pueden empobrecer nuestra sensibilidad social y humana. Las series de televisión y los videojuegos no son artefactos neutros, como tampoco lo han sido el folletín, el cine o los dibujos animados. Se trata, por ello, de encontrar la modulación justa y necesaria para convertir al medio en potenciador de lo humano.

Referencias

Aarseth, Espen (1997) *Cibertext*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.

Abu-Lughod, Lila (2006) "Interpretando la(s) cultura(s) después de la televisión: sobre el método", *Íconos. Revista de Ciencias Sociales*, 24, pp. 119-141.

Barker, Chris (2003) *Televisión, globalización e identidades culturales*. Barcelona: Paidós.

Carrión, Jorge (2014) *Teleshakespeare. Las series en serio*. Bs. As: Interzona.

Eco, Umberto (1997) *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen-Tusquets.

Gidsen, Rose K. (1999) “Televisión”, en Buxó, Ma. Jesús; M. de Miguel, Jesús (eds.) *De la investigación audiovisual. Fotografía, cine, video, televisión*. Barcelona: Proyecto A.

Gómez Ponce, Ariel (2017) *Depredadores. Fronteras de lo humano y series de TV*. Córdoba: Babel Editorial.

Hauser, Arnold (1957) *Historia social de la literatura y el arte*. 2 Vol. Madrid: Guadarrama.

Juul, Jesper (2011) *Half-real*. Cambridge and London: The MIT Press.

Littau, Karin (2008) *Teorías de la lectura: libros, cuerpos y bibliomanía*. Bs. As: Manantial.

Lotman, Iuri (2000a) “El lugar del arte cinematográfico en el mecanismo de la cultura”, en *La Semiosfera III*. Madrid: Cátedra.

Lotman, Iuri (2000b) “Sobre el lenguaje de los dibujos animados”, en *La Semiosfera III*. Madrid: Cátedra.

Manovich, Lev (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

Molina Ahumada, Ernesto Pablo (2011) “Constelación mítica y cielo de la saga. Acerca de la relación mito/saga contemporánea”, en Arrizabalaga, Ma. Inés; Leunda, Ana Inés; Molina Ahumada, E. Pablo (comp.) *Bajo el cielo de la saga. Hacia una neoépica argentina*. Córdoba: Facultad de Lenguas, UNC.

Molina Ahumada, Ernesto Pablo (2015) “Los juegos de la ficción: del mito al videojuego”, en Barei, Silvia (et al.) *Seminario de Verano III. El hombre y los mundos de ficción*. Córdoba: Facultad de Lenguas, UNC.

Murray, Janet (2000) *Hamlet en la Holocubierto. El futuro de la narración en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

ERNESTO PABLO MOLINA AHUMADA

pablomolinacba@hotmail.com

Doctor en Letras por la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina), se desempeña como docente titular por concurso en dicha Universidad y como becario posdoctoral del CONICET. Ha desempeñado tareas de investigación con becas de doctorado y posdoctorado de su Universidad y CONICET, y posee publicaciones en libros y revistas especializadas. Ha desarrollado

actividades docentes y de investigación en universidades de España y Brasil gracias a becas internacionales otorgadas por organismos extranjeros (AECID-España; AUGM). Ha dictado cursos de posgrado como docente invitado en universidades e institutos de Argentina, además de participar en numerosas reuniones científicas en el país y el extranjero, en algunas de las cuales ha sido expositor invitado (Suecia, Suiza, Brasil). Como investigador, integró entre 2002-2015 el equipo de investigación sobre “Retórica de la Cultura”, dirigido por Silvia Barei, y desde 2014 se desempeña ya como director de equipos propios, con proyectos referido al estudio de la figura heroica en textos literarios, cinematográficos y videojuegos. En 2005 fue galardonado con el Premio de la Academia Argentina de Letras por su desempeño académico.