



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES



Shadow of the Colossus:

La evocación del relato mítico
a través del videojuego



Por: Édgar Román López Lucas

Tesis de Licenciatura en Ciencias de la
Comunicación, Producción Audiovisual

Asesor: Lic. Marcos Enrique Márquez Pérez



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

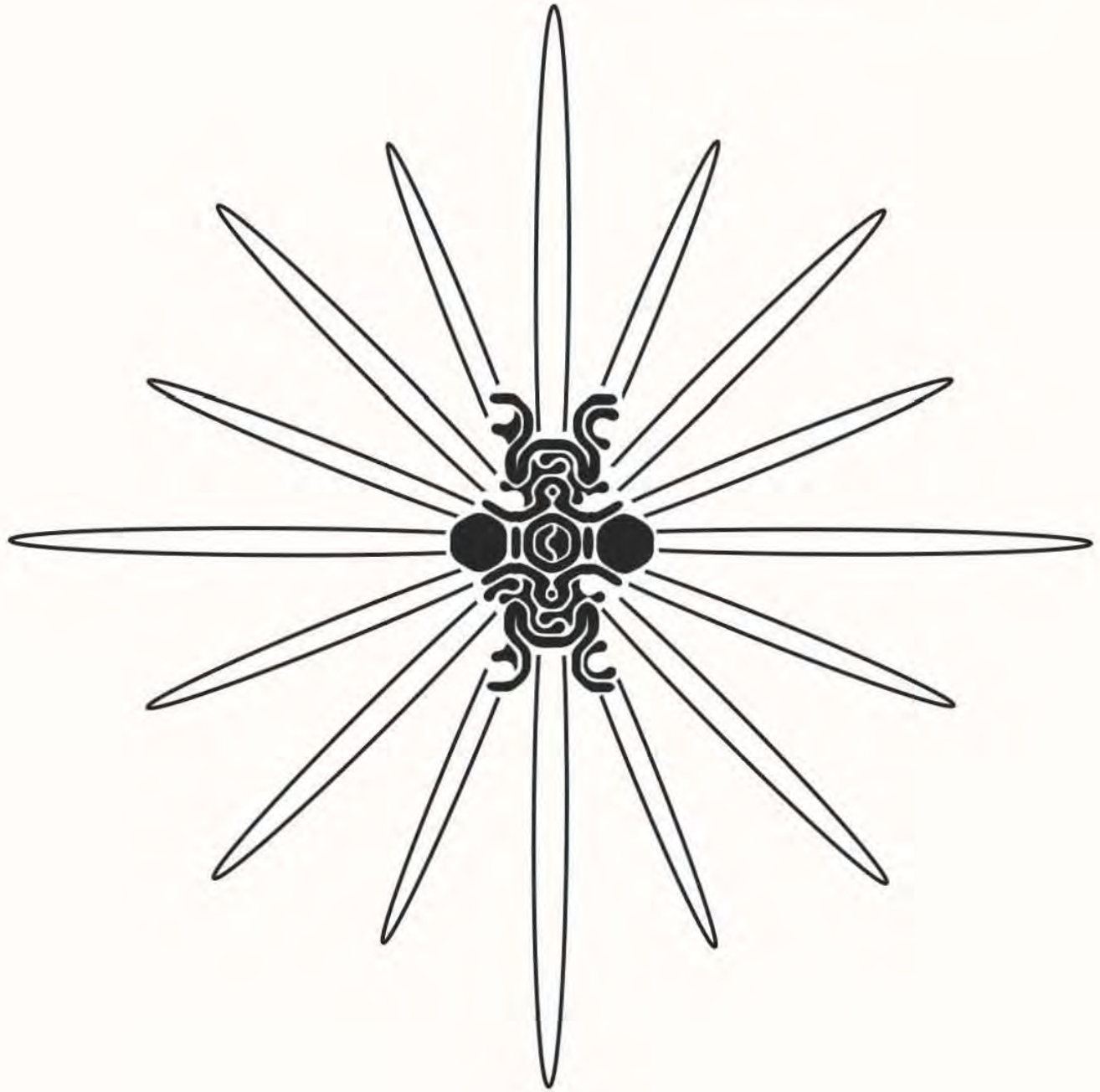
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*A los profesores, a mis amigos,
a mi familia y a todo aquel que ha
guiado este camino por el laberinto.*

ÍNDICE

Introducción.....	5
1. Artefactos simbólicos: las reglas y la ficción del videojuego.....	16
1.1 Reglas: la estructura y la curva de aprendizaje.....	18
1.2 Ficción y mimesis.....	28
1.2.1 Espacio: representación y pretensión de realismo.....	29
1.2.2 Nociones del lenguaje heredado.....	38
2. La metáfora del laberinto: el tiempo y los aspectos narrativos del videojuego.....	48
2.1 El valor añadido por el sonido.....	49
2.2 El tiempo jugado y el tiempo ficticio.....	53
2.2.1 Alteraciones e interrupciones temporales.....	59
2.2.2 <i>Cutscenes</i> y el orden del juego.....	62
2.3 Narración y el relato mítico.....	69
2.3.1 La estructura narrativa del videojuego.....	70
2.3.2 Mitos y héroes: los grandes temas de los videojuegos.....	75
3. La tierra tiembla: reinterpretación de <i>Shadow of the Colossus</i>.....	80
3.1 El gigante: análisis sociohistórico.....	82
3.2 El eterno retorno: análisis formal o discursivo.....	93
3.2.1 El juego.....	94
3.2.2 La ficción.....	99
3.2.3 Aspectos narrativos.....	106
3.3 El anti Teseo: reinterpretación del videojuego.....	114
Conclusiones.....	120
Anexos.....	125
Fuentes de consulta.....	133

El tiempo se ha dormido a la luz de la tarde.
—*Fahrenheit 451*, Ray Bradbury.



INTRODUCCIÓN

En uno de los recuerdos más antiguos que conservo de mi infancia me encuentro jugando el título de carreras *Pole Position* (Atari, 1982) en compañía de mi papá y de mi hermano. Mediante la palanca y el botón rojo del control que estaba enchufado a una *Atari 2600* yo podía controlar los movimientos del automóvil representado en la pantalla; aquella fue la primera consola de videojuegos que tuvimos en casa y desde entonces no ha habido un año sin que una de estas máquinas estuviera conectada a la televisión. Aunque para esos momentos, los primeros años de la década de los noventa, la *Atari 2600* era ya una consola antigua pudo brindarnos muchas horas de diversión y esparcimiento; fue, en efecto, mi primer contacto con las tecnologías computacionales. Tras ella tuvimos en casa una *Nintendo Entertainment System*, seguida por una *Super Nintendo*, luego una *Playstation*, después la *Playstation 2* y demás. Al comprarlas, seguramente mi papá y mi mamá compartían la noción subyacente entre las personas que alguna vez han usado estos objetos, esto es, que los videojuegos y las consolas que los reproducen no son más que un tipo de juguete capaces de brindar recreo y entretenimiento perecederos a quienes los juegan. De no haberlos jugado durante veinte años tal vez yo también compartiría esa noción; sin embargo, la experiencia ha volcado mi perspectiva hasta hacerme pensar que los videojuegos no sólo son un tipo de juguete, sino algo más, son artefactos complejos capaces, entre otras cosas, de transmitir ideas. Fue a finales del 2005 y durante el primer semestre de la carrera que mi concepción sobre el fenómeno cambió por completo, ocurrió cuando jugué *Shadow of the Colossus* (SCEI, 2005), un videojuego inusual, profundamente simbólico y cuyo relato era el siguiente:

Hace mucho tiempo, en una época distinta a la nuestra, un joven guerrero llamado Wander emprendió un viaje en compañía de Agro, su fiel corcel, hacia la Tierra Prohibida con el propósito de revivir a su amada, Mono. Se decía que en aquel lugar, un escenario basto mas inhóspito y sosegado, habitaba un ser antiguo sin forma pero capaz de controlar el paso de las almas entre la vida y la muerte; su nombre era Dormin. Tras arribar al Templo de Adoración, la morada de aquel demonio o deidad ubicada al centro del terreno, Wander depositó el cuerpo de Mono en un altar y sacó la espada de luz, un objeto sagrado, para realizar un pacto con Dormin. Y así lo hicieron: si el guerrero deseaba revivir a Mono, debería primero vencer a los dieciséis colosos que resguardaban la Tierra Prohibida. Sin dudarlo, Wander emprendió el viaje y acabó con las bestias de una en una valiéndose sólo de su caballo, de un arco, de la espada de luz y de su ingenio; pero traer un alma de regreso a la vida era un acto contra natura y algún precio debía

pagarse. Después de completar la hazaña, el héroe se dio cuenta que había sido engañado y que tras cada victoria obtenida Dormin se apoderaba más y más de su cuerpo, consumiéndolo por completo hasta desaparecer su humanidad. Ante la inminente resurrección del antiguo demonio el sacerdote Lord Emon arribó al Templo de Adoración junto con algunos guerreros para evitar la catástrofe, sin embargo, cuando llegaron Dormin ya había transformado a Wander en un coloso enorme y sombrío. El sacerdote supo que no había más remedio y luego de hacerse con la espada de luz realizó un ritual para someter a la criatura de una vez por todas. Así, de la fuente ubicada en el centro del templo surgió un remolino de luz que atrapó a la bestia, llevándose consigo a Wander, el joven guerrero. Lord Emon y los soldados huyeron no sin antes sellar para siempre el lugar. Todo parecía perdido pero Dormin cumplió su palabra y en el último momento Mono despertó de su letargo. Al lado de Agro, ella avanzó hasta la fuente donde el héroe cayó y en su interior encontró a Wander renacido en un bebé con cuernos.

Tras jugarlo me dio la impresión de que el encanto de *Shadow of the Colossus* radicaba precisamente en su relato, pues si bien era sencillo y tenía rostro de fábula, estaba presentado de una manera distinta, que se alejaba de las convenciones seguidas por la mayoría de los videojuegos de aventuras de aquella época y que evidenciaba, además, la búsqueda de nuevas fronteras estéticas del medio a partir de la visión de sus autores. Pero ceñir el valor de esta obra sólo a sus aspectos narrativos sería un acto irresponsable, una negación de los elementos que la hacen única, es decir, que la obra no es por sí misma un relato sino un *juego* que, adicionalmente, es capaz de contener un relato. Aunque las diferencias parecen obvias, hubo un tiempo en que el debate académico sobre los videojuegos estribaba en saber si debían ser estudiados como narraciones o solamente como juegos¹. Los estudios más actuales han dejado atrás esa discusión y han enfocado sus esfuerzos en analizarlos como objetos complejos desde diversas disciplinas. En el caso específico de *Shadow of the Colossus* el relato ha sido incluido para dotar de sentido al mundo del videojuego y para establecer los objetivos de la aventura, es decir, para hacerle saber al jugador que sus acciones eran significativas. Es aquí, más allá del relato y de la representación, donde la obra revela sus cualidades únicas como un medio de expresión: al jugar, una persona puede sentirse triunfante, frustrada o triste y, además, puede apropiarse de las ideas o de los valores que ha visto reflejados en la obra; en otras palabras, a través del videojuego es posible instrumentar una experiencia emocional o cognitiva para transmitir significados. Es en el momento climático de *Shadow of the Colossus* donde tales

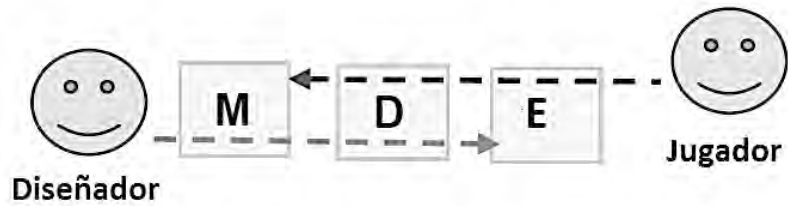
¹ Jesper Juul, *Half-real: videogames, between real rules and fictional worlds*, The MIT Press, Cambridge, 2005, pp. 15-16.

cualidades se expresan de forma contundente, cuando el jugador debe tomar una decisión trascendental que puede influir en él incluso a nivel personal. He elegido este videojuego para el análisis porque lo considero un ejemplo claro y definitivo de las afirmaciones anteriores.

¿Cómo estudiar los videojuegos desde la Comunicación? Dado que mis motivaciones para examinar este fenómeno cultural partieron de una experiencia personal, el primer desafío consistió en separar todo aquello que me impidiera realizar un análisis desde el punto de vista académico, es decir, debí hacer a un lado mi postura de fan y adoptar una actitud crítica y reflexiva para llevar a cabo una investigación sustancial con el suficiente rigor metodológico. Cuando el proyecto de análisis comenzó a tomar forma durante los semestres finales de la carrera, varios compañeros y profesores me sugirieron abordar el tema a partir de los efectos derivados del consumo de los videojuegos, esto es, realizar algún estudio de recepción entre un grupo determinado de personas; hubo también quien me sugirió hacer algo *práctico* que estuviera relacionado directamente con la opción terminal de producción audiovisual, ya fuera el guión para un programa de radio o un documental sobre la historia de los videojuegos. Aunque válidas, tales propuestas no respondían realmente a mis inquietudes sobre el tema y fue por ello que decidí acercarme desde otra perspectiva. Tras las primeras revisiones de la bibliografía, noté que muchos de los estudios obviaban la respuesta a una pregunta esencial: ¿qué son los videojuegos? Prácticamente todos los autores utilizan la definición técnica para hablar de ellos; Diego Levis, por ejemplo los define como *entornos informáticos que proyectan en una pantalla un juego interactivo*²; definiciones similares ésta, sin embargo, pueden resultar ambiguas para las ciencias sociales pues apenas revelan cualidades del objeto susceptibles de ser analizadas. Para responder a la pregunta inicial de este párrafo y aproximarnos a la definición del videojuego considero conveniente reparar en el modelo de análisis *Mecánicas, Dinámicas y funciones Estéticas (MDA, por sus siglas en inglés)* propuesto por Robert Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek durante la *Game Developers Conference* del año 2004; de acuerdo con los autores se trata de un “acercamiento formal para la comprensión de los juegos, el cual intenta unir la brecha entre el diseño de los juegos y el desarrollo, la crítica y la investigación técnica de los juegos”³. Dicha propuesta se esquematiza de la siguiente manera:

² Diego Levis, *Los videojuegos: un fenómeno de masas*, Paidós, España, 1997, p. 27.

³ Marc LeBlanc, *et. al.*, “MDA: A formal approach to game desing and game research”, [en línea], Aaai.org, Estados Unidos, abril de 2004, URL: www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf, consulta: 3 de marzo de 2011, p. 1, (la traducción es mía).



Las mecánicas (*mechanics*) corresponden a lo que conocemos usualmente como reglas, es decir, las normas que rigen el juego y que han sido programadas previamente por el diseñador; ellas establecen las acciones que puede o no realizar el jugador, por lo tanto, durante la interacción con el juego se generan dinámicas (*dynamics*) o comportamientos específicos derivados de las indicaciones del usuario. A través de este proceso el diseñador puede programar una experiencia de juego buscando respuestas particulares, éstas reciben el nombre de funciones estéticas (*aesthetics*) y de acuerdo con la taxonomía de los autores son las siguientes:

1. Sensación: el juego como una experiencia sensible, artística.
2. Fantasía: el juego como instrumento para “hacer creer”.
3. Narración: el juego como contenedor de relatos.
4. Reto: el juego como generador de obstáculos o problemas que se deben superar.
5. Compañerismo: el juego como campo de interacción social
6. Descubrimiento: el juego como espacio virtual que apremia la exploración.
7. Expresión: el juego como medio de expresión de la propia identidad.
8. Sumisión: el juego como pasatiempo.

Shadow of the Colossus, por ejemplo, responde a las funciones de sensación, fantasía, narración, reto, descubrimiento y expresión. Si bien es el diseñador o desarrollador quien intenta generar respuestas específicas, cada jugador se apropia del videojuego y lo entiende según su propia experiencia y su propio contexto (este fenómeno está representado por dos flechas opuestas en el esquema anterior). Consecuentemente, el modelo *MDE* circunscribe los videojuegos al ámbito de circulación de las manifestaciones culturales que transmiten significados entre quien crea una obra y quien la consume; son productos elaborados para la distribución en mercados globales y son, además, obras realizadas con fines estéticos determinados. Desde esta perspectiva podemos entenderlos como formas simbólicas similares a las películas, los libros, los cómics o la música, pero mientras ellas se valen de diversos lenguajes para comunicar significados, los videojuegos lo hacen añadiendo una nueva dimensión: la

interacción. Ésta es una de las mayores innovaciones del videojuego: la exigencia de que el jugador intervenga en el desarrollo de la obra según un comportamiento deliberado.

Si el modelo *MDE* nos ayuda a comprender el proceso general en cual se comunica un videojuego, conviene ahora exponer los elementos que constituyen el videojuego. En primera instancia es debido aclarar que un videojuego es un tipo de *juego*, valga la redundancia, y de acuerdo con Johan Huizinga ⁴ el juego es algo más viejo que la cultura si lo entendemos como el ejercicio casi instintivo a través del cual adquirimos conocimiento sobre algo; pensemos en un niño de tres años, por ejemplo, que al convivir libremente con su entorno social imita y aprende el lenguaje y el comportamiento de quienes lo rodean, en tanto, el juego se emplea no sólo para la diversión sino también para el aprendizaje. Sin embargo, no es lo mismo hablar del juego infantil, espontáneo y de forma libre, que de uno regido por un sistema de reglas y sometido a fines específicos; el juego del que hablo aquí es la manifestación, esta vez sí cultural y premeditada, que forma parte del quehacer humano ya sea para entretenernos o para comunicarnos algo. Podemos advertir, además, que el juego es también un fenómeno transmediático⁵, es decir, que puede existir en diversos medios: de mesa, de cartas, de fútbol o de video. Jesper Juul ha establecido seis características que debe cumplir un juego para ser considerado como tal sin importar su soporte: es un *sistema de reglas* (1), con *resultados variables cuantificables* (2), los cuales son *valorizados por el jugador* (3), quien ejerce *esfuerzos* (4) y genera *fijación* (5) por alcanzar los mejores resultados con *consecuencias negociables* (6), es decir, limitadas al juego mismo y que no repercuten en la vida real⁶.

Ahora bien, recordando la definición de Diego Levis, un videojuego proyecta, además, el juego en una pantalla, esto significa que también es un objeto mediante el cual se puede representar algo de manera audiovisual. Ya desde los primeros videojuegos como *Tennis for two* (William Higinbotham, 1958), *Spacewar!* (Steve Russell, 1961) o *Pong* (Nolan Bushnell, 1972), el éxito de ventas que fue punta de lanza para la industria recién creada⁷, se puso en evidencia el potencial representativo del medio; *Pong*, por ejemplo, es una representación del juego de ping-pong real en donde la pantalla negra alude a una mesa vista desde el punto cenital, donde las barras blancas figuran las raquetas y donde el cuadro blanco simula ser una pelota. Al

⁴ Johan Huizinga, *Homo ludens*, Alianza, España, 2007, p. 11.

⁵ Jesper Juul, *op. cit.*, p. 48.

⁶ *Ibid*, p. 36.

⁷ Diego Levis, *op. cit.*, p. 53.

proyectarse en pantalla el videojuego representa objetos, espacios, tiempos y acciones con los cuales el jugador interactuará, para ello los diseñadores históricamente se han valido del lenguaje del cómic, del audiovisual y de otras manifestaciones buscando construir mundos virtuales verosímiles según las plataformas tecnológicas de cada época. Actualmente las convenciones del medio están enfocadas hacia lo que llamo *pretensión de realismo* basándome en la definición de Kerstin Stremmel acerca del realismo, es decir, la reproducción “de la realidad visible con la máxima fidelidad a la naturaleza”⁸; con dicho término me refiero a la búsqueda formal de los diseñadores por construir ambientes realistas no sólo en el nivel perceptual (visión y audición) sino también en el nivel de las estructuras sociales, lo cual expande el campo de estudio y nos insta a preguntarnos sobre cómo es representado el comportamiento humano a través del videojuego. La capacidad representativa del objeto es también lo que posibilita, en algunos casos, la introducción de relatos que doten de sentidos específicos a la experiencia total de juego.

En suma, puedo afirmar que el videojuego circula dentro del ámbito de la comunicación de masas como una manifestación cultural audiovisual que exige la participación de una persona en un proceso mediado por una máquina; es un artefacto informático que reproduce el juego en una pantalla y que es capaz tanto de representar escenarios verosímiles como de contener relatos con el propósito de divertir, de expresar ideas, mensajes o puntos de vista y, en consecuencia, de transmitir significados.

Campos de estudio sobre los videojuegos

Antes de describir en qué consistirá esta tesis me gustaría revisar brevemente el modelo de estudio sobre los videojuegos llamado *Estudios de plataforma* que fue elaborado por Ian Bogost y Nick Montfort; la propuesta es bastante reciente y parte del siguiente planteamiento:

[...] Cada videojuego es una pieza particular de software creada y ejecutada en una pieza particular de hardware computacional en un momento específico del tiempo. Individual y conjuntamente, estos sistemas de software y hardware ejercen presión uno en el otro, extendiéndose hacia atrás, hacia la inspiración y la influencia, y hacia delante, hacia la convención y el género. Tal aproximación, esperamos, puede ayudar a mantener los registros sociales, críticos, materiales y económico políticos sobre los cuales entendemos los artefactos de software como los videojuegos.

⁸ Kerstin Stremmel, *Realismo*, Taschen, Alemania, 2006, p.7.

En breve, nosotros sugerimos que una mayor, tal vez primaria, función de los medios computacionales se erige desde las limitaciones del diseño de software y hardware.⁹

Los *Estudios de plataforma* están estructurados en cinco niveles de análisis acerca de la *creatividad computacional*:

- a. *Recepción y operación*. El nivel que se enfoca en la experiencia del usuario; incluye estudios sobre lectura y respuesta, psicoanálisis y sobre los efectos del medio.
- b. *Interface*. El nivel enfocado en la relación perceptual del ser humano con la parte visible y operable del videojuego. Incluye perspectivas sobre estudios audiovisuales, teoría cinematográfica, historia del arte, así como de remediación.
- c. *Forma y función*. El nivel que examina la operación y el comportamiento del videojuego (su estructura); es aquí donde están ubicados los estudios de ludología y de narratología.
- d. *Código*. El nivel concentrado en la programación y en la escritura de los códigos del software; comprende los estudios en materia de ingeniería en cómputo.
- e. *Plataforma*. El nivel abstracto ubicado debajo del código que, según los autores, aún no ha sido sistemáticamente estudiado y se trata del paralelo humanístico de los estudios en sistemas de cómputo y arquitectura de las computadoras; en este nivel se pretende conectar los fundamentos tecnológicos de los nuevos medios dentro del contexto cultural en el cual fueron creados y sobre el cual se establecen los códigos, las formas, las interfaces y los posibles usos.¹⁰

Abordar un fenómeno cultural como los videojuegos constituye una empresa compleja, por ello es necesario establecer ámbitos de estudio que permitan su investigación desde diversas disciplinas; los *Estudios de plataforma* evidencian esta necesidad académica y organizan parámetros según los tipos de análisis. El modelo propuesto por Bogost y Montfort expande, además, las perspectivas teóricas y nos permite entender el fenómeno como el resultado de procesos sociales, históricos y económicos que confluyen durante la construcción de una plataforma tecnológica computacional; en tanto, el estudio sobre los videojuegos requiere examinarlos como formas simbólicas que obedecen a tales ideas y es por ello que considero pertinente el análisis que efectuaré a lo largo del texto.

⁹ Ian Bogost, "Videogames are a mess", [en línea], Bogost.com, Estados Unidos, septiembre de 2009, URL: www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml, consulta: 27 de febrero de 2011, (la traducción es mía).

¹⁰ Para mayor información, el lector puede dirigirse a la siguiente dirección en la web: www.platformstudies.com

Metodología para el análisis

Esta tesis consiste de un análisis formal de los videojuegos en general y de un análisis interpretativo de uno en particular. Con el propósito de profundizar en el estudio de los elementos que los constituyen, durante el primer apartado, *Artefactos simbólicos*, examinaré los videojuegos a partir de los planteamientos de Jesper Juul sobre las cualidades *duales* del objeto. El precepto del que parte el autor es el siguiente:

Los videojuegos son dos cosas diferentes al mismo tiempo: son reales en cuanto a que consisten de reglas reales con las cuales el jugador interactúa, y en cuanto a que ganar o perder en un juego es un evento real. Sin embargo, cuando se gana un juego al matar un dragón, el dragón no es real sino ficticio. Jugar un videojuego es entonces interactuar con reglas reales mientras se imagina un mundo ficticio, y un videojuego es tanto un conjunto de reglas como un mundo ficticio.¹¹

El marco conceptual propuesto por Juul es útil y oportuno porque identifica el videojuego como un objeto que consta de dos cosas a la vez: un juego y un mundo ficticio proyectado, es decir, la representación de espacio, tiempo y acciones. Consecuentemente, en este primer capítulo también detallaré la estructura y el funcionamiento del juego en su sentido lúdico (el proceso de aprendizaje para superar retos) y, adicionalmente, trataré de responder a la pregunta *¿cómo representa el espacio un videojuego?* de acuerdo con los conceptos de Juul y Alison McMahan en contraste con los de la teoría cinematográfica de Mario Pezzella, André Gaudreault y François Jost. La comparación con el lenguaje audiovisual del cine no es gratuita, pues los videojuegos más actuales como *Shadow of the Colossus* se valen de sus convenciones para reproducir y proyectar en pantalla el espacio tridimensional. Este apartado también versará sobre la *pretensión de realismo* adoptada convencionalmente en el diseño contemporáneo de los videojuegos, sobre todo en aquellos que están estructurados como una progresión y contienen relatos.

Si el primer capítulo examina la representación espacial en el videojuego, el segundo, *La metáfora del laberinto*, indaga sobre la representación del tiempo, es decir, la temporalidad del videojuego. Iniciaré el análisis hablando brevemente del valor añadido por el sonido con base en la terminología de Michel Chion; posteriormente, compararé la propuesta conceptual de Jesper

¹¹ Jesper Juul, *op. cit.*, p. 1, (en adelante todas las traducciones de este texto son mías).

Juul acerca de la temporalidad con las categorías de análisis de la teoría audiovisual según Gaudreault y Jost (basadas en el modelo de Gérard Genette: orden, frecuencia y duración). Si bien todos los videojuegos son juegos y ficciones, no todos contienen relatos; aquellos que sí lo hacen presentan estructuras narrativas únicas susceptibles de análisis según los términos narratológicos. En la parte final del capítulo trataré de contestar a las preguntas *¿cómo relata una historia el videojuego?* y *¿qué tipos de historias relata el videojuego?* a partir de los planteamientos de Juul en complemento con los de Paul Ricoeur y Mircea Eliade sobre narración y relatos míticos respectivamente; la narración, al igual que el juego, es un fenómeno cultural transmediático por lo cual considero pertinente exponer las innovaciones estructurales que aporta el videojuego como un medio, en ocasiones, narrativo. Conviene señalar que este tipo de videojuegos suelen ser alegorías de los cuentos o relatos derivados de las tradiciones populares que hablan de las grandes hazañas del hombre contra el mal, en consecuencia, pueden entenderse como repeticiones o actualizaciones del arquetipo del héroe.

En suma, el primer y segundo capítulo constituyen el análisis formal de los elementos que en conjunto hacen del videojuego un *artefacto simbólico*, es decir, un objeto producto de la informática a través del cual es posible transmitir significados. De aludir a los grandes campos de estudio propuestos Bogost y Montfort, las premisas de estos capítulos podrían ubicarse en los niveles de *Interface* (la ficción o representación de espacio y tiempo en analogía con el lenguaje del cine) y el de *Forma y función* (la estructura del juego y la inclusión de relatos con estructuras narrativas únicas).

Después de describir y comparar los elementos que constituyen formalmente un videojuego considero necesario ejemplificarlos con un caso concreto, de esta manera podemos entender el objeto de estudio de manera integral; no sólo a través de sus rasgos internos sino también explorarlo desde los ámbitos que le dieron origen y en los cuales se desarrolla. De algún modo el estudio de caso es análogo al nivel *Plataforma* de los *Estudios de Plataforma*, aunque guarda sus distancias en tanto no se concentra en las relaciones entre el hardware y el software del videojuego. Ahora bien, dado que la premisa de esta tesis es que los videojuegos son manifestaciones culturales, entonces pueden ser concebidos como *formas simbólicas* de acuerdo con los términos de John B. Thompson. La comunicación de masas, dice el autor, “implica el intercambio de formas simbólicas”¹² en contextos estructurados, y en este sentido, “considerar las formas simbólicas como fenómenos contextualizados es concebirlas como si en general

¹² John B. Thompson, *Ideología y cultura moderna*, UAM, México, 1993, p. 16.

fuesen producidas y recibidas por individuos situados en contextos sociohistóricos específicos y dotados de recursos y capacidades de diversos tipos”¹³. El estudio de caso, por lo tanto, comprenderá un análisis sociohistórico de las condiciones en que fue concebido, comunicado y recibido un videojuego, pues a través de él podemos “comprender y explicar una serie de fenómenos que, de cierta manera y hasta cierto punto, son comprendidos ya por los individuos que forman parte del mundo sociohistórico; buscamos, en resumen, reinterpretar un campo preinterpretado”¹⁴.

He seleccionado *Shadow of the Colossus* para el estudio de caso porque constituye, considero, una forma simbólica representativa de un proceso más grande que está ocurriendo dentro del fenómeno de los videojuegos en relación con los procesos de comunicación globales contemporáneos: la legitimación del medio como manifestación cultural. Si por un lado podemos examinar la forma del videojuego y por el otro las condiciones sociohistóricas de su producción y comunicación, ambos aspectos pueden integrarse en un solo análisis bajo el marco metodológico de la *hermenéutica profunda*. Basándose en las ideas de Paul Ricœur y otros autores, Thompson considera que:

El valor de dicha idea es que nos permite desarrollar un marco metodológico que se orienta hacia la interpretación (o reinterpretación) de fenómenos significativos, pero en el cual diversos tipos de análisis pueden desempeñar papeles legítimos que se respalden entre sí. Nos permite ver que el proceso de interpretación no se opone necesariamente a los tipos de análisis que se interesan por los rasgos estructurales de las formas simbólicas o por las condiciones sociohistóricas de la acción e interacción, sino que, por el contrario, tales tipos de análisis se pueden vincular y construir como escalones necesarios a lo largo del camino de la interpretación.¹⁵

En síntesis, *La tierra tiembla*, el tercer y último capítulo de esta tesis, es un estudio de caso sobre *Shadow of the Colossus* elaborado a partir del enfoque tripartita de la hermenéutica profunda propuesta por Thompson, en consecuencia, constará de la siguiente estructura:

a. La primera fase corresponde al *análisis sociohistórico* de las condiciones de producción, circulación y recepción de la forma simbólica, en este caso, del videojuego *Shadow of the*

¹³ *Ibid*, p. 13.

¹⁴ *Ibid*, p. 23.

¹⁵ *Idem*.

Colossus. Tales condiciones sociales e históricas pueden reconstruirse a partir de la observación, de fuentes documentales y de métodos empíricos (estadísticas de ventas, de recepción, etcétera), por lo tanto, en esta fase describiré el campo de interacción social en el cual ha circulado el videojuego (el ámbito industrial y la plataforma tecnológica que le dio origen) dentro de un escenario espacial y temporal determinado (los mercados locales de distribución a partir del año 2000, fecha alrededor de la cual dio inicio el desarrollo del juego). Por último, reseñaré el proceso creativo (los motivos, inquietudes personales, pretensiones estéticas y objetivos generales) que llevó a los autores a crear esta obra.

- b. La segunda fase compete al *análisis formal o discursivo* de los elementos internos que constituyen la forma simbólica. A partir de los rasgos estructurales articulados del videojuego podemos comprender cómo transmite significados en contextos específicos. A lo largo de esta fase analizaré el videojuego con base en los planteamientos de los dos capítulos precedentes en relación con tres grandes ámbitos: el juego (el sistema de reglas y el proceso de aprendizaje), la ficción (elementos de representación y significación intrínseca del mundo virtual) y los aspectos narrativos (el relato y su estructura narrativa, así como sus elementos simbólicos).
- c. La tercera fase atañe a la *interpretación* o, mejor dicho, *reinterpretación* de la forma simbólica. Desde el conjunto de los resultados obtenidos por el análisis sociohistórico y el análisis formal o discursivo, en esta fase se construye una síntesis explicativa de los significados posibles de una obra, en otras palabras, elaboraré una explicación coherente del videojuego como forma simbólica dilucidando sus significados intrínsecos y en relación con su contexto sociohistórico. Cabe señalar que al reinterpretar un campo preinterpretado “participamos en un proceso que puede, por su misma naturaleza, originar un conflicto de interpretaciones”¹⁶, por lo cual es conveniente reafirmar que la premisa de esta tesis es que los videojuegos son manifestaciones culturales capaces de transmitir significados y, en consecuencia, la interpretación profunda de *Shadow of the Colossus* es un ejemplo conciso para comprobarlo.

En este texto el lector encontrará una propuesta de marco conceptual para el análisis de los videojuegos como formas simbólicas, pero, más que determinar parámetros de estudio, mi objetivo es estimular la producción académica de trabajos que investiguen integralmente el fenómeno desde la Comunicación. Aclarado lo anterior, demos paso a la descripción del videojuego como artefacto simbólico.

¹⁶ *Ibid*, p. 24.

1. Artefactos simbólicos

Las reglas y la ficción del videojuego



En *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998) obtienes a los pocos minutos de juego una pequeña tirachinas (figura 1), la cual te ayudará a enfrentar a los enemigos —arañas gigantes, murciélagos y demás— que habitan dentro del Gran Árbol Deku. Más tarde, conforme completas la aventura, arribas al mercado de la ciudadela de Hyrule, en donde se halla un local de tiro al blanco en el cual puedes participar por un premio especial al pagar algunas rupias, las monedas utilizadas en el mundo virtual. Este singular “minijuego” consiste en derribar cierta cantidad de rupias gigantes con ayuda de la tirachinas, en caso de no derribarlas todas tienes oportunidad de volver a jugar; las reglas, en consecuencia, son muy sencillas: apuntar y disparar hasta derribar las rupias. Completar este minijuego, aunque divertido y satisfactorio, no es uno de los objetivos principales del videojuego; es, eso sí, una actividad que funciona para practicar tu puntería en el mundo virtual. A lo largo de la aventura hay muchos minijuegos de este tipo, como carreras a caballo, recolección de rupias bajo el agua, caza de fantasmas, entre otros, sin embargo, la estructura general del videojuego se desarrolla de una forma más bien progresiva: en un momento avanzado del juego el protagonista, Link, viaja en el tiempo siete años al futuro; para entonces la tirachinas ha dejado de cumplir su propósito y debe ser sustituida por un arco con flechas, con el cual el héroe habrá de superar los obstáculos del Templo del Bosque. De esta forma transcurre el videojuego: primero debes obtener un nuevo objeto (figura 2) y luego debes superar con él los retos que se presentan al avanzar. No puedes, a pesar de todo, obtener un objeto *antes* de realmente necesitarlo pues ello facilitaría de alguna forma el transcurso del juego. El “supergancho”, por ejemplo, instrumento que te ayuda a llegar a lugares lejanos, no puede ser obtenido antes de entrar al Templo del Agua, el séptimo calabozo del juego, ya que previamente debes hacerte con el arco, las botas pesadas y el gancho normal.

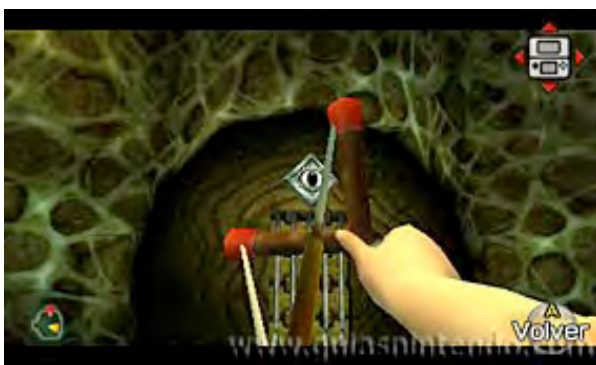


Figura 1. Link sostiene la tirachinas



Figura 2. Objetos del juego

Jesper Juul sostiene que al jugar un juego tradicional o un videojuego¹⁷, el jugador debe lidiar con los retos o desafíos establecidos por la reglas, pero no puede hacerlo trivialmente, sin un entendimiento de por medio, es decir, primero debe *aprender* las reglas para completar los objetivos. En palabras del autor: “Jugar un juego es una actividad que consiste en mejorar habilidades con el propósito de superar estos desafíos, y jugar un juego, en consecuencia, es fundamentalmente una experiencia de aprendizaje”¹⁸. El dominio de las acciones que una persona dispone al jugar es el propósito central del juego, incluso en aquellos que preceden a los informáticos. En el ajedrez, por ejemplo, es necesario conocer y comprender el reglamento y los movimientos que se pueden realizar con cada una de las piezas, sólo de esta manera es posible realizar estrategias únicas para vencer al rival. El proceso de aprendizaje implica comprender en primera instancia las reglas, pero es sólo a través de la actividad misma, es decir, *al jugar*, que la persona mejorará sus habilidades para dominar el juego; conocer los movimientos específicos de cada pieza, aprender cómo moverlas y en qué momento hacerlo conforman un primer paso para jugar ajedrez, posteriormente, el juego exigirá que la persona enfrente a otra en una partida para mejorar sus habilidades con base en el procedimiento de prueba y error o construyendo estrategias. Jugar es entonces una experiencia de aprendizaje para superar desafíos impuestos por las reglas del juego.

La primera parte de este apartado consistirá en describir la lógica interna del videojuego, es decir, su estructura, con base en los planteamientos de Jesper Juul; posteriormente hablaré de la forma en que se construyen y representan los mundos virtuales, ficticios, de los videojuegos comprándolos con el lenguaje audiovisual, específicamente el cinematográfico.

1.1 Reglas: la estructura y la curva de aprendizaje.

Las reglas son el fundamento del juego, le dan forma, establecen las acciones que el jugador podrá realizar y marcan sus límites, son éstas las que determinan los desafíos y generan la experiencia de aprendizaje. De acuerdo con Jesper Juul las reglas pueden estructurarse, principalmente, en dos grandes formas: de *permanencia (emergence)* y de *progresión (progression)*; la primera se refiere a aquellos juegos que consisten en “un número reducido de

¹⁷ El autor emplea el término *game* indistintamente para hablar tanto de los juegos tradicionales —el ajedrez y los de tablero, por ejemplo— como de los videojuegos.

¹⁸ Jesper Juul, *op. cit.*, p. 5.

reglas que combinan y producen un gran número de variaciones de juego, ante las cuales, para lidiar con ellas, los jugadores deben diseñar estrategias”¹⁹, este tipo de estructura es probablemente la forma más común de juego; la estructura de *progresión*, por otra parte, es la forma más nueva, históricamente hablando, de juego y consiste en establecer una serie de acciones predefinidas que deben ser completadas en orden para terminar la partida. Al ser una *secuencia de eventos*, la estructura de *progresión* implica que los autores (desarrolladores y diseñadores) tengan un mayor control de las acciones que el jugador puede realizar dentro del entorno virtual y es por esto que en ella “encontramos a la mayoría de juegos con ambiciones cinemáticas y narrativas”²⁰.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time está construido bajo una estructura esencialmente de *progresión*: para avanzar en la aventura primero debemos obtener y mejorar objetos específicos, estos se encuentran en los nueve calabozos que constituyen la secuencia de eventos que ocurrirán en un orden determinado; primero debemos completar el interior del Gran Árbol Deku, luego la Cueva de Dodongos, después el interior de Jabu Jabu y así, hasta llegar al castillo donde aguarda el villano del relato, Ganondorf, sin negociar el orden establecido. Por su parte, la estructura con reglas de permanencia también se hace presente, aunque en menor medida, en las pequeñas actividades que el jugador puede realizar en el mundo del juego, alejado de la secuencia de eventos general, es decir, en los *minijuegos* mencionados brevemente al inicio de este capítulo.

El término en inglés *emergence* que aquí he traducido como *permanencia*²¹ se refiere a un fenómeno que ocurre *sólo* mientras se juega; en este tipo de estructura, al tener un número de reglas reducido, podría parecer que el número de acciones posibles también lo será, empero, esta estructura a menudo produce una cantidad mucho mayor de variaciones a las pensadas por los autores. Esto significa que el jugador, al comprender las reglas y ejercer acciones, descubre y aprende nuevos modos o estrategias para superar los desafíos del juego, los cuales probablemente no estaban planeados por los autores, sino que *surgieron* tras la interacción entre el jugador y las reglas y que funcionan porque las propias reglas no los prohíben. Tal y como menciona Juul, este tipo de videojuegos “exhiben una *asimetría básica* entre la relativa

¹⁹ *Idem.*

²⁰ *Ibid*, p. 72-73.

²¹ Considero adecuada esta traducción para evitar la confusión con el término “emergente” que para Juul constituye una clase de reglas no premeditadas que surgen a partir de un error de diseño. Jesper Juul, *op. cit.*, p. 76.

simplicidad de la reglas del juego y la relativa complejidad de jugar el juego. [...] En la estructura de permanencia, el juego no es entonces una línea recta sino un escenario abierto de posibilidades”²².

Uncharted 2 (Naughty Dog, 2009) contiene una estructura de progresión con una secuencia predefinida de eventos. A diferencia de *The Legend of Zelda*, *Uncharted 2* no ofrece la posibilidad de explorar el mundo ficticio libremente cuando terminas un nivel —los calabozos—, en su lugar, debe seguirse el orden de eventos de forma continua y consecutiva hasta llegar al final del videojuego y del relato (figura 3). Las reglas de permanencia se hacen presentes fuera de la estructura principal del juego —el “modo historia”— en una opción añadida denominada “modo en línea”; éste consiste en jugar con otras personas alrededor del mundo vía internet en un escenario reducido extraído del mundo ficticio del modo historia; en consecuencia, la reglas se simplifican: tú y un equipo de varios jugadores deben vencer al equipo contrario, ya sea eliminándolos uno por uno o conquistando antes que ellos una bandera escondida en el escenario. En dicho modo los jugadores podrán formular estrategias particulares —existe incluso la opción de conectar un micrófono y un auricular para comunicarse con el resto de los integrantes— para completar los objetivos (figura 4). Al no existir una secuencia de eventos fija y un final, el modo en línea resulta particularmente entretenido, a veces adictivo, pues puede jugarse una y otra vez mientras dominas nuevas habilidades y mejoras tu posición en el ranking global.



Figura 3. Modo historia en *Uncharted 2*.

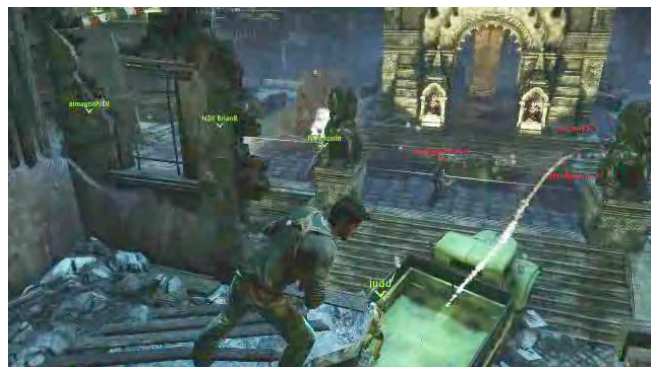


Figura 4. Modo en línea. Los nombres de los integrantes de ambos equipos: en verde los aliados y en rojo los contrincantes.

²² *Ibid*, p. 73-75.

Probablemente la posibilidad de repetición “infinita” es el atractivo más evidente de la estructura de permanencia. *Pong*, el juego de tenis virtual, es uno de los ejemplos más claros de este tipo de videojuegos en donde las reglas, sencillas y reducidas en número, generan una alta cantidad de variaciones. Es por esto que autores como Salen y Zimmerman han atribuido su éxito a que “es fácil de aprender, pero difícil de dominar”²³. Otros ejemplos ampliamente conocidos son *Tetris* (Vadim Gerásimov, 1984) y *Pac-man* (Namco, 1980); por otro lado, *Mario Kart 7* (Nintendo, 2011) y *Super Stardust HD* (Housemarque, 2007) constituyen ejemplos más actuales.

Estas dos maneras de estructurar las reglas determinan qué tipo de desafíos debemos enfrentar cuando jugamos, sin embargo, sería un descuido afirmar que todos los videojuegos se organizan únicamente bajo estas dos formas. Juul aclara que puede construirse una escala mayor de clasificación en donde *progresión* y *permanencia* sean los dos extremos entre los cuales se ubican el resto de los juegos de video, algunos de progresión con elementos de permanencia y otros que funcionen a la inversa. Ahora bien, estas estructuras son sólo el principio del proceso de aprendizaje. Para señalar cómo se desarrolla dicho proceso es necesario señalar que existe una configuración inicial del videojuego antes de ser modificada por las acciones del jugador.

El estado de juego y el repertorio del jugador.

Después de una breve introducción al mundo y la trama de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* el personaje central, Link, despierta en su casa, el interior de un árbol, tras escuchar el llamado de una pequeña hada, Navi. Apenas se levanta de la cama, inmediatamente debemos tomar el mando de los movimientos de Link. Estos son intuitivos: si accionamos la palanca del control físico el pequeño héroe camina o retrocede según la dirección que le hemos indicado; cuando presionamos los botones descubrimos que podemos rodar en el suelo o levantar objetos pequeños. Al salir del árbol que habita Link, nos encontramos con una reducida aldea cubierta por pasto, arbustos y rocas en donde vive una raza de niños que nunca crecen, los *kokiri*, vestidos todos con trajes verdes; si caminamos un poco nos encontraremos con un lago y varios árboles adaptados como casas. Si nos acercamos a algún niño o niña *kokiri* podremos interactuar con ellos brevemente y nos darán algún consejo o nos instruirán sobre el uso del control; por ejemplo, uno de los niños intenta levantar una roca y nos explica que si nos acercamos a un objeto pequeño y presionamos el botón ‘A’, lo alzaremos y podremos lanzarlo para romperlo,

²³ Katie Salen y Eric Zimmerman, *The game design reader*, The MIT Press, Cambridge, 2006, p. 15.

obteniendo así unas cuantas rupias para gastarlas en la tienda de la aldea. Al tratar de cruzar un túnel hacia el Gran Árbol Deku, un kokiri, *Mido*, nos impide el paso hasta que consigamos una espada y un escudo.

A esta etapa, que sirve como tutoría y nos insta a familiarizarnos con las reglas, el entorno virtual y las acciones, la podemos identificar como un *estado de juego inicial*²⁴, término adaptado de aquel que es usado por las ciencias computacionales —*an state machine*—, el cual asume la existencia de un estadio de la máquina previo a la entrada de una indicación —*input*—, que cambia en reacción a ésta produciendo una respuesta específica —*output*—. En otras palabras, es una fase inicial del juego almacenada en la memoria de la máquina, la consola, que cambia regularmente convirtiéndose en una nueva fase gracias a la constante entrada de indicaciones del jugador: “Nosotros podemos visualizar el estado de la máquina como un *árbol de juego*, donde cada estado de juego puede llevar hacia otros hasta que el juego termine”²⁵:

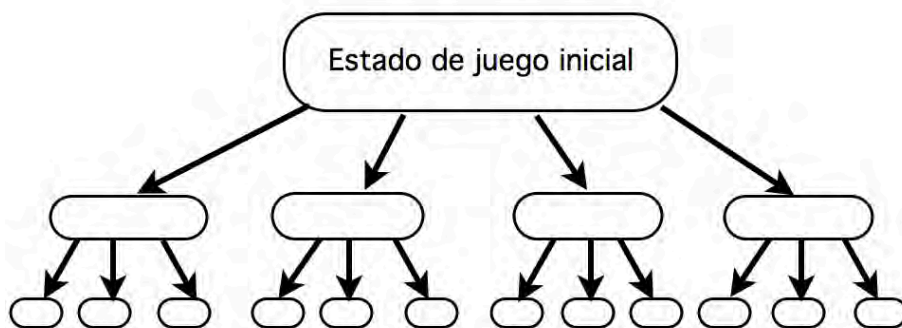


Figura 5. Esquema parcial de un árbol de juego.

Tras recorrer la aldea Kokiri encontraremos un pasadizo secreto que nos lleva hasta la ubicación de un cofre con una espada corta en su interior. Al salir de tal lugar podremos *equipar* (poner a disposición del personaje en pantalla) la espada y empezar a cortar los arbustos distribuidos a lo largo del escenario que esconden algunas rupias; después de conseguir una cantidad determinada de dinero podremos comprar el escudo de madera que venden en la tienda. De nuevo deberemos dirigirnos hacia el Gran Árbol de Deku y reencontrarnos con Mido, pero en esta ocasión, para sorpresa del simpático personaje, estamos equipados con lo adecuado y podemos cruzar el túnel. Consecuentemente, el estado de juego inicial ha cambiado. Uno a

²⁴ Jesper Juul, *op. cit.*, p. 60.

²⁵ *Ibid*, p. 40.

uno, nuevos estados de juego surgirán conforme avancemos en la aventura. Una vez concluido el primer calabozo, que por sí mismo es un conjunto de estados de juego, nos encontraremos con una aldea Kokiri diferente donde algunos de los habitantes han cambiado de lugar o se encuentran realizando actividades distintas a las anteriores. Así continuarán los cambios, unos más complejos que otros pero todos posibilitados por nuestras acciones, hasta terminar la secuencia de eventos establecida por los desarrolladores.

El paso entre una fase y otra, en cualquier caso, requiere necesariamente que el jugador supere una o varias pruebas sencillas o complejas; para cruzar el túnel al Gran Árbol Deku debemos obtener la espada, pero acceder a ella nos obliga a buscarla primero, entrar por el pasadizo secreto y rápidamente alcanzar el cofre que la contiene antes de ser golpeados por una roca gigante; para hacernos con el escudo de madera debemos recolectar la suficiente cantidad de rupias para comprarlo en la tienda, ya sea al cortar arbustos, arrojar vasijas o al recolectarlas por los suelos de la aldea. Ésta es la manera en que ocurre el proceso de aprendizaje en un videojuego: se establece un reto o desafío y el jugador debe hallar el modo de superarlo utilizando las herramientas de las que dispone, en ocasiones fallará, pero si es constante, eventualmente conseguirá vencerlo. Sólo entonces se podrá hablar de un aprendizaje adquirido al jugar.

Superar un desafío implica un proceso cognitivo, en ocasiones basado en la prueba y el error, y en otras, en un análisis integral de las situaciones en que se puede resolver un reto, es decir, al jugar podemos asumir que existen diversas opciones de resolución para cada desafío, en consecuencia, optaremos por una u otra según nuestras decisiones; utilizar, por ejemplo, la espada para vencer un enorme enemigo en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, y en el caso de fallar, podemos reintentarlo con otra estrategia, como el uso a distancia del arco y las flechas. Sea cual sea el caso, el jugador habrá de resolver el desafío dependiendo de las herramientas que disponga dentro de la ficción del juego y de su habilidad para superarlo. Desde luego hay ocasiones en que una prueba se puede resolver de forma espontánea, azarosa, y por lo tanto el proceso de aprendizaje sería por mucho endeble o ausente; este escenario debería estar previsto desde el diseño del videojuego, pues le restaría reto y diversión, al tiempo que irrumpiría en el flujo de juego pensado por los desarrolladores.

Cuando el jugador intenta superar el desafío está seleccionando un modo particular para hacerlo, lo cual indica la presencia de un *repertorio de opciones* elegibles. A medida que el juego

avance —si su estructura es de progresión— o se repita —si es de permanencia— el repertorio del jugador será expandido y cada opción viable de resolución mejorada. En consecuencia, el reto debe ser cuidadosamente diseñado pues tanto de su dificultad como de su justa resolución dependerá el interés, tiempo y esfuerzo que el jugador ejercerá para superarlo:

Si el juego es demasiado difícil, el jugador experimentará ansiedad o frustración. Si el juego es muy fácil, repetitivo y con opciones triviales el jugador se aburrirá. [...] Conforme las habilidades del jugador mejoren —esto es, conforme el jugador o jugadora expanda su repertorio— el juego necesita proveer retos más difíciles para mantenerlo interesado.²⁶

Incluso en aquellos juegos con una estructura de permanencia, es decir, basados en la repetición e invariabilidad de las reglas, cada nueva partida debe ofrecer un reto de mayor dificultad. En *Pac-man*, por ejemplo, un reto más difícil consiste en obtener un mayor puntaje en el menor tiempo posible.

Gameplay

Basadas en una estructura deliberada, entre aquellas de *progresión* y de *permanencia*, las reglas establecen los retos que habrán de ser superados y le dan forma al videojuego en un estado de juego inicial que varía constantemente; dentro del entorno virtual determinan también qué acciones puede y debe realizar el jugador para superar los retos, expandir y mejorar su repertorio de opciones; al hacerlo el jugador completará un proceso de aprendizaje particular, concerniente sólo al videojuego. Desde un punto de vista ampliado, este procedimiento en conjunto suele ser reconocido bajo el término de *gameplay*:

El *gameplay* de un videojuego es el grado y naturaleza de la interactividad que el videojuego incluye, esto es, cómo el jugador es capaz de interactuar con el mundo del juego y cómo éste reacciona a las elecciones que el jugador toma.²⁷

Dentro de la industria, es una convención utilizar tal término para referirse a la forma y la función de la reglas y cómo el jugador interactúa con ellas, es decir, para responder a la pregunta *¿cómo se juega un videojuego en particular?* La palabra, sin embargo, puede ser

²⁶ *Ibid*, p. 112.

²⁷ Richard Rouse, *Game design: Theory and Practice*, Wordware Pub., E.U.A., 2001, p. xviii. (La traducción es mía).

problemática si la traducimos al español literalmente —*jugar el juego*— e imprecisa, si es que se pretende estudiar aspectos particulares en el funcionamiento del videojuego. Cada examen singular puede utilizar términos propios para referirse a elementos específicos del juego; el modelo *MDE* mencionado en la introducción, por ejemplo, distingue las *mecánicas*, o reglas específicas, de las *dinámicas*, es decir, el comportamiento del juego en respuesta a las indicaciones del jugador. Cualquiera que sea el acercamiento al análisis del videojuego, no se habla de éste sin hablar de la reglas. Son ellas el fundamento de todo juego tradicional o de video y, por lo tanto, son ellas las que posibilitan la interacción entre el usuario y el mundo ficticio. Las reglas especifican los límites y posibilidades de las acciones, las cuales “son significativas dentro del videojuego, pero insignificantes fuera de él”²⁸; en este sentido, a pesar de que las acciones son simuladas, el videojuego no deja de funcionar como transmisor de significados.

Aprendizaje en los videojuegos.

Con base en la afirmación anterior podríamos preguntarnos entonces ¿cuál es el sentido del *aprendizaje* en un videojuego? El juego, como asume Huizinga, es una de las formas primarias con las cuales el ser humano adquiere conocimiento. Jugar es, consecuentemente, aprender algo mediante la práctica, a través de la experiencia —otras formas de aprendizaje son el estudio y la narración—, pero ese *algo* aprendido, una habilidad o algún conocimiento, no se transmite *de facto*, es decir, no aprendemos a blandir una espada, a sostener un escudo o a disparar una flecha sólo por jugar *The Legend of Zelda*. Aunque parezca obvio, probablemente es bajo esta idea que perdura cierto prejuicio en contra de los videojuegos —“si son violentos influyen y enseñan a los jugadores a ser violentos”— sobre todo en aquellas personas que no los usan con frecuencia. Esta idea persistente entiende el proceso de aprendizaje como un fenómeno tan eficaz que puede modificar incluso comportamientos sólo porque el jugar constituye una experiencia real. Ya desde la primera época de éxito los videojuegos fueron motivo de preocupación para diversos sectores sociales que los veían como apologías de la violencia, del consumismo y como posibles generadores de adicción²⁹; yo considero que los videojuegos son artefactos mediante los cuales es posible transmitir significados y que pueden también influir en la conducta de la gente, pero no del modo inmediato y unidireccional con el cual se les suele asociar. ¿Qué impide que un jugador se vuelva violento después de jugar? Las condiciones particulares de quien se apropia del videojuego: el entorno social en el que se

²⁸ Jesper Juul, *op. cit.*, p. 58.

²⁹ Diego Levis, *op. cit.*, p. 161.

desenvuelve, los motivos por los que juega, las satisfacciones que obtiene al hacerlo y la suerte de “pacto” que realiza al jugar, es decir, cuando el individuo discierne entre la realidad que corresponde a la obra y la que efectivamente lo rodea. El aprendizaje ocurre según un procedimiento en donde las acciones y decisiones tomadas por el jugador tienen significación inmediata únicamente *dentro* del videojuego, por lo tanto, al jugar tal vez no aprendemos habilidades físicas, pero sin duda aprendemos valores culturales comunicados a través de un proceso complejo de interacción. Posiblemente sea necesario replantear la pregunta original y en su lugar cuestionar *¿qué nos enseñan los juegos de video?*

Para Ian Bogost los videojuegos “son considerados inconsecuentes porque la percepción que de ellos se tiene es que no poseen alguna función cultural o social salvo la de distracción en el mejor de los casos, o la de baja moral en el peor”³⁰; sin embargo, el autor sostiene que los videojuegos constituyen realmente una forma retórica del todo nueva gracias a su modo de interacción procedimental. En sus palabras:

Llamo a esta forma nueva *retórica procesal*, el arte de la persuasión a través de representaciones e interacciones basadas en reglas más que en la palabra hablada, la escrita, las imágenes fijas o las imágenes en movimiento. Este tipo de persuasión está atada al núcleo de posibilidades de la computadora: ésta ejecuta procesos, los cuales realizan cálculos y manipulaciones simbólicas basadas en reglas.³¹

Retomemos *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* como ejemplo: cabe resaltar que el mundo del videojuego es representación de una sociedad medieval regida por un sistema monárquico, aunque con una economía de libre mercado. En un momento avanzado de la aventura arribaremos al mercado de la ciudadela de Hyrule en donde se halla una tienda de máscaras. Dado que el tendero no suele abandonar la ciudadela, cuando le conocemos nos encomienda, mediante Link, la tarea de vender máscaras por todos los rincones del reino. Así nos convertiremos en comerciantes durante el viaje y deberemos aprender cómo realizar la mejor venta posible; cuando encontramos a un corredor nocturno interesado en una máscara, por ejemplo, podemos negarnos a vendérsela para que nos ofrezca más dinero por ella y así obtener mayores ganancias. En otro juego de la misma serie, *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006), existe una bella armadura en una tienda de la ciudadela; su costo es

³⁰ Ian Bogost, *Persuasive games*, The MIT Press, Cambridge, 2007, p. viii. (Las traducciones son mías).

³¹ *Ibid*, p. ix.

demasiado elevado para pagarlo por lo cual debemos encontrar el modo de disminuirlo. La solución se encuentra en un pueblo lejano, en la villa Kakariko, donde habita un niño dueño de una tienda pequeña que desea expandir su negocio hasta la capital; primero deberemos recaudar dinero e invertirlo en su proyecto de expansión para que el niño pueda comprar la tienda de la ciudadela y abaratar los costos de sus productos, sólo así el precio de la armadura disminuirá y podremos comprarla. Irónicamente la armadura “gasta” nuestro dinero cada vez que Link la lleva puesta. Cualquiera de los dos casos es útil para ejemplificar cómo un videojuego puede transmitir valores culturales, sobre todo los de las sociedades capitalistas con una economía de libre mercado, a través del proceso de aprendizaje; en el primer caso la noción general de plusvalía y en el segundo la inversión de capital extranjero para generar competencia. La *retórica procesal* estriba en la puesta en escena interactiva que, a partir del juego programado, representa y difunde conductas del mundo real mediante un procedimiento lúdico; en otras palabras, a través la experiencia de juego formamos parte de un proceso retórico de transmisión de significados donde podemos aprender el *status quo* y los valores culturales de los poderes dominantes. El proceso de aprendizaje será completado en la medida que el jugador sea capaz de identificar estos mecanismos de comunicación como elementos retóricos o, por el contrario, asimilarlos como el reflejo de la norma intrínseca que indistintamente rige su forma de vida.

Si bien la *retórica procesal* abre nuevas áreas de estudio merecedoras de análisis a profundidad, de momento basta con señalar que, para los propósitos de esta tesis, el videojuego constituye una forma de comunicación basada en el proceso de aprendizaje que tanto transmite significados a través del juego como del mundo que representa. De acuerdo con Jesper Juul, comprender la experiencia completa del videojuego nos obliga a evidenciar un fenómeno: cada decisión y acción realizada cuando se juega es *real* en tanto es la persona quien la ejerce, quien atraviesa por un proceso de aprendizaje y quien obtiene satisfacción a cambio, de esta manera el ganar o perder es también un acontecimiento real, pero las decisiones y las acciones realizadas no suceden ni repercuten en el mundo físico que rodea al jugador, sino en un entorno virtual, ficticio, representado en una pantalla. ¿Qué es este espacio ficticio y cómo funciona?

1.2 Ficción y mimesis

Todo videojuego pretende construir un *espacio ideal* en el cual se integran las herramientas necesarias para que el jugador pueda cumplir los objetivos del juego —superar los retos— en condiciones adecuadas para ello —cuenta con un repertorio de opciones—. Pensemos de nuevo en *Pong*: en dicho juego el espacio está delimitado físicamente por el cuadro negro de una pantalla que funciona como representación de una mesa de tenis vista desde un ángulo cenital. Este espacio ficticio es *ideal* porque, según las reglas del juego, los objetivos —anotar un punto al jugador contrario— no requieren más que de un cuadro negro de fondo que funcione como representación de la mesa de tenis; tal espacio ficticio no permite más acciones que jugar ping pong virtual y contiene tanto las condiciones como las herramientas necesarias para que el jugador supere los retos: muestra indicaciones visuales del marcador, las raquetas móviles —las barras blancas en ambos lados del cuadro—, una línea divisoria que equivale a una red y una pelota —el cuadro blanco pequeño—. No es lo mismo, sin embargo, hablar del *espacio ideal* de un videojuego como *Pong* que de uno como *Shadow of the Colossus* o *Uncharted 2*, los cuales, gracias a las capacidades técnicas de sus plataformas, son capaces de mostrar entornos tridimensionales, mundos extensos diseñados de manera compleja, objetos con volumen y texturas detalladas, así como sonidos envolventes que ayudan al jugador a superar un reto particular. Aún en la actualidad siguen existiendo juegos que no explotan la potencia técnica de las consolas para construir espacios ideales tridimensionales, tal es el caso de *Braid* (Jonathan Blow, 2008) o *Rayman Origins* (Ubisoft, 2011), los cuales utilizan un desplazamiento lateral de la pantalla denominado *sidescrolling* para mostrar espacios bidimensionales.

Cualquiera que sea el ejemplo, el entorno virtual diseñado por los desarrolladores es un espacio ideal construido, supuestamente, de forma óptima para el videojuego que lo sostiene. Todos los videojuegos construyen un espacio ficticio en donde el juego ocurrirá: una ciudad, un calabozo, un bosque, un lago o una extensa zona geográfica que incluya a todos los anteriores; “tales mundos ficticios, obviamente, no existen realmente; son mundos que el juego presenta y el jugador imagina”³²; en tanto, es ficción porque “crea un mundo completo, [y] aunque pueda parecerse al nuestro [...] es un mundo parcialmente mental, que posee sus propias leyes”³³. Tales leyes son las reglas y la ficción depende de ellas. De acuerdo con cada videojuego existe una ficción propia y única que responde a las reglas de manera estricta. Para jugar *Pong* o *Tetris* no

³² Jesper Juul, *op. cit.*, p. 121.

³³ André Gaudreault y François Jost, *El relato cinematográfico*, Paidós, España, 1995, p. 42. (Los corchetes son míos).

requerimos de los mundos complejos de *Uncharted 2* o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, y viceversa, éstos no podrían ser jugados según el mundo ficticio de los primeros.

Si el videojuego es una herramienta capaz de comunicar significados lo hace no sólo mediante el juego, sino también a partir de la ficción, es decir, a través de los entornos virtuales donde ocurre el juego. En este sentido, conviene señalar que las herramientas utilizadas para representar espacio en los videojuegos no distan de las utilizadas por otras manifestaciones culturales como la pintura, la arquitectura, la escultura, el teatro o la música, por el contrario, son herencia de ellas conjuntadas en un artefacto que, además, añade técnicas propias de la actualidad como el modelaje y la animación por computadora, el dibujo digital o los motores gráficos para simular la física. Los videojuegos nacieron siendo artefactos audiovisuales y aunque en primera instancia pueden ser vistos como híbridos de otras artes, no se relacionan directamente con otros lenguajes tanto como con el lenguaje cinematográfico, en particular aquéllos que contienen relatos; tan sólo la noción de la *cámara* que nos permite ver el mundo ficticio es prueba de ello. A continuación describiré cómo el videojuego representa y construye espacios ideales valiéndose, en muchos casos, del lenguaje audiovisual.

1.2.1 Espacio: representación y pretensión de realismo.

Bajo el diseño de ciertos videojuegos contemporáneos subyace una búsqueda casi obsesiva por conseguir imágenes realistas, tan verosímiles que puedan ser confundidas incluso con la realidad. Esta pretensión, sin embargo, es propia de nuestra época y no era evidente en las primeras décadas de los videojuegos; probablemente fue el desarrollo tecnológico constante, traducido en mayores capacidades técnicas para construir entornos complejos, lo que la gestó. Las consolas de la actual generación como la *PlayStation 3* o la *Xbox 360* pueden reproducir imágenes en alta definición, generar una gran cantidad de polígonos para formar los escenarios y los personajes con texturas detalladas, colores de gran profundidad y demás; incluso existen empresas dedicadas a crear softwares específicos capaces de conseguir imágenes fotorrealistas. Tri-Ace Inc., por ejemplo, está desarrollando un motor gráfico capaz de representar la iluminación atendiendo al detalle del comportamiento de la luz al chocar con diversos objetos, según la fuente de donde proviene³⁴. Los videojuegos, reitero, no surgieron bajo estas

³⁴ Puede observarse una demostración técnica en el siguiente sitio: <http://research.tri-ace.com/>, consultado el 23 de junio de 2011.

pretensiones. De hecho algunos de los más exitosos en décadas anteriores como *Tetris*, *Pong* o *Pacman* eran, visual y lúdicamente hablando, más bien abstractos. Consciente de ello, Juul ha distinguido cinco tipos de videojuegos que varían dependiendo de su nivel de abstracción o de representación: abstractos, icónicos, con mundos incoherentes, con mundos coherentes y de etapas ³⁵. He simplificado la clasificación de Juul en el siguiente esquema contrastándola con las dos maneras de estructurar las reglas del juego; para realizarlo me he basado en el esquema propuesto por Puentedura³⁶ que expone, además, cuáles juegos son más narrativos que otros:

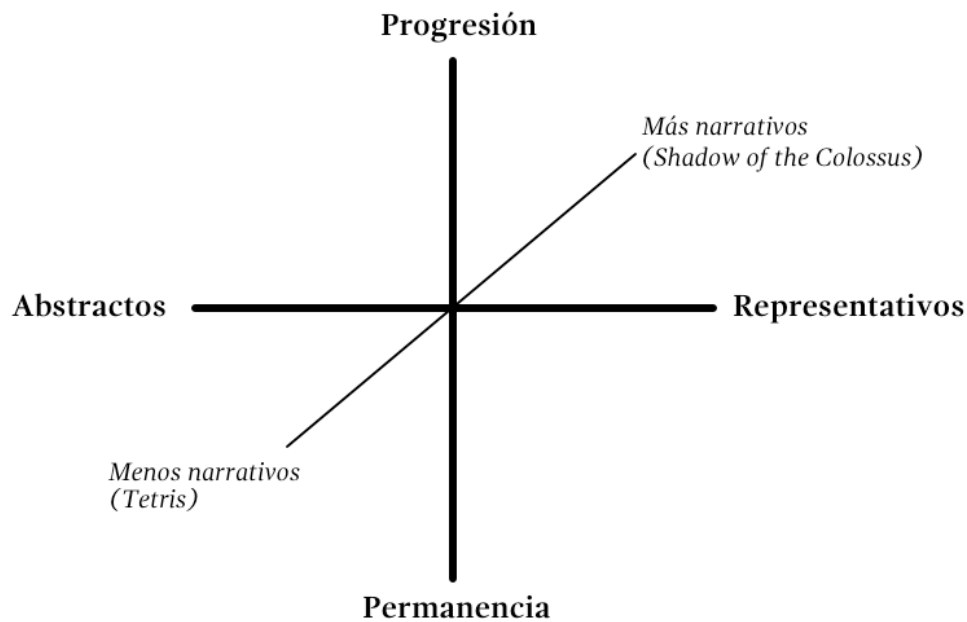


Figura 6.

Un videojuego abstracto es aquel que ni en su totalidad ni sus elementos particulares representa algo más; *Tetris* constituye el ejemplo más claro de este tipo, pues ni las piezas con las que jugamos ni el juego mismo son representación de figuras o eventos reales; adicionalmente, dado que *Tetris* presenta reglas de permanencia, podemos ubicarlo en el cuadrante inferior izquierdo del esquema. *Pong* es un videojuego menos abstracto pues es la representación del tenis de mesa, sin embargo, mantiene la reglas de permanencia aunque no construye un mundo complejo; podríamos, consecuentemente, ubicarlo en el cuadrante inferior

³⁵ Jesper Juul, *op. cit.*, pp. 131-132.

³⁶ Ruben Puentedura, "What is a game?", en *Game and learning: an introduction to educational gaming*, [podcast en línea], URL: <http://itunes.apple.com/us/itunes-u/game-learn-introduction-to/id429426265>, consultado el 23 de junio de 2011.

derecho cerca del centro. Sin ser un juego del todo abstracto, *flOw* (Thatgamecompany, 2006) se encuentra estructurado según una progresión, por lo tanto, es un ejemplo del cuadrante superior izquierdo. Por último, *Shadow of the Colossus* construye un mundo complejo representativo y está organizado bajo una estructura de progresión; históricamente hablando, la de progresión constituye la forma más nueva del juego que destaca, entre otras cosas, por ser “más narrativa”, es decir, por posibilitar la inclusión de relatos en la ficción. En adelante procuraré mayor atención a aquellos juegos que están ubicados en la sección superior derecha del esquema, esto con el propósito de centrar el análisis en el tipo de videojuego que conjunta, a mi consideración, todas las potencialidades expresivas del medio: el juego, la ficción y sus elementos narrativos.

Si comparamos *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Shadow of the Colossus* y *Uncharted 2* encontraremos similitudes y diferencias evidentes: los tres títulos construyen mundos complejos tridimensionales que intentan representar imágenes o eventos de la vida real, sin embargo, existe también una brecha tecnológica que los distancia en la manera de representar tales elementos; en consecuencia, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, el juego más antiguo de los tres, muestra en pantalla imágenes “menos realistas”, con texturas toscas, polígonos evidentes en la construcción de los objetos o personajes y, en general, un menor detalle en la construcción del mundo virtual. *Shadow of the Colossus*, por otro lado, presenta imágenes “más realistas”, con mejores efectos de iluminación, de animación, con texturas más detalladas y mayor cantidad de polígonos. *Uncharted 2*, el que está sustentado por la plataforma tecnológica más poderosa, lleva a un nuevo estrato todas las nociones anteriores dando como resultado imágenes “fotorrealistas”. Ahora bien, si contrastamos estos juegos con los dos siguientes notaremos un cambio radical:



Figura 7. *The Legend of Zelda*.



Figura 8. *Braid*.

La primera imagen pertenece a *The Legend of Zelda*, el juego original de esta saga publicado en 1986; la segunda es una captura de pantalla de *Braid*, publicado en el 2008 por Jonathan Blow. La manera en que estos dos juegos crean el entorno virtual es distinta a los juegos citados con anterioridad. Basta comparar los dos *The Legend of Zelda* para comprobar que ha habido una evolución evidente potenciada por el avance tecnológico de las consolas; mientras el primero utiliza una perspectiva isométrica para mostrar el escenario bidimensional, *Ocarina of Time* se vale del lenguaje audiovisual para proyectar escenarios tridimensionales. *Braid*, por otro lado, no hace uso de la representación tridimensional obtenida al añadir profundidad a las figuras; pese a ello, también construye un espacio propio observado desde un punto lateral, en donde todos los objetos son *planos* y se mueven, junto con el escenario, paralelamente a nuestros ojos. Esta manera de construir espacio, comúnmente denominada *sidescrolling*, se popularizó con los videojuegos de aventuras durante los años ochenta, dejando incontables ejemplos: *Mario Bros.*, *Metroid*, *Castlevania*, *Sonic*, *Metal Slug* y un largo etcétera.

En cualquiera de los ejemplos anteriores el mundo ficticio se acepta como una totalidad que integra al jugador en el entorno virtual y lo hace sentirse *inmerso* en la ficción. Al jugar un videojuego, antiguo o contemporáneo, aceptamos el mundo virtual construido tal y como se manifiesta; conforme avancemos en el desarrollo del juego notaremos los límites del espacio ficticio pero seguramente no reprocharemos la *incoherencia* del espacio porque las reglas del propio juego nos obligan a obviar ciertas situaciones —frecuentemente encontramos juegos con “paredes invisibles” en los que podemos ver un camino que forma parte del escenario pero al cual no podemos acceder porque los objetivos nos obligan a seguir por un camino distinto, es decir, las reglas limitan el espacio por el que podemos andar con libertad—. Al jugar, en

consecuencia, aceptamos la ficción mostrada en pantalla, pero esto no nos prohíbe imaginar un mundo más grande que se extiende más allá del escenario virtual; el horizonte en los videojuegos se vuelve una ironía de los límites de la representación: el mundo ficticio es infinito en la mente del jugador pero, al mismo tiempo, inalcanzable. La ficción en los juegos de video es también un acto de imaginación³⁷.

Mientras una gran cantidad de videojuegos contemporáneos pretenden generar imágenes capaces de confundir al ojo con la realidad, todos construyen un entorno virtual para producir al jugador una sensación de *inmersión*. El mundo ficticio del videojuego es una realidad aparente que existe en oposición a lo *real* del mundo concreto. Jaron Lanier propuso el término *realidad virtual* en 1989 para referirse a “una base de datos gráficos interactivos, generada por un ordenador, explorable y visualizable en tiempo real bajo la forma de imágenes de síntesis tridimensionales, dando la sensación de inmersión en la imagen”³⁸. Basándose en esta definición, Diego Levis lista tres requisitos para que una realidad virtual puede ser considerada como tal:

- Inmersión. El usuario debe estar convencido de encontrarse en un entorno diferente al físico, para ello es necesario estimular el mayor número de sentidos posibles.
- Interactividad. El usuario debe ser capaz de interactuar con el entorno virtual.
- Seguimiento. El usuario debe conocer su posición u orientación dentro del entorno simulado.

Dentro del videojuego la interactividad se realiza en dos direcciones: el jugador indica al juego sus acciones o decisiones mediante algún dispositivo de entrada —comúnmente el control físico o las cámaras que detectan movimiento en el caso de *Kinect*—, la consola procesa rápidamente estas indicaciones y las traduce en respuestas al jugador a través de la pantalla.

En una definición ampliada del término, de acuerdo con Alison McMahan³⁹ *inmersión* se refiere al grado de fijación del usuario respecto al mundo del videojuego —el nivel diegético en donde ocurre la historia, según la propia autora— y también a la relación emocional que se establece entre el usuario y el juego, así como las estrategias que tal relación conlleva —el nivel

³⁷ Jesper Juul, *op. cit.*, p.121.

³⁸ Diego Levis, *op. cit.*, p. 149.

³⁹ Alison McMahan, “Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games”, en Mark Wolf, *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Nueva York, 2003, p. 68.

no diegético que puedo comparar con el proceso de aprendizaje—. Inmersión es la experiencia física de sumergirse en agua, al hacerlo, tanto psicológica como físicamente, debemos adaptarnos a un nuevo ambiente. En los videojuegos el término está empleado de forma metafórica; la manera en que nos *sumergimos* en el entorno virtual está mediada por dispositivos electrónicos —el control, la consola— y por la estimulación de los sentidos, en especial la vista y el oído. Los avances técnicos han permitido crear nuevas tecnologías capaces de atrapar cada vez más al usuario en la ficción del juego, prueba de ello es el desarrollo de dispositivos —Kinect o los controles de *Wii*— que pueden leer e interpretar los movimientos reales de la persona que juega, en consecuencia, el propósito de estos dispositivos es ser *invisibles* para que el usuario pueda sentirse transportado al entorno virtual y sus acciones se traduzcan en pantalla de forma inmediata. En este sentido, la inmersión es en esencia una ilusión que, pese a todo, es verosímil y atractiva porque es también una actividad participativa⁴⁰.

Con cierta frecuencia suelen usarse los términos *inmersión* y *presencia* como sinónimos. McMahan procura un énfasis en las diferencias entre ambos; mientras la *inmersión* es una forma metafórica de referirse a la experiencia física de un nuevo entorno, la *presencia* se refiere a percibir simultáneamente dos entornos separados, uno el entorno físico inmediato y otro el ambiente *teleoperado*⁴¹, es decir, operado a distancia como si no estuviera mediado por algo más. Vagamente el término *presencia* suele entenderse como la sensación de “estar ahí” en tiempo real —las transmisiones en directo de los noticiarios en la televisión son un ejemplo asociado—. El efecto de presencia puede ser entendido como un fenómeno que ocurre en un nivel mental más que físico, y para lograrlo, en adición al grado de inmersión o interactividad, es necesario crear también la sensación de realismo, esto es, “cuán preciso puede el ambiente virtual representar objetos, eventos y gente”⁴².

En la larga tradición de representación, los videojuegos ocupan un lugar dentro de las artes que usan las computadoras como herramientas de trabajo. El ser humano ha hallado, desarrollado y multiplicado formas diversas de representar el mundo que le rodea, las ha convertido en manifestaciones culturales complejas según una época específica, y lo ha hecho con base en el principio de imitación, la *mimesis*. La imitación es una actividad que sucede casi de manera instintiva; a través de los sentidos, desde pequeños aprendemos las conductas y las

⁴⁰ *Ibid*, p. 68.

⁴¹ *Ibid*, p. 72.

⁴² *Ibid*, p. 75. (La traducción es mía).

costumbres del grupo social en el que crecemos, por lo tanto, el lenguaje hablado, el escrito o el gestual son resultado justamente de la imitación. Por tal razón, no es coincidencia que el juego, en su manifestación más instintiva y menos mediada por la cultura, es decir, el juego infantil, esté “inundado por conductas miméticas”⁴³.

De acuerdo con Mario Pezzella, podemos hablar de mimesis en el sentido comúnmente utilizado, es decir, como copia exacta de la realidad, sin embargo, el proceso de representación es más complejo que la pretensión de copiar el mundo tal cual lo percibimos. Ya Platón en los *Sofistas* había distinguido dos especies de artes imitativas: la primera es la más parecida al concepto de mimesis como copia exacta, aquella que representa según las proporciones del modelo; en tanto, la segunda es el *arte de la apariencia* o fantasmagoría en donde el resultado de la representación “parecer ser” pero no se asemeja, es decir, no intenta copiar con literalidad al modelo sino recrearlo a través de su apariencia⁴⁴.

Crear una copia exacta reproduciendo detalladamente el modelo derivaría en algo alejado del original y causaría el efecto contrario del que pretende, pues la copia evidenciaría sus rasgos característicos como reproducción, distanciándola del original. Esto se debe a que el artista no estaría copiando realmente la esencia del modelo, sino la forma en que el propio autor lo percibe. Platón diría sobre las obras de escultores y pintores: “si diesen sus verdaderas proporciones a las bellas figuras que representan, las partes superiores nos parecerían demasiado pequeñas y las inferiores demasiado grandes; porque vemos las unas de lejos y las otras de cerca”⁴⁵. Por el contrario, la mayor virtud de una obra obtenida según el *arte de apariencia* radica en elaborar un *fantasma* que genera un efecto de realidad sin evidenciar su naturaleza aparente:

El efecto de realidad no deriva de la representación pura y simple del mundo externo: deriva de un modo de representarlo que corresponde tanto cuando puede a las *formas* dominantes y habituales de la visión de la época histórica en la que vivió. De esta manera, por retomar la terminología platónica, no obtendré una <<representación>>, sino una <<apariencia>> de la realidad. Si, después,

⁴³ Mario Pezzella, *Estética del cine*, A. Machado Libros, España, 2004, p. 115.

⁴⁴ *Ibid*, p. 59.

⁴⁵ Platón, *Diálogos*, Porrúa, México, 2003, 28ª edición, p. 415.

mis técnicas son suficientemente refinadas, transformaré la imagen en una verdadera y propia simulación, un <<doble>> mágico, indistinguible de la vida real.⁴⁶

Tanto el cine como los videojuegos han alcanzado técnicas lo suficientemente refinadas para generar una simulación. Puedo empatar el “efecto de realidad” de Pezzella con la “sensación de realismo” de McMahan. Consecuentemente, el mundo del videojuego no es una copia exacta de algo externo, sino un escenario construido bajo una lógica interna y normado por reglas propias, es entonces una apariencia que genera la ilusión de realidad. A decir de la propuesta de McMahan, existen dos modos de realismo a los cuales deben aspirar los videojuegos: el *realismo social* que se logra al diseñar un mundo virtual con cierto grado de equivalencia al mundo real, con calles, casas, tiendas, así como con organizaciones, ceremonias y rituales, es decir, al reproducir el comportamiento rutinario del ser humano; el *realismo perceptual*, por otro lado, se refiere a cómo el usuario percibe el entorno ficticio y se adquiere a través del estímulo de los sentidos⁴⁷.

A manera de resumen, aplicaré los conceptos expuestos hasta el momento con un ejemplo concreto: *Uncharted 2*. Este videojuego nos pone al mando de Nathan Drake, un cazador de tesoros que se aventura por diversos lugares del mundo en busca de preciados objetos que alguna vez pertenecieron a grandes civilizaciones. Es un videojuego estructurado según la forma de progresión, en donde el reto consiste en trasladarnos de un punto A a un punto B en el escenario sin ser abatidos por los enemigos, mercenarios pertenecientes a un grupo rival liderados por un exmilitar de nombre Zoran Lazaravic; el repertorio del jugador y el proceso de aprendizaje radican en dominar la puntería al disparar diversas armas —pistolas, rifles, granadas y demás— al mismo tiempo que desplazamos al personaje a través de los escenarios, resguardándolo cuando sea necesario para no fallar el intento. Es evidente que se trata de un juego con un mundo tridimensional complejo que hace énfasis tanto en la representación del espacio como en la narración de una historia; no es coincidencia que el progreso en el juego esté ligado al desarrollo de los eventos en el relato. Consecuentemente, el videojuego simula una aventura de grandes proporciones en donde la acción ocurre de manera frenética y da prioridad al espectáculo visual —a menudo suele ser descrito como una “experiencia cinematográfica”—. Por un lado, la inmersión con el juego ocurre mediante el control de la *PlayStation 3* que contiene las funciones necesarias para que el usuario supere cada escenario —mover y resguardar al

⁴⁶ Mario Pezzella, *op. cit.*, p. 61.

⁴⁷ Alison McMahan, *op. cit.*, p. 75.

personaje, correr, saltar, disparar, cambiar de armas, etcétera— y, en adición, el efecto de realidad se consigue construyendo realismo perceptual y social. La ficción del videojuego nos sitúa en lugares diversos como Estambul, Nepal o una aldea escondida en el Himalaya; desde luego, según el concepto del *arte de la apariencia*, estos lugares no son representaciones literales de aquellos que existen realmente, es decir, no copian con exactitud las ciudades de Estambul o Nepal sino que añaden elementos icónicos de ellas en la construcción del mundo virtual, como la arquitectura nepalí de los templos o los motivos hinduistas de algunas esculturas. Recordemos que todo escenario debe ser un *espacio ideal* para el juego, en tanto, las reglas de *Uncharted 2* establecen que no podemos andar libremente por la ciudad de Nepal, sólo por ciertas calles que configuran un camino predefinido; esto se evidencia al encontrar calles o edificaciones cerradas a las cuales es imposible acceder pues, según el relato, la ciudad se encuentra bajo una guerra civil que ha dejado destrucción a su paso. En un punto intermedio del juego debemos llevar a Nathan Drake a lo alto de un edificio para que pueda ubicar el siguiente objetivo —llegar un templo a mitad de la urbe—, al hacerlo tendremos la oportunidad de contemplar la ciudad en su totalidad desde las alturas. Esta acción sirve para revelar el portento técnico del videojuego y la complejidad de su diseño —tal vez es un acto modesto y a la vez condescendiente de los propios autores—. El impacto visual de este momento es tal que, en mi experiencia, tomé algunos minutos para observar detalladamente el nivel de realismo perceptual que pretendían los creadores con las imágenes fotorrealistas de escenarios con colores vivos, perspectivas complejas e iluminación minuciosa que se extendían hasta el horizonte donde se apreciaban montañas inalcanzables. El mundo complejo del videojuego nos insta a imaginarlo más allá de los límites dictados por las reglas, para entonces la ilusión de realidad estará casi completada.



Figura 9. *Uncharted 2*, en Nepal.

Al ser un videojuego que enfatiza tanto en la narración, para *Uncharted 2* es necesario recrear también una experiencia social, aunque ficticia. La personalidad de Nathan Drake se ha construido con precisión: es un héroe de acción, su carácter debe ser amigable y carismático para causar empatía con el jugador; a lo largo de la aventura, Nathan dirá alguna frase irónica o divertida según la situación en la que se encuentre, lo cual le otorga verosimilitud y lo hace parecer un personaje “vivo”; si es herido su capacidad física será mermada y emitirá algunos gestos de dolor, por ejemplo. En complemento, el relato nos presenta varios personajes que acompañan al héroe durante la aventura: Sully, Cloe, Elena y Tenzin. Pese a que no podemos controlar los movimientos de estos personajes, cuando aparecen en ayuda del protagonista y mientras estamos jugando, también dialogarán con Nathan según su propia personalidad, el lugar y los hechos que estén ocurriendo. Un ejemplo más de realismo social sucede cuando Nathan arriba gravemente herido a una aldea escondida en el Himalaya; en dicho lugar los habitantes llevan una vida pacífica en compañía de sus animales y la llegada del forastero les es indiferente, pues continúan con sus actividades rutinarias sin prestarle mayor atención al desconocido. Todo esto cambiará cuando los mercenarios de Lazarevic arriben al lugar y provoquen un enfrentamiento que dejará en ruinas a la aldea y a sus habitantes.

En suma, el videojuego integra un sistema de juego de progresión en representación de una aventura arqueológica espectacular; cuenta, además, con un relato emocionante y personajes carismáticos. Todo ocurre en un mundo complejo, ficticio pero atrayente e inmersivo que es capaz de provocar una ilusión de realidad.

1.2.2 Nociones del lenguaje heredado

Al igual que otras formas culturales, el cine y los videojuegos han encontrado, según sus condiciones particulares, diversos modos y herramientas para construir espacio; dado que se trata de manifestaciones audiovisuales, estas dos formas de expresión contemporáneas mantienen una relación estrecha donde los videojuegos imitan y heredan el lenguaje cinematográfico. El cine surgió hace más de cien años ya, periodo de tiempo en el cual ha podido crear un lenguaje autónomo con convenciones y significados propios. La imagen cinematográfica es una realidad construida con base en fragmentos —planos, sonidos, escenarios— percibidos como un todo sintético gracias al montaje; en palabras de Pezzella este arte se ha movido, históricamente, en dos direcciones: “o bien hacia la creación de una ilusión espectacular, que literalmente enajena al espectador, o bien hacia la composición de imágenes

complejas y fragmentadas que requieren de una continua labor de interpretación”⁴⁸; el *cine espectáculo* y el *cine crítico-expresivo*, respectivamente. La gran mayoría de los videojuegos actuales encontrarían similitudes con el primero, aunque otros, como *Shadow of the Colossus*, serían símiles del segundo.

El movimiento es el factor base para la construcción del espacio cinematográfico, pues éste “no es un simple escenario donde se desarrolla la acción, sino que expresa un dinamismo, una tensión de fuerzas que permiten el acceso al contenido de verdad”⁴⁹; los videojuegos, por su parte, también fabrican espacio a través del movimiento, la diferencia radica en que el espacio en ellos es navegable, no se proyecta ya como una realidad impenetrable por el espectador, sino que lo invita a intercambiar su condición receptora por una actitud participativa. A medida que los videojuegos han abandonado el diseño de dos dimensiones por el tridimensional, han heredado las convenciones del cine, sobre todo el de la industria hollywoodense⁵⁰; las materias primas de expresión, sin embargo, siempre han estado presentes en ambos medios: imágenes, sonidos —ruidos, palabras, música— y textos escritos.

El punto de vista en el videojuego.

A partir de los años ochenta el diseño basado en el *sidescrolling* tuvo su mayor auge gracias a los videojuegos de aventuras. El encuadre en estos juegos se ciñe a una área amplia del escenario y lo hace sin prestar atención al detalle tanto como a la generalidad del espacio en donde se encuentra el personaje principal y en donde ocurre la acción; mientras el jugador mueva al personaje hacia la izquierda o la derecha, el área mostrada en el cuadro cambiará siguiendo la lógica del diseño sin acercarse al personaje y a la acción (figura 10). El observador se encuentra con una imagen en donde todos los elementos se muestran desde un punto lateral, lo cual crea una perspectiva particular de las figuras dispuestas en el escenario. Esta manera de representar espacio bidimensional se convirtió en una convención en el diseño de videojuegos de aventura o acción continua; con el diseño en tres dimensiones, dicha convención ha caído en desuso —aunque hoy día muchos videojuegos de estudios independientes la están retomando—, lo cual ha derivado en la apropiación del lenguaje cinematográfico y ha generado convenciones audiovisuales propias. Del diseño en dos dimensiones, cabe recordar, también prevalecen

⁴⁸ Mario Pezzella, *op. cit.*, p. 12.

⁴⁹ *Ibid*, p. 89.

⁵⁰ Mark J. P. Wolf, *The medium of the videogame*, University of Texas Press, Austin, 2001, p. 66.

elementos heredados del lenguaje de los cómics, tales como las viñetas y los globos de texto que muestran el diálogo de los personajes o explican los acontecimientos.



Figura 10. *Super Metroid* (Nintendo, 1994).
Videojuego de aventura en *sidescrolling*.

En el cine cada encuadre o plano es un fragmento que habrá ser integrado en secuencias durante el montaje. La cámara funciona como un “ojo ubicuo” que se dirige, en una aparente simultaneidad, a diversos objetos, lugares, personas o gestos y que induce al espectador a la realidad fílmica según el punto de vista⁵¹. La articulación del espacio y el tiempo se establece a través de esta capacidad inherente al lenguaje cinematográfico: la pluripuntualidad; en efecto, con ella surge “cierta forma de diversidad espacial que plantea al espectador el problema de la relación que se debe establecer entre dos espacios (y eventualmente, dos tiempos) mostrados mediante dos planos que se siguen el uno al otro”⁵². Gracias a este fundamento, el gran imaginador del cine, según Gaudreault y Jost, es omnipresente.

La cámara del videojuego parece renuente a heredar esta característica. Recordemos que la ficción, al presentarse como un entorno virtual navegable, se encuentra ligada a las reglas estructurales del juego: lo que importa en ella no es mostrar el gesto o el momento sino evidenciar la acción desde la distancia, bajo el dominio del plano general. La imagen cinematográfica al igual que la del videojuego son fuentes constantes de información para el observador pero, mientras en la primera es el narrador de la película quien decide qué debe

⁵¹ Mario Pezzella, *op. cit.*, p. 69.

⁵² André Gaudreault y François Jost, *op. cit.*, p. 98.

verse, en la segunda, es el observador o jugador, ya no espectador, quien aparentemente toma tal decisión. El punto de vista —me refiero sólo al punto desde el cual el observador ve o la *ocularización* de acuerdo con Gaudreault y Jost— se manifiesta en el juego de video de acuerdo con dos grandes convenciones según la articulación del lenguaje: la primera y la tercera persona. Tanto *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* como *Uncharted 2* y *Shadow of the Colossus* son ejemplos del punto de vista en tercera persona, en donde la *cámara* del videojuego, virtual y controlada a distancia, se sitúa comúnmente detrás del personaje central, en consecuencia, el encuadre nos muestra un plano general constante, aunque no fijo, que sigue al personaje dentro del escenario inmediato. El punto de vista —a menudo llamado *perspectiva*— en tercera persona es común en los juegos de acción o aventura y se denomina así porque el jugador da seguimiento en pantalla a la figura completa del personaje, cuyas acciones son respuestas instantáneas a las indicaciones del jugador mediadas por un control físico; el resultado de este proceso es la sensación de inmersión y presencia. Más que una función expresiva, el uso de este punto de vista responde a la necesidad de mostrar al jugador la información adecuada para que pueda superar los desafíos del juego: presenta el camino por el cual puede desplazarse, los objetos que le pueden ser de utilidad y los enemigos que debe vencer, todo al mismo tiempo. Desde luego, esta afirmación podría aplicarse también a los juegos regidos por el diseño en dos dimensiones, como los *sidescrolling* mencionados líneas arriba o aquellos que usan una perspectiva isométrica para representar profundidad como *Age of Empires III* (Ensemble Studios, 2005); la diferencia consiste en que en los videojuegos tridimensionales el jugador puede controlar la cámara —y en consecuencia el punto de vista— mientras navega por el entorno virtual, lo cual implica un aumento en su repertorio de opciones para superar los retos; por ejemplo, en *Uncharted 2* podemos dirigir el punto de vista con la palanca o *stick* derecho del control para observar el escenario que rodea a Nathan Drake, aunque siempre desde el plano general; en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, por el contrario, tenemos un botón predefinido (L) para situar la cámara instantáneamente detrás de Link.

Por otra parte, el punto de vista en primera persona es subjetivo e individual, fue popularizado por *Wolfenstein 3D* (idSoftware) en 1992. Como el nombre lo indica consiste en adoptar un punto de visión igual al de la mirada del personaje, por lo cual es análogo al plano subjetivo del lenguaje cinematográfico. En cine, mirar a través de los ojos del personaje —*ocularización interna primaria*⁵³— usualmente conlleva un sentido expresivo singular, en ocasiones dedicado a generar tensión o a especular con el misterio en una escena. *Lady in the*

⁵³ *Ibid*, p. 142.

Lake (Robert Montgomery, 1947) es una cinta en donde todos los acontecimientos de la historia ocurren desde el punto de vista del personaje principal, el detective Phillip Marlowe; la cinta fue filmada en su totalidad utilizando el plano subjetivo, lo cual produce un relato en el que todos los personajes en pantalla, al dirigirse hacia Marlowe, se dirigen también hacia la cámara y, en consecuencia, hacia el espectador; tanto la *ocularización* de la imagen, la *auricularización* del sonido, así como la *focalización* del relato —el nivel cognitivo desde el que se narra la historia⁵⁴— se encuentran en estado de igualdad, por lo que nosotros, los espectadores, no vemos, escuchamos ni sabemos más de lo que el personaje ve, escucha o sabe (figura 11). Mientras en el cine el plano subjetivo es una de las múltiples posibilidades de la ubicuidad de la cámara y, por lo tanto, su utilización es más bien puntual en la mayoría de las películas para capturar gestos o situaciones precisas, en el videojuego se ha convertido en todo un género con convenciones propias. Una de las innovaciones de *Wolfenstein 3D*, señala McMahan⁵⁵, fue la inclusión en pantalla de manos que representaran a las del jugador. Tal como lo hacen los juegos de disparos en primera persona en la actualidad (“First Person Shooter”, en inglés), *Wolfenstein 3D* proyecta en pantalla ya no al personaje de cuerpo completo, sino sólo las manos que sostienen las armas, los objetos o que realizan acciones (figura 12). El uso del plano subjetivo en los videojuegos se popularizó porque ayuda a incrementar la sensación de inmersión en el mundo ficticio. Por otra parte, su empleo ha creado múltiples inconvenientes que con el paso del tiempo se han ido resolviendo; al jugar un FPS como *Call of Duty*, por ejemplo, avanzamos en cuatro direcciones —adelante, atrás, a la izquierda o a la derecha— pero el punto de vista subjetivo se mantiene fijo sobre estos cuatro ejes, lo cual limita el desplazamiento del personaje y entorpece la acción; para resolverlo, y así imitar también el movimiento de la cabeza o del cuerpo humano cuando gira, el diseño en estos videojuegos ha recurrido al uso de dos palancas en los controles, uno para moverse y otro para reacomodar el plano subjetivo.

⁵⁴ *Ibid*, p. 140.

⁵⁵ Alison McMahan, *op. cit.*, p. 71.



Figura 11. *Lady in the Lake*. La mano de Marlowe se aprecia abajo en la imagen.



Figura 12. *Wolfenstein 3D*. Representación de las manos del jugador en la composición.

Aún cuando los puntos de vista en primera y en tercera persona, regidos bajo el plano subjetivo y el plano general respectivamente, son evidentes en los géneros de aventura y FPS, poco a poco es más frecuente encontrar videojuegos que hacen uso de ambos. De esta manera, en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, al utilizar objetos como la tirachinas o el arco cambiamos el punto de vista a primera persona para observar detalladamente el escenario o lanzar una flecha con precisión; en contra parte, en *Metroid Prime* (Nintendo, 2001), juego con un punto de vista en primera persona, al transformarnos en una esfera literalmente salimos de la cabeza de la protagonista, Samus Aran, y cambiamos a un punto de vista en tercera persona. El uso de un punto de vista u otro responde tanto a las necesidades de diseño del juego como a las decisiones creativas tomadas por los autores. Desde luego, las dos formas descritas aquí no son restrictivas, cada juego hace un uso particular de ellas para producir una experiencia única.

Movimiento: el plano secuencia

Es la primera escena de *Touch of Evil* (Orson Welles, 1958): la cámara enfoca con detalle el momento en que un individuo enciende el cronómetro de una bomba y la deposita en el maletero de un coche, en seguida una pareja sube al auto y la cámara lo sigue a lo largo de las calles de una ciudad fronteriza entre México y Estados Unidos; eventualmente vemos a un hombre y a una mujer caminar por la calle junto al automóvil, la cámara se ciñe en ellos, Mike Vargas y su esposa Susie, y relega por un instante al auto. Tras unos cuantos pasos, Mike y Susie llegan al puesto de revisión fronterizo donde un par de policías revisan sus credenciales y les hacen algunas preguntas, en seguida la pareja se aleja un momento al fondo del escenario y las

dos personas que van en el coche reciben el mismo escrutinio; la mujer dice escuchar un ruido pero ni los policías ni el acompañante hacen caso. El auto avanza y desaparece del encuadre. Mientras nos acercamos nuevamente a Mike y a Susie, a lo lejos se escucha una explosión e inmediatamente vemos el automóvil en llamas.

En el momento climático de *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006) el personaje principal, Theo, acompaña a Kee y a su hija recién nacida —la primer bebé en nacer desde hace 18 años— en un intento desesperado por cruzar la frontera inglesa hacia aguas internacionales. Con Kee en silla de ruedas, Theo, Marishka y otro acompañante están punto de llegar a una barca para huir cuando Luke y sus hombres, un grupo rebelde que desea quedarse con la bebé, los detienen y se llevan a Kee. Justo en el momento en que Theo está por recibir el tiro de gracia, el ejército inglés interviene en las calles y confronta a los rebeldes armados; en medio de la conmoción y el caos, él huye siguiendo el rastro de la madre. Se escuchan disparos por doquier y algunos refugiados se guarecen dentro de un autobús inservible. Metros adelante, al final de la calle se acerca un tanque del ejército inglés y es atacado por los rebeldes desde los pisos superiores de un viejo edificio. Pese a los disparos y las explosiones, Theo logra ingresar al inmueble, dentro se escucha el pánico de la gente y a lo lejos, pisos arriba, el llanto de la bebé; él sube por las escaleras ruinosas y a través de las paredes destruidas halla a Kee, Luke se encuentra en una esquina disparando un rifle hacia la calle. Theo recibe un disparo pero logra salir con Kee del edificio; a su paso, la madre y su bebé inmutan a la gente por un instante, refugiados, rebeldes y soldados, a todos por igual.

Cada una con sus particularidades técnicas y aunque distanciadas por el tiempo, ambas escenas comparten algo en especial: las dos han sido filmadas haciendo uso del plano secuencia, donde la acción ocurre frente a la cámara de forma constante, sin cortes, y nos permite dar seguimiento continuo a los personajes mientras se desplazan por el escenario. El cine, como ningún otro arte, es capaz de representar profundidad a través del movimiento, pues “surgió como un medio para registrar el *movimiento* mismo de la realidad: fáctico, específico, único y en el tiempo; como un medio para reproducir una y otra vez, instante a instante, el momento en su fluida mutabilidad —ese instante al cual somos capaces de dominar al imprimirlo en una película”⁵⁶. El movimiento filmado es la acción y el gesto, pero también es resultado del desplazamiento propio de la cámara por la escena:

⁵⁶ Andrey Tarkovski, *Esculpir el tiempo*, CUEC, México, 1993, p. 95.

En los films de Méliès de los primeros años del novecientos la imagen no comunicaba el sentido de profundidad perspectiva al que hoy estamos habituados: su planitud unidimensional impedía que un espectador habituado a la visión cinematográfica pudiera introducirse completamente en la historia narrada. [...] Sin el uso del travelling —por ejemplo—, que construye el espacio y subraya la profundidad, era difícilmente imaginable la <<captación del ojo del espectador>>, que rápidamente constituyó una de las reglas elementales del cine espectáculo.⁵⁷

Cuando vemos a una persona colocar la bomba dentro del maletero del automóvil en *Touch of Evil* nuestra visión es cautivada por la expectación, nos ata a la imagen cinematográfica para saber cómo se desarrollarán los acontecimientos: ¿en qué momento explotará la bomba?, ¿quiénes son las personas que abordaron el automóvil y quién es la persona que colocó el explosivo en el auto? Nosotros, los espectadores, sabemos más que los personajes, aún sin nombre, que vemos en pantalla, pero no podemos saber con detalle qué ocurrirá a continuación, debemos *seguir* las acciones y los acontecimientos para averiguarlo; primero acompañamos al automóvil a través de las calles entre edificios y gente que pasea durante la noche, luego vemos a una pareja, Mike y Susie, y les seguimos sin dejar de notar el coche que está a punto de explotar. El desplazamiento por las calles nos sumerge en la profundidad del espacio y la ausencia de cortes y *raccords* —la dinámica entre campo y contracampo— del plano secuencia intensifica el suspenso, enganchándonos con la historia narrada. En *Children of Men* vemos, escuchamos y sabemos lo mismo que Theo: los rebeldes se han llevado a Kee y a la bebé mientras el ejército británico interviene en los refugios; nos desplazamos con él mediante la cámara, seguimos sus pasos cuando cruza las calles londinenses en medio de la destrucción, todo, una vez más, sin cortes hasta que encuentra a la madre y a la bebé.

Es función del plano secuencia seguir las acciones de uno o varios personajes a través del espacio sin un corte de por medio. Los videojuegos han llevado esta noción a un nuevo estrato. En el diseño *sidescrolling* también se puede evidenciar una necesidad inherente al juego por seguir las acciones del personaje, de mantener el punto de visión fijo en él y de desplazarse según lo indique el jugador desde la distancia. Son los videojuegos basados en el diseño poligonal o tridimensional, con una estructura de progresión y que ocurren en espacios virtuales complejos y de gran tamaño, aquellos que han heredado el plano secuencia cinematográfico y le han añadido una nueva función: guiar al jugador por el escenario. Apenas tomemos el control de los movimientos de Nathan Drake en *Uncharted 2* o de Link en *The*

⁵⁷ Mario Pezzella, *op. cit.*, p. 68-69.

Legend of Zelda, por ejemplo, la cámara se situará detrás del personaje y lo seguirá en el entorno virtual sin interrupciones hasta que el jugador supere el desafío de turno y se traslade a un nuevo punto del escenario, sólo entonces notaremos un corte evidente en la acción, cuando la consola realiza un procesamiento de datos para generar un nuevo espacio virtual y así continuar la aventura. En algunos videojuegos como *Prince of Persia* (Ubisoft, 2008) o *God of War 3* (SCE, 2010), al ingresar a un nuevo escenario del mundo ficticio la cámara se aleja del personaje brevemente y recorre el camino hasta llegar a la salida o a un punto de interés; es en este momento cuando se transforma en guía para el jugador, indicándole los próximos objetivos y sugiriéndole la ruta correcta.

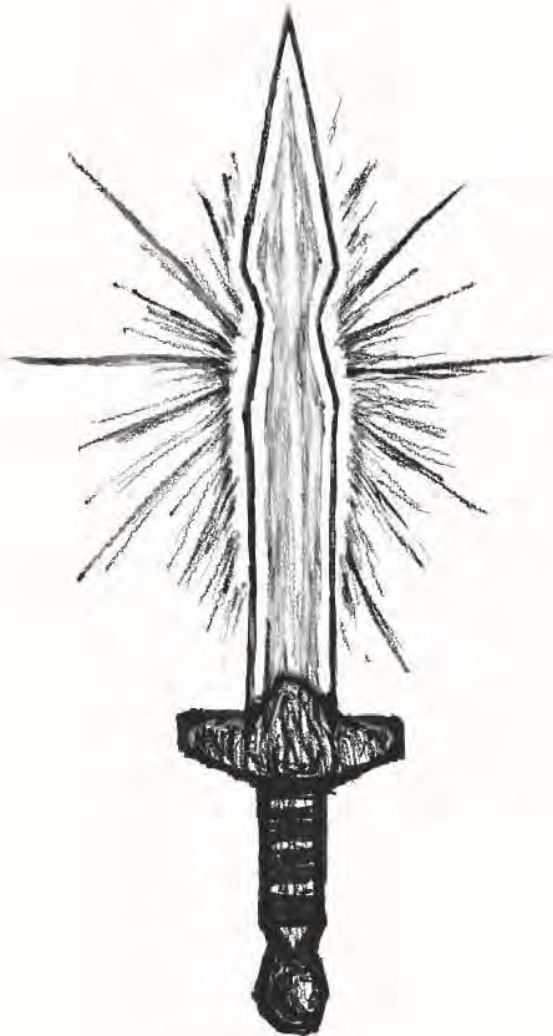
Al igual que el punto de vista, el uso del plano secuencia no es restrictivo ni exclusivo, cada juego lo emplea según las decisiones tomadas por los autores: *Resident Evil* (Capcom, 1996) o *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), por ejemplo, se olvidan de mantener la cámara fija detrás del personaje y, en su lugar, diversifican el seguimiento de la acción al mostrarla desde ángulos múltiples y con mayor cantidad de planos; aunque el seguimiento indistinto del personaje permanece, deliberadamente se han programado distintos puntos de vista para generar tensión. No es coincidencia que *Resident Evil* esté clasificado como un juego de *horror de supervivencia* o *Heavy Rain* como *película interactiva*; el primero produce horror mediante la sorpresa —agentes especiales de la policía, “S.T.A.R.S.”, buscan salir de los estrechos pasillos de una mansión infestada por zombies y criaturas mutadas por el virus T—, y el segundo pretende imitar un thriller psicológico —Ethan Mars intenta recuperar a su hijo desaparecido mientras la población se encuentra aterrorizada por el “Asesino del Origami”, quien ha matado ya a ocho niños—. Son estos los videojuegos que se han apropiado de la pluripuntualidad del lenguaje cinematográfico y han procurado adaptarla según sus propios requerimientos. Resalto, por último, que estas nociones de lenguaje heredado las he aplicado a los momentos en los que el jugador, valga la redundancia, *juega*, es decir, durante el proceso de aprendizaje, mientras controla al personaje a lo largo del escenario virtual para superar los desafíos.

Al llamarlos *artefactos*, he entendido a los videojuegos como objetos que tienen una función específica en una época determinada y, por lo tanto, son necesariamente el reflejo de las condiciones sociohistóricas de ella. El conjunto de elementos que los constituyen revelan una manifestación cultural capaz de comunicar significados mediante el *juego*, por un lado, y la *ficción*, por el otro. De esta base devienen potencialidades expresivas únicas del medio: el juego como un proceso de aprendizaje y como una nueva forma de persuasión; la renuncia del

espectador a su actitud receptora y la adopción de otra del todo participativa; la construcción de espacios ficticios pero verosímiles, navegables e inmersivos y, por último, el lenguaje cinematográfico heredado que deriva, gracias a un proceso de apropiación, en nuevas configuraciones del discurso audiovisual. Pero la ficción no sólo es representación de espacio y acciones, también lo es de la experiencia temporal. En el siguiente capítulo abordaré la categoría del *tiempo*, elemento de la ficción que servirá de puente para acercarnos al tercer gran aspecto del videojuego: la narración.

2. La metáfora del laberinto

El tiempo y los aspectos narrativos del videojuego



Los videojuegos, en especial aquellos con pretensiones narrativas, son objetos que han heredado del cine el lenguaje audiovisual para construir entornos ficticios en donde ocurre el juego. En adición al lenguaje fílmico heredado que reseñé en el apartado anterior, cabe reparar en una parte del mundo virtual que no sólo brinda posibilidades expresivas únicas, también es una herramienta que completa la ilusión de realidad y, a partir del diseño, permite al usuario entender cómo funciona el juego, esto es, el sonido. Si al hablar de un videojuego lo entendemos como una obra audiovisual, conviene señalar que el sonido funge un papel relevante en la construcción y percepción del mundo virtual —nos ubica y orienta dentro del espacio representado— y además, influye de una manera particular en cómo percibimos el tiempo cuando jugamos.

2.1 El valor añadido por el sonido

El sonido pertenece a una dimensión temporal. Supongamos que la escena de una película transcurre dentro de un cuarto de estudio en completa tranquilidad; no hay personajes en la imagen, sólo muebles, utensilios de oficina, algunos libros y todo ello permanece inamovible. Al no existir elementos visuales que muestren o indiquen movimiento dentro de la composición, percibiremos una inacción, una pausa evidente en el continuo de la película. Ahora bien, la toma permanece inmóvil y no existen elementos visuales que denoten movimiento, pero si escuchamos a lo lejos, fuera de campo, el ladrido de un perro, la risa de un niño o el goteo de la lluvia, entonces sabremos que *algo* ha ocurrido, que no nos enfrentamos a un instante capturado como en una fotografía, sino que hemos percibido el transcurso del tiempo gracias al sonido, sin indicios visuales. A este fenómeno, en donde escuchamos sin ver la fuente del sonido, Michel Chion le llama *acusmática*⁵⁸; el sonido, indica, añade a la imagen cinematográfica un valor particular y, mientras ésta se encuentra condicionada por el espacio y tiempo, el valor añadido por el sonido corresponde más bien a una dimensión temporal⁵⁹.

En el ejemplo anterior, los sonidos fuera de campo que escuchamos mantienen una relación intrínseca y coherente con lo que vemos; asumimos que al otro lado del cuarto de estudio hay un jardín de donde provienen todas las voces o los ruidos, en tal caso podemos decir que los sonidos son parte de la diégesis de la película, esto es, del mundo que ésta construye. Existen, además, otro tipo de sonidos ubicados en un nivel distinto del diegético y que a pesar

⁵⁸ Michel, Chion. *La audiovisión*, Paidós, Barcelona, 1993, p. 74.

⁵⁹ *Ibid*, p. 24.

de ello son parte fundamental del relato cinematográfico, me refiero a los sonidos en *off* y a la música. Los primeros pueden ser voces de comentario o narración y se encuentran en un nivel temporal y espacial lejano al que se evoca en la imagen; por su parte, la música es determinante en el montaje, pues tanto puede completar la ambientación en una escena o servir de transición en espacio y en tiempo, como puede dotar a la imagen de un ritmo particular.

Chion señala que “en la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se <<ve>> lo mismo cuando se oye; no se <<oye>> lo mismo cuando se ve”⁶⁰; esta premisa nos habla claramente sobre la relación que se establece entre la imagen proyectada en una pantalla con el espectador, pues si la percepción del espectador es distinta cuando se añade sonido a la imagen, entonces el sentido y la significación de ésta puede variar en función del lenguaje audiovisual. El sonido constituye un enlace entre el espectador y la imagen netamente visual, y al mismo tiempo crea una experiencia ilusoria; lo inmiscuye en la diégesis del mundo representado y le hace pensar que lo que escucha efectivamente surge de lo acontecido en pantalla. Desde luego, al hablar de sonido se habla de un amplio espectro de manifestaciones auditivas como ruidos, palabras o música; el empleo de ellas tiene por objeto el crear una ilusión —el sonido de un golpe sincronizado con la imagen— o el involucrar o alejar al espectador emocionalmente con la escena —alguna melodía que evoque tristeza durante la muerte de algún personaje—. Estas manifestaciones sonoras encuentran también un lugar específico en el videojuego que atañe tanto a la ficción como a la experiencia de juego y al proceso de aprendizaje.

Diego Levis afirma que con el desarrollo de los videojuegos se añadió el hardware necesario para reproducir sonido en las computadoras⁶¹, en este sentido, los videojuegos surgieron como objetos audiovisuales que, más allá de imitar sonidos reales, buscaban atraer a los jugadores hacia una nueva experiencia recreativa con sonidos singulares que facilitarían la interactividad con la máquina. Las limitaciones técnicas dieron origen a un tipo de sonido único, resultado del trabajo sobre una plataforma computacional, el cual fue asociado a los videojuegos como un rasgo inherente a ellos; a finales de los años ochenta la mayor parte de los juegos contaban con sonido de 8 bits y tras ellos, con las nuevas generaciones de consolas, se incrementaron las capacidades técnicas hasta reproducir sonidos de 16 y 24 bits —profundidad de datos de sonido en un disco compacto— durante los años noventa. Actualmente aquellas

⁶⁰ *Ibid*, p. 11.

⁶¹ Diego Levis, *op. cit.*, p 27.

primeras limitaciones han sido superadas, sin embargo, la función de los sonidos en el juego no sólo se ha mantenido vigente, también se ha visto enriquecida con la herencia del lenguaje audiovisual.

La primera función del sonido en el videojuego es asociar rasgos auditivos que permitan al jugador identificar una acción, elemento o situación que ocurre en pantalla: el disparo de una nave espacial, por ejemplo, la desaparición de una línea horizontal formada con las piezas de *Tetris* o cuando Mario aplasta a un enemigo, golpea un ladrillo o cae en un agujero en *Super Mario Bros*. Estos sonidos no representan algo que ocurre en el mundo real, pero dotan a los elementos visuales de una significación particular ligada a lo que ocurre en el juego, es decir, indican al jugador qué sucede en pantalla: cuando Mario aplasta a un enemigo, por ejemplo, hay una señal auditiva, brevísima pero fácilmente identificable, que contrasta claramente con aquella que suena cuando Mario toca, no aplasta, al enemigo, en consecuencia, los sonidos ayudan a distinguir los errores y los aciertos del jugador, completando con ello el proceso de aprendizaje.

Una segunda función del sonido está relacionada con la construcción del espacio ficticio. En los videojuegos de aventura como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, en donde el entorno suele ser relativamente extenso, es necesario aportar sonidos que enriquezcan la ambientación y la ilusión de realidad; así, en *Ocarina of Time* podemos escuchar a la muchedumbre del castillo durante el día, pero si visitamos el lugar por la noche escucharemos a los grillos y algunos ladridos de perros, todo en medio de una calma sugerida por la ausencia de ruidos. En adición, el sonido que insinúa espacio también indica cosas que no vemos en la pantalla directamente pero que forman parte del entorno, por ejemplo, cuando guiamos a Link por las planicies de Hyrule y escuchamos el sonido que produce el cauce del río, el cual se irá incrementando si es que decidimos acercarnos a él. Este tipo de sonido no es otro que el acusmático referido por Chion; si bien hablamos de sonidos que provienen del fueracampo, recordemos que el espacio del videojuego es ante todo navegable, por lo cual, si el jugador escucha algo cuya fuente no ve, podrá buscar su origen dentro del entorno, pues en muchas ocasiones tales sonidos le indican que algún objeto de interés que le puede ayudar a superar el reto está cerca.

Los diálogos fungen un papel fundamental en los videojuegos más actuales, sobre todo porque son elementos narrativos y es a través de ellos que el jugador descubre eventos esenciales de la historia. La inclusión de diálogos sonoros en los juegos contemporáneos es

resultado de la herencia del cine. En aquellos de 8 y 16 bits la forma de mostrar los diálogos consistía en emular los globos de texto del cómic; fue sólo tras el incremento en la capacidad técnica de las consolas que las voces de personas reales grabadas en estudio pudieron incluirse como parte de la banda sonora del juego; en este sentido, conforme los desarrolladores se valieron del diseño tridimensional con tecnologías más avanzadas, poco a poco han ido creando experiencias de juego más “cinematográficas”, nutridas principalmente por las convenciones del cine hollywoodense. Cabe añadir que los diálogos también fungen como guías. A lo largo de *Batman: Arkham City* (Rocksteady, 2011), por ejemplo, el superhéroe suele hablar en voz alta para señalar los nuevos objetivos que el jugador debe lograr: al inicio de la aventura, Batman indica que debe encontrar el lugar de donde provino una bala que casi mata a su acompañante, Catwoman, y a partir de este momento se establece un objetivo inmediato para el jugador que será relevante en el desarrollo del relato.

Por último, la música configura una cuarta función dentro del videojuego, la cual influye como ninguna otra en la forma en que percibimos el tiempo mientras jugamos. La música establece un importante puente entre el espectador y la diégesis del mundo ficticio, tiene un poder magnético —por llamarlo de alguna forma— único; durante el contacto con la obra, esto es, mientras vemos una película o jugamos un videojuego, sirve para inmiscuirnos en ese mundo mostrado en pantalla, y una vez que hemos terminado de rondarlo, nos enlaza también con el recuerdo de aquella experiencia. Con los acordes de Vangelis que suenan durante la muerte de Roy Batty al final de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), por ejemplo, o con el Bolero de Ravel durante el relato de la esposa en *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950), en ambos casos la música adquiere un valor expresivo cuya fuerza nos influye emocionalmente y se adhiere en nuestra memoria. De acuerdo con Chion, este tipo de música es empática pues “expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo [...] en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento”⁶². Mientras en el cine cada una de las piezas musicales es utilizada en momentos precisos del montaje y pocas veces se repite del todo —exceptuando los *leitmotiv*—, la música en los videojuegos se distingue precisamente por su carácter reiterativo, pues una pieza musical ubicada en algún momento específico tiende a repetirse constantemente, muchas veces, hasta que el jugador supera el reto impuesto por las reglas. Esta recurrencia temporal, pese a su carácter reiterativo, no contradice el concepto de música empática propuesto por Chion, por el contrario, intensifica el efecto de inmersión con el mundo ficticio y fortalece el enlace emocional entre el jugador y el juego. Ya

⁶² Michel Chion, *op. cit.*, p. 19.

desde el primer *The Legend of Zelda* de 1982 encontramos pistas sonoras que ambientan lugares específicos del escenario, en donde la música suena y se repite indistintamente, de tal manera que aquellos temas hoy se han convertido en referentes para la industria en general. La recurrencia temporal de la música, además de inmiscuir en el mundo representado, también influye en la forma en que el jugador percibe el transcurso del tiempo: cuando se ingresa a un calabozo en *Ocarina of Time*, la pista musical se repetirá hasta que se recorra por completo y el enemigo final sea vencido; parece, entonces, que mientras el jugador no averigüe la forma correcta de resolver el reto se quedará atrapado en un bucle sonoro infinito. En realidad la música, como ningún otro elemento, está creando un estado de ánimo en el jugador, sumergiéndolo en una dimensión temporal alejada incluso de la diégesis del juego, en otras palabras, la música genera un estado emocional que absorbe al jugador y lo apremia a completar el proceso de aprendizaje y superar el reto. Una vez obtenidos los objetos y tras haber vencido al último enemigo, el calabozo literalmente te expulsa de esa dimensión hacia el mundo ficticio y la pista sonora recurrente de aquél lugar no volverá a sonar en otro momento del juego.

El listado anterior de funciones del sonido en el videojuego se encuentra basado en la observación y en la escucha, no pretendo, desde luego, afirmar que son las únicas manifestaciones sonoras del medio, por el contrario, esta propuesta está sujeta a discusión pues seguramente hay otras formas en que el sonido expresa y enriquece la experiencia de cada juego. He señalado que el sonido es una materia prima para la construcción del mundo ficticio y es también un elemento del proceso de aprendizaje; en ambos casos el sonido nos sugiere un transcurso en el tiempo dentro de la ficción, transcurso que es un reflejo del tiempo exterior — el tiempo real— que una persona ejerce al jugar. Si cuando jugamos nos inmiscuimos en una experiencia temporal, entonces jugar implica algún tipo de movimiento que es mensurable, medible; en tanto, lo que llamamos *tiempo* no es por sí mismo el movimiento, sino su medida⁶³.

2.2 El tiempo jugado y el tiempo ficticio.

La manera en que experimentamos el tiempo del videojuego es similar a como lo experimentamos en otras manifestaciones culturales. Al igual que al ver una película o al leer una novela nos enfrentamos a dos temporalidades distintas, tal y como lo indican Gaudreault y

⁶³ Paul Ricœur, *Tiempo y narración*, Siglo XXI editores, México, 2007, p. 56.

Jost, “la de los acontecimientos relatados y la relativa al acto mismo de relatar”⁶⁴. En los videojuegos hallamos una semejanza con las dos temporalidades pero con matices; como en ningún otro medio, la relación entre ellas es más estrecha y variable pues es resultado de la interacción constante del jugador con el mundo del juego. Al jugar, todas y cada una de nuestras acciones tienen una doble significación: presionamos un botón del control físico en el mundo concreto y eso también significa que en pantalla el personaje blande una espada, da un salto o dispara un arma, en consecuencia, nuestras acciones son de carácter dual pues ocurren en el mundo real donde nos encontramos y, además, tienen significación única dentro del mundo ficticio. En este sentido, y dado que todas nuestras acciones ocurren en el tiempo, Jesper Juul distingue dos temporalidades: el *tiempo jugado* y el *tiempo ficticio*⁶⁵.

Al tiempo jugado podemos entenderlo como una flecha que indica el inicio y el final del periodo que dedicamos a jugar; en paralelo encontramos otra flecha que indica el tiempo ficticio. Recordemos que mientras juega, una persona está interactuando con el estado de juego, por la tanto influye constantemente en la ficción. Juul se refiere a este fenómeno como *proyección*, el cual “significa que las acciones y el tiempo del jugador son proyectadas hacia el mundo en donde adquieren un significado ficticio”. En suma, la relación entre ambas temporalidades puede expresarse de la siguiente forma:

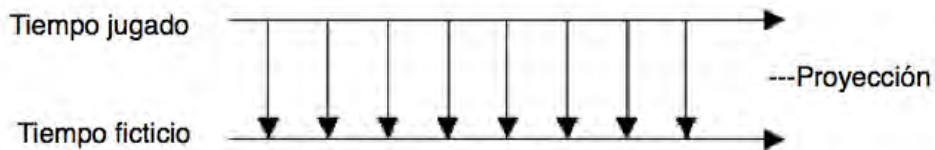


Figura 13.

La imagen cinematográfica, indican Gaudreault y Jost, tiene la particularidad de evocar un evento pasado, que *ha sido*, sin embargo, los sucesos se manifiestan al espectador aquí y ahora, es decir, como si ocurriesen en el momento mismo de su percepción⁶⁶. La imagen del

⁶⁴ André Gaudreault y François Jost, *op. cit.*, p. 112.

⁶⁵ Jesper Juul, *op. cit.*, p. 141.

⁶⁶ Gaudreault y Jost, *op. cit.*, p. 112.

videojuego, en contraparte, no evoca un evento pasado que ha sido fijado en un soporte específico; dado que se construye a través de una plataforma computacional, todos los sucesos están programados para ocurrir en un momento particular, en consecuencia, cualquier evento ocurrirá en respuesta a una acción que ejerza el jugador en el *aquí y ahora*. Esta noción complementa el concepto de presencia propuesto por Alison McMahan citado en el capítulo anterior, en donde el jugador se percibe como parte de aquel mundo ficticio y teleoperado porque sus acciones influyen en él de manera constante y en tiempo real, mientras juega.

Antes he señalado la distinción entre juegos abstractos que no representan algo del mundo real y aquellos que construyen mundos coherentes e intentan representar acciones, personas o lugares. En los primeros, cuyo ejemplo emblemático es *Tetris*, la temporalidad jugada suele ser igual a la temporalidad ficticia, por lo cual, si jugamos durante treinta minutos reales, en el mundo del juego habrá transcurrido la misma cantidad de minutos y no percibiremos mayores cambios que los marcados por las propias reglas —la velocidad con que se mueven las piezas aumenta e incrementa la sensación de urgencia en el jugador—. Aquellos juegos que construyen entornos virtuales complejos y que generalmente contienen reglas estructuradas con base en la progresión, suelen presentar variaciones temporales entre los eventos que ocurren en el tiempo ficticio y el tiempo jugado: si en el tiempo jugado empleo treinta minutos en la sección del tren de *Uncharted 2*, puede ser que en el tiempo ficticio hayan transcurrido varias horas; de esta manera las acciones del jugador se proyectan sobre el mundo diegético y adquieren una nueva significación, en este caso, una batalla espectacular durante el viaje hacia el Himalaya.

El ejemplo anterior es un contraste de temporalidades en función de su *duración*. Un evento que transcurre durante largos periodos de tiempo en el mundo ficticio puede durar tan sólo algunos minutos para el jugador. *Age of Empires II* (Microsoft, 1999) introduce al jugador a un escenario en donde deberá construir una sociedad, o mejor dicho, una representación sintetizada de alguna, con el objeto de enfrentar y conquistar a las sociedades erigidas por otros contrincantes; en un inicio dispondremos de algunos aldeanos que recolectarán materias primas —metales, madera y comida— con las cuales construiremos hogares, escuelas, graneros, templos, armerías, castillos, mercados y demás, todo con el propósito de establecer y expandir nuestro territorio; la particularidad es que todo sucede en unos cuantos minutos, no más de veinte desde el inicio del juego hasta que edificamos una sociedad preparada para la guerra. Cinco siglos del imperio romano resumidos en una hora de juego.

Existen juegos que incluso permiten modificar la velocidad de los acontecimientos: “el tiempo jugado es proyectado hacia el tiempo ficticio con una *velocidad* específica, determinando cómo un periodo en el tiempo jugado será trasladado hacia el tiempo ficticio”⁶⁷. En *FIFA Soccer 11* (Electronic Arts, 2010), podemos seleccionar la duración total de un partido, cinco o diez minutos, que en el mundo virtual serán traducidos como noventa minutos que transcurren a mayor velocidad; adicionalmente, podemos seleccionar también la velocidad de las acciones de los futbolistas ficticios, acelerándolas o haciéndolas lentas.

En términos de duración, la proyección de una temporalidad en la otra es similar a la que encontramos en el relato de una película o en una conversación rutinaria; cuando contamos a un conocido, por ejemplo, que hemos hecho ejercicio durante cinco días consecutivos, no solemos narrar el evento para cada uno de los cinco días (el lunes me ejercité, el martes me ejercité, el miércoles me ejercité, etcétera) sino que resumimos en una sola oración el conjunto de acciones (me ejercité durante cinco días); en tanto, mientras en el tiempo diegético transcurrieron cinco días, en el tiempo narrado transcurrieron apenas unos segundos. De igual modo, una película puede mostrar una batalla suscitada a lo largo del día pero en pantalla el evento transcurre en tan sólo algunos minutos.

La duración de las dos temporalidades y su relación, en suma, puede expresarse de la siguiente forma:

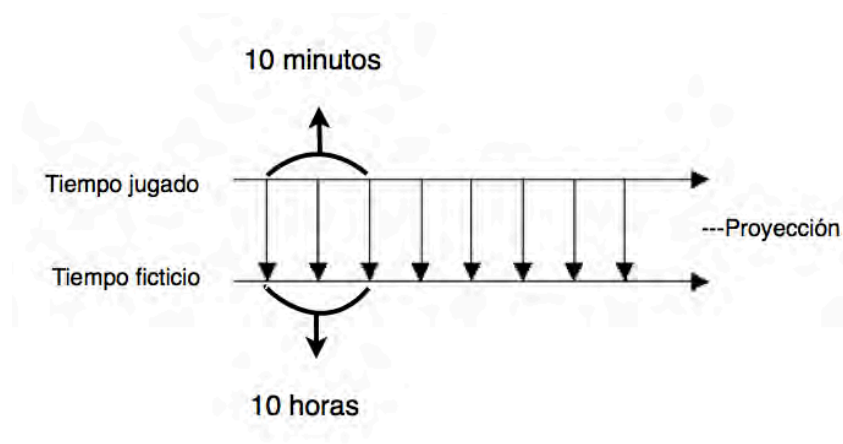


Figura 14.

⁶⁷ Jesper Juul, *op. cit.*, p. 145.

Cuando analizamos el tiempo de un relato identificamos y contrastamos la relación que se establece entre las dos temporalidades, la diegética y la del acto de narrar, sin embargo, un videojuego no es un relato *per se*, es un objeto capaz de contener relatos. En este sentido es necesario precisar que el tiempo ficticio sintetiza a su vez, y sólo dentro de los videojuegos con pretensiones narrativas, una temporalidad perteneciente al relato y otra perteneciente al juego mismo, es decir, al periodo de tiempo abarcado desde la comprensión de las reglas, el proceso de aprendizaje y hasta la superación del reto. Aún cuando Jesper Juul no reconoce esta división interna del tiempo ficticio he decidido evidenciarla pues, considero, esclarece el análisis formal del objeto de estudio según los planteamientos de este texto en el cual he tratado al videojuego como un artefacto para el aprendizaje, la representación y la narración. Sobre aquella temporalidad ficticia ligada al relato hablaré más adelante con precisión, de momento basta con señalar que no es mandatoria y no existe en todos los videojuegos, sólo en aquellos con pretensiones narrativas.

Respecto a la temporalidad ficticia ligada al juego, en realidad no es otra sino la cual he descrito en párrafos anteriores. Hemos visto que el tiempo jugado se proyecta en el tiempo ficticio y adquiere una nueva significación; en términos de duración, largos periodos del tiempo ficticio pueden representar sólo unos minutos del tiempo jugado. Aunque los eventos que ocurrirán en el juego están programados, la duración del videojuego, a diferencia de otros medios, no está determinada, sino varía según las habilidades de cada jugador para superar el reto. Dicha variación se encuentra condicionada por la *frecuencia* con la que ocurren los eventos. Todo videojuego implica un proceso de aprendizaje, primero al comprender las reglas y luego al desarrollar habilidades —cognitivas y de coordinación entre el ojo y la mano, principalmente— para superar el reto impuesto por las propias mecánicas del juego, consecuentemente, tal proceso está basado en la prueba y el error. Si en un calabozo de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* no somos capaces de derrotar a uno o varios enemigos, Link, el personaje a través del cual nos sentimos presentes en el mundo virtual, perderá todos los corazones que indican su estado de salud y morirá; la pantalla irá a negros y aparecerá la leyenda *game over* o fin del juego —fin de la partida, en las traducciones más actuales—, y además, se indicará al jugador si desea reintentarlo o si prefiere suspenderlo. De intentarlo nuevamente, y dado que el jugador está desarrollando habilidades, el periodo de tiempo jugado será mayor pues cada prueba y error cuentan, sin embargo, en el tiempo ficticio no todos los intentos son válidos, sólo lo son aquellos que sean exitosos.

Esta reiteración en el transcurso del tiempo ha existido desde los primeros videojuegos de aventura. Conscientes de las complicaciones que puede generar en el flujo de la experiencia, los desarrolladores han proporcionado herramientas dentro del juego llamadas *save points* o puntos de guardado desde los cuales, como su nombre lo indica, podemos retomar el juego desde un momento específico si es que no logramos superar el reto y no queremos repetir una serie de eventos que ya hemos completado. Los puntos de guardado son útiles también cuando deseamos suspender la sesión y continuarla posteriormente. De acuerdo con las capacidades técnicas de cada plataforma, los puntos de guardado son distintos; *Metroid* (Nintendo, 1986), por ejemplo, utiliza un sistema de códigos que el jugador debe ingresar en pantalla mediante el control físico para continuar la aventura en un momento avanzado; los videojuegos más actuales, como *Uncharted 2*, suelen utilizar un sistema de “autoguardado” para no interrumpir el transcurso del tiempo.

Regresemos al ejemplo de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Cada prueba y error toma tiempo, por lo tanto el tiempo jugado se incrementa y en el tiempo ficticio ligado al juego los hechos se repiten, sin embargo, en el tiempo ficticio ligado al relato sólo el intento exitoso es tomado por válido con el propósito de dar continuidad a la progresión: una vez superado el calabozo, no importa la cantidad de veces que Link haya muerto, y aunque el propio videojuego las registre, dentro de la ficción del mundo virtual habremos superado el calabozo de *una* sola vez con éxito. Antes hablé de un estado de ánimo generado por la música que sumerge al jugador en una ‘dimensión temporal’ particular, tal fenómeno ocurre precisamente durante la prueba y el error; los eventos del juego han sido programados para suceder en un momento específico, si el jugador no logra superarlos deberá repetirlos y hallar una forma más efectiva para hacerlo, consecuentemente, la frecuencia de cada evento aumenta o disminuye dependiendo de qué tan bien o mal pueda el jugador lidiar con los retos. Los videojuegos de aventura comúnmente presentan enemigos que reaparecen a lo largo del juego —están programados para ello— y en cada nueva ocasión son más fáciles de vencer, no porque sean más débiles, sino porque el jugador ha aprendido modos más sencillos para vencerlos o para ignorarlos; puedo afirmar, entonces, que la frecuencia de aparición de tales eventos es variable y se incrementa dependiendo de las habilidades del jugador. En contraparte existen enemigos, convencionalmente llamados jefes de nivel, que están programados para aparecer en una sola ocasión a menos que el jugador falle y el personaje muera, lo cual implicaría un reintento y la frecuencia de aparición de estos jefes de nivel podría incrementarse tanto en el tiempo jugado

como en el tiempo ficticio ligado al juego, aunque, reiterando el ejemplo del calabozo en *Ocarina of Time*, en el tiempo ficticio ligado al relato sólo se tomará por válido el intento exitoso.

2.2.1 Alteraciones e interrupciones temporales

Mientras estén sujetas a la influencia del jugador, tanto la duración como la frecuencia de los eventos en el tiempo jugado y en el tiempo ficticio pueden ser alteradas. Esta posibilidad inherente al medio ha permitido desarrollar videojuegos basados en la manipulación del transcurso del tiempo, y lo han hecho en un nivel estructural, es decir, en función de las reglas o mecánicas. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* debe el nombre a una ocarina que el jugador obtiene a lo largo de la aventura que le permite alterar el transcurso del tiempo; así, al tocar una serie de notas con la ocarina, el día se volverá noche y viceversa. Por ejemplo, en un momento avanzado de la aventura encontraremos a un personaje que nos reparará una espada rota en un lapso de cinco días; en vez de esperar a que transcurran los cinco días de la diégesis, podemos tocar la ocarina y adelantar el tiempo, lo cual nos tomaría uno o dos minutos del tiempo jugado en lugar de los veinte que nos hubiera tomado de haber esperado a que transcurrieran los cinco días del mundo virtual.

La serie *Prince of Persia* cuenta con una tetralogía principal de videojuegos concebidos bajo la idea de alterar el tiempo. *The Sands of Time* (Ubisoft, 2003), el primero de la serie, cuenta la historia de un joven príncipe que, en medio de la traición del Visir hacia su padre, se hace con una daga capaz de controlar el paso del tiempo; tal instrumento le permite regresar a un momento pasado o congelar brevemente las acciones de sus enemigos para vencerlos. Al jugar, esto se traduce en la posibilidad de que el jugador regrese al pasado si acaso comete un error, por ejemplo, cuando mueve al personaje y cae en un agujero al intentar saltar una plataforma, con sólo mantener pulsado el botón durante unos segundos, el jugador regresará al príncipe a un momento anterior al salto, dándole la oportunidad de calcular mejor el movimiento para no “morir” y fallar el juego. De igual forma si el jugador pulsa un botón en el momento oportuno, congelará las acciones alrededor del personaje y podrá derrotar a los enemigos con mayor facilidad.

Braid (Jonathan Blow, 2008) constituye un ejemplo más complejo: “¿Qué pasaría si pudieras aprender de tus errores... pero deshacer las consecuencias? ¿Qué pasaría si pudieras

revertir la muerte?”⁶⁸; con estas preguntas fue anunciado en su trailer de lanzamiento. El juego expande las posibilidades de manipular el tiempo además de introducir mecánicas similares a la serie *Prince of Persia*; consta de treinta y siete niveles distribuidos en seis grandes secciones, cada una regida por un principio de alteración temporal: uno en donde basta presionar un botón para revertir el tiempo, otro en donde lentificas los eventos alrededor de un anillo movable, otro donde los eventos y personajes permanecen congelados a menos que muevas a Tim, el personaje central de la aventura, uno más que te permite jugar con tu sombra en una dimensión paralela y otro que, literalmente, inicia por el final y en donde tienes que abrirte paso contra el flujo natural del tiempo. Una de las cosas más interesantes de *Braid* es que la manipulación del tiempo es palpable desde el relato: el juego inicia en la segunda sección y sólo nos informa que Tim busca a una princesa; al llegar a la sexta sección, marcada con un gran y visible “1”, nos daremos cuenta que en realidad estamos siguiendo una historia circular y la princesa perdida, de hecho, está huyendo de nosotros. Volveré a este ejemplo más adelante.

Además de las alteraciones temporales que forman parte de la experiencia del juego, existen también interrupciones en el tiempo jugado y en el tiempo ficticio que dependen ya no necesariamente de la acción del jugador sino de la plataforma tecnológica. Posiblemente la más conocida es la *pausa*, en la cual el tiempo jugado deja de proyectarse sobre el ficticio y ambos se interrumpen, ya sea por una causa externa —el jugador requiere un descanso— o porque el propio juego está recabando estadísticas del nivel —cuánto tardó el jugador en completarlo, la cantidad de veces que falló o la cantidad de enemigos vencidos—. Este tipo de interrupciones pueden expresarse gráficamente de la siguiente manera:

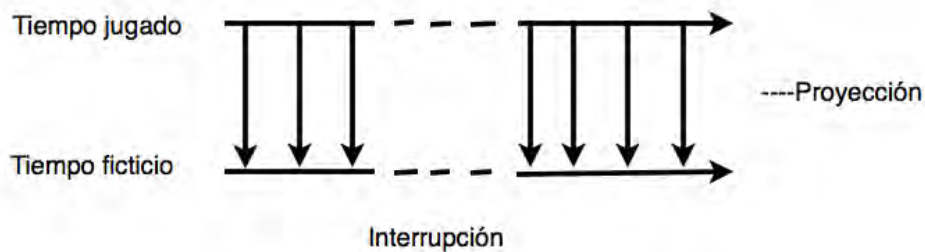


Figura 15.

⁶⁸ Jonathan Blow, *Braid*, 2008, [en línea], dirección URL: www.braid-game.com, [consulta: 11 de agosto de 2011].

Adicionalmente, existe un tipo de interrupción que sólo afecta el transcurso del tiempo jugado mientras el tiempo ficticio permanece en un continuo coherente. Recordemos que aunque los eventos del juego están programados para ocurrir en un momento particular, todo los datos, personajes y escenarios que se muestran en pantalla son generados en directo por la consola que reproduce el juego; dado a que en ocasiones los escenarios, texturas y cantidad de personajes son demasiados, a la consola le toma algunos instantes el computar los procesos necesarios para generar y mostrar correctamente el mundo virtual al jugador. Para no dejar la pantalla en negro mientras esto sucede, usualmente aparece una cortinilla o transición llamada *loading screen* o pantalla de carga como en la figura 16; aunque para el usuario estos instantes significan un momento de descanso, en la ficción pasan inadvertidos, como se expresa en la figura 17:

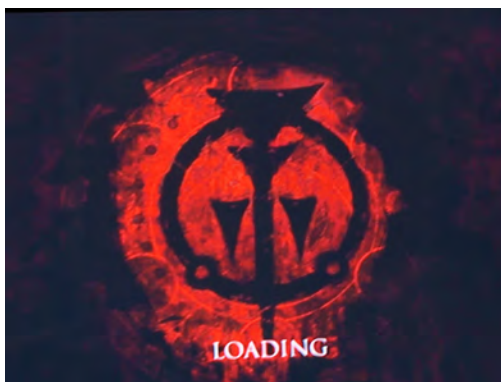


Figura 16. Loading screen de *Prince of Persia: Warrior Within* (Ubisoft, 2004).

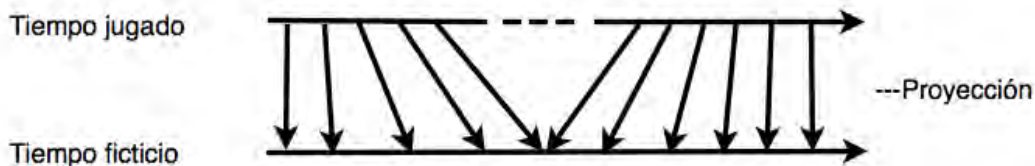


Figura 17. La pantalla de carga interrumpe la proyección del tiempo jugado.

2.2.2 Cutsscenes y el orden del juego.

Cuando encontramos una interrupción en la proyección del tiempo jugado que no es una pantalla de carga, seguramente estamos frente a una *cutscene* o, en su traducción literal, *escena de corte*. En palabras de Juul:

Una *cutscene* es una secuencia no interactiva del juego que típicamente provee historia de fondo o informa al jugador sobre las tareas que debe realizar. Las *cutscenes* usualmente son consideradas problemáticas porque evitan que el jugador haga algo y de algún modo son elementos no inherentes al juego dentro de un juego.⁶⁹

Al ser una secuencia explícitamente no interactiva, una *cutscene* representa una desconexión en la proyección del tiempo jugado, consecuentemente, es un elemento cualitativo del tiempo ficticio. Juul la concibe como problemática porque irrumpe el flujo continuo del juego, y a pesar de que puede proveer información sustancial al jugador, muchas veces suele consistir en adiciones que aportan poco al proceso de aprendizaje y se enfocan en *relatar* los eventos de la historia. En la cita anterior se han distinguido dos tipos de *cutscenes*: las que informan al jugador sobre las tareas que debe realizar y las que aportan historia de fondo, es decir, antecedentes o eventos que están sucediendo en paralelo y que no son jugables. Desde un punto de vista ampliado, la función de las *cutscenes* no es otra sino contener el relato o los relatos del videojuego. Aunque Juul no hace esta precisión, es evidente que ha establecido una relación entre estos elementos y el relato cinematográfico, audiovisual, expresándolo de la siguiente forma:

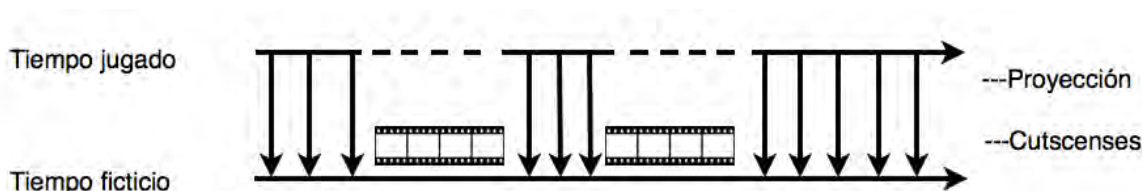


Figura 18. Las *cutscenes* interrumpen la proyección del tiempo jugado y, en consecuencia, el jugador no puede influir en el mundo ficticio.

Con la introducción del diseño en tres dimensiones, los videojuegos se han valido más y más del lenguaje cinematográfico para relatar los sucesos principales de la aventura; esta

⁶⁹ Jesper Juul, *op. cit.*, p. 135.

herencia se manifiesta en las *cutscenes* como en ningún otro elemento. En efecto, tales escenas de corte son presentadas como si se tratasen de alguna escena perteneciente a una película: se estructuran con base en la ubicuidad de la cámara, enriqueciendo la presentación con ángulos y planos diversos, se valen de *raccords* para mostrar los diálogos entre personajes y, ante todo, se apartan del punto de vista ocularizado en el personaje controlado por el jugador. Los videojuegos regidos por el diseño en dos dimensiones suelen valerse de otra forma de *cutscene* que utiliza elementos similares a los globos de texto del cómic y rara vez incluye una pista sonora con voces (figura 19). Desde luego hay excepciones en los juegos tridimensionales; la serie *The Legend of Zelda*, aunque también se ha valido del lenguaje cinematográfico, continúa manteniendo los globos de texto en todas sus *cutscenes*, seguramente, con fines estéticos particulares.

Probablemente *Metal Gear Solid* es una de las series que hacen mayor uso de las *cutscenes* para presentar un relato complejo en cada nueva iteración; en ocasiones, esto ha sido problemático porque, aunque atractivas y sustanciales para entender la propuesta total de los creadores, las *cutscenes* son largas y desconectan al jugador de la acción —el juego— durante amplios periodos de tiempo. Tal es el caso de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001), en el cual hay escenas de corte que duran hasta cuarenta minutos y no todas son presentadas como escenas cinematográficas (figura 20): en la ficción del juego hay un intercomunicador de dimensiones nanométricas llamado “códec” (figura 21), a través del cual se realizan conversaciones entre los personajes valiéndose de voces y globos de texto por igual; mediante el códec también se informa al jugador sobre los objetivos de la misión y el progreso del juego.



Figura 19. *Mega Man X* (Capcom, 1993): *cutscene* con globos de texto.



Figura 20. “*Cutscene* cinematográfica” en *MGS2: Sons of Liberty*.

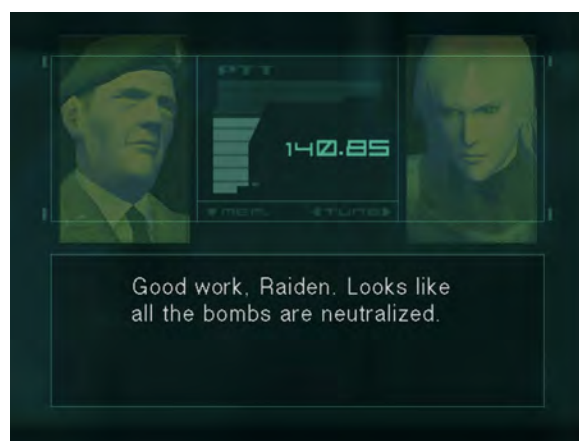


Figura 21. Conversación vía códec en *MGS2: Sons of Liberty*.

Para Jesper Juul, las *cutscenes* no representan un ámbito distinto del tiempo ficticio: “no son un tiempo paralelo o un nivel extra, sino una manera diferente de proyectar el tiempo ficticio”⁷⁰. Aunque para el autor resulten ser parte de un mismo nivel, cabe resaltar que en las *cutscenes* la influencia del jugador sobre los eventos se disocia hasta un grado cero; en tal momento el relato, premeditado y fijado en el transcurso de la aventura, se hace presente e invariablemente se le prestará atención aunque ello conlleve una interrupción en el tiempo jugado. Es por esta razón que desde párrafos anteriores he creído conveniente hacer la distinción entre el tiempo *ficticio ligado al juego*, es decir, aquel en el cual el jugador sí puede influir, y el tiempo *ficticio ligado al relato*, en el que los eventos han sido programados y ocurrirán indistintamente en algún punto de la aventura. Si tales eventos del relato son fijos,

⁷⁰ *Ibid*, p. 145.

podemos decir que su *orden* de aparición responde a una lógica deliberada desde el desarrollo del juego. Recordemos que a diferencia del cine, donde la película está reproduciendo un evento que ha sucedido en el pasado y lo hace ver como si estuviera ocurriendo al momento de su proyección, el videojuego genera en tiempo real los eventos a partir de un código previamente programado, y lo hace en respuesta a las acciones del jugador. Para Juul⁷¹, esto significa que todo evento en el juego está presentado con un orden cronológico predeterminado y que los saltos temporales hacia el pasado o al futuro —*flashback* o *flashforward*— son problemáticos porque, por ejemplo, si se juega primero un evento futuro del tiempo ficticio, los eventos jugados en el pasado perderán significación, pues el del futuro es un evento que ha sido completado y es invariable; del mismo modo, si se juega después un evento que en el relato ocurre en el pasado, el jugador puede tomar decisiones que hagan el futuro imposible —vencer a un personaje importante antes de tiempo—, provocando una paradoja y un rompimiento con la coherencia del mundo ficticio. Aunque posibles, estos problemas han sido resueltos por cada videojuego de una forma específica y hoy día es cada vez más común encontrar juegos en donde el viaje en el tiempo no sólo está permitido, sino que constituye un rasgo característico con fines estéticos.

Los saltos en el tiempo son anacronías y de acuerdo con la narratología hay categorías específicas para su análisis, siempre en relación con la temporalidad del hecho narrado —la historia o conjunto de sucesos— y la temporalidad del relato —la forma como se presentan los sucesos al espectador—. Una *analepsis* es un salto temporal hacia un evento que en la historia ocurrió en el pasado pero que en el relato se presenta en un momento posterior; en el sentido inverso, una *prolepsis* es un salto temporal a un evento futuro que es presentado antes en el relato⁷². *Analepsis* y *prolepsis* corresponden a los términos *flashback* y *flashforward* respectivamente utilizados comúnmente en el lenguaje fílmico. Podemos asimilar estos conceptos en los videojuegos siempre y cuando analicemos el orden de los eventos según son presentados en el tiempo ficticio y en relación al tiempo jugado. Adicionalmente, una *cutscene*, entendida como una forma de relato, podría también contener anacronías propias que provean información sobre eventos relevantes de la aventura, pero que no son eventos jugables.

De acuerdo con el relato, en *Braid*, por ejemplo, estamos al mando de Tim, quien intenta con toda determinación rescatar a la Princesa. Se trata de un juego con un diseño bidimensional y las *cutscenes* consisten en textos breves que relatan la historia; hay algunos libros en la parte

⁷¹ *Ibid*, pp. 147-148.

⁷² Gaudreault y Jost, *op. cit.*, p. 114.

inferior de la pantalla de los cuales surgen los distintos textos. La primera sección del juego, titulada: “2. Tiempo y perdón”, nos sitúa en un punto del relato en el cual sólo sabemos que Tim busca a la Princesa (figura 22); a lo largo de las seis secciones que conforman el juego, el relato se enriquecerá con mayor información sobre la travesía de Tim, sus motivos, anhelos y formas de entender el mundo. Cuando finalmente encontramos a la Princesa y terminemos la aventura, nos daremos cuenta de que en realidad ella huía de Tim y fue salvada por un valiente caballero. Esta última sección del juego está titulada simplemente como “1” (figura 23), lo cual nos sugiere, antes de terminar el juego, que los eventos de tal sección son los primeros de la historia pero, tanto en el tiempo jugado como en el tiempo ficticio, son presentados hasta el final, es decir, ha ocurrido una analepsis. Esta modificación en el orden de los eventos tiene un claro propósito expresivo, tanto a nivel de jugabilidad como en el narrativo: la última gran sección de la aventura consta de cuatro niveles que están regidos por una mecánica de juego particular, en la cual los eventos ocurren de manera inversa: los enemigos mueren primero, “reviven” y regresan un punto inicial conforme avanzamos dentro del escenario, en otras palabras, nuestras acciones van contra el flujo natural del tiempo y están presentadas así posiblemente porque el diseñador, Jonathan Blow, quería expresar alguna idea o postura sobre la vida y el anhelo por corregir errores pasados, no en vano la premisa del juego es manipular el tiempo para aprender de los errores sin lidiar con las consecuencias. Desde luego lo anterior son deducciones basadas en la experiencia con el videojuego, convendría hacer un análisis profundo y ampliado para comprender las motivaciones reales que le dieron origen y los objetivos que el autor buscaba; cabe resaltar que Jonathan Blow es un diseñador independiente, no pertenece a un estudio o a una gran productora, y creó el juego teniendo el control sobre todos sus aspectos, desde el conceptual hasta el de distribución. Por esta razón podríamos considerar a *Braid* una obra de autor más que un videojuego con fines meramente comerciales.

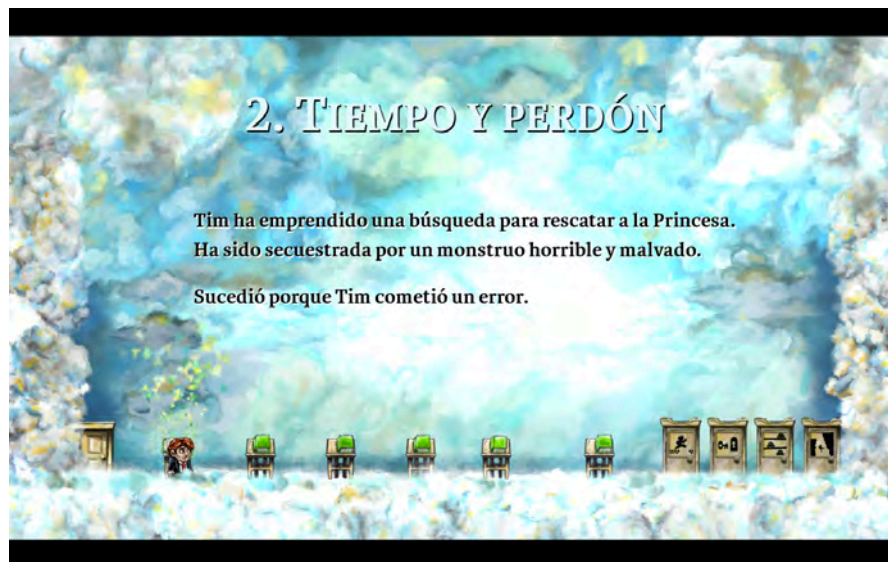


Figura 22. La primera sección del juego y la segunda en la historia.

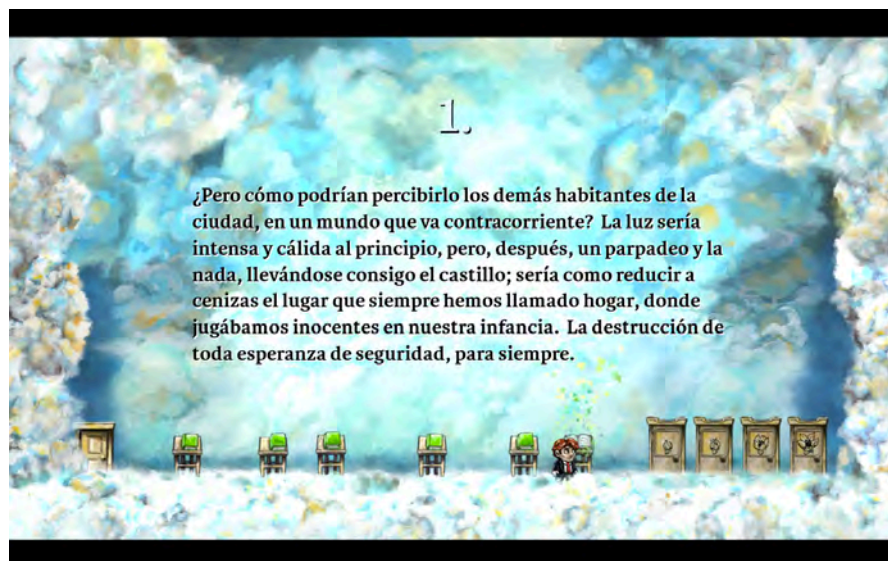


Figura 23. La última sección del juego y los primeros eventos de la historia.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time contiene un caso inverso al de *Braid*. Una vez hemos avanzado lo suficiente en la aventura, podemos ingresar al Templo del Tiempo en donde se halla un objeto sagrado, la Espada Maestra, con la que seremos capaces de vencer a Ganondorf, el villano que busca dominar Hyrule. Cuando sacamos la espada de su pedestal hay una elipsis temporal de siete años al futuro, es decir, ocurre una prolepsis que nos sitúa en los eventos avanzados de la historia. En cada ocasión que clavemos o saquemos la Espada Maestra del pedestal viajaremos entre las dos épocas. Aunque esta particularidad sucede a la voluntad del jugador, en ciertos momentos el juego exige que volvemos al pasado; por ejemplo, cuando

arribamos al octavo calabozo o Templo del Espíritu encontraremos la entrada bloqueada, si observamos el escenario con detalle notaremos un pequeño hueco por el cual un niño podría entrar fácilmente; con esta información presente, debemos llevar a Link al Templo del Tiempo, clavar la Espada Maestra en el pedestal y viajar siete años al pasado, cuando Link era aún niño. Una vez hallemos algún método de transporte para llegar al Templo del Espíritu durante esta época, podremos entrar a través del hueco y completar algunas de las secciones del templo; el resto del calabozo tendremos que completarlo siete años en el futuro, cuando Link sea adulto de nuevo. Esta alteración en el orden de los eventos tiene como propósito diversificar las mecánicas de juego e instar al jugador a que utilice el viaje entre las dos épocas para abrirse camino durante la aventura, siempre bajo la premisa de que sus acciones influyen sobre el mundo ficticio en diversos niveles, incluso en el transcurso del relato. Si pudiéramos acceder al Templo del Espíritu durante las primeras etapas del juego, la prolepsis en el relato —o en el tiempo ficticio ligado al relato como he señalado— perdería todo sentido, pues la única forma de saber que la entrada al templo está obstruida es precisamente viajando al futuro; el orden de los eventos, aún cuando ha sido programado, sólo puede ocurrir si el jugador realiza las acciones correctas y avanza al futuro, regresa siete años al pasado y se abre camino desde esa época para hacer el resto del futuro posible. La más reciente iteración de la serie, *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Nintendo, 2011), expande estas ideas a nuevas fronteras que hacen parecer a la historia una gran paradoja dado que, al finalizar el juego, el jugador comprenderá que su presente en realidad es el resultado de sus propias acciones en el pasado y no todas ellas se manifiestan de forma coherente; la Espada Maestra, por ejemplo, es forjada en el futuro pero es llevada al pasado donde descansará por siempre, lo cual nos indica, en el supuesto, que al momento de iniciar la hazaña la espada ya existe desde un tiempo remoto, aunque la aventura que estamos por iniciar sea precisamente para forjarla.

Estos ejemplos sobre el orden del tiempo en los videojuegos, nos ayudan a evidenciar qué tan complejo suele ser el análisis del objeto en términos narratológicos, tal vez es por ello que Juul afirma que el tiempo en el videojuego tiende a ser cronológico y en donde las elipsis pueden ser problemáticas. El propio autor sugiere que su distinción entre el *tiempo jugado* y el *tiempo ficticio* es de alguna forma paralela a la distinción narratológica entre la *historia* y el

*relato*⁷³, sin embargo, en el videojuego existen claros matices que las distancian, como la proyección constante de las acciones del jugador o el hecho de que sólo cierto tipo de juegos contengan relatos. Por lo pronto proseguiré con el análisis según la noción de que el jugador experimenta el tiempo cronológicamente, es decir, como un presente continuo y en donde es capaz de afectar la incidencia de los eventos a lo largo del juego.

2.3 Narración y el relato mítico.

Hasta este momento he descrito formalmente el videojuego primero como un juego, es decir, un objeto regido por un sistema de reglas y cuyos retos debemos superar mediante un proceso de aprendizaje; es también un objeto construido con base en una plataforma computacional que proyecta mundos virtuales sobre una pantalla, en los cuales las acciones del jugador son significativas, aunque ficticias. Estos escenarios navegables son representaciones de espacio y tiempo que pueden ser analizados en función del lenguaje audiovisual heredado, principalmente, del cine. Después de revisar el *juego* y la *ficción*, es tiempo de explorar cómo el videojuego narra una historia o contiene relatos y qué temas son recurrentes en esta manifestación cultural propia de la era de la información.

Es necesario insistir en que no todos los videojuegos contienen relatos o pretenden narrar historias. Aquellos que sí lo hacen son los que construyen mundos o espacios complejos y que están estructurados de acuerdo con una lógica de progresión; usualmente son identificados como videojuegos de aventura y comprenden una cantidad diversa de subgéneros —de acción, juegos de rol, de plataformas, de disparos en primera persona, etcétera—. El análisis del tiempo en el apartado anterior ha dejado en evidencia que los relatos son expresiones de la diégesis que, sin embargo, están subordinadas al juego. Con base en esta afirmación, conviene responder a la pregunta ¿cómo se estructura un relato dentro del videojuego?

⁷³ Jesper Juul, *op. cit.*, p.159. El autor indica que la historia (*story*) “denota los eventos contados y en el orden con el cual ocurrieron” y el relato (*discourse*) “denota el acto de narrar los eventos, en el orden en que son narrados. Esta es una secuencia de signos, ya sean palabras o tomas en una película”. Aunque la traducción literal de *discourse* es *discurso*, el autor se refiere al *relato*, por lo cual consideré más conveniente utilizar este término pues es el mismo que utilizan Gaudrault y Jost basándose en la propuesta de Gérard Genette.

2.3.1 La estructura narrativa del videojuego.

Toda experiencia humana es de carácter temporal dado que nuestras acciones ocurren dentro de un espacio y tiempo determinados, es decir, son mensurables; esta singularidad constituye la materia prima de la construcción narrativa de un discurso pues “el tiempo se hace tiempo humano en cuanto se articula de modo narrativo; a su vez, la narración es significativa en la medida en que describe los rasgos de la experiencia temporal”⁷⁴. Una conversación casual entre dos personas es significativa en tanto devela acontecimientos relevantes en la vida de los dialogantes, acontecimientos que son relatados, articulados en función de un discurso narrativo, con un orden, frecuencia y duración específicos, es decir, en apego a una temporalidad dada. Dichas articulaciones responden a códigos culturales, sociales e históricos que son reproducidos a través del lenguaje durante el acto mismo de narrar; es el relato, entonces, en donde se estructura la experiencia humana de acuerdo con los códigos y el lenguaje en todas sus formas y manifestaciones, ya sea el escrito, el audiovisual, el hablado, etcétera. Tarkovski ha dicho que con el cine el ser humano halló la forma de fijar el tiempo de manera factual, es decir, de captar el movimiento e imprimirlo en una película; incluso “puede ser presentado de manera inmóvil e inmutable —si es que tal cosa puede existir en el transcurso real del tiempo”⁷⁵. El montaje constituye el principio creador, la herramienta mediante la cual el autor de la obra cinematográfica esculpe el tiempo. “El hecho del montaje —cualquiera que sea su idea constructiva— presupone la fragmentación de todo el material de la escena”⁷⁶, señala Pezzella; consecuentemente, el montaje en sentido estricto no es sino la adición de los fragmentos de película, las escenas, en una secuencia final que corresponde a la obra total (figura 24), sin embargo, en el cine espectáculo el montaje desaparece o pretende pasar inadvertido con el objeto de crear la ilusión de realidad; el cine crítico expresivo, por el contrario, concibe al montaje como el encuentro entre imágenes disociadas para construir una significación nueva, una imagen dialéctica⁷⁷.

⁷⁴ Paul Ricœur, *op. cit.*, p. 39

⁷⁵ Andrey Tarkovski, *op. cit.*, p. 65.

⁷⁶ Mario Pezzella, *op. cit.*, p.134.

⁷⁷ *Ibid*, p. 138.

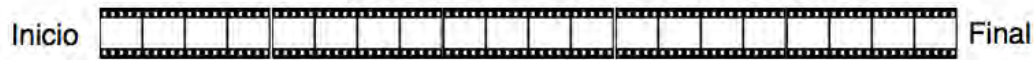


Figura 24. Secuencia filmica. La temporalidad del relato, sin embargo, no es lineal.

El relato cinematográfico estructura la experiencia temporal como una secuencia deliberada, mas no lineal. La película —el soporte fílmico— está fragmentada en escenas y dentro de ellas la imagen —el movimiento impreso— es también producto de una construcción; el tiempo fijado en la cinta ha sido determinado previamente y es inalterable. Es aquí donde el videojuego revela su verdadero potencial como contenedor de relatos: el relato del cine *es y será* a pesar del espectador, en tanto, en el videojuego el relato no puede *ser* sin la intervención del jugador, ya no espectador, pues no existe movimiento fijado en un soporte, sólo hay eventos programados, todos ellos en respuesta a las acciones del jugador. La intervención del jugador es determinante: una *cutscene* guarda semejanza con la escena de una película pues es un punto fijo en la experiencia temporal que el relato construye, sin embargo, no ocurre por sí misma, es la proyección de las acciones hacia el mundo ficticio lo que la hace posible. El tiempo ficticio tal como lo concibe Juul expone ya esta singularidad: cuando el jugador interviene hay proyección, en tanto, cuando se encuentra impedido de hacerlo es porque ocurre una interrupción, una *cutscene* que ha sido programa para darle sentido al juego según la lógica de progresión; pero aún cuando existe una historia deliberada por los autores, en el juego cada experiencia será única y distinta para cada individuo (figura 25). Indudablemente la *cutscene* cinematográfica de los juegos contemporáneos configura el relato presente en lo videojuegos: insta a que el jugador imagine el mundo ficticio con una lógica específica y con un sentido claro, pues le muestra el resultado de sus acciones y le reitera el propósito del juego: concluir la progresión. Si la narración tiene por objeto describir rasgos de la experiencia temporal, ¿es posible que el acto de jugar constituya también un relato? ¿Uno que sea distinto para cada jugador?



Figura 25. Las dos expresiones del tiempo ficticio: las *cutscenes* son semejantes al relato cinematográfico y las líneas horizontales representan el juego, o la experiencia temporal individual.

La variable en la configuración del relato dentro del videojuego es la *posibilidad de elección*. Si finalmente el tiempo ficticio se manifiesta en dos modos —el juego y las *cutscenes*—, esta distinción debe ser evidente al jugar; las *cutscenes* de larga duración en *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* representaban un inconveniente porque interrumpían el juego, sobre todo cuando se quería volver a jugarlo después de haberlo completado por primera vez, conscientes de ello, los diseñadores permitieron al jugador saltarse las *cutscenes* con sólo presionar un botón. Juegos como *Uncharted 2* han buscado integrar el relato a la experiencia de juego sin tener que utilizar escenas de corte extensas, en su lugar, han implementado elementos que se inmiscuyen en la experiencia de juego sin interrumpirla, por ejemplo, la adición de un acompañante que dialoga con el personaje central durante la acción y nos informa sobre algún evento destacable o simplemente realiza comentarios acerca del entorno; cuando el acompañante desaparece de escena, es el propio personaje central, Nathan Drake, quien habla en voz alta —para sí mismo en el mundo ficticio— y se dirige al jugador para brindarle información sobre nuevos objetivos. Aún así las *cutscenes* están presentes, los eventos en ellas son puntos fijos de la experiencia temporal que innegablemente deben ocurrir. ¿Puede el jugador intervenir en tales puntos fijos y cambiar el rumbo de los eventos relatados? Sí, es una posibilidad determinada desde el diseño. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* y *Uncharted 2* contienen una estructura similar a la figura 25: en ellos la experiencia de juego es variable, un jugador más hábil puede enfrentarse a situaciones difíciles y superar el reto sin mayores complicaciones, en tanto un jugador poco experimentado tardará más tiempo en cumplir los objetivos; en cualquier caso, los eventos de la historia son indistintos. *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) y *Mass Effect* (BioWare, 2007) alteran este esquema y en ellos la posibilidad de elección se erige como un elemento fundamental de la estructura. *Mass Effect*, juego de rol ubicado en un futuro lejano donde el ser humano convive con razas extraterrestres, está regido bajo un sistema de decisiones morales que pueden afectar en mayor o en menor medida el desarrollo de la historia. A lo largo de la aventura deberemos resolver situaciones con sentido común y criterio; un personaje hostil, por ejemplo, puede convertirse en nuestro aliado si es que hablamos con él de manera cordial —el juego te da a elegir entre una serie de diálogos— de lo contrario tendremos que eliminarlo y con ello eliminaremos también una serie de eventos que pudieron haber alterado la historia y el relato. Al otorgarle al jugador esta capacidad, los diseñadores diversifican la estructura general del juego aunque ésta siga respondiendo a la lógica de progresión; con ello establecen nuevos parámetros en la narración pues no sólo deben programar un evento en respuesta a las acciones del jugador, sino varios, haciendo de la

experiencia, tanto en el juego como en el relato, única para cada persona y en donde los eventos de la historia pueden derivar incluso en un final distinto:

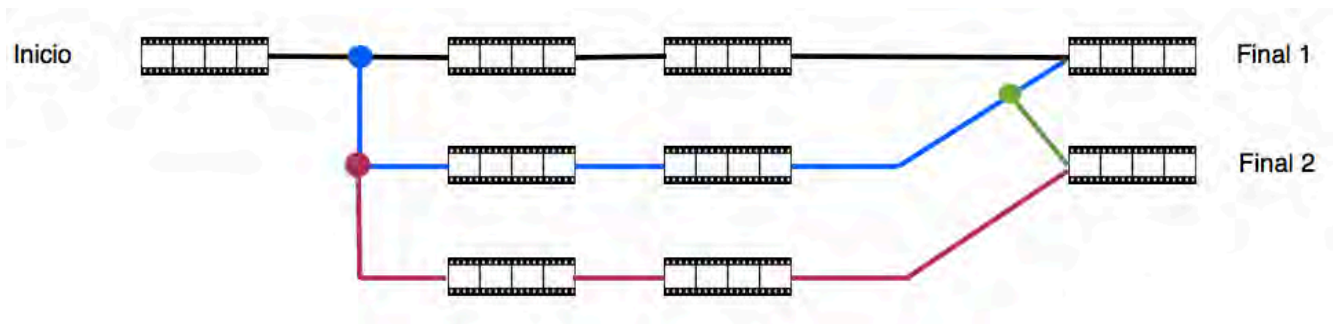


Figura 26. Videojuegos que permiten al jugador elegir el rumbo de la historia relatada.
Las esferas representan el momento de bifurcación resultante de la elección.

La posibilidad de elección modifica la dirección de los eventos de la historia y, en consecuencia, el relato es mutable pues también se encuentra subordinado a las directrices del juego: en algún momento de *Mass Effect* el jugador debe cumplir objetivos en tres lugares distintos, cada uno con eventos y *cutscenes* particulares, sin embargo, podrá seleccionar cuál cumplirá primero y alterará el orden de los eventos en el relato, apropiándose con ello de la experiencia temporal. Posiblemente uno de los más grandes desafíos que tienen los diseñadores al momento de crear un videojuego es contemplar el enorme abanico de acciones posibles que pueden alterar el transcurso del juego y del relato para programar respuestas a cada una, y no sólo en el nivel de diseño, también al momento de construir el mundo ficticio como un mundo social y verosímil, es decir, en la representación de la experiencia temporal *real*.

Si bien los autores incluyen historias dentro del videojuego, ¿quién las narra? En las *cutscenes* cinematográficas existe un gran imaginador como en relato fílmico, un “maestro absoluto del tiempo y del espacio”⁷⁸ que se manifiesta a través de la ubicuidad y la pluripuntualidad de la cámara; pero, durante el juego, tal figura, si no desaparece, se restringe: la cámara pierde su carácter ubicuo y se limita a seguir las acciones del personaje constantemente y desde una perspectiva específica a menos que deba indicarle el camino o el objetivo próximo. Este gran imaginador del juego se encuentra subordinado a las acciones del jugador y,

⁷⁸ Gaudreault y Jost, *op. cit.*, p. 98.

consecuentemente, el relato está focalizado en él, tal y como se ha descrito en el primer capítulo. En este sentido, ¿puede el jugador fungir como el gran imaginador cuando juega?

La exploración y el descubrimiento son premisas fundamentales de diseño. De forma indistinta, una vez tomemos el control sobre el personaje y proyectemos nuestras acciones al mundo ficticio —navegable— lo primero que haremos será reconocerlo, explorar ese espacio que se erige ante nosotros aparentemente inexpugnable pero que resulta tangible cuando nos abrimos paso y nos aventuramos en él. Si bien cada uno es diferente, todos los videojuegos requieren al menos un primer momento como el anterior, una primera interacción con el estado de juego, no sólo para entender las reglas y las mecánicas del artefacto, también con el objeto de descubrir el entorno virtual, su lógica, su apariencia y su grado de inmersión. Empero, el mundo ficticio puede ser vasto y complejo, y de esta manera, como en el mundo real, es fácil perderse; no es extraño —es más, casi es indispensable— disponer de un mapa que nos sirva de referencia y en donde se represente todo el entorno jugable sin importar su tamaño. El mapa revela el esqueleto mismo del juego, es una síntesis del espacio y expone, además, los caminos posibles, aquellos que debemos cruzar primero y los que completaremos en el futuro. La curiosidad nos apremia a explorar hasta el último rincón de cada nuevo escenario; descubrirlo es revelar sus trampas, sus límites y sus salidas. El mundo de cada videojuego es un enorme laberinto. ¿Qué ocurre cuando no hay indicios claros que le den sentido a este mundo, ni personajes, ni letreros, ni siquiera un relato evidente en las *cutscenes*? *Metroid Prime* (Retro Studios, 2002) nos pone al mando de Samus Aran, una caza recompensas que debe inquirir en los extraños sucesos del planeta Tallon IV a donde un viejo enemigo, Ridley, ha huido. Esto es lo único que sabemos al iniciar la aventura y de ahí en más, nada. En el juego no existe un solo diálogo y tampoco hay alguna *cutscene* que nos explique qué sucede exactamente. Literalmente, eres tú, a través de Samus, contra el mundo. Desde el primer momento debemos explorar y no pararemos de hacerlo hasta terminar la hazaña. ¿Qué sucede en este mundo y por qué queríamos completarlo si aparentemente nada tiene sentido? El jugador tiene que imaginar el relato, mejor dicho, construirlo. Hay vestigios de una civilización ancestral en este mundo, los Chozo, con quienes Samus compartió una relación estrecha en el pasado. Las ruinas guardan testamentos que relatan la caída de su pueblo tras el impacto del cometa que trajo consigo una sustancia extraña llamada Phazon. Más tarde, cuando arribemos al lugar donde chocó la nave de los piratas espaciales liderados por Ridley descubriremos, gracias a los informes guardados en los sistemas de la embarcación, que el grupo de criminales buscan utilizar el Phazon para crear un arma biológica a partir de los *Metroid*, organismos que se alimentan de la energía vital de otros seres

vivos. Toda esta información se encuentra escondida y dispersa por los pasillos y rincones del enorme laberinto; ¿es indispensable conocerla para completar el juego? No. Aún cuando el jugador decida no buscar los testamentos Chozo o recabar los datos de la nave criminal, la aventura puede concluirse; de esta manera, será el propio jugador quien imagine el relato por su cuenta y le otorgue sentido, único y personal, a la experiencia temporal. Incluso si los diseñadores han introducido elementos que aviven la curiosidad del jugador por conocer la historia, es la posibilidad de elección la que determina la forma del relato: el jugador lo reconstruye, relaciona los eventos del pasado con los que vive al jugar y los articula en función de los códigos y del lenguaje, sólo así se convierte en el gran imaginador del videojuego.

En suma, los ejemplos anteriores evidencian la existencia de parámetros flexibles y diversos al momento de introducir relatos en la estructura del videojuego. El artefacto demuestra una capacidad única como contenedor de narraciones pues es su carácter interactivo el que exhorta a sumergir al usuario a un mundo tangible, navegable e inmersivo, donde sus acciones puedan cambiar no sólo los eventos de la historia deliberada por los diseñadores, sino también construir una historia individual y personalizada. El juego y la ficción suceden en respuesta al jugador y es él quien finalmente posibilita el relato; cualquier evento programado no puede existir sin su intervención. Ahora bien, la inclusión de relatos no es mandatoria, sin embargo, una gran parte de los videojuegos los contienen. Los videojuegos no surgieron como formas narrativas, ¿por qué insisten en contener historias y relatarlas? Jugar es una experiencia temporal, ya sea en un mundo virtual o en el mundo concreto y cronológico, y la narración no es otra cosa sino la recreación de esa experiencia temporal articulada sobre una base sociocultural.

2.3.2 Mitos y héroes: los grandes temas de los videojuegos.

Como fenómenos culturales, la narración y el juego tienen un rasgo en común: la capacidad de manifestarse en diversos medios o sustentos; es por ello que podemos considerarlos fenómenos transmedia⁷⁹. Una historia puede relatarse mediante una película, una novela o una canción; de igual modo, el juego puede existir en el ámbito recreativo, como deporte o como herramienta para la educación. Al integrarse en un medio como el videojuego ambos fenómenos culturales dan origen a nuevas posibilidades estructurales y de expresión, impulsan un tipo de representación incluyente que se vale de herramientas basadas en la

⁷⁹ Jesper Juul, *op cit.*, p. 48.

interacción para reproducir y transmitir símbolos, ideas, propuestas, valores y experiencias. “En el mundo de la narración, las películas y las novelas tratan ampliamente sobre temas humanos (o cuestiones antropomórficas) con los cuales el espectador o lector se identifica”⁸⁰, señala Juul, en cambio “los videojuegos tratan más sobre tener poder y superar retos”⁸¹, es por esta razón que la identificación entre el jugador y el personaje central del relato es prioritaria. Aún cuando los temas sean humanos y tiendan a repetirse, la conexión emocional de la persona y su avatar en pantalla se intensifica porque sumergirle —hacerlo sentir presente según McMahan— en la representación es la condición esencial para que el mundo ficticio pueda existir. Finalmente el juego es una experiencia temporal y el relato la articula de manera narrativa. Ya sea a través de un medio u otro, la narración busca, al menos en sus formas más actuales, luchar contra la concepción lineal del tiempo, cronológica, de la experiencia humana⁸²; más que abolirla, la narración profundiza, ordena y reconstruye la temporalidad cotidiana en una nueva con el propósito de darle sentido al mundo, a la misma experiencia que en el día a día acontece incesante y caótica.

Dotar al mundo de un sentido específico para comprenderlo es una actividad ancestral inherente al ser humano, incluso al prehistórico, que se reproduce y deviene en nuevas formas con el paso del tiempo. Los relatos de las civilizaciones más antiguas revelan cosmogonías complejas compuestas por mitos, cada uno la descripción y la interpretación de algún fenómeno ocurrido en la naturaleza. En efecto, “el mito tenía la función en las culturas antiguas de dar una explicación racional a los hechos que se presentaban y que no tenían una respuesta inmediata”⁸³. Los fenómenos, sin embargo, nunca son originales, son la reiteración de algún evento ocurrido en otro tiempo, ya no el humano que es profano, sino el de los dioses y los seres primordiales, el tiempo sagrado: “el mito cuenta cómo gracias a las hazañas de los seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total, el cosmos, o solamente un fragmento”⁸⁴. El mito es entonces un modelo que sirve de guía y dota a los sucesos diarios de una razón: “Los acontecimientos se repiten porque imitan un arquetipo: el Acontecimiento ejemplar”⁸⁵; de esta manera la realidad se edifica a partir de la reproducción del

⁸⁰ *Ibid*, p. 160.

⁸¹ *Ibid*, p. 161.

⁸² Paul Ricœur, *op. cit.*, p. 79.

⁸³ José Ángel Garfias, *Mitologías para el consumo global de videojuegos*, FCPyS, México, 2006, p. 60.

⁸⁴ Mircea Eliade, *Mito y realidad*, Labor, Barcelona, 1983, p. 18.

⁸⁵ Mircea Eliade, *El mito del eterno retorno*, Alianza Editorial, España, 2009, 6ª reimpresión, p. 91.

modelo ejemplar: “un objeto o un acto no es más real que en la medida en que *imita* o *repite* un arquetipo. Así la *realidad* se adquiere exclusivamente por *repetición* o *participación*; todo lo que no tiene un modelo ejemplar está <<desprovisto de sentido>>, es decir, carece de realidad”⁸⁶. De alguna manera seguimos entendiendo el mundo con base en los arquetipos; si bien en la actualidad el desarrollo y el conocimiento son impulsados por la ciencia, los modelos ejemplares persisten y se manifiestan a través de múltiples formas simbólicas, cada una con el poder de recuperar los valores clásicos y reinventarlos para introducirlos en el *imaginario colectivo* de las sociedades contemporáneas. Son las condiciones socioeconómicas las que determinan y propician, por medio de las industrias culturales, la creación de obras que reiteran los relatos míticos a nivel local o global. Por lo tanto, ya sea en el cine, la literatura, la música, el teatro o en los videojuegos, una gran parte de los productos recuperan los arquetipos, sobre todo de la cosmogonía griega, egipcia y nórdica en las sociedades occidentales, y los moldean, adaptan y articulan de acuerdo con los valores dominantes y los gustos de las colectividades.

Los diversos procesos de intercambio cultural que cada día acontecen con mayor intensidad gracias al desarrollo de nuevas tecnologías de comunicación e información, obedecen al cauce propiciado por la globalización. Las políticas de libre mercado impuestas por las naciones dominantes exigen la constante expansión del comercio de bienes culturales, masificando sistemáticamente las ideas y los símbolos. La cultura de masas como propósito. Industriales y autores buscan crear obras de mayor o menor calidad que se adapten a mercados globales; las formas simbólicas que terminan por recobrar y modificar los arquetipos del relato mítico configuran nuevas *mitologías de consumo* para un público amplio: “los personajes e historias que siguen vigentes en los videojuegos son aquellas que han podido tener ese grado de aceptación global, y que las han vuelto sagas de alto valor simbólico que las hacen piezas clave de la lógica económica y gran parte de la cultura de los usuarios”⁸⁷. El ámbito de los videojuegos, tal como lo hicieron las primeras obras de cine mudo⁸⁸, se ha valido de los temas mitológicos que corresponden a la época clásica, en particular de la epopeya, subgénero literario de la épica centrado en el *héroe*, arquetipo que conjunta los valores sociales de mayor estima: “El héroe es ese mediador que trata de conectar las pasiones y la cotidianeidad de los seres humanos con los valores y las virtudes sagradas, de los seres sobrenaturales. El héroe camina entre Dios y el

⁸⁶ *Ibid*, p. 41.

⁸⁷ José Ángel Garfias, *op. cit.*, p. 47.

⁸⁸ Mario Pezzella, *op. cit.*, p. 28.

hombre”⁸⁹. La realidad se adquiere, dice Mircea Eliade, por imitación y participación, repitiendo el modelo ejemplar, en tanto, la realidad del videojuego es, existe, cuando el usuario participa, se inmiscuye dentro de la representación como si efectivamente estuviera presente y juega, pero no lo hace por sí mismo, sus acciones se proyectan en un avatar, una figura significativa y mediadora entre el mundo ficticio y él; el jugador se “reencarna” en una nueva realidad, la virtual, a través de un personaje protagónico, el héroe: “La relación entre el jugador y el protagonista usualmente es discutida como *identificación*”⁹⁰.

Los mitos, sin embargo, no se reproducen *tal cual*, cada forma simbólica los adapta y moldea de acuerdo con un lenguaje y con fines específicos, actuales y significativos en contextos estructurados. Lo que prevalece es la premisa del acontecimiento ejemplar, su estructura y su explicación del mundo concreto. En este sentido no es el héroe en sus formas, condiciones y relatos específicos lo que reaparece, es su idea simbólica, el viaje que realizó, sus acciones y sus motivos. José Ángel Garfias ha identificado ya como cierta estructura narrativa, el monomito propuesto por Joseph Cambell en *El héroe de las mil caras*, persiste incluso en una forma simbólica como el videojuego, donde el viaje del héroe puede ser deconstruido y organizado según la lógica de tres etapas: la partida, la iniciación y el regreso. Pero esta descripción narrativa responde efectivamente a cómo se estructura el relato, y el videojuego es, ante todo, un *juego*, ¿puede entonces existir una estructura en el juego que responda a algún modelo ejemplar? La hay, de hecho, ha estado sugerida desde los capítulos precedentes: el laberinto. Juul ha dicho que los videojuegos de aventura están diseñados bajo una lógica de progresión, donde la reglas son muchas pero sus consecuencias están limitadas; al mismo tiempo, estos juegos construyen mundos complejos y coherentes —la representación— cuya organización y disposición espacial y temporal no puede hacer más que responder a la misma lógica de progresión. Existen uno o varios caminos posibles en esta realidad virtual y el uso de un mapa que ayude al jugador en el recorrido lo evidencia. Así, el mundo del videojuego narrativo es uno navegable y susceptible a la influencia del usuario, pero su construcción es siempre laberíntica, en consecuencia, el jugador reencarnado en un héroe no hará más que recorrerlo.

Probablemente no hay laberinto mejor conocido que aquel del mito de Teseo y el Minotauro. Cuenta el mito que Parsífae, esposa del rey de Creta, Minos, copuló con un toro y de su vientre nació un ser monstruoso, mitad hombre y mitad toro, al que llamaron Minotauro. El

⁸⁹ José Ángel Garfias, *op. cit.*, p. 86.

⁹⁰ Jesper Juul, *op cit.*, p. 161.

monstruo era el castigo con el que Poseidón maldijo a Minos por su desobediencia. Sin forma alguna de detener a la bestia, el rey de Creta tuvo a bien instruir a Dédalo, el maestro arquitecto, para que construyera una magnífica prisión que pudiera retener al monstruo; él así lo hizo y edificó el laberinto en la base del palacio de Cnosos. La maldición, sin embargo, no terminó ahí: cada nueve años Minos debía dar en sacrificio a la bestia a siete doncellas y siete donceles. Fue Teseo, héroe fundador hijo de Etra y Egeo, quien puso fin a la vida de la criatura. Con ayuda Ariadna, hija de Minos, quien le dio una madeja de hilo para que trazara el camino correcto y pudiera encontrar la salida, el héroe se adentró en el laberinto y pudo matar al Minotauro. Una vez concluida la hazaña, Teseo tomó a Ariadna y partió de regreso a Atenas.

El laberinto es un “recorrido tortuoso, en el que a veces es fácil perder el camino sin un guía”⁹¹, sus formas, sin embargo, “no tienen límite, constituyendo siempre la adoptada en una época dada, en un determinado contexto social, el sello de un estilo propio, de una concepción de la vida, de una manera ser”⁹². El videojuego narrativo se erige, entonces, no sólo como una alusión al relato mítico de Teseo y el Minotauro, sino como una nueva forma del laberinto, propia de nuestra época. De esta manera, nuestra aventura es un *recorrido tortuoso* en donde al final encontraremos a un monstruo, hijo y víctima de las pasiones, vicios y errores del hombre, al que habremos de dar muerte para liberar al mundo, la realidad virtualizada, de su carácter destructor. Ya sea la máquina capaz de lanzar bombas nucleares en la serie *Metal Gear Solid*, el metroid prime que habita las entrañas de Tallon IV en el juego que lleva su nombre, el Dahaka en *Prince of Persia: Warrior Within*, Lazaravic en *Uncharted 2* o Ganon en la serie *The Legend of Zelda*; el mundo del videojuego de aventuras es un enorme laberinto que aprisiona al mal encarnado, una bestia que aguarda paciente nuestra llegada.

⁹¹ Paolo Santarcangeli, *El libro de los laberintos*, Ediciones Siruela, España, 1999. p. 50.

⁹² *Idem*.

3. La tierra tiembla

Reinterpretación de *Shadow of the Colossus*



Hasta este momento he descrito formalmente al videojuego de acuerdo con tres grandes áreas de estudio: el juego, la ficción y sus aspectos narrativos. El marco conceptual ha seguido como lineamiento el análisis de Jesper Juul respecto al juego y la ficción, y en adición, he contrastado el videojuego, específicamente el que parte del diseño tridimensional, como un objeto de representación que hereda el lenguaje audiovisual cinematográfico, apropiándose de él para construir una experiencia interactiva entre un jugador y el mundo que se proyecta en una pantalla. Si la imagen cinematográfica, tanto en la composición como en la estructura narrativa final, es significativa gracias al *montaje*, en el videojuego la construcción de significado deviene del *diseño* mismo del juego y del espacio representado; consecuentemente, el videojuego es también el reflejo de las condiciones sociales e históricas en que fue creado, así como de los motivos y fines específicos buscados por sus autores. Adicionalmente, cada juego es recibido por grupos de personas en contextos particulares, quienes se apropian del objeto y le atribuyen significado en función de sus propias condiciones sociales e históricas. Con base en estos planteamientos conviene preguntarse sobre la función de los videojuegos en el marco de la comunicación de masas; como productos están dirigidos hacia un mercado global aunque profundamente diversificado y como formas simbólicas son recibidas y reinterpretadas por grupos sociales y culturas distintas. Tal es el caso *Shadow of the Colossus*: ¿Qué motivos y condiciones sociohistóricas existen detrás de este videojuego? ¿Es oportuno realizar un análisis de su forma y su contenido? ¿Cuál es el significado intrínseco en su diseño? ¿Quiénes se han apropiado de él y cómo lo han interpretado? Finalmente, ¿qué lugar ocupa en el contexto social, histórico y económico contemporáneo con relación a otras formas de expresión?

Con el propósito de responder a estas preguntas considero adecuado analizar *Shadow of the Colossus* partiendo del marco metodológico propuesto por John Thompson. En la introducción de este texto he indicado la conveniencia de utilizar el enfoque hermenéutico tripartita de Thompson para el estudio de un videojuego, dado que responde a la necesidad de examinarlo como un objeto total que transmite significados en contextos estructurados. De alguna manera este enfoque es paralelo al de Ian Bogost quien ha propuesto cinco niveles de estudio —recepción, interface, forma y función, código y plataforma— para estudiar de modo integral el fenómeno de los videojuegos y no sólo desde el ámbito técnico e informático, sino también desde el ámbito social, es decir, la plataforma cultural que le dio origen y en la cual se desarrolla. Ahora bien, tal y como Thompson indica, la hermenéutica o interpretación profunda es un marco metodológico general dentro del cual se puede dar cabida a marcos de análisis

específicos⁹³; con base en esta proposición, a lo largo del presente capítulo examinaré como una forma simbólica el videojuego *Shadow of the Colossus* de la siguiente manera: el primer apartado corresponde al análisis de las condiciones históricas y sociales en que fue creado, los autores e instituciones que intervinieron en su creación y distribución, así como la respuesta general obtenida de los jugadores. La segunda fase corresponde al análisis formal o discursivo del objeto, esto es, el desglose de la estructura y el contenido particular del videojuego sobre la base de las tres grandes áreas que se han reseñado a lo largo de los capítulos anteriores: el juego, la ficción y sus aspectos narrativos. Por último, en el tercer y último apartado reinterpretaré la forma simbólica a partir de las relaciones entre el videojuego y su contexto sociohistórico de producción y circulación, identificando significados tanto intrínsecos como los derivados de su apropiación.

3.1 El gigante: análisis sociohistórico.

Toda manifestación cultural surge y se transmite en condiciones específicas, por lo tanto, “el objetivo del análisis sociohistórico es reconstruir las condiciones sociales e históricas de la producción, la circulación y la recepción de las formas simbólicas”⁹⁴. A lo largo de este apartado examinaré las condiciones en las que *Shadow of the Colossus* fue creado, identificando el escenario espacio temporal de su producción, la plataforma tecnológica o los medios técnicos de su transmisión, el campo de interacción que determinó su circulación —la industria cultural de videojuegos—, así como las instituciones y autores que intervinieron en su desarrollo.

Cuando la consola *Playstation 2* se puso en venta durante el año 2000 la industria de los videojuegos se encontraba en un momento de transición tecnológica; las plataformas dedicadas a estos productos habían cumplido con su ciclo de vida y daban paso a una nueva generación de dispositivos con mayores capacidades técnicas. Hasta entonces, el mercado de consolas de sobremesa se encontraba dividido por dos plataformas principalmente: la *Nintendo 64* y la *Playstation* de Sony que llevaban en el mercado alrededor de cinco años. A pesar de ser primeriza en la industria, Sony logró convertir su consola en un éxito de ventas gracias al uso de CD-ROMs como soporte de los juegos; para su segunda consola el cambio generacional implicó un aumento en las capacidades técnicas, lo cual se reflejó en el diseño de juegos que presentaban

⁹³ John B. Thompson, *Ideología y cultura moderna*, UAM, México, 1993, p. 300.

⁹⁴ *Ibid.*, p. 309.

mundos tridimensionales más complejos contruidos con un mayor número de polígonos en pantalla, con texturas detalladas, nuevos efectos de iluminación, sonido envolvente de mayor fidelidad y demás. Sumado a lo anterior, la *Playstation 2* salió al mercado con una clara pretensión de expandir el público consumidor; esta vez ya no era sólo una máquina destinada a correr videojuegos, los responsables de Sony Computer Entertainment (SCE) con Ken Kutaragi al frente decidieron vender el producto como un centro de entretenimiento capaz de conectarse a Internet, con compatibilidad de video para reproducir películas en DVD —mercado que en ese entonces se estaba consolidando— y CDs de música. Fue durante el mes de marzo del año 2000 que la segunda consola de Sony pudo ser adquirida por los consumidores japoneses y lo hizo en medio de un mercado cada vez más competitivo; por su parte, la también compañía japonesa Sega había lanzado la *Dreamcast* dos años antes, consola que compartía algunas características con la *Playstation 2* como la inclusión de un procesador de 128 bits. Adicionalmente, Nintendo ultimaba detalles sobre su nueva plataforma, la *Gamecube*, y el gigante norteamericano de software, Microsoft, preparaba su incursión a la industria con la *Xbox*. La *Playstation 2* arribó al mercado norteamericano ocho meses después, el 26 de octubre del 2000; para entonces la marca contaba ya con un apoyo robusto por parte de las compañías desarrolladoras de software y entre el público había fortalecido una base de consumidores entusiastas y dispuestos a adquirir la nueva máquina de Sony pese a su elevado costo. El año 2001 sería determinante para la industria, la nueva generación de plataformas iniciaría formalmente la competencia por un mercado cada vez más grande y diversificado.

Aún cuando la lista de juegos de lanzamiento no fue la más atractiva —según los reportes de la época en Japón se vendieron más DVDs de películas que de juegos—, la *Playstation 2* se convirtió en un éxito al vender alrededor de diez millones de unidades a nivel global durante su primer año de distribución⁹⁵. El éxito fue tal que llevó a los directivos de Sega a replantearse la estrategia de negocios con su consola. La *Dreamcast* dejó de ser rentable y la empresa que hasta entonces continuaba con una fuerte presencia en el mercado se vio obligada a cancelar su producción durante el mes de marzo del 2001; de esta forma comenzó a dedicarse exclusivamente al desarrollo de software, es decir, de videojuegos. Sin competencia directa hasta la llegada de la *Gamecube* y la *Xbox* en el mes de noviembre de ese año, poco a poco comenzaron a distribuirse los videojuegos más esperados por los consumidores para la

⁹⁵ S/a, “Cumulative product shipments of hardware (until march 2007)”, *Sony Computer Entertainment*, [en línea], dirección URL: www.scei.co.jp/corporate/data/bizdataps2_e.html , [consulta: 26 de enero de 2012]

Playstation 2: Gran Turismo 3: A-Spec, Final Fantasy X, Ace Combat 04, Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, Onimusha: Warlords, Devil May Cry, Gran Theft Auto III, entre otros.

Pese al éxito de la nueva consola de Sony y la expectativa generada por la competencia de Nintendo y Microsoft, la industria de videojuegos no estuvo exenta de lidiar con las repercusiones económicas y políticas derivadas de los ataques a las Torres Gemelas en Nueva York el 11 de septiembre de aquel año. Un caso destacado fue el citado con anterioridad *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, el cual fue editado por los desarrolladores para retirar contenido que mostraba un ataque terrorista en pleno Manhattan. Irónicamente el videojuego incluía un fuerte discurso anti bélico y versaba, además, sobre las consecuencias acarreadas con la llegada de nuevas tecnologías de la información, específicamente Internet, donde el constante y diverso flujo de datos a nivel global la convertían en una herramienta peligrosa en términos políticos. El relato del juego nos presentaba a un grupo de poder capaz de influir en todas las áreas del gobierno estadounidense denominado “The Patriots”, quienes, al verse amenazados por el desarrollo de las nuevas redes de comunicación, emprendían un proyecto que los haría capaces de controlar a su voluntad el flujo de información en Internet mediante el uso de inteligencia artificial avanzada; el juego —la experiencia del jugador— terminaba siendo una simulación o ensayo de aquel proyecto y en la parte culminante el “Arsenal Gear”, un complejo militar submarino construido para resguardar la inteligencia artificial, se impactaba en Nueva York llevándose consigo la Estatua de la Libertad y una gran parte de las edificaciones alrededor del Federal Hall. Aunque los hechos forman parte del relato, las imágenes que exponen el choque de la nave en territorio estadounidense fueron retiradas de la versión final. Este incidente ejemplifica con claridad la premisa de este texto: los videojuegos, tal objetos culturales, son producidos en contextos sociohistóricos determinados y tanto son reflejo de dichas condiciones como son transmisores de significado.

Tres días después de los ataques a las Torres Gemelas, el 14 de septiembre, la *Gamecube* de Nintendo sería lanzada en el mercado japonés, aunque con ventas inesperadamente bajas. Es en este contexto, durante la crisis política mundial y con el inicio de una nueva batalla comercial en la industria de los videojuegos, que *Ico* (SCE) saldría a la venta en el mercado norteamericano el 24 de septiembre de 2001. Un juego cuya descripción más acertada probablemente sería discreto e inusual. No era una obra que hubiera generado grandes expectativas por su lanzamiento y tampoco tenía un nombre reconocido al frente del proyecto, sin embargo, su impacto en la industria lo convirtió en una referencia clave para el diseño

posterior de videojuegos. El juego comenzó su desarrollo en 1997 e inicialmente estaba planeado para jugarse en la primera consola de Sony; en la dirección del proyecto se encontraba Fumito Ueda, diseñador japonés nacido en 1970 y graduado en la Universidad de Artes de Osaka en 1993, que hasta entonces sólo había trabajado como animador en el título *Enemy Zero* (WARP, 1997). Tras presentar una demostración técnica de *Ico* a Sony Computer Entertainment, en compañía de algunos compañeros de la universidad —un equipo primerizo en la industria— Fumito Ueda inició el trabajo formal del juego junto con Junichi Hosono como escritor, Jinji Horagai como programador de IA (inteligencia artificial), Atsuko Fukuyo en la animación de personajes y Kenji Kaido en la producción. Después de cuatro años de desarrollo presentaron la obra y el resultado fue sobresaliente:

Al igual que su personaje protagonista, un niño maldito llamado Ico, se trata de un videojuego distinto. Un videojuego con acción aunque no-violento, estéticamente refinado pero que renuncia a la espectacularidad, que con el tiempo se ha convertido en una obra “de culto” y, sin embargo, no deja de formar parte del *mainstream* comercial. Un videojuego que posee un diseño de vocación claramente expresiva y, sin embargo, carente de discurso social, entregado al discurso sobre la vida interior de sus personajes.⁹⁶

Ico es un niño que ha nacido con cuernos. Visto como un mal presagio para su pueblo, al cumplir diez años es llevado como prisionero a un antiguo castillo edificado en medio del mar. Ya en aquel lugar, y por azar, Ico logra escapar de su prisión. Durante el intento de huida el chico se encuentra con una joven doncella llamada Yorda quien también era prisionera; tras liberarle de una jaula colgante, los dos emprenden un viaje por el colosal castillo en busca de una salida. Entre los desafíos que deben enfrentar se encuentran diversas sombras con formas monstruosas que a toda costa intentan recuperar a Yorda. Pronto nos enteraremos que la joven ha sido apresada por su propia madre, la Reina, quien desea usar su cuerpo como recipiente para su alma y así mantenerse con vida. El viaje de los dos protagonistas se vuelve una aventura profundamente emotiva que culmina con el sacrificio de Yorda para salvar a Ico.

De acuerdo con Óliver Pérez Latorre, el relato de *Ico* es muy similar a los cuentos de hadas sobre un par de hermanos, particularmente con el cuento de Hansel y Gretel⁹⁷, en donde

⁹⁶ Óliver Pérez Latorre, *Análisis de la significación del videojuego*, Universitat Pompeu Fabra, [en línea], España 2010, dirección URL: www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf [consulta: 11 de agosto de 2011], p. 419.

⁹⁷ *Ibid*, p. 422.

los temas giran en torno al proceso de maduración del niño y el descubrimiento del amor fraternal mediante la amistad⁹⁸. Más allá del relato, *Ico* destacó por ser un videojuego diseñado en oposición a las tendencias predominantes de aquella época. La premisa de su estilo de diseño, denominado *subtracting design* (“diseño sustractivo”) por el propio Fumito Ueda⁹⁹ implicó la creación de un juego que rechazaba las convenciones del resto y daba como resultado una obra única, con una estética alejada del exceso y con mecánicas de juego sencillas, sin dejar de ser desafiantes, que poco variaban a lo largo de la aventura. Así, cuando conducimos a Ico y a Yorda a través de aquella antigua edificación que se erige extraña, ajena e incomprensible ante los niños, deberemos abrir caminos resolviendo acertijos y saltando entre plataformas que nos guían de algún modo hacia la salida. El jugador controla a Ico y mediante el botón triángulo del control físico llama a Yorda para sostenerle de la mano durante el recorrido. Ésta, por ejemplo, es una decisión de diseño sustractivo pues obedece a la necesidad de crear un enlace emocional entre el jugador y Yorda valiéndose de elementos mínimos; sostener su mano conlleva un esfuerzo, mantener pulsado el botón triángulo, y cuando es necesario alejarse de ella para explorar nuevos caminos, el jugador debe apresurarse para evitar que los monstruos sombríos la capturen una vez más, lo cual genera sensaciones de urgencia y estrés en el jugador, mismas sensaciones que serán liberadas durante la catarsis final de la aventura. A diferencia de otros juegos, *Ico* no hacía gala de un amplio repertorio de armas o de una variedad desbordante de enemigos en pantalla, en su lugar, el jugador se valía sólo de un palo de madera, algunos jarrones o bombas que encontraba durante el camino y de una espada para vencer a los cinco tipos de sombras enemigas que aparecían de tanto en tanto; su más grande armamento era el ingenio. En este videojuego el diseño sustractivo constituye un estilo que procura el uso de elementos mínimos, todos ellos distribuidos con precisión a lo largo de la aventura y que intenta, además, crear una experiencia íntima, si acaso en un ambiente desolado y extraño; el castillo en *Ico* es un lugar vacío, en sus rincones no hay vida, sólo sombras enemigas que tratan de impedir nuestra hazaña, explorarlo significa lidiar constantemente con el temor a ser atrapado, cada nuevo escenario genera una sensación de apuro y un anhelo de supervivencia; tendremos armas que son útiles para defendernos pero lo son más la curiosidad y la imaginación de un niño, pues de otra forma no hallaremos el camino correcto y pereceremos en el intento de huida.

¿Estas características por sí solas hacen del juego una obra significativa? Es necesario situarla en el contexto histórico. Recordemos que durante el cambio tecnológico, la estrategia

⁹⁸ *Ibid*, p. 420.

⁹⁹ *Ibid*, p. 419.

comercial de la inédita *Playstation 2* respondía al objetivo de mostrarla como una máquina poderosa, con la tecnología más avanzada y que además podía fungir como un centro de entretenimiento doméstico; los juegos que poco a poco fueron surgiendo debieron seguir este principio, lo cual instó a los desarrolladores a presentar productos que demostraran y explotaran el poder técnico de la plataforma. En perspectiva, la idea de *pretensión de realismo* que fue abordada en el primer capítulo de este texto halla un buen ejemplo de su origen en este momento histórico: *Gran Turismo 3: A-Spec* (Polyphony Digital, 2001) se vendía como el juego de carreras con mejor aspecto visual y que podía generar representaciones de automóviles fieles a sus contrapartes reales; *Gran Theft Auto III* (DMA Design, posteriormente Rockstar Games, 2001) se jactaba de recrear de forma verosímil la vida diaria en una enorme ciudad, Liberty City, en donde el jugador tenía libertad casi absoluta para hacer lo que deseara, ya fuera conducir a exceso de velocidad, realizar trabajos para gente de la mafia, robar un banco o simplemente ir de fiesta, todo con base en la búsqueda de realismo, ya no sólo perceptual, sino también social; por su parte *Devil May Cry* (Capcom, 2001) ponía al jugador al control de Dante, un personaje mitad humano y mitad demonio, quien debía impedir el regreso de un antiguo emperador demoniaco llamado Mundus; el juego destacaba por tener un sistema basado en la acción frenética que derivaba en un espectáculo visual sin precedentes... Y así podríamos hablar de muchos ejemplos más al respecto, de momento basta con identificar el surgimiento de una clara tendencia en el diseño de los videojuegos: la búsqueda formal por explotar las capacidades técnicas de la consola, en ocasiones al pretender realismo perceptual y social, y en otras, al presentar una experiencia de juego basada en la espectacularidad. *Ico* contrastaba con el resto alejándose del diseño excesivo y exagerado, en contraparte, mesuraba su presentación con el objetivo de generar una experiencia más íntima para el jugador. Adicionalmente, si *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* contenía un discurso posmoderno y crítico, el de *Ico* optaba por la fábula e inmiscuía al usuario en un mundo atípico, construido a partir de una visión personal de los autores que bien podía ser experimentado con contemplación y en actitud reflexiva o, por el contrario, con extrañeza y alejamiento.

Describir la experiencia de un videojuego, así como con una película, una novela o una canción, resulta cuanto menos difícil. Propongo observar y comparar la portada de la versión europea y japonesa de *Ico* con *La nostalgia de lo infinito*, obra del pintor griego Giorgio de Chirico, para que el lector pueda darse una idea de la sensación que perdura a lo largo del juego:



Figura 27. Portada de la edición europea y japonesa del videojuego.



Figura 28. *La nostalgia de lo infinito*, Giorgio de Chirico (1911), óleo sobre lienzo, Museo de Arte Moderno de Nueva York.

Conviene señalar que la obra de Giorgio de Chirico inspiró directamente la ilustración realizada por Fumito Ueda para la portada del juego. La trascendencia de una obra en la otra resulta evidente: los colores dominantes, verde en la parte superior y amarillo o anaranjado en el suelo, son similares, la iluminación evoca un atardecer donde la luz irradia el espacio desde un ángulo pronunciado, proyectando largas sombras sobre los objetos de ambas composiciones. Los banderines en lo alto de la torre en *La nostalgia de lo infinito* sugieren la celeridad del viento, en contraparte, la portada de *Ico* exhibe en el fondo un molino, si bien inmóvil, que parece aguardar la llegada de una nueva ventisca. Y así los elementos más inquietantes en ambas imágenes resaltan y nos instan a preguntarnos sobre lo que percibimos: la arquitectura de las edificaciones, su disposición espacial y las figuras humanas al centro, pequeñísimas y posiblemente sin rumbo fijo. La torre en la pintura surrealista de Giorgio de Chirico y el molino, seguramente falange del castillo, en la portada del juego, en ambos casos las construcciones humanas se alzan enormes pero desoladas, silenciosas, y causan extrañeza. Contrastan las

figuras humanas, un par en cada imagen, empequeñecidas y que pese a todo logran proyectar sombras aunque con disimulo; en la obra del pintor griego las personas aguardan, develan permanencia y quietud, en la ilustración del diseñador de juegos japonés las personas corren, no son otros que Ico y Yorda emprendiendo la huida del castillo tomados de la mano. Al frente, en el plano más cercano a nosotros, destacan los arcos de otras edificaciones cuya forma completa, sin embargo, estamos impedidos a observar. Es entonces que un objeto se distingue sobre todos los demás: una escalera junto a los arcos, tal parece oxidada, en la portada del videojuego. ¿Qué hace ahí la escalera? Mejor aún: ¿a dónde nos lleva? Tal elemento, con su sencillez y objetividad absoluta, se repite a lo largo de la aventura y lo hace siempre sugiriendo el camino adecuado; en cada escenario prevalece una sensación enigmática, la escalera alude misterio, propone una salida y al mismo tiempo reta al jugador a revelar el espacio que se extiende tras ella, es decir, apremia su curiosidad. En efecto, la imagen que ilustra la portada de *Ico* insinúa desde el primer contacto los temas esenciales de la obra: exploración y descubrimiento.

A pesar de recibir buenas críticas por parte de la prensa especializada —y aunque en América el juego se vendió con una portada distinta, ilustrada por Greg Harsh, para hacerlo ‘más atractivo’ al público—, la versión original de *Ico* ha vendido desde su publicación alrededor 470 mil copias a nivel mundial; contrasta ampliamente con los grandes éxitos de la consola, por ejemplo, el juego más vendido de *Playstation 2*, *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004), logró distribuir cerca de 20 millones de unidades en todo el mundo¹⁰⁰. Sin ser un éxito comercial del tamaño de otros juegos, la excelencia de *Ico* lo convirtió rápidamente en una obra de culto; aquello bastó para que Sony Computer Entertainment creara una subdivisión de desarrollo denominada Team ICO dirigida por Fumito Ueda. Debieron transcurrir otros cuatro años para que el diseñador y su equipo de trabajo publicaran un nuevo videojuego siguiendo la misma filosofía de diseño sustractivo, esta vez con mejor conocimiento de la plataforma tecnológica: *Shadow of the Colossus*.

Cuando el segundo juego de Fumito Ueda llegó a los estantes de las tiendas de Japón y Norteamérica en 2005, la industria de los videojuegos estaba por iniciar una nueva renovación tecnológica. La *Playstation 2* continuaba con un rotundo éxito y, para el 31 de diciembre de ese

¹⁰⁰ S/a, “The top-selling PlayStation 2 games”, *VGChartz Network*, [en línea], dirección URL: www.vgchartz.com/platform/4/playstation-2/ [consulta: 20 de enero de 2012].

año, alcanzaba la cifra de 101.37 millones de consolas vendidas a nivel mundial¹⁰¹. Para sorpresa de muchos la *Xbox* de Microsoft había ganado terreno en el mercado gracias a su robusto sistema de juego en línea y la *Gamecube* de Nintendo quedaba rezagada en el tercer lugar de ventas; pese a tener capacidades técnicas mayores a la consola de Sony, las cifras de ventas acumuladas por ambas plataformas no lograban ni la mitad de las obtenidas por el principal competidor. Si bien una buena parte del éxito de la *Playstation 2* derivó de la piratería, su masificación y rápida expansión en diversas zonas del planeta implicó un crecimiento del mercado. Al ser una industria que depende del constante y acelerado avance tecnológico, el ciclo de vida de aquellas consolas de sobremesa estaba por llegar a su fin; ese mismo año sería lanzada la segunda iteración de Microsoft, la *Xbox 360*, y las nuevas máquinas de Nintendo y Sony ya habían sido anunciadas. Paralelamente, en 2005 Internet crecía de manera exponencial, el término *web 2.0*, el uso del correo electrónico y el intercambio de archivos se masificaban como nunca antes y sugerían el advenimiento de una nueva economía mundial. El desarrollo de blogs y podcasts personalizados evidenciaba un cambio en el flujo de información y, al mismo tiempo, insinuaba la creación de nuevos medios alternos de comunicación colectiva; es también durante este año que Youtube, el sitio web más popular para compartir videos, es fundado. En México el crecimiento de Internet era lento, aunque constante; entonces existían poco más de 17 millones de internautas a nivel nacional y entre sus actividades más recurrentes en la web se encontraba el juego en línea¹⁰². El incremento sistemático de tecnologías computacionales y de telecomunicaciones reflejaría una convergencia en la manera de entender los procesos sociales de comunicación que ocurrían en un mundo cada vez más globalizado. La transmisión de múltiples formas culturales rompía las barreras del idioma gracias a las nuevas herramientas tecnológicas; Internet se alzaba como una plataforma basada plenamente en el intercambio social.

Es en medio de este marco histórico que surge *Shadow of the Colossus*. Tras cuatro años de trabajo después de *Ico*, el día 18 en Norteamérica y el 27 de octubre de 2005 en Japón, la segunda obra del Team ICO se pone en venta y el contenido del juego refleja, una vez más, la actitud antagónica de sus autores. Reconocido ya en la industria por su estilo peculiar de diseño que algunos llamaban “minimalista”, Fumito Ueda declaró en una entrevista para la revista 1UP

¹⁰¹ S/a, “Cumulative product shipments of hardware”, Sony Computer Entertainment[en línea], dirección URL: www.scei.co.jp/corporate/data/bizdataps2_sale_e.html , [consulta: 26 de enero de 2012].

¹⁰² Octavio Islas, “Internet en México 2005”, en *Razón y palabra*, [en línea], 23 de enero de 2006, dirección URL: www.razonypalabra.org.mx/espejo/2006/ene23.html , [consulta: 3 de febrero de 2012].

que su intención, más que realizar una propuesta estética sobre el minimalismo, era crear algo distinto a lo que la mayoría de los autores diseñaban, alejándose de las convenciones del medio: “[...] mi meta es crear un juego que sea único. Por lo tanto si el mercado estuviera lleno de juegos que tuvieran (un diseño) minimalista, probablemente crearía juegos con decoración excesiva y llenos de explicaciones”¹⁰³. Como lo hiciera con su primer título, Fumito Ueda presentó una demostración técnica en video del siguiente proyecto; en ella se podía observar a un grupo de guerreros a caballo intentando derribar a una bestia de enormes proporciones que asemejaba la figura de un toro. El proyecto comenzaría a desarrollarse bajo el nombre de “NICO” —*Next Ico*— y en un primer momento estuvo planeado para ser un multijugador en línea, es decir, el jugador debía conectarse a Internet y unirse a otros jugadores alrededor del mundo para derribar a los gigantes. El equipo de trabajo desechó aquella idea rápidamente pero mantuvieron el concepto inicial del individuo contra un ser enorme. Una de las principales motivaciones que dieron origen a la obra fue una convención seguida por los videojuegos de aventuras: la presencia de jefes de nivel —los puntos fijos en la experiencia temporal que mencioné en el capítulo anterior— que controlaban la progresión del juego. Hasta entonces era común diseñar un juego que retara constantemente al jugador con enemigos pequeños que tendían a repetirse durante el camino; al final de cada sección —los calabozos en la serie *The Legend of Zelda*, por ejemplo— aguardaba un enemigo de rasgos únicos, regularmente de mayor tamaño, que no se repetiría en otro momento del juego y que representaba un desafío determinante, pues su presencia servía tanto para examinar el incremento de las habilidades del jugador como para mensurar el progreso de la aventura. Ueda identificó estos patrones estructurales, el recorrido plagado de enemigos pequeños y la batalla final, más emocionante, contra un solo enemigo, y fue entonces cuando creó el concepto general de “NICO”: un videojuego donde sólo existieran jefes de nivel colosales y que para llegar a ellos el jugador debiera emprender un largo viaje buscándoles. El título original del juego en japonés, *Wanda to Kyojou*, alude a este planteamiento; en su traducción oficial al inglés, *Wander and the colossus*, “Wander” ha sido interpretado como “wanderer” para referirse al personaje central, pero no de manera nominal, sino a su carácter y significación en la obra: *El que deambula y los colosos*, en español.

¹⁰³ Nick Suttner, “*Shadow of the Colossus*, posmortem interview”, en *IUP*, [en línea], 29 de enero de 2009, dirección URL: www.1up.com/features/shadow-clossus-posmortem-interview, [consulta: 2 de febrero de 2012], p. 3. (La traducción y el paréntesis son míos).

El título con el que finalmente se distribuyó en occidente, *Shadow of the Colossus*, atribuye una significación narrativa distinta aunque coherente con el contenido del videojuego; deja a un lado la alusión a las mecánicas del juego relacionadas con el viaje, el *deambular*, y en su lugar funge como mención —la sombra del coloso proyectándose sobre Wander— y alegoría —la sombra del coloso que consume al personaje—. Tras salir al mercado el juego recibió críticas positivas, aunque no exentas de señalamientos acerca de sus fallas; basta con hacer una búsqueda rápida en la web para descubrir que muchos de los sitios más frecuentados sobre videojuegos señalan a *Shadow of the Colossus* como uno de los trabajos más importantes de la última década. Pese a encontrarse dentro de un ambiente sumamente competitivo, el segundo título de Fumito Ueda y Team ICO logró consolidarse también como obra de culto; sin ser un producto que apelara a un público masivo, ha destacado por ser un juego innovador, con una propuesta estética atractiva aunque personalísima, que consiguió explotar las capacidades de la plataforma tecnológica que lo soportaba y no sólo en cuanto al aspecto técnico, también respecto al potencial expresivo del medio. Después de poco más de seis años desde su lanzamiento, *Shadow of the Colossus* ha vendido alrededor de 1.1 millones de unidades a nivel mundial¹⁰⁴ y el año pasado fue remasterizado en alta definición junto con *Ico* para la tercera consola de Sony, la *Playstation 3*. Actualmente el equipo de desarrollo se encuentra trabajando en su tercer título: *The Last Guardian*.

De esta manera termino el análisis general del contexto sociohistórico que dio origen al videojuego. Antes de pasar al análisis detallado de la forma simbólica, conviene identificar algunas conclusiones previas a partir de los párrafos anteriores. En primer lugar, cuando hablamos de un videojuego nos enfrentamos a un objeto producido por una industria basada en el constante desarrollo tecnológico, por lo tanto, su elaboración depende ampliamente de las condiciones económicas que sustentan la plataforma tecnológica, lo cual determina la producción de obras culturales dirigidas a un público global que suelen repetir esquemas y seguir convenciones derivadas de los estereotipos sociales, particularmente de la cultura estadounidense y de la japonesa. En segundo lugar, el caso de los títulos realizados por Fumito Ueda y Team ICO no contradice *per se* esta lógica industrial —cosa que sí hacen algunos desarrolladores independientes—, por el contrario forman parte fundamental de ella pues diversifican los contenidos y promueven el medio como transmisor de obras con valores estéticos de mayor estima para ciertos ámbitos culturales, es decir, ejercen un equilibrio entre la

¹⁰⁴ S/a, “Shadow of the Colossus”, *VGChartz Network*, [en línea], dirección url: www.vgchartz.com/game/7100/shadow-of-the-colossus/, [consulta: 27 de enero 2012]

producción comercial de videojuegos como objetos de recreación perecedera y de videojuegos como obras culturales con fines estéticos particulares. Finalmente, a través del análisis sociohistórico podemos identificar elementos y motivos que tienden a repetirse en la obra de Fumito Ueda, los cuales revelan en conjunto un estilo característico sustentado por el diseño sustractivo. Tanto en *Ico* como en *Shadow of the Colossus* existen síntomas recurrentes, temas que delatan posiblemente la búsqueda interna del autor: el sacrificio, el viaje de descubrimiento y el mundo ajeno, sosegado, en donde el individuo habrá de enfrentarse contra la enormidad. Así, Ico y Yorda luchan contra un monstruo de piedra, el castillo arcaico en medio del mar, que los convierte en prisioneros y les exige ingenio para conquistarlo. Wander, el caminante de *Shadow of the Colossus* persigue lo imposible, vencer a la muerte, y acomete el viaje a través de una tierra sagrada descomunal, que se alza inquebrantable y que guarda vestigios de un tiempo remoto, el de los dioses y demonios primigenios, para afrontar a las bestias colosales y así, sacrificándolo todo, revivir a su amada. Y por último, el propio conflicto de Fumito Ueda contra otro coloso, el de la industria y sus reglas dentro de una economía global, que determina modos y estilos cada vez más alineados y con menos propuestas; en efecto, tras el resultado obtenido por sus títulos a lo largo de diez años, tal parece que el autor y su equipo de trabajo han conseguido dominar al gigante.

3.2 El eterno retorno: análisis formal o discursivo.

Toda manifestación simbólica contiene una estructura articulada que dice algo acerca de algo, es decir, mediante ella es posible transmitir significados; consecuentemente, el análisis formal o discursivo identifica, describe y examina “la organización interna de las formas simbólicas con sus rasgos, patrones y relaciones estructurales”¹⁰⁵. Dado que los videojuegos constituyen una forma simbólica única y novedosa, es necesario analizarlos en función de marcos conceptuales específicos para el medio. Con base en los planteamientos que han precedido este capítulo, abordaré el análisis formal de acuerdo con tres ámbitos o campos de estudio: primero la descripción del *juego*, su base estructural, el sistema de reglas y el proceso de aprendizaje para superar retos; en segundo lugar la *ficción*, es decir, la construcción espacial y temporal del mundo diegético, la apropiación del lenguaje audiovisual heredado del cine y los principios estéticos o expresivos que le dan forma a la diégesis; por último, insistiré en la exposición de los *aspectos narrativos*, detallaré la estructura del relato e identificaré símbolos

¹⁰⁵ John B. Thompson, *op. cit.*, p. 312.

explícitos contenidos dentro del videojuego. Sin más acotaciones por el momento, empecemos por el primer apartado.

3.2.1 El juego

Un juego es, recordemos la definición de Jesper Juul, un sistema de reglas con resultados variables cuantificables, los cuales son valorizados por los jugadores quienes ejercen esfuerzos y generan una fijación por superar los retos, y en donde las consecuencias son negociables, es decir, repercuten sólo dentro del juego. *Shadow of the Colossus* es, además, un juego de video que se proyecta en una pantalla y que ha sido programado con códigos informáticos. Para interactuar con él y el mundo que recrea es necesario mediar el proceso a través de un mando físico o control, el cual se conecta a la consola que reproduce el videojuego. De acuerdo con Jesper Juul la estructura de un videojuego se encuentra determinada por la organización de sus reglas y se divide en dos grupos principalmente: de *emergencia*, cuyas reglas son sencillas, reducidas en número e invariables pero que generan una mayor cantidad de resultados variables, y de *progresión*, que contienen un mayor número de reglas y acciones posibles, aunque sus resultados varían poco. Estos últimos corresponden a aquellos denominados *de aventura* y presentan *relatos*. Cada obra puede integrar en mayor o en menor medida ambas organizaciones estructurales de acuerdo con los propósitos de su contenido, particularmente en *Shadow of the Colossus* predomina la estructura de progresión; aunque el número de reglas es reducido tiene matices y varía ligeramente durante el juego, sin embargo, los resultados son invariables o con variaciones mínimas —vencer al enemigo o perecer en el intento— y el orden de la progresión ha sido deliberado con antelación, desde el diseño, pues debemos vencer a los enemigos siguiendo una jerarquía específica.

Objetivos y reglas del juego

Los objetivos del juego han sido establecidos desde la primera *cutscene* a través de Dormin, el personaje antagónico, quien dice a Wander: “Observa los ídolos a lo largo de las paredes. Tú deberás destruirlos todos. [...] En esta tierra habitan colosos que son encarnaciones de esos ídolos. Si derrotas a los colosos, los ídolos caerán”¹⁰⁶. Esta puntualización atañe al nivel lúdico y al nivel narrativo, pues tanto indica al jugador los objetivos del juego como plantea el argumento del relato: derrotar a los dieciséis colosos para que Dormin resucite a Mono, la joven

¹⁰⁶ Fumito Ueda, *Shadow of the Colossus*, [videojuego], Sony Computer Entertainment, 2005, (la traducción es mía).

por quien Wander emprendió el viaje. Como he señalado en párrafos anteriores, *Shadow of the Colossus* consta de dos ámbitos de juego que están reflejados en el título original japonés (*El que deambula y los colosos*): el viaje de búsqueda por cada coloso y la batalla única contra el coloso. Las reglas o mecánicas, consecuentemente, están organizadas de acuerdo con dichos ámbitos. El viaje de búsqueda inicia siempre desde el Templo de Adoración en el centro del escenario y otorga al jugador libertad suficiente para explorar el espacio creado para el juego; pero en tanto el objetivo sigue siendo hallar a los colosos, quien juega debe ejercer acciones deliberadas con el fin de dar continuidad a la progresión: cuando el jugador mantenga pulsado el botón círculo y mueva el punto de vista de la cámara, el personaje en pantalla alzaré una espada luminosa que brillará en la dirección donde se encuentra el coloso, provocando una vibración en el mando físico. Las reglas de juego durante el viaje son, en consecuencia, claras y sencillas: puedes montar a caballo y explorar el mundo ficticio, recolectar frutas de los árboles para incrementar tu energía o incluso cazar lagartijas, eventualmente deberás alzar la espada para que refleje la luz hacia donde se halla un coloso y dirigirte hacia él; no puedes, sin embargo, trepar por todas las edificaciones, árboles o montañas, y tampoco puedes enfrentar los colosos de forma desordenada. En este sentido se advierte que la estructura del juego se desarrolla con cierta linealidad. En cuanto al segundo ámbito, la batalla contra el coloso, las reglas varían y se matizan según la bestia que debemos derribar, pero en términos generales las mecánicas son las siguientes: los colosos tienen estigmas por todo el cuerpo que indican sus puntos débiles y con ayuda de la espada luminosa debemos descubrirlos para vencerles; antes debemos hallar la forma de subir al coloso o derribarlo haciendo uso de nuestro repertorio de acciones —a veces el caballo o el mismo escenario— y por último, es necesario apuñalar a los gigantes en los estigmas para derrotarlos por completo. A manera de síntesis las reglas y objetivos se enuncian de esta forma: el jugador deberá emprender un viaje de dieciséis recorridos por el mundo del juego con el propósito de hallar a un coloso con el cual se enfrentará; usará la espada luminosa para guiarse y para identificar los puntos débiles del coloso, deberá hallar la manera de derribarlo o trepar en él con base en su repertorio de acciones y, finalmente, se encargará de matarlo al clavar la espada de luz en sus estigmas para cumplir el mayor objetivo: revivir a Mono.

El repertorio del jugador

La manera en que el jugador se inmiscuye en el mundo del juego, ficticio y deliberado, es a través del mando físico. De acuerdo con Allison MacMahan citada con anterioridad, el proceso

de inmersión lo hace sentirse, efectivamente, *presente* en el mundo del juego pues sus acciones, aunque teleoperadas, se reflejan de modo casi instantáneo en la pantalla. Las acciones que el usuario puede o no realizar están mediadas por el mando físico y en conjunto constituyen su repertorio de opciones. El mando físico de la *Playstation 2*, denominado *Dualshock 2*, cuenta con quince botones y dos palancas de dirección; la mediación del repertorio en *Shadow of the Colossus* ocurre a razón del siguiente listado:

- Palanca izquierda: mueve al personaje, Wander, cuando va a pie y cuando cabalga a caballo.
- Palanca derecha: controla el movimiento de la cámara sobre un eje: el personaje.
- Botón triángulo: hace saltar al personaje y cuando él está a un lado del caballo, lo monta.
- Botón círculo: alza la espada y dirige la luz del sol para encontrar a los colosos; al estibar la espada sirve para recoger frutas, lagartijas o arrodillarse en un altar para guardar el progreso del juego y recuperar salud.
- Botón equis: llama al caballo y al montarlo sirve para incrementar la velocidad de galope; durante el combate y en ausencia del caballo, al presionar el botón, Wander silba para llamar la atención del coloso.
- Botón cuadrado: ejerce los ataques con la espada y con el arco para lanzar flechas.
- Botón R1: agacha al personaje mientras camina y lo agarra de las salientes o de los cuerpos de los colosos al escalar.
- Botón R2: zoom o acercamiento de la cámara a un punto fijo de la imagen.
- Botón L1: fija el punto de vista de la cámara en el coloso aunque movamos al personaje.
- Botón L2: reajusta la cámara detrás de Wander.
- Botones direccionales: el derecho y el izquierdo intercambian las armas, el arco y la espada, mientras que los de arriba y abajo las guardan.
- Botón de inicio: pausa el juego y despliega el mapa; podemos acceder al menú de configuraciones desde aquí.

Adicionalmente existen acciones que sólo pueden ejecutarse al presionar dos botones al mismo tiempo, por ejemplo, para dar un salto con giro hacia el frente es necesario pulsar R1 seguido del botón triángulo mientras caminas; al estar sujetado de un coloso con R1 y al presionar con fuerza el botón cuadrado Wander lo apuñalará; al mantener pulsado R1 mientras cabalgas podrás levantar al personaje sobre el caballo, etcétera. El repertorio de acciones posibles se mantiene constante y prácticamente invariable a lo largo de la aventura, es el jugador

quien debe expandirlo, sobre todo durante el combate con cada coloso valiéndose incluso del escenario que lo rodea para derribar al enemigo.

Indicadores de interfaz y condiciones para el game over.

Una de las acciones clave para poder derribar a los colosos es el *agarre*. Su importancia es tal que cuenta con un indicador en pantalla para medir la energía que se aplica al realizarlo; el agarre se activa al presionar R1 mientras trepamos y su indicación gráfica consiste en un círculo de color rosa, el cual se irá agotando poco a poco; al desvanecerse por completo Wander perderá la capacidad de agarre por causa del ‘cansancio’, quedando vulnerable a los movimientos bruscos del coloso que pueden derivar en su caída y muerte, es decir, en el desacierto del jugador al superar el reto y la aparición de la pantalla *game over* que señala el fin de la partida. Desde luego, la anterior no es la única forma de errar el intento, el personaje puede morir también víctima de los ataques, ya sean golpes, embestidas o proyectiles, de los gigantes, consecuentemente existe una barra horizontal de color rojo que mide la salud del personaje e indica al jugador su condición; si la barra está por agotarse Wander mostrará signos de agotamiento y debilidad, el jugador entonces deberá ser más precavido en el combate para evitar equivocaciones. Conforme progresa la aventura los indicadores de energía y salud incrementarán de tamaño. Adicionalmente existe un recuadro junto a estos que señala el arma que el personaje está usando en aquel momento, ya sea la espada o el arco.

El proceso de aprendizaje y superación del reto.

Shadow of the Colossus es, en suma, una progresión con reglas organizadas de acuerdo con dos grandes ámbitos: el viaje a través del escenario para buscar a los colosos y la batalla contra cada uno de ellos. El jugador dispone de un repertorio determinado de acciones que no varía demasiado durante la aventura y sólo se expande en la medida que el jugador construye un método para vencer a un coloso, muchas veces al valerse de elementos que forman parte del escenario. En este sentido, al sistematizar el combate contra el gigante, el jugador se haya inmerso en un proceso de aprendizaje donde, con el fin de alcanzar un resultado positivo, debe construir *in situ* un método valiéndose del repertorio de opciones disponible. El juego consta de dieciséis colosos, cada uno con sus singularidades. A continuación describiré, a modo de ejemplo, el proceso de aprendizaje que ocurre durante la batalla contra el noveno coloso:

La Tortuga habita al noroeste del Templo de Adoración, dentro del sector 3-D del mapa, en un lugar inhóspito y árido en el cual existen diversos géisers que brotan violentos desde el suelo; el coloso aguarda dentro de una cueva y desde el primer momento se nota agresivo y ofensivo. El gigante mide entre 30 y 40 metros de altura y, como su nombre lo indica, su forma asemeja a la de una tortuga, aunque con una enorme coraza de piedra que recubre incluso sus patas; se trata de un enemigo formidable y particularmente difícil pues para vencerle debemos hacer uso de prácticamente todo el repertorio de acciones. Al empezar la batalla, *La Tortuga* disparará proyectiles eléctricos hacia nosotros a gran velocidad, para evadirlos nunca deberemos desmontar a Agro, el caballo; adicionalmente, si cabalgamos debajo de ella, la bestia intentará aplastarnos con un violento impacto de sus patas delanteras. Pronto notaremos que es imposible trepar al coloso mientras estamos en movimiento, pero si nos detenemos seremos presa fácil de sus proyectiles. Para resolver el enigma debemos observar con detalle el escenario; la solución ha estado implícita desde el momento en que arribamos al lugar: los géisers. Deberemos guiar al coloso con perfecta sincronización hacia un géiser para que, cuando éste explote violentamente, el gigante se desequilibre un poco y podamos disparar flechas a sus patas, hasta entonces resguardadas por la coraza de piedra, para desestabilizarlo por completo; al lograrlo *La Tortuga* caerá y podremos escalarla desde un costado. Aunque el gigante se recupere e intente sacudirnos, si mantenemos sujeto a Wander con el botón R1 no tendremos mayores inconvenientes hasta llegar su cabeza, donde se halla un único estigma o punto débil; entonces bastará con sujetar al personaje y apuñalar al coloso hasta matarlo.

Un procedimiento similar al anterior debe realizarse con cada coloso: hallar su ubicación, observar su comportamiento, pensar un método para derribarlo y trepar en él para vencerlo. Desde luego el procedimiento con cada criatura es distinto y único, por ejemplo el treceavo coloso, *La Serpiente*, no ejecuta ningún tipo de ataque y parece más bien indiferente ante nuestra presencia; derrotarlo sólo es posible si somos lo suficientemente hábiles al cabalgar para seguirlo, pues el coloso no sólo es el más largo de todos, también es el más rápido y, además, vuela. Al final del capítulo he agregado un anexo con un par de tablas comparativas que esquematizan el desarrollo del juego: la primera indica el nombre y orden de todos los colosos, su ubicación en el mapa, rasgos generales que los identifican, así como los ataques que emplean; la segunda lista señala el procedimiento que el jugador debe realizar con cada uno de ellos para vencerlos. Como referencia he añadido la imagen comparativa entre los dieciséis colosos que apareció originalmente en el libro de arte del videojuego.

Al observar el juego en su conjunto puedo afirmar que se trata de una muestra clara del diseño sustractivo propuesto por Fumito Ueda. Los elementos que lo evidencian se encuentran implícitos desde el repertorio del jugador, el viaje a través del mundo ficticio y el método para derrotar a los colosos. Los rasgos esenciales del repertorio de acciones son el uso de la espada, el caballo y la capacidad de agarre de Wander; a diferencia de obras como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* que expanden el repertorio añadiendo más y más opciones, en *Shadow of the Colossus* estos tres elementos permanecen inalterables y toda la aventura depende sólo de su hábil aplicación. El viaje entre cada coloso se ha alejado del uso convencional de enemigos genéricos y en su lugar los autores han fijado la búsqueda con un fin expresivo; la exploración por el mundo desolado pretende la introspección en el jugador a partir de su enfrentamiento contra la enormidad del espacio ficticio. El proceso de aprendizaje durante el combate con un coloso termina siendo una conducta guiada; para cada bestia existe un método único, casi invariable, y si queremos volver a combatirla en una segunda partida el proceso de aprendizaje perderá complejidad y desafío pues sencillamente ya hemos descubierto el método para derrotarla. Adicionalmente hay dos modos de juego, Reminiscencia y Time Attack, que nos permiten enfrentar a los colosos después de derrotarlos por primera vez; el desafío aquí consiste en vencerlos en el menor tiempo posible y con restricciones en los indicadores de salud y agarre.

El diseño sustractivo no sólo atañe al nivel lúdico del videojuego; por tanto, es momento de descubrir cómo ha sido creada la diégesis a partir de tal estilo. Por lo pronto cabe advertir que el mundo ficticio se erige de manera enigmática y en su interior la noción del viaje encuentra una nueva significación: el *autodescubrimiento*.

3.2.2 La ficción

¿Por qué ha emprendido Wander un viaje imposible hacia los confines del mundo? ¿Por una promesa, por el anhelo de un milagro o sencillamente por un amor obsesivo? Cuando le vemos por primera vez, él cabalga sobre Agro por un camino estrecho, pedregoso y lleno de trampas a mitad de la noche; un águila vuela a su lado por un momento, pareciera acompañarlo. Amanece tan pronto el joven y su caballo arriban a su destino: una tierra ancestral e inhabitada. Tras cruzar la entrada, ellos recorren un largo puente de piedra hasta llegar al enorme Templo de Adoración construido en el centro del escenario, sólo entonces descubrimos que el chico

lleva en sus brazos el cuerpo de una joven llamada Mono; al descender por el templo observamos una fuente y un extenso pasillo alrededor del cual se alzan dieciséis ídolos de piedra. Wander postra a la chica en el altar al final del pasillo y desde la cima del templo se escucha una voz: Dormin, una antigua deidad sin cuerpo capaz de manipular el tránsito de las almas entre la vida y la muerte. Después de una breve conversación, Wander y Dormin hacen un pacto: para revivir a Mono, el joven deberá matar a los colosos que encarnan los ídolos de piedra. Y así inicia la hazaña. Para cuando tomamos el control del personaje y nos introducimos en el mundo ficticio, todas las decisiones ya han sido tomadas, no haremos más que cumplir el pacto entre el hombre y la deidad. De pronto, los motivos de Wander y su viaje se han hecho nuestros.

Y es de esta manera que salimos al mundo ancestral. El terreno es basto y sometido a la luz directa, constante e imbatible del sol. En el exterior sólo existen planicies de pasto, montañas lejanas y algunos vestigios de vida aislados, árboles y ruinas escuetas. El único sonido que nos da una pista del transcurso del tiempo es el viento que choca contra Wander al cabalgar. Pronto surgirá una sensación de extravío, pues nada en este mundo nos indica un camino a seguir; es sólo tras darnos cuenta que la espada antigua puede reflejar la luz del sol hacia un coloso que tendremos un indicio de dirección. Así, la espada de luz se convierte en un instrumento esencial en la aventura; no sólo es un arma para vencer a los colosos, es también nuestra principal guía. La existencia del objeto es también una pretensión del diseño sustractivo. Fumito Ueda señaló en una entrevista para 1UP¹⁰⁷ que, en aquellos juegos que imitaban o intentaban representar la vida social, se encontraba frecuentemente con personajes que repetían una y otra vez las mismas líneas de diálogo, y por lo tanto la pretensión de *realismo social* se rompía porque aquellos personajes evidenciaban su carácter ficticio, sin vida, resultando inverosímiles. En *Shadow of the Colossus* aquello no debería ocurrir, y si las capacidades técnicas de la consola impedían diseñar personajes con inteligencia artificial avanzada entonces bastaría con deshacerse de todos ellos. Fue entonces cuando la espada de luz surgió como respuesta; si no existían personajes que guiaran a Wander estos serían sustituidos por un objeto inanimado pero sobrenatural. El arma tiene una función primaria durante el juego y además está cargada de un valor simbólico; es un objeto sagrado que “aparece entonces como un receptáculo de una *fuera extraña* que lo diferencia de su medio y le confiere *sentido y valor*”¹⁰⁸. La espada de luz nos

¹⁰⁷ Mark McDonald, “*Shadow of the Colossus* Interview”, en 1UP, [en línea], 15 de marzo de 2006, dirección URL: <http://gamevideos.1up.com/video/id/505>, [consulta: 12 de febrero de 2012].

¹⁰⁸ Mircea Eliade, *El mito del eterno retorno*, Alianza Editorial, España, 2009, 6ª reimpresión, p. 14.

brinda dirección y además es una herramienta sacra; sólo con ella es posible derrotar a las bestias y su valor va más allá de nuestras acciones pues, como veremos más adelante, es también el medio a través del cual se hace justicia.

La tierra que surca el jugador, ya no como espectador sino como ‘titiritero’ de Wander, es un mundo complejo y aunque idealmente debe explorarlo, la única posibilidad de elección real que tiene es hacerlo del todo o no. De aventurarse a todos los rincones de esta tierra ancestral lo único que hallará serán ruinas y cuevas sometidas al silencio, algunas aves, lagartijas, tortugas y nada más; pareciera que algo en ese lugar impide a la vida florecer. Pese a todo, el mundo es verosímil y en su sencillez, diverso; si lo que domina el terreno son planicies de pasto y montañas, también encontraremos zonas desérticas, algunos lagos, bosques reducidos y ríos; todo se encuentra distribuido por el escenario bajo una lógica específica y precisa que deriva en una sensación de naturalidad. El mundo ficticio se percibe real ante nuestros sentidos. Por otro lado la pretensión de realismo social se complementa con dos instancias: la primera proviene de los personajes que aparecen hasta el final de la aventura, cuando Lord Emon y algunos guerreros arriban al Templo de Adoración para detener a Wander; su presencia nos recuerda que el héroe y su amada forman parte de un pueblo, que sus acciones afectan a todos y que el viaje a la tierra de los colosos es una afrenta contra sus leyes. Para otorgarle verosimilitud a los personajes ellos cuentan con un lenguaje particular, hecho especialmente para el juego e inexistente en el mundo real que requiere de subtítulos para entenderlo; el sonido de tal lenguaje ficticio devino de la romanización del japonés, donde las voces de los actores de doblaje fueron editadas y transformadas posteriormente¹⁰⁹. La singularidad del lenguaje de *Shadow of the Colossus* nos obliga a separarlo de un ámbito cultural específico, ni oriental, ni occidental, y a identificarlo como un lenguaje inherente sólo al mundo que intenta representar.

El segundo elemento que completa la ilusión de realidad —social y perceptual— es la presencia de ruinas. Pese a que la sensación de vacío permanece a lo largo del recorrido, cada búsqueda por un nuevo coloso conlleva viajar a una zona inexplorada del enorme escenario; la escasez de vida evidencia la condición inhóspita y yerma de aquel mundo, sin embargo, las ruinas constatan la existencia de una antigua civilización, para entonces extinta. Tal vez, más que de vacío la sensación que prevalece es de abandono. Allí están, distribuidas por todo el espacio aunque sin relación directa entre ellas, ruinas de viejos templos, antiguas ciudadelas,

¹⁰⁹ Shane Bettenhausen, “After thoughts, *Shadow of the Colossus*”, en *EGM*, número 198, E.U.A., diciembre de 2005, [recuperado en línea], dirección URL: www.1up.com/do/feature?cld=3145476 , [consulta: 12 de febrero de 2012].

coliseos derruidos, puentes derribados o cualquier otro vestigio de las manos humanas, todas devoradas por la naturaleza y el transcurso del tiempo. Y es justo ahí, en medio de las ruinas más grandes donde habitan los colosos, seres sobrenaturales, mitad piedra y mitad animales, que aguardan vigilantes la llegada de alguna amenaza. Los edificios han sido efectivamente erigidos para el resguardo de los colosos y sólo para ello; su tamaño y adecuación así lo revelan. Al someternos a este mundo ancestral y enigmático me parece inevitable establecer relación con los motivos de la pintura romántica:

Durante la Ilustración y de un modo más intenso aún en el Romanticismo, la pintura manifiesta un vertiginoso afán por representar los fenómenos dinámicamente portentosos de la naturaleza. [...] El poder de la naturaleza enfrenta al sujeto con el delirio, con su propia incertidumbre ante situaciones que no puede dominar; lo enfrenta al ámbito de lo incognoscible y a otro orden de percepción de lo real que se transfigura en un vértigo ante lo que le sobrecoge y al mismo tiempo, [...] le atrae.¹¹⁰

La confrontación del hombre contra la enormidad de un mundo que desconoce, donde incluso los vestigios más sólidos de tiempos remotos caen sometidos ante el poder de la naturaleza; esta tierra descomunal resulta imperecedera, pero las construcciones del hombre no. Tal es uno de los temas principales del videojuego y como en *La abadía del robledal* del pintor alemán Caspar Friedrich (1774-1840), las ruinas son símbolos de viejas instituciones que desaparecen “ante el amanecer de la Resurrección”¹¹¹, una nueva época de conocimiento. Friedrich diría respecto a su obra: “Ha pasado ya el tiempo de la magnificación del templo y de sus servidores, surgiendo, del todo destruido, otros tiempos y otro anhelo de claridad y de verdad”¹¹². En el mundo virtual del videojuego los templos están abandonados, la gente que alguna vez los edificó se ha marchado a otra vida, hacia una nueva verdad lejos de aquella tierra antigua. Desde luego, la obra de Friedrich se encuentra dentro de otro contexto histórico, el que devino del siglo de las luces y el neoclasicismo, aquí he establecido una relación meramente evocativa, si acaso los motivos en el mundo de *Shadow of the Colossus* se inspiran en los de la pintura romántica, el delirio ante el poder de la naturaleza y sus imágenes misteriosas, “que asume absolutamente el sentimiento y el pensamiento de cada cosa”¹¹³.

¹¹⁰ Esperanza Guillén, *Naufragios*, Siruela, España, 2004, p. 9.

¹¹¹ Jens Christian Jensen, *Caspar David Friedrich: Vida y obra*, Editorial Blume, España, 1980, p. 163.

¹¹² *Idem*.

¹¹³ *Ibid*, p. 27.



Figura 29. El fin de la Tierra Prohibida en *Shadow of the Colossus*. Más allá se extiende el mar.



Figura 30. *Monje a la orilla del mar*, Caspar Friedrich, 1808-10, óleo sobre lienzo, Staatliche Museen, Berlín.



Figura 31. Las ruinas en la morada del sexto coloso, *Minotauro B*.



Figura 32. *La abadía en el robledal*, Caspar Friedrich, 1809, óleo sobre lienzo, Staatliche Museen, Berlín.

¿Pero qué es esta tierra representada en el videojuego? Ya desde los primeros minutos del relato, Lord Emon nos informa:

Ese lugar surgió por la resonancia de los puntos de intersección. Son memorias reemplazadas por entes y vacío y grabadas en piedra. Sangre, brotes jóvenes, cielo y aquel con la habilidad de controlar los seres creados por la luz. En aquel mundo, se dice que si uno lo desea, uno puede traer de regreso las almas de los muertos. Pero traspasar aquella tierra está estrictamente prohibido.¹¹⁴

¹¹⁴ Fumito Ueda, *op. cit.*

Desde este momento, la única escena con una analepsis en el relato, nos han sugerido ya que el carácter de esta tierra es sacro; surgió por una resonancia extraña, sobrenatural, donde varios puntos confluyen y en donde las huellas de otra época han sido sustituidas y habitadas por seres colosales. Existe entonces la idea de que tal mundo se encuentra dotado de una fuerza extraordinaria, mágica y a la vez, peligrosa; entrar en ella supone un desacato a las leyes de la comunidad, la de Wander, y de hacerlo, quien se atreva pone en riesgo al mundo entero. ¿A través de qué indicios sabemos que ese lugar es sagrado? Durante el viaje hacia la morada de cada coloso la cámara se sitúa detrás de Wander y Agro pero no los enfoca, en la composición los coloca a un lado de la imagen y nos insta a mirar al frente, hacia el horizonte; aún así, el repertorio de acciones nos da la posibilidad de manipular el punto de ocularización de la cámara y si prestamos atención a las condiciones del escenario, el cielo por ejemplo, notaremos algo fuera de lo común: el tiempo se ha detenido. Nuestra hazaña no está ocurriendo en un tiempo profano, es decir, el de la experiencia humana real. “Sangre, brotes jóvenes, cielo...”; no importa cuánto tiempo pasemos buscando y derrotando a los colosos, el día no transcurrirá, los rayos del sol que inundan el escenario permanecerán inalterables y así, al levantar la cámara hacia las alturas seremos cegados por la intensidad de la luz inmutable. Y este hecho no es resultado de las limitaciones de la plataforma tecnológica, pues al iniciar el juego hemos visto ya cómo el viajero y su caballo cruzaban caminos estrechos a mitad de la noche, bajo la luz de la luna, entonces debemos asumir que la fijeza del tiempo es un acto deliberado desde el diseño; cuando terminemos la aventura el tiempo volverá a su transcurso normal y la noche cubrirá de nuevo aquel mundo cuya temporalidad no profana evidencia también su carácter sagrado.

¿Quién o qué ha detenido el tiempo? “... y aquel con la habilidad de controlar los seres creados por la luz”, dice Lord Emon al advertir al héroe antes de que comience la aventura. Esta tierra sumergida casi en el olvido es la gran morada de una antigua deidad, aquella con quien Wander ha hecho el pacto: Dormin. Es él quien ha detenido el tiempo. Al notar la llegada del joven guerrero con la espada de luz ha visto una oportunidad única de huida y ha hecho un acuerdo con él. La deidad es un ser informe, pero poderoso. Su voz se escucha desde lo alto del Templo de Adoración a través de un gran tragaluz y se extiende incluso hasta los confines de la Tierra Prohibida; cuando intentamos dar muerte a un coloso él se hará escuchar si es que necesitamos ayuda, en consecuencia, es casi omnipresente. Así, apenas derrotemos a las bestias de ellas emanarán tentáculos oscuros que invadirán el cuerpo de Wander, dejándolo inconsciente, e inexplicablemente regresaremos al punto de partida en el Templo de Adoración; es sólo tras derrotar al último coloso que vemos en pantalla cómo Wander literalmente es

transportado por una fuerza extraña al gran templo, justo bajo el tragaluz, hacia la fuente de donde emana la voz de Dormin. Si el caballo es nuestro medio de transporte de ida, la luz controlada por la deidad es la que nos lleva instantáneamente de regreso al centro donde todo comenzó. El Templo de Adoración es la edificación más grande en todo el territorio y la que más ha soportado el paso del tiempo; es, en efecto, donde “resuenan los puntos de intersección”. El tamaño descomunal del edificio devela su carácter simbólico: un templo, dice Mircea Eliade, es una *montaña sagrada*, un eje del mundo donde se reúnen el cielo, la tierra y el infierno, que ha sido erigido repitiendo el acto arquetípico de la creación, de la transfiguración del *caos* en *cosmos*, y en donde se sitúa efectivamente el *centro* de todo¹¹⁵. Cuando Wander arriba a la morada de Dormin, la entrada al Templo de Adoración se encuentra a la mitad de su altura y sólo es posible llegar a ella a través del puente de piedra que lo conecta con el exterior. Más allá del puente se encuentra la *tierra*, el mundo humano, y al bajar por el templo hasta el pasillo de los ídolos, Wander desciende de hecho hasta un *inframundo*, el de los colosos. Al finalizar la aventura —o si el jugador es lo suficientemente hábil durante el juego— podemos observar la cima del templo, un lugar que diverge del resto, lleno de vida, con plantas y animales que no vemos en todo el recorrido, una suerte de paraíso celeste: “La cima de la montaña cósmica no sólo es el punto más alto de la tierra; es también el ombligo de la tierra, el punto donde la creación comenzó”¹¹⁶.

En el capítulo anterior he indicado que la estructura de los videojuegos con relatos puede ser interpretada como la repetición de un arquetipo, una metáfora del laberinto, y en este sentido conviene señalar que todo centro en un laberinto es también simbólico, a saber, es “la cárcel a la que se lleva al difunto para que allí permanezca hasta que el hilo de luz de su vida regenerada le permita salir porque ya no es peligroso para sus supervivientes, en la medida en que su personalidad renacida ha anulado su ser de antes”¹¹⁷. Y así la ficción, el mundo virtual creado para *Shadow of the Colossus*, revela su carácter factual: es una *prisión sagrada*, la de Dormin, y nosotros, al asistir a Wander en su hazaña que por acción y efecto del juego es también nuestra, no hacemos más que abrirla, liberando con ello un mal arcaico que no ha acabado de renacer.

¹¹⁵ Mircea Eliade, *op. cit.*, p. 20-21.

¹¹⁶ *Ibid*, p. 24

¹¹⁷ Paolo Santarcangeli, *El libro de los laberintos*, Ediciones Siruela, España, 1999. p. 159.

3.2.3 Aspectos narrativos

La construcción espacial de *Shadow of the Colossus* es el resultado de una búsqueda formal basada en el diseño sustractivo. Los rasgos más destacados devienen en un mundo que aparenta vacuidad, pero que en la experiencia real durante el juego manifiesta su carácter simbólico. Adicionalmente, el modo en que experimentamos el tiempo expresa también la naturaleza simbólica de esta obra. Al tratarse de un videojuego debemos recordar que su duración es variable pero, dado que existen condiciones narrativas que lo articulan con una temporalidad determinada, conviene señalar que el juego puede completarse por primera vez en un periodo de tiempo de entre trece y quince horas; la duración total depende no sólo de las habilidades del jugador sino también de las decisiones que él tome respecto a explorar el mundo virtual o no, de hacerlo podrá mejorar su repertorio; si caza lagartijas con cola blanca o busca frutas especiales incrementará la barra de salud de Wander, por ejemplo. Al jugar por segunda ocasión la duración del juego puede disminuir drásticamente, incluso hasta menos de cinco horas puesto que el proceso de aprendizaje ya ha sido completado con anterioridad, disminuyendo, en consecuencia, el desafío; el jugador sabe ya cómo vencer a cada coloso. Conscientes de ello, Fumito Ueda y el Team ICO añadieron un nuevo modo de juego llamado Time Attack, el cual aparece tras completar la primera ronda y consiste en rejugar las batallas contra los colosos pero en el menor tiempo posible; de completar este modo obtendremos nuevas armas o aditamentos que podremos utilizar en la aventura principal. Sumado a lo anterior, después de la primera ronda se activa también un modo de dificultad elevada que aumenta el desafío al incrementar el número de estigmas en los colosos, todo con la intención de expandir un poco la duración del juego.

En términos de Juul, el *tiempo jugado* de *Shadow of the Colossus* es relativo más no inagotable pues finalmente se trata de una progresión con un inicio y un final definidos. Por otra parte el *tiempo ficticio*, diegético, está delimitado por el relato. Una prueba más de que el tiempo se ha detenido durante la hazaña de Wander es el hecho de que no podemos medirlo, no sabemos cuánto tiempo ha tomado al héroe buscar y vencer a los colosos dentro de la diégesis, tan sólo podemos suponer que si aquel mundo funciona como el real entonces debieron transcurrir las mismas quince horas que nos tomó completarlo en la primera ocasión, sin embargo, como he indicado en párrafos anteriores, hay elementos visuales que contradicen esta asunción. Otra interpretación podría decir que en la segunda ronda de juego, donde el proceso de aprendizaje ya ha sido completado, el tiempo transcurre de manera realista, pues la aventura

no le habría tomado a Wander ni cinco horas. De cualquier modo, el tiempo del videojuego presenta una estructura cronológica derivada del planteamiento narrativo. Fumito Ueda ha expresado que el relato en un videojuego no es más que una motivación para completarlo y por lo tanto está subordinado al diseño propio de la obra¹¹⁸. En este sentido, el relato de *Shadow of the Colossus* es más bien sencillo y procura un desarrollo “lineal” o cronológico, en apego a una temporalidad donde todos los eventos de la historia tienen un orden y una frecuencia de aparición determinada; los colosos deben derrotarse de manera secuencial, bajo una organización específica y su frecuencia de aparición es única e irrepetible. Al tratarse de una obra que representa el espacio de forma tridimensional, se vale del lenguaje audiovisual para narrar los acontecimientos, por lo tanto, el relato está constituido por *cutscenes cinematográficas*, las cuales evidencian también el diseño sustractivo del videojuego; su presencia es relativamente escasa, reduciéndose a prácticamente dos *cutscenes* principales: la primera toma lugar desde el viaje nocturno de Wander hasta el momento en que Dormin le encomienda vencer a los colosos; la segunda ocurre al finalizar la aventura a partir de que vencemos al último coloso y hasta que Lord Emon sella la Tierra Prohibida dejando a Mono, a Wander renacido y a Agro dentro. Además de estas dos *cutscenes*, existen otras que son muy breves y sirven para mostrar la caída de los colosos y la reaparición de Wander en el Templo de Adoración, donde los ídolos de piedra son destruidos y donde Dormin indica el siguiente enemigo a vencer. Adicionalmente, tras vencer al doceavo coloso otra *cutscene* breve aparece únicamente para mostrarnos que Lord Emon y algunos guerreros se aproximan al territorio donde sucede la aventura.

La única analepsis evidente del relato ocurre durante la primera *cutscene* cuando, a modo de recuerdo, Wander escucha la advertencia de Lord Emon sobre la Tierra Prohibida; en contra parte la única prolepsis se ubica en la *cutscene* final cuando vemos los restos de los dieciséis colosos durante los créditos; dado que ya no hay nadie más en aquel lugar, podemos asumir que estamos viendo los cadáveres de las bestias a través de los ojos de Mono después de que ella despertara. En este sentido, la práctica totalidad del relato está focalizada en el protagonista, Wander —focalización interna fija—, con la excepción de los breves momentos en que vemos los acontecimientos desde el punto de vista de Lord Emon y de Mono en la parte final del relato —focalización interna variable—. En suma, la estructura narrativa de *Shadow of the Colossus* puede ser comprendida como el tipo que presenté en la figura 25 del capítulo anterior, donde el

¹¹⁸ Nick Suttner, *op. cit.*, p. 2.

orden y frecuencia de los eventos en el tiempo ficticio están preestablecidos, y donde la experiencia de juego es distinta para cada jugador.

Hablar de la estructura narrativa del videojuego nos ayuda a comprender la lógica general que lo rige; aún cuando lo fundamental para el autor de la obra es el diseño de juego, no podemos obviar que el relato ha determinado gran parte de su estructura, pues tanto lo dota de sentido y dirección como le confiere una personalidad única, con fines estéticos específicos que se manifiestan a través de elementos figurativos. Entre estos elementos destacan los personajes centrales del relato y considero conveniente revisarlos a continuación, en función de su papel en la historia y de su carácter simbólico.

El héroe

Como lo expuse en el capítulo anterior la figura del héroe es recurrente en los videojuegos que contienen relatos. De acuerdo con Jesper Juul y José Ángel Garfias, esto se debe a que, como ningún otro medio, los videojuegos apelan a la identificación plena del usuario con el personaje que ve en pantalla; finalmente aquel no es más que el avatar de la persona que lo opera a distancia. En este sentido, quien juega lo hace no sólo por entretenimiento y recreación, también por sentirse inmerso en un mundo que le permite realizar cosas fuera de lo ordinario, donde sus acciones son trascendentes, aunque ficticias. Por esta razón los videojuegos tienden a recuperar la figura del héroe arquetípico, aquel que representa los valores sociales de mayor estima, que realiza hazañas buscando el bien común y cuyas habilidades superan a las cualquier hombre pero que no acaban de ser como las de los dioses. Cada videojuego recupera los arquetipos de acuerdo con sus particularidades; podemos observar que Link, el héroe de *The Legend of Zelda*, es la recuperación más evidente del héroe clásico y, por otro lado, Snake en la serie *Metal Gear Solid*, Nathan Drake en *Uncharted* y Shepard en *Mass Effect* son representaciones del héroe pero actualizadas al contexto social contemporáneo, es decir, funcionan más como estereotipos. A diferencia de todos ellos, Wander es un héroe inusual, tal vez se encuentra en un lugar intermedio. En tanto el protagonista de *Shadow of the Colossus* comparte características con el de *The Legend of Zelda* —porta una espada sagrada y armas similares, su aventura se ubica en épocas pasadas, desafía a un mal arcaico, etcétera—, no es realmente un héroe arquetípico, Wander no ha sido elegido por fuerzas sobrenaturales para librar al mundo del mal, tampoco es el líder de un grupo que se embarca en aventuras con el único fin de salvaguardar la paz y el orden social, ni siquiera es un guerrero preparado y curtido en batalla,

sus movimientos con la espada son torpes y es más hábil con el caballo y con el arco; es un joven que se mueve por motivos íntimos, por sus pasiones. Sólo sabemos de él que ha viajado hasta el hogar de Dormin con el firme propósito de vencer a la muerte y revivir a su amada, sus motivos son obsesivos y su personalidad no refleja más que una fijación por Mono, no se explica de otra forma por qué está dispuesto a sacrificarlo todo con tal de traerla de regreso. Su identidad es neutra; los escasos diálogos que sostiene con Dormin sirven sólo para establecer sus objetivos y demostrar su férrea determinación por conseguirlos. Mono, dice el héroe, fue sacrificada porque tenía un “destino maldito”, irónicamente fue su muerte la que ocasionó todo el conflicto, y de ahí en más, no conocemos otros detalles sobre la chica o sobre la vida de Wander, lo único que podemos hacer es construir su personalidad e historia a través de las acciones que realiza durante la aventura.

Pese a todo, aún cuando los motivos y acciones de Wander son egoístas, no dejan de ser heroicos. Como un héroe atípico no posee habilidades más allá de las de un hombre ordinario, la energía inagotable que lo mueve proviene del profundo lazo emocional que lo ata a Mono y que le impide aceptar el destino. Y aún así su empresa logra conmover a los dioses. No sólo es Dormin quien le ayuda extendiendo su voz hasta los confines de la prisión para derrotar a los colosos, también existe una fuerza exterior que le vigila desde lo lejos, observa sus acciones sin intervenir, esperando el momento en que el héroe falle o logre el desafío para recompensarlo o reprimirlo: el águila. El ave es un símbolo que acompaña al protagonista desde el inicio del viaje y no lo abandona sino hasta que el héroe renace en un bebé cornudo, incluso es posible verla durante algunas batallas contra los colosos sobrevolando el lugar. Agro, por otro lado, es el fiel amigo que no rehuye la lucha y es capaz de regresar una y otra vez al Templo de Adoración por su propia cuenta, pero la devoción a su amo no es recíproca, Wander está dispuesto a sacrificarlo incluso a él para revivir a su amada; tras caer de un puente en el momento previo al combate con el último coloso, el caballo logra sobrevivir milagrosamente y siguiendo sus instintos regresa al templo con su amo, para entonces, caído. Wander culmina la aventura aceptando el destino. El orden del mundo no puede ser transgredido por sus actos y si alguien ha de regresar a la vida, otro tendrá que morir; es el héroe quien se sacrifica después de que Lord Emon retira el alma de Dormin de su cuerpo.

En última instancia, si hubiera que clasificarlo de algún modo, ¿qué tipo de héroe es Wander? De la misma forma que en la construcción del mundo ficticio, el protagonista de *Shadow of the Colossus* evoca los motivos del héroe romántico pues “es, en el sueño o en la

realidad, un obsesionado nómada. Necesita recorrer amplios espacios —los más amplios a ser posible— para liberar su espíritu del asfixiante aire de la limitación. Necesita templar en el riesgo el hierro de su voluntad. El romántico viaja hacia afuera para viajar hacia dentro y, al final de la larga travesía, encontrarse a sí mismo”¹¹⁹.

La antigua deidad

El rol antagónico del relato pertenece a Dormin, un ser incorpóreo cuyo papel es una suerte de Mefistófeles goethiano que engaña a Fausto, sólo que en el videojuego no es para conseguir el alma del protagonista sino para hacerse con su cuerpo. Aún cuando el mundo diegético está construido en torno a este ente, nunca nos revelan con exactitud su identidad, ¿quién era realmente? Lo que advertimos durante la primera *cutscene* del juego es que se trata de un ser sobrenatural venido a menos pero con el poder suficiente para controlar el paso de las almas entre la vida y la muerte; aunque su voz es la única manifestación de su existencia, podemos percatarnos que también es soberano de la luz y las sombras que se proyectan en aquella tierra, Lord Emon nos lo ha dicho ya en el recuerdo de Wander. Dormin, debemos asumir, es algún tipo de deidad que ha sido encerrada desde tiempos inmemoriales. Destaco que es un ente de carácter dual; al hablar, su tono de voz no sólo se escucha masculino sino también femenino y adicionalmente, pese a que en los momentos finales podemos verle como un ser demoniaco, cornudo, de ojos brillantes y sombrío, también manifiesta una relación estrecha con la luz, fuerza natural por excelencia que suele representar el conocimiento y el poder. Al igual que con Wander, debemos construir su identidad conforme avancemos en la aventura y la clave para hacerlo se encuentra en el Templo de Adoración, su morada. Todo elemento de carácter *real* lo es porque repite un arquetipo celeste, y en este sentido “los rituales y los actos significativos [...] sólo poseen el sentido que se les da porque *repiten* deliberadamente tales hechos planteados *ab origine* por dioses, héroes o antepasados”¹²⁰. Dormin habita en templo que se erige al centro del territorio, en el eje del mundo que representa el lugar donde la creación comenzó; es, por lo tanto, un demonio arcaico que no ha perecido, vestigio de un tiempo remoto, sagrado, que fue derrocado por algún héroe y fue encarcelado en aquella prisión. Es sólo cuando Wander le muestra la espada de luz al inicio del relato que la deidad se dispone a ayudarlo: ha visto una posibilidad única de huida. El arma es entonces también un objeto sacro. Posiblemente fue la misma espada la que encerró a Dormin por primera vez en otra época, su

¹¹⁹ Esperanza Guillén, *op. cit.*, p. 71.

¹²⁰ Mircea Eliade, *op. cit.*, p.16.

valor figurativo es tal que únicamente con ella es posible encontrar los estigmas y matar a los colosos; de haber arribado sin el objeto a aquel lugar, seguramente Dormin no habría hecho el pacto con el joven héroe. Al finalizar la aventura Lord Emon recrimina a Wander el haber robado la espada de luz. El objeto no sólo es un arma, es realmente la llave que puede abrir la prisión ancestral, y del mismo modo, es la única que puede volver a encerrar al demonio. Al observar que nada más puede hacerse, el sacerdote Lord Emon lleva a cabo un ritual repitiendo el acto arquetípico, seguramente heredado por tradición, y lanza la espada al interior de la fuente en las entrañas del Templo de Adoración; de allí nace un remolino de luz azul, opuesto al color ámbar de la luz que perdura en la aventura, y absorbe de una vez por todas a la deidad.

Y a pesar de todo, Dormin cumple su palabra. Cuando Mono despierta de su letargo encuentra a un bebé cornudo en el interior de la fuente. Para liberarse definitivamente, la deidad requería de la espada de luz, pero también debía obtener un cuerpo que le sirviera de receptáculo para su espíritu; en cada ocasión que Wander derrota a un coloso, la esencia de Dormin con forma de tentáculos oscuros lo invade y poco a poco se apodera de su existencia. ¿Qué clase de mal representa el prisionero de la Tierra Prohibida? Sin un cuerpo real parecería que su amenaza es poca, en realidad es una entidad venida a menos pero aún lo suficientemente temible, no porque sea un agente de la destrucción y la muerte, sino porque es capaz de controlar el paso entre ella y la vida. Es, en otras palabras, un agente del *caos*. Su peligrosidad radica en que afrenta contra el orden natural del ser humano, contra la mortalidad de la existencia y el devenir del tiempo profano, la historia, de la civilización. Dormin es el difunto encerrado al centro del laberinto que no podrá huir a menos que se transmute en un nuevo ente que anule su ser anterior. Así, al ligar su realidad con la mortalidad de Wander, logra renacer en una entidad del todo inédita: un bebé humano con cuernos.

Los colosos

Aún más que con Wander y Dormin, es el jugador quien debe dotar de sentido a los colosos. Si la información sobre los protagonistas es escasa, lo es más con estas criaturas. Lo único que sabemos sobre ellos es que son encarnaciones de los ídolos en el Templo de Adoración; tal parece que las efigies de piedra retienen el poder de Dormin y, en contraparte, los colosos aprisionan su alma en fragmentos. Cada vez que vencemos a una de las bestias de ella emanan tentáculos negros que terminan por apoderarse de Wander; poco a poco el héroe verá su cuerpo ennegrecido, evidencia de la pérdida de su humanidad y de la liberación del

demonio prisionero. Pero los colosos no son seres con consciencia propia, al menos no la suficiente para comportarse de otro modo, su propósito es uno e inmutable: deshacerse de todo aquel que intente liberar al prisionero. Podemos asumir que, si la espada de luz jugó un rol determinante en el aprisionamiento de Dormin y en la creación de la Tierra Prohibida, también lo hizo con el nacimiento de los colosos, prueba de ello es que las criaturas solamente son vulnerables al filo de la espada de luz, el objeto sagrado. En cuanto a características generales, todos los gigantes comparten cuerpos de carne y piedra a mitades iguales, con ojos azules resplandecientes que cambian a rojo cuando enardecen, son seres sobrenaturales que toman diversas formas y son también figuras enigmáticas y desafiantes. El aspecto de cada criatura está abierto a la interpretación y de hecho prácticamente ninguna tiene nombre, la única información al respecto se encuentra en la guía oficial japonesa del juego que, a pesar de no haber sido traducida a otros idiomas y sólo sea posible encontrar traducciones de los aficionados en la web, nos brinda datos sobre cómo los autores se referían a los colosos durante el desarrollo de la obra. Así, hay colosos que son alegorías de personajes de la mitología griega: tres minotauros, el cancerbero y el dios de los mares, Poseidón; otros evocan a criaturas de la cosmogonía china, japonesa e hindú, como Qilin o Naga; algunos más son animales que históricamente han sido dotados de algún valor simbólico por diversas culturas: la tortuga, la lagartija, el ave, la anguila, el toro o mamut, el león y la serpiente voladora; por último hay dos colosos antropomórficos: el guerrero y *Evis*, el decimosexto coloso que debe su nombre al cantante de rock and roll, Elvis Presley. De acuerdo con el detrás de cámaras incluido en la reedición del videojuego publicada en 2011, la intención de los autores al crear los colosos fue que los propios jugadores imaginaran su historia y descubrieran por sí mismos su rol en el juego. En consecuencia ocurrió un fenómeno curioso durante la localización de la obra en los mercados occidentales; ávidos por saber más al respecto, en los foros de Internet comenzó a especularse sobre los nombres verdaderos de los colosos y después de múltiples versiones, los propios fans atribuyeron a las criaturas nombres particulares utilizando incluso palabras del latín; de esta manera, por ejemplo, *La Tortuga* mencionada con anterioridad fue llamada “Basaran” con el nombre en latín *Nimbus Recanto* o “Eco de la Tormenta”. Al final del texto añadí una tabla donde se enlista detalladamente este proceso de apropiación.

Tradicionalmente los gigantes son símbolos del espíritu de la naturaleza primitiva, salvaje, y suelen ser vistos por diversas culturas como personificaciones de la destrucción, “lo que interpreta la lucha de dioses y héroes contra estos colosos como expresión de la afirmación

del hombre contra los elementos”¹²¹. Si la Tierra Prohibida es la prisión de Dormin, las criaturas son las celdas que guardan el alma fragmenta de la deidad. A diferencia del simbolismo tradicional, en *Shadow of the Colossus* los colosos no son la destrucción personificada, por el contrario, son centinelas del orden. Y a pesar de ello están allí como enemigos de Wander. La empresa del héroe requiere sacrificios y los gigantes son las primeras víctimas. Aún así representan el desafío constante, casi inquebrantable, que habrá de llevar al héroe fuera de sus límites mortales, muestra innegable de la hazaña que el joven intenta conquistar. Por último, si la búsqueda que emprende Wander por cada coloso es un viaje de introspección reiterado y la batalla contra cada criatura es una prueba mediada, en conjunto constituyen el camino tortuoso del laberinto que llevará al héroe una y otra vez al centro de la prisión donde hará el sacrificio definitivo: su propia vida.

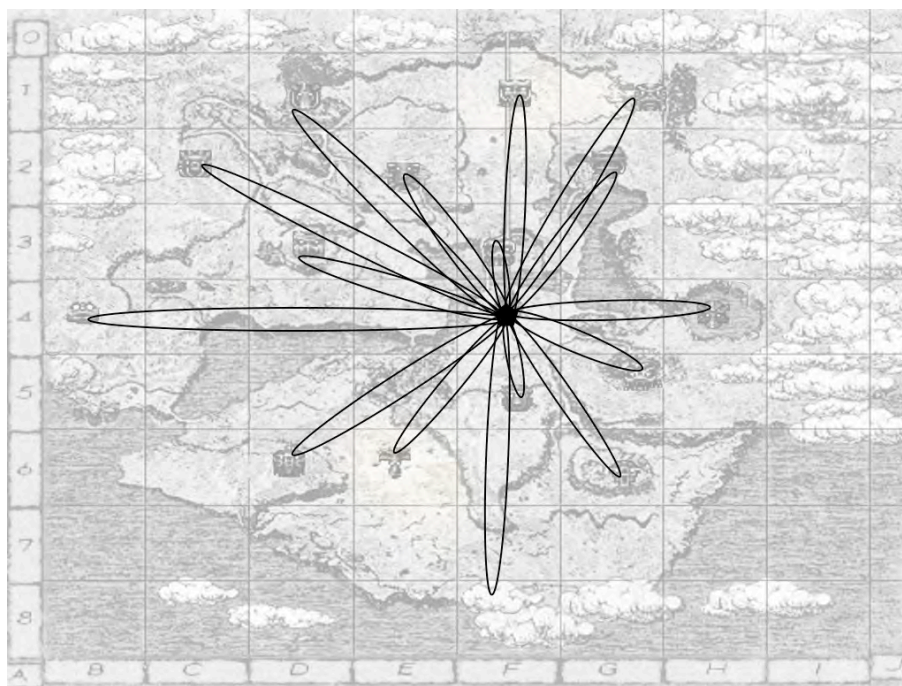


Figura 33. Representación del viaje hasta la morada de los colosos y el regreso al centro del mapa.

¹²¹ Hans Biedermann, *Diccionario de símbolos*, Paidós, España, 1993, p. 211.

3.3 El anti Teseo: reinterpretación del videojuego.

La última fase del enfoque tripartita propuesto por Thompson para el análisis de las formas simbólicas corresponde a la interpretación o, mejor dicho, reinterpretación del objeto a partir de la síntesis entre el análisis sociohistórico y el análisis formal o discursivo. De atenernos sólo al estudio de los rasgos internos, formales, de una manifestación simbólica para comprenderla del todo caeríamos en la *falacia del internalismo*, por otro lado, si prestáramos atención únicamente al examen riguroso de las condiciones sociohistóricas de su producción incidiríamos en la *falacia del reduccionismo*¹²²; por lo tanto es necesario que la reinterpretación sea construida a partir de ambos enfoques pues “implica un nuevo movimiento del pensamiento: procede por *síntesis*, por la construcción creativa de un significado posible”¹²³. Con este propósito en mente, a continuación reinterpretaré *Shadow of the Colossus* examinando la totalidad de sus rasgos internos junto con las condiciones sociohistóricas que le dieron origen, de esta manera identificaré significados posibles que nos ayuden a entender la forma simbólica introducida y comunicada en contextos estructurados específicos.

En el detrás de cámaras añadido para la reedición del videojuego, Fumito Ueda y Kinji Kondo manifiestan que su intención al crear el mundo del juego y su relato fue estimular la imaginación del jugador; de esta manera la falta de información sobre los elementos que constituyen la obra posibilita interpretaciones únicas de acuerdo con la experiencia de cada persona con el videojuego. Desde una perspectiva ampliada y con base en el conocimiento previo de quien lo juegue, alguien podría relacionar *Shadow of the Colossus* con el pasaje bíblico de David y Goliat, donde el joven rey hebreo vence al gigante valiéndose sólo de su ingenio y de una honda; otros podrían afirmar que el juego es una analogía del mito de Orfeo, músico y poeta de la mitología griega quien descendió hasta el inframundo para recuperar la vida de su esposa, Eurídice, a cambio de tocar su mejor música ante el mismísimo Hades, dios regente de ese lugar. Para Óliver Pérez Latorre la obra puede considerarse “como una reinterpretación del mito de Sísifo en clave de representación del sufrimiento amoroso, a través de la trágica historia de un joven guerrero contra 16 terribles colosos, para devolver la vida a su amada”¹²⁴; Sísifo, el hombre que por castigo divino fue condenado a empujar una roca cuesta arriba en una montaña del inframundo durante toda la eternidad. En tanto, también para Pérez Latorre, el mundo

¹²² John B. Thompson, *op. cit.*, p. 319.

¹²³ *Ibid*, p. 317.

¹²⁴ Óliver Pérez Latorre, *op. cit.*, p. 436.

ficticio del videojuego “es para Wander algo parecido a lo que el mar era para el capitán Ahab en *Moby Dick*: un espacio infinito donde perseguir una quimera infinitamente, un espacio de máxima libertad donde el personaje sólo busca una única cosa...”¹²⁵. Si bien válidas, todas las interpretaciones del videojuego deben someterse al análisis de sus elementos internos y las relaciones entre ellos en función de la forma total; en este sentido, yo considero que a través del estudio sistemático que he planteado a lo largo del texto podemos referirnos a otro mito, el de Teseo y el Minotauro, para comprender los significados internos de la obra. El relato del héroe griego que entró en el laberinto de Creta nos sirve como referencia pero no como alusión directa, sino como evocación y contraste de sus motivos pues, finalmente, el videojuego presenta un relato propio, construido a partir de múltiples menciones culturales, pero cuyos significados están delimitados por los objetivos, los puntos de vista, las condiciones de sus autores y el contexto en que fue creado. Conviene entonces dar un cierre integral al análisis de la diégesis del videojuego de acuerdo con este planteamiento.

El entorno de *Shadow of the Colossus*, la Tierra Prohibida, aunque vasto no es infinito, se encuentra delimitado ya sea por montañas, por el mar o por la entrada que lo conecta con el resto del mundo; es, como hemos visto, una prisión sagrada erigida para restringir a una deidad arcaica: Dormin. En este sentido, cuando Wander entra en aquel lugar se está inmiscuyendo en una suerte de laberinto con un único propósito en mente: revivir a Mono. El carácter laberíntico de la Tierra Prohibida se revela como tal a partir de la insinuación del viaje reiterado que el héroe debe realizar para conseguir el milagro; recordemos que un laberinto, de acuerdo con Paolo Santarcangeli, no es su *forma*, que varía y se representa de manera distinta según la época y su constructor, sino la idea de un *camino tortuoso* por el que es fácil perderse sin un guía y dentro del cual, de existir un centro, éste suele ser el lugar donde se ha encerrado un difunto o un ser peligroso para los demás, el Minotauro, por ejemplo. En el mito Teseo entró al laberinto de Creta con el propósito de matar a la bestia y así librar al mundo de su naturaleza destructiva; lo hizo porque, recordemos, era un ser de cualidades heroicas que personificaba los valores de mayor estima para la sociedad, sus empresas devenían de la necesidad de salvaguardar a la comunidad, de erradicar las fuerzas primitivas que afrentaban contra el cosmos creado por los dioses y podía cumplirlo porque poseía habilidades sobrehumanas. Teseo es en efecto un héroe arquetípico, Wander no. El héroe del juego se mueve por motivos personales, egoístas; ha violado las leyes de su pueblo con la única intención de recuperar a su amada sin importarle las consecuencias, ha emprendido la travesía por un camino tortuoso liberando a la bestia, Dormin,

¹²⁵ *Ibid*, p. 446.

a cambio de una promesa. Otro elemento que nos remite directamente al mito de Teseo es el primer coloso, bautizado de hecho como “Minotauro” tanto por los autores como por los seguidores de la obra; la morada en que habita se encuentra hacia el sur, no muy lejos del Templo de Adoración, y el viaje hasta allí sirve para explicar el repertorio de opciones al jugador. El encuentro con la enorme bestia resulta profundamente significativo; hasta ese momento la exploración por el escenario nos ha dejado una sensación de vacío y abandono provocada por la ausencia de vida, de movimiento y por el silencio inquebrantable del lugar; la quietud desaparece sólo tras descubrir a la criatura, los rugidos del gigante resuenan en el valle y el suelo vibra tras cada movimiento suyo, con pasos bruscos y andar lento. De cuerpo casi humano y con ojos azules brillantes en su rostro, el coloso es la entidad más viva en todo el territorio. Tan pronto la música comience a sonar y la batalla inicie, podemos advertir que en su cabeza de toro hay un par de cuernos rotos; de inmediato podemos remitirnos al Minotauro cretense, sin embargo, tras analizar con detalle, la relación entre este minotauro con el del mito resulta meramente evocativa, bajo ningún motivo es el ser que habitó el laberinto de Creta, es sólo una imagen de aquel, pero no del que fue un monstruo imbatible y destructor, sino del que fue vencido ya por el héroe arquetípico. El minotauro del videojuego es un guardián del orden que asemeja a la criatura mitológica, pero a la derrotada y renacida, con los cuernos rotos. Wander es entonces el agente destructor, un simple mortal obsesionado por vencer al destino y el que cruza su propio laberinto prohibido no importándole las consecuencias sobrenaturales de sus acciones; no es un héroe arquetípico, sino trágico, es un opuesto exacto de Teseo.

Por otro lado, Dormin busca huir de su aprisionamiento, pero la deidad antaño encarcelada está impedida de hacerlo porque no ha renacido en una entidad nueva. Los caminos de todos los personajes se cruzan en el momento climático del relato. Después de derrotar a los dieciséis colosos Wander es transportado una vez más al Templo de Adoración; para entonces Lord Emon y algunos guerreros han arribado al lugar para evitar la huida del demonio. Tan pronto el héroe despierta de su breve desmayo el espíritu de Dormin lo consume totalmente, convirtiéndolo en un monstruo enorme, sombrío, de cuernos largos y ojos brillantes que, a pesar de todo, no es capaz de retener a los soldados que lo atacan. La deidad ha unido su existencia a la del héroe para escapar y ya no hay marcha atrás. Lord Emon toma la espada de luz, el único objeto sagrado capaz de contener a la bestia, y lleva a cabo un ritual para deshacerse de Dormin de una vez por todas; arroja el arma al interior de la fuente en el templo y de allí emana un remolino de luz azul que consume la existencia dual de la criatura recién formada hasta dejar el cuerpo de Wander en aparente libertad. Todo está perdido para el héroe, ha sido

engañado y por más que lo intente no podrá alcanzar el cuerpo de Mono ni escapar del remolino de luz; su vida ahora está ligada a la de Dormin y debe darse por vencido. Y lo hace. La tragedia del héroe no radica en que haya muerto, sino en que debió hacerlo sin saber que la vida de Mono fue recuperada gracias a su hazaña. Al final la deidad cumple su palabra, y adherida a la existencia del hombre, puede liberarse de su presidio; junto con el joven guerrero renace una entidad nueva, un niño cornudo que ha anulado por fin su personalidad anterior. En perspectiva, *Shadow of the Colossus* termina siendo una obra sobre el sacrificio y la redención, el de Wander y la de Dormin, respectivamente.

Si bien los párrafos anteriores corresponden a la interpretación de la ficción y de los aspectos narrativos, no debemos olvidar que la obra es un videojuego, lo que sucede en ella no es más que la respuesta a las acciones mediadas de una persona que interactúa con la plataforma tecnológica. ¿Pueden los significados antes mencionados comunicarse al jugador no sólo a partir del relato sino desde el diseño del juego? Es precisamente aquí donde reside el valor del videojuego como manifestación cultural, como un artefacto simbólico. Fumito Ueda ha declarado que el tema central de la obra es efectivamente el sacrificio, mejor dicho, el *autosacrificio*¹²⁶, y tal afirmación tiene una connotación más profunda que la del nivel narrativo. A saber, la experiencia lúdica está conformada por dos grandes ámbitos, los dos estructurados como una progresión: el *viaje* y la *batalla* contra cada coloso; ambos son lados opuestos del juego cuya función no es otra que inmiscuir al jugador en el mundo representado; el viaje apremia la exploración, la reflexión y la sensación de descubrimiento, mientras que la batalla estimula las emociones de poder, de éxito y de trascendencia. El viaje transcurre en completa calma, en contraparte, la batalla contra el coloso se vuelve frenética, es de hecho el único momento donde hay música —empática, en términos de Chion— y es también donde el sonido genera un estado de ánimo en el jugador, introduciéndolo en una dimensión temporal particular donde, según expliqué en el capítulo anterior, puede completar el proceso de aprendizaje para superar el desafío. En tal situación ocurre un fenómeno curioso: más allá de las emociones de poder, éxito y trascendencia, el jugador suele enfrentarse con un sentimiento de *culpa* cuando hiere y mata a una criatura; al jugar persiste la idea de que *algo* en sus acciones es moralmente incorrecto. Al final de la aventura el jugador podrá comprender que los gigantes fueron víctimas sacrificadas por una meta más grande, no eran realmente enemigos que debieran morir y estaban allí simplemente para impedir una catástrofe mayor. Es en los minutos finales donde los significados centrales de la obra se expresan de manera determinante. Cuando Wander es poseído por

¹²⁶ Shane Bettenhausen, *op. cit.*

Dormin convirtiéndose en un monstruo sombrío se invierten los papeles, el jugador puede controlar a la criatura por un breve lapso de tiempo y de esta manera nota que, a diferencia del joven guerrero, un coloso no es ágil, su exceso de fuerza, peso y tamaño se compensan con la falta de precisión en sus golpes, con la torpeza y lentitud de sus movimientos y con la dificultad para defenderse de los ataques, es decir, el jugador puede *sentir* cuán vulnerables eran en realidad los colosos. Y aún más, tras el ritual que realiza Lord Emon con la espada de luz, el jugador se halla en una encrucijada: el remolino de luz impide a su avatar de la pantalla, Wander, moverse con libertad; ni puede avanzar hasta Mono en el altar ni puede dejar de intentarlo pues de hacerlo, el personaje morirá. ¿Por qué no mostrar mediante una *cutscene* al personaje darse por vencido si ya ninguna acción del jugador puede cambiar los sucesos? La razón es elemental: quien debe darse por vencido es el propio jugador. En tal momento climático *jugable* están depositadas las pretensiones estéticas de Fumito Ueda y su equipo de trabajo, es la síntesis de emociones que deseaban provocar y comunicar a los jugadores. El nudo de la experiencia lúdica ocurre de manera sencilla pero significativa: impedido de cualquier otra acción por el remolino de luz, quien juega únicamente debe dejar de presionar los botones del mando físico, comprendiendo que Wander no puede sobrevivir y que el precio de la hazaña lograda debe ser pagado rindiéndose. A través del diseño de juego, la obra logra un nivel de identificación entre el jugador y su contraparte virtual que trasciende la representación; es él quien hace posible aquel mundo y quien toma la decisión de mayor importancia. Al final, el relato continúa y aunque Wander haya desaparecido nos muestra qué fue de los supervivientes: el sacerdote y los guerreros huyen sellando para siempre la Tierra Prohibida, Mono despierta y en compañía de Agro sube a la cima del Templo de Adoración con el bebé cornudo en sus brazos, y el águila vigilante emprende el vuelo hacia el cielo nocturno, tormentoso, alejándonos para siempre de aquel tiempo y espacio sagrados —en la alegoría— del videojuego.

Shadow of the Colossus constituye una obra que formalmente explora nuevos horizontes lúdicos y estéticos a partir de su diseño, sin embargo, lo hace dentro de un ámbito de producción industrial del cual no puede desligarse por completo, por el contrario, el resultado de la obra no es más que el reflejo de la confrontación de los autores con las convenciones y tendencias del medio en una época específica. En este sentido, el videojuego no rechaza explotar las capacidades técnicas de la plataforma que lo sostiene —tomó cerca de seis meses desarrollar el sistema de colisiones para dar verosimilitud a los colosos, según los autores— y tampoco evade la *pretensión de realismo* durante la representación —los movimientos de Agro, el caballo, han sido alterados para que no respondan inmediatamente a las indicaciones del

jugador, como lo haría un caballo real—, lo que lo hace único es el estilo de diseño, cuyas pretensiones estéticas están alejadas tanto del exceso visual como del exceso de elementos jugables, que da como resultado un objeto a través del cual es posible transmitir significados trascendentes para los usuarios más allá del entretenimiento, en un nivel cognitivo y emocional que pocas obras de este tipo suelen buscar. En cuanto a sus elementos internos, a diferencia de videojuegos como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Uncharted* o la serie *Metal Gear Solid*, *Shadow of the Colossus* no pretende construir un mundo virtual imitando las normas sociales, políticas o económicas que rigen el nuestro, al menos no de manera directa, sino que utiliza la representación y el juego para hablar de asuntos más elementales que no están condicionados por los conflictos de una época particular. Si *Ocarina of Time* imita un sistema monárquico con una economía de libre mercado y *Metal Gear Solid* emula las luchas armadas del mundo posmoderno, la obra de Fumito Ueda y Team ICO simula un relato mítico, el de los arquetipos ejemplares donde está contenida toda la realidad, es la introducción del jugador a un escenario intemporal, sagrado, donde pueda revelar él solo los temas constantes que rigen el pensamiento humano: la muerte, el duelo, la lucha contra el destino, la obsesión, el sacrificio y la redención. Con acciones mediadas por un artefacto, bajo un sistema de reglas que lo reta a superarse y dentro de un espacio ficticio aunque inmersivo y verosímil, quien juega se embarca en un viaje por un océano de apariencia inexpugnable, un laberinto virtual capaz de expresar las ideas, los motivos y valores de sus creadores a través de su diseño, que lo desafía a un camino tortuoso donde el jugador habrá de descubrirse a sí mismo ya sea en la conquista o en el naufragio, porque el relato lo obsesiona a salvar la vida de una joven, porque debe rendirse en el momento cúspide del enfrentamiento al destino y porque la tierra tiembla cuando encara a la enormidad, los colosos, toda vez que se piensa poderoso, trascendente y sin límites.

CONCLUSIONES

Los videojuegos constituyen un fenómeno cultural contemporáneo posibilitado por los avances tecnológicos en materia de computación durante la segunda mitad del siglo XX; considerados objetos dirigidos al ocio y el entretenimiento, sirven también como herramientas audiovisuales de comunicación dentro de la sociedad de la información. Gracias a los diversos procesos de globalización se han extendido a múltiples ámbitos del quehacer humano constituyendo una industria próspera y regenerativa; en plataformas especializadas, computadoras personales, teléfonos móviles o incluso en redes sociales, sea cual sea el soporte, los videojuegos han hallado la manera de inmiscuirse en la vida diaria de cuantiosos grupos sociales. Es su carácter lúdico y recreativo lo que los hace objetos tan atractivos, pero es su forma y contenido lo que los convierte en artefactos singulares capaces de transmitir ideas, mensajes o símbolos a través de experiencias de juego significativas. Son formas simbólicas producidas en contextos estructurados que deben someterse al análisis desde la Comunicación.

Dentro de este contexto sociohistórico, ¿qué lugar ocupa la obra de Fumito Ueda? Para el momento en que escribo este texto la producción del tercer título de Team ICO, *The Last Guardian*, lleva ya cerca de siete años en desarrollo y el equipo atraviesa algunas dificultades para terminarlo. Fumito Ueda ha abandonado formalmente su puesto en Sony Computer Entertainment aunque continúa trabajando en la obra bajo contrato; adicionalmente, la propia compañía ha enviado gente de otros equipos desarrolladores a colaborar con Team ICO para que tengan listo el videojuego cuanto antes. Las condiciones actuales de la industria exigen la creación de videojuegos de mayor calidad en el menor tiempo posible y el caso de *The Last Guardian* no está exento de ello, finalmente se trata de un producto dirigido a mercados globales. Si las condiciones para esta obra se muestran más adversas que las de *Ico* y *Shadow of the Colossus*, convendría entonces preguntarse por qué existen siquiera esta clase de videojuegos en un medio tan sesgado por los propósitos comerciales de su desarrollo. En perspectiva, considero que los videojuegos, así como otras formas audiovisuales, han crecido con un estigma cultural que ha limitado su observancia como manifestaciones culturales, es decir, la idea popular que los entiende como un tipo de juguete que ofrece sólo diversión trivial, inmediata y perecedera. Si revisáramos la basta mayoría de juegos que se producen en la actualidad tal asunción no sería del todo incorrecta, sin embargo, es cada vez más frecuente encontrar títulos diseñados en oposición a las tendencias generales del medio. En este sentido y desde mi punto de vista, la obra de Fumito Ueda y Team ICO es una respuesta a un síntoma de la industria que

revela una necesidad profunda de reivindicar el medio como un fenómeno cultural relevante en nuestra época, en otras palabras, *Ico* y *Shadow of the Colossus* constituyen ejemplos de obras que legitiman a los videojuegos como formas de comunicación significativas. *Shadow of the Colossus*, en particular, surgió durante un período de expansión de la industria hacia nuevos mercados y grupos sociales; en aquel entonces los videojuegos procuraron alejarse de los mercados de nicho y pretendieron atraer a nuevos públicos con diversas exigencias. No es que durante los cincuenta años de existencia la industria de videojuegos no haya producido obras significativas o estéticamente relevantes, sino que la necesidad de producir este tipo de trabajos se evidenció como nunca durante la década pasada en gran medida gracias al éxito mundial de la *Playstation 2*. Tal vez mediante este *proceso de legitimación* en los videojuegos esté ocurriendo un fenómeno análogo al referido por Mario Pezzella en el cine, y a partir del *diseño* en lugar del *montaje* estén surgiendo *videojuegos críticos expresivos* en oposición a los *videojuegos de espectáculo*.

A lo largo de esta tesis he descrito formalmente las cualidades del videojuego y sus posibilidades expresivas para demostrar que son también transmisores de significados. El artefacto, he señalado, es la conjunción de dos grandes aspectos, el *juego* y la *ficción*, que en ciertos casos añade un tercero, la *narración* o introducción de relatos articulados según el lenguaje audiovisual. Con base en el análisis formal precedente he obtenido las siguientes conclusiones:

a. El *juego* es una actividad plagada de conductas miméticas que, desde su manifestación más instintiva hasta la más mediada por la cultura, funge como una herramienta de aprendizaje. Herederos de este principio, los videojuegos constituyen la forma más novedosa del juego posibilitada por los avances tecnológicos de nuestra época, sobre todo en materia de informática, ya que se tratan de códigos programados que a través de una plataforma computacional son proyectados en una pantalla. El resultado de este proceso es un ejercicio mediado que nos permite interactuar con el universo ficticio de alguna obra en particular. El videojuego es entonces un *sistema de reglas* que nos desafía a superar retos específicos con base en dos grandes estructuras: de permanencia y de progresión. Al jugar, contamos con un repertorio de acciones del cual debemos apropiarnos y debemos dominarlo para lograr los objetivos; a cambio obtendremos algún tipo de satisfacción, ya sea diversión, esparcimiento o, en el mejor de los casos, enriquecimiento cultural. A partir de los planteamientos de Johan Huizinga y pese a las diferencias intrínsecas de cada estudio, los teóricos de los videojuegos como Jesper Juul, Marc LeBlanc y Diego Levis concuerdan en que *el juego siempre significa*

algo, por lo tanto, toda experiencia de juego tiene un sentido y a través de ella es posible generar emociones, conducir comportamientos específicos en entornos simulados y, en última instancia, transmitir significados, llámense valores culturales, mensajes, posturas políticas o incluso ideología. En este sentido y con base en la propuesta de Ian Bogost podemos entender los videojuegos como un nuevo tipo de persuasión denominada *retórica procesal* que induce, convence o hace creer algo a través del proceso de aprendizaje o la experiencia de juego. Estos planteamientos establecen nuevos parámetros de análisis en materia de Comunicación que deben ser estudiados con profundidad en próximos trabajos.

b. La *ficción* corresponde, de acuerdo con Jesper Juul, al mundo diegético del videojuego y todo aquello que se proyecta en pantalla. El carácter representativo del objeto lo distancia de otras formas culturales; primero, del juego tradicional porque el videojuego ocurre en entornos simulados a los cuales el jugador tiene acceso sólo a través de un aparato mediador y, segundo, de otras formas audiovisuales porque en el videojuego la ficción es obligatoriamente interactiva y requiere de la intervención constante de una persona. Cabe aclarar que los videojuegos pueden representar en mayor o menor medida algo del mundo real a través del juego —el conflicto entre dos naciones en *Age of Empires*— y, adicionalmente, también pueden representar algo mediante el espacio y el tiempo virtual —en *Age of Empires* las naciones son representadas con motivos de diversas culturas y su desarrollo político, económico y social ocurre en brevísimos periodos de tiempo—. Los videojuegos más abstractos suelen construir espacios contenidos y corresponden a los estructurados con reglas de permanencia; por otro lado, los videojuegos más representativos se estructuran según una progresión y construyen mundos completos, coherentes y complejos. La necesidad de construir mundos cada vez más inmersivos y verosímiles ha derivado en una tendencia en el estilo de diseño que he llamado *pretensión de realismo*; los videojuegos aspiran a ser cada vez más “reales” y, al valerse del poder técnico de las consolas, crean *realismo perceptual* que estimula los sentidos y *realismo social* que imita el comportamiento humano según los planteamientos de Alison McMahan. El resultado son imágenes fotorrealistas y entornos simulados que provocan la ilusión de realidad y la sensación de presencia en el jugador. Los títulos más actuales han añadido dispositivos únicos —*Wiimote*, *Kinect*— que permiten leer los movimientos y gestos de los usuarios, lo cual abre una nueva veta de análisis dentro del realismo perceptual. Por último, aquellas obras que construyen mundos complejos tridimensionales suelen valerse del lenguaje cinematográfico para representar espacios virtuales. En esta tesis he revisado brevemente algunas nociones del lenguaje heredado, sin

embargo, convendría determinar en estudios posteriores si los videojuegos han enriquecido el lenguaje audiovisual más allá de las convenciones adoptadas de otros medios.

c. Si bien todos los videojuegos son juegos y ficciones, no todos son *narrativos* o, mejor dicho, no todos contienen relatos. Los que sí lo hacen usualmente están estructurados con reglas de progresión y construyen mundos complejos; generalmente son aquellos que forman parte del género de “aventuras”. Todo videojuego es una experiencia temporal, por tanto, es susceptible de ser articulado como un relato audiovisual. El contraste con el relato cinematográfico evidencia que la narratología sigue siendo vigente y oportuna para el estudio narrativo del videojuego, sin embargo, al comparar los términos empleados por Gaudreault y Jost con los de Jesper Juul sobre el análisis del tiempo, he revelado la falta de marcos conceptuales específicos para el examen de ciertos aspectos pocas veces reconocidos. Tal es el caso del *tiempo ficticio* o *diegético*, por ejemplo, que al jugar se manifiesta de dos modos entramados a los cuales he llamado *tiempo ficticio ligado al juego* y *tiempo ficticio ligado al relato*. Ninguno de los autores revisados durante la realización de esta tesis ha reparado en esta distinción, sin embargo, la considero relevante pues nos ayuda a entender estructuralmente el objeto de estudio. En este sentido la experiencia temporal de juego suele ser individual y distinta para cada jugador, mientras que los relatos presentados a través de las *cutscenes* son indistintos para cada usuario. Dado su carácter interactivo, los videojuegos han originado nuevas estructuras narrativas compuestas por relatos variables que son susceptibles a las decisiones y acciones de los jugadores; en casos específicos la posibilidad de elección puede derivar incluso en experiencias que rompen del todo con los relatos determinados por los autores. Por último, destaco que los videojuegos de aventuras retoman, modifican y actualizan el arquetipo del héroe en productos dirigidos al consumo global y, adicionalmente, pueden ser entendidos como reinterpretaciones de múltiples mitos, en particular el del laberinto y la idea del viaje a través de un camino tortuoso.

En conjunto, los tres grandes aspectos anteriores configuran un marco conceptual útil para el análisis formal de los videojuegos. El estudio de caso sobre *Shadow of the Colossus* ha sido conveniente para ejemplificar cómo funciona esta nueva forma simbólica y cuáles son sus posibilidades expresivas como medio de comunicación, sin embargo, sería un error considerar que con el examen de sus elementos internos bastaría para develar sus significados intrínsecos. Ninguna obra, ya sean videojuegos u otra manifestación cultural, es significativa por sí sola, sino que es también el resultado del contexto sociohistórico en donde ocurre, pues sin él la obra no

podría ser entendida adecuadamente. A partir de la hermenéutica profunda propuesta por John B. Thompson, que establece un marco metodológico integral que da cabida a marcos particulares de análisis, he reinterpretado el trabajo de Fumito Ueda y Team ICO como un artefacto simbólico donde los rasgos internos de *Shadow of the Colossus* integran una obra estéticamente refinada, cargada de elementos figurativos tanto en el juego como en la ficción y el relato, que evade las tendencias generales del medio y que propone, a través de un estilo de diseño sustractivo, una experiencia lúdica introspectiva y simbólica. Por otro lado, en el contrapunto con el contexto sociohistórico, el videojuego sobre Wander y Dormin surgió en un ámbito de la industria que busca legitimar el medio como manifestación cultural significativa, por lo tanto, aunque la prioridad siga siendo vender la mayor cantidad de copias posibles, la verdadera función de *Shadow of the Colossus* es abrir un nuevo camino para la producción de contenidos dirigidos a públicos que desean algo más que recreación sin sentido y perecedera. Del enfoque tripartita de Thompson he omitido deliberadamente un aspecto del análisis: la *apropiación* de la obra por individuos que la reciben dentro de contextos sociohistóricos propios y diversos. El estudio cabal de este aspecto requiere de una investigación de campo sobre la recepción y remediación de una obra. Dado que el fenómeno de los videojuegos obedece a una lógica de mercado global, convendría identificar las apropiaciones locales de cada videojuego con el propósito de describir el objeto no sólo como forma simbólica sino como fenómeno social. Considero que el *proceso de legitimación* de los videojuegos es un fenómeno que debe ser estudiado a partir de investigaciones sobre la recepción y apropiación de estos novedosos artefactos simbólicos, lo cual sugiere un posible siguiente paso a lo planteado en este trabajo.

Por último, a modo de colofón, expongo a continuación algunas reflexiones finales:

Es una ilusión. Una búsqueda peligrosa por los senderos del delirio ajeno. Jugar un videojuego es aceptar sonriente las fauces del lobo en medio de un bosque inhóspito, imaginario. ¡Es el espíritu el que está jugando! La esencia está en lo lúdico y lo lúdico, dice Huizinga, es lo que crea cultura. Jugar es oponerse al flujo cotidiano de la vida, a lo serio, y es este antagonismo el que deviene en el arte, el derecho, la guerra y la historia. Cuando jugamos nos apartamos libremente del mundo y en la sugestión de aquél nuevo tiempo y espacio reecontramos el motor inocuo de la propia existencia. Cuando jugamos un videojuego, además, nos dejamos consumir en el espejismo del arenero extraño, en una realidad robusta, tangible e inagotable que nos acerca incluso a aquella incertidumbre donde, según Todorov, habita lo fantástico. Un videojuego es, entonces, el sueño del otro y nada más.

ANEXOS

Tabla 1. Descripción general de cada coloso: nombre, ubicación, tipología y ataques.

	Nombre original del coloso	Sector del mapa	Tipo	Ataque		
				Con arma	Embestida o golpes	Proyectil o descarga eléctrica
1	Minotauro A	5-F	Antropomorfo, terrestre	√		
2	Mamut	3-F	Cuadrúpedo, terrestre		√	
3	Guerrero	2-E	Antropomorfo, terrestre	√		
4	Qilin	5-G	Cuadrúpedo, terrestre		√	
5	Ave	4-H	Alado, aéreo.		√	
6	Minotauro B	6-D	Antropomorfo, terrestre		√	
7	Anguila	1-D	Ápodo, submarino.			√
8	Gueco	6-G	Cuadrúpedo, terrestre			√
9	Tortuga	3-D	Cuadrúpedo, terrestre		√	√
10	Naga	4-B	Ápodo, subterráneo.		√	
11	León	1-F	Cuadrúpedo, terrestre		√	
12	Poseidón	2-G	Cuadrúpedo, submarino.			√
13	Serpiente	6-E	Alado, aéreo, subterráneo.			
14	Cancerbero	2-C	Cuadrúpedo, terrestre		√	
15	Minotauro C	1-G	Antropomorfo, terrestre	√		
16	Evis	8-F	Antropomorfo, terrestre			√

Tabla 2. Descripción general del método para superar cada desafío después de llevar a cabo el proceso de aprendizaje.

	Coloso	Repertorio		Síntesis del método para vencer al coloso
		Agro	Escenario	
1	Minotauro A			Llamar su atención disparándole flechas; trepar por el pelaje de su tobillo derecho y escalar hasta el estigma de la cabeza usando estratégicamente el agarre.
2	Mamut	√		Cabargar bajo sus patas hasta que las alce y podamos dispararle flechas para que pierda el equilibrio; escalar por un costado hasta los puntos débiles en la cabeza y la cola.
3	Guerrero		√	Esperar a que lance una estocada al centro de la plataforma y destruya parte de la protección en su brazo derecho. Nuevamente esperar otro ataque para subir por brazo hasta el vientre y la cabeza donde se encuentran las llagas.
4	Qilin	√	√	Escondarse bajo un mausoleo con cuatro entradas para engañarlo y trepar por su cola hasta la marca en la cabeza.
5	Ave			Sobre alguna plataforma del lago, dispararle flechas para que envista a Wander; en el instante correcto saltar y agarrarse del coloso volador para estacar sus estigmas en las alas y en la cola.
6	Minotauro B		√	Refugiarse de sus golpes en una cueva al final del pasillo. Aguardar hasta que se agache y trepar por su barba hasta las marcas en su cabeza y espalda.
7	Anguila			Saltar al lago en el momento preciso para caer sobre su cuerpo; resistir con el agarre cuando se sumerja en el agua y cuando libere descargas eléctricas. Los puntos débiles se encuentra a lo largo de su cuerpo.
8	Gueco		√	Cubrirse de los proyectiles en los pasillos del coliseo; disparar flechas a sus patas para hacerlo caer de las paredes y estacarlo en el estómago.
9	Tortuga	√	√	Con ayuda de Agro evadir sus proyectiles o embestidas y guiarlo hasta un géiser para desestabilizarlo; disparar flechas a sus patas hasta que caiga y trepar por un costado hasta su cabeza.
10	Naga	√	√	Esquivar sus embestidas mientras Wander cabalga y dispararle flechas a sus ojos hasta que pierda el control y se estrelle con la pared; escalar rápidamente hasta el estigma en su lomo.

	Coloso	Repertorio		Síntesis del método para vencer al coloso
		Agro	Escenario	
11	León		√	Protegerse de sus violentas embestidas subiendo a una de las pequeñas torres del escenario donde debemos tomar un palo y encenderlo con fuego; ahuyentar al coloso hasta hacerlo caer por el borde templo y saltar sobre su espalda.
12	Poseidón		√	Guarecerse de sus proyectiles detrás de las plataformas que se alzan sobre el lago; el coloso es ciego, por lo tanto es indispensable subir por su rostro hasta la cabeza donde debemos golpear los restos de sus cuernos para guiarlo hasta una plataforma más elevada, donde la criatura pueda exponer su único estigma en el vientre.
13	Serpiente	√		Cabalgar a toda velocidad hasta postrarse debajo de la bestia y disparar flechas a sus puntos débiles; el coloso bajará sus alas para recuperarse, solo entonces debemos llevar a Wander hasta ellas y saltar hasta llegar a las tres marcas que se distribuyen a lo largo de su lomo.
14	Cancerbero		√	De inmediato escalar a las columnas distribuidas por el templo para protegerse de sus embestidas; cuando el coloso derribe las columnas trazaremos un camino hasta una plataforma que caerá sobre la criatura dejando expuesto el punto débil en su dorso.
15	Minotauro C		√	Evadir los golpes de su cuchillo de piedra hasta que uno de ellos impulse a Wander hacia las escaleras de la ciudadela; subir hasta un puente más alto que el coloso y esperar a que el gigante lo destruya para saltar sobre él y llegar a los estigmas de su cabeza, brazo y mano.
16	Evis		√	El más alto de los colosos. Primero debemos proteger a Wander de los proyectiles eléctricos detrás de algunas trincheras. Bajo el suelo existen túneles que trazan un camino hacia los pies del gigante; una vez llevemos al héroe allí, iniciar la escalada hasta su espalda y estacarlo, trepar por su mano cuando intente derribar a Wander y herirlo en el brazo y hombro para que nos permita ascender hasta su cabeza, donde se halla el único estigma.
<p>*Nota: para vencer a todos los colosos es necesario el uso estratégico del <i>agarre</i>, primero al escalar y luego al sostenerse mientras el jugador apuñala los estigmas o puntos débiles; el arco y las flechas pueden usarse en mayor o en menor medida, pero el uso de la espada de luz es indispensable en cualquier caso.</p>				

Tabla 3. Comparación entre los nombres referidos por los autores, los atribuidos por los fans en Internet y la referencias alegóricas de su forma.

	Nombre dado por el equipo de desarrollo	Atribuciones de los fans*		Simbología**
		Nombre	En latín	
1	Minotauro A	Valus	<i>Minotaurus Colossus</i> Coloso minotauro.	Se refiere al Minotauro encerrado en el laberinto de Creta, ente mitad toro y mitad humano, fruto del adulterio de Parsífae con un toro. El coloso lleva una maza en su brazo derecho.
2	Mamut	Quadratus	<i>Taurus Magnus</i> Gran toro	El toro representa el principio activo y masculino de la naturaleza. Es también expresión del cielo fecundador; su mugido asociado al trueno y sus cuernos a la luna. Junto con el dragón, es la bestia a la cual enfrentan los héroes solares.
3	Guerrero	Gaius	<i>Terrestris Veritas</i> Verdad de la Tierra	El campeón defensor que presta ayuda contra las potencias adversarias. Fuerza latente de personalidad contra las síntesis individuales. En el videojuego lleva en la mano derecha una espada de piedra.
4	Qilin	Phaedra	<i>Equus Bellator Apex</i> Caballo guerrero de élite	Elide asocia el caballo con símbolos tónico funerarios (en el juego la batalla ocurre en un cementerio); es también figura de los deseos exaltados o los instintos y representa los presagios de guerra (consagrado a Marte, según los romanos). En China, Qilin, caballo con dos cuernos, personifica a la diosa Kuan-yin; símbolo de mansedumbre, felicidad y bendición de los hijos.
5	Ave	Avion	<i>Avis Praeda</i> Ave de presa	Símbolo de la altura asociado con la espiritualidad, el pensamiento y la imaginación. El ave suele representar el alma de los seres humanos; en caso de ser ave de rapiña representa el alma de los hombres perversos.
6	Minotauro B	Barba	<i>Belua Maximus</i> Bestia máxima	El segundo minotauro del videojuego destaca por su larga barba; a diferencia de los otros dos, no utiliza armas durante el combate.

	Nombre dado por el equipo de desarrollo	Atribuciones de los fans*		Simbología**
		Nombre	En latín	
7	Anguila	Hydrus	<i>Draco Marinus</i> Dragón marino	El dragón es símbolo por excelencia de lo animal; representa el enemigo primordial y constituye la prueba esencial en los combates de los héroes solares. Asociados también con la sabiduría y el vaticinio, los hay de diversas formas de acuerdo con su nivel de existencia: el dragón acuático es alegoría de las fuerzas inferiores y telúricas.
8	Gueco	Kuromori	<i>Parietinae Umbra</i> Sombra de la pared	La lagartija es un animal invernante que simboliza la muerte y la resurrección debido a la capacidad regenerativa de su cola; además del coloso, en el videojuego existen pequeñas lagartijas con colas brillantes que, al ser capturadas, incrementan la barra de salud de Wander. La batalla con la bestia ocurre en un coliseo similar al romano; en Roma a la diosa de la salud, Salus, se le asociaba con lagartos y serpientes.
9	Tortuga	Basaran	<i>Nimbus Recanto</i> Eco de la tormenta	En extremo Oriente a la tortuga se le ha atribuido un significado cósmico: la concha redonda de la tortuga primordial representa el cielo y el cuerpo cuadrado por debajo la tierra. Es emblema de longevidad y símbolo de la realidad existencial (la corporeidad) y no de un aspecto trascendente.
10	Naga	Dirge	<i>Harena Tigris</i> Tigre de arena	En la mitología hinduista Naga es una deidad personificada como una serpiente gigantesca, específicamente una cobra reina, que se encuentra enemistada con Garuda, el águila reina. Extendiendo el simbolismo del dragón como serpientes gigantes, podemos asociar a este coloso con el dragón subterráneo que representa las fuerzas terrestres y la vida mortal.

	Nombre dado por el equipo de desarrollo	Atribuciones de los fans*		Simbología**
		Nombre	En latín	
11	León	Celosia	<i>Ignis Excubitor</i> Guardián del fuego	Símbolo de los dioses solares, el león se asocia con el fuego y el oro (sol subterráneo). Considerado el rey de los animales en la tierra en oposición al águila en el cielo. Alegoría de fuerza y el poder masculino. En el videojuego, curiosamente, el león teme al fuego.
12	Poseidón	Pelagia	<i>Permagnus Pistrix</i> Gran Monstruo de Mar	Alusión directa al dios griego de los océanos, Poseidón, hijo de Cronos y Rea que, junto a Zeus, derrotó a su padre y a los titanes para hacerse con el poder del mundo. En el videojuego el coloso es un leviatán (monstruo marino) ciego.
13	Serpiente	Phalanx	<i>Aeris Velivulus</i> Navegante del aire	El tercer nivel de existencia del dragón es el aéreo y corresponde a las grandes serpientes aladas. Son fuertes y vigilantes (la raíz griega de la palabra “dragón” proviene del verbo <i>mirar</i>); el dragón volátil es símbolo del espíritu.
14	Cancerbero	Cenobia	<i>Clades Candor</i> Lujurioso de la destrucción	El perro es símbolo indiscutible de fidelidad incluso más allá de la muerte, donde guía al difunto por el “camino nocturno”. En la mitología griega, el Cerbero era un perro gigante de tres cabezas que guardaba la puerta del Inframundo.
15	Minotauro C	Argus	<i>Praesidium Vigilo</i> Centinela vigilante	Tercer y último minotauro del videojuego que lleva un cuchillo de piedra en su mano derecha. Más que al Minotauro de Creta, su forma asemeja a un guerrero de élite con armadura.
16	Evis	Malus	<i>Grandis Supernus</i> Grande superior	Su nombre alude al cantante de rock and roll, Elvis Presley, según la guía oficial japonesa del juego*. El último coloso es tan grande como una montaña y dado que emplea potentes rayos para el ataque, puede asociarse con Zeus, dios griego regente de los dioses y los hombres en el monte Olimpo que es dueño del rayo con el cual derrotó a su padre, Cronos.

	Nombre dado por el equipo de desarrollo	Atribuciones de los fans*		Simbología**
		Nombre	En latín	
17	Dormin	--	--	No es un coloso a vencer, sino la manifestación corpórea de la deidad que pacta con Wander el regreso de Mono a la vida. Su forma es un sincretismo de los colosos anteriores que destaca por sus ojos brillantes y grandes cuernos. Continuando con las alusiones a figuras de la mitología griega, puede ser interpretado como una alegoría de Hades, el dios regente del Inframundo y de las almas de los muertos.

* A través de: www.glitterberri.com/shadow-of-the-colossus/artbook/the-colossi-nicknames/

**Con base en los siguientes textos: Juan Eduardo Cirlot, *Diccionario de símbolos*, Ediciones Siruela, España, 1997, 2ª edición, 520 p.; Hans Biedermann, *Diccionario de símbolos*, Paidós, España, 1993, 676 p.

Mapa de la Tierra Prohibida.

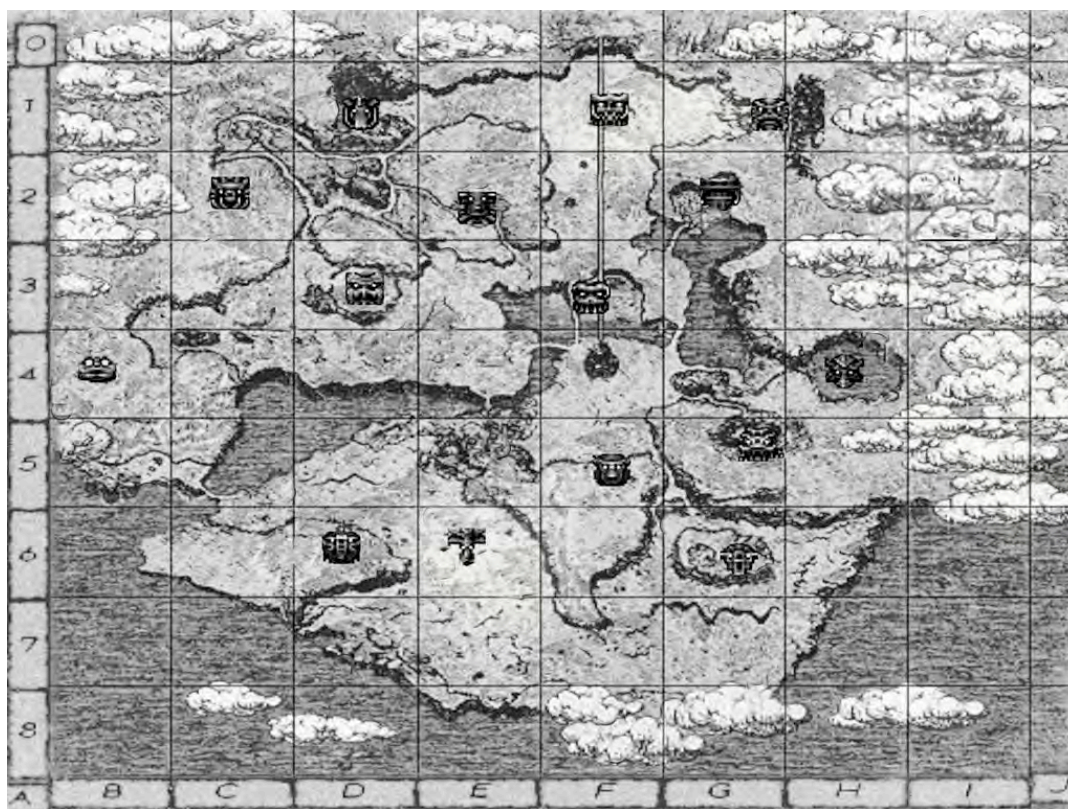


Imagen comparativa del tamaño de los colosos (Wander es apenas un punto en la esquina inferior izquierda):



FUENTES DE CONSULTA

Bibliografía:

- Biedermann, Hans, *Diccionario de símbolos*, Paidós, España, 1993, 676 p.
- Bogost, Ian, *Unit operations: an approach to videogames criticism*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts, 2006, 243 p.
- _____, *Persuasive games: the expressive power of videogames*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007, 450 p.
- Bradbury Ray, *Fahrenheit 451*, Minotauro, México, 2008, 265p.
- Cirlot, Juan Eduardo, *Diccionario de símbolos*, Ediciones Siruela, España, 1997, 2ª edición, 520 p.
- Eliade, Mircea, *El mito del eterno retorno*, Alianza, España, 2009, p. 174.
- Eliade, Mircea, *Mito y realidad*, Labor, Barcelona, 1983, 217 p.
- Garfias Frías, José Ángel, *Análisis narratológico de Castlevania: para la obtención de un modelo argumental en videojuegos*, El autor, México, 2004, 180 p.
- _____, *Mitologías para el consumo global de videojuegos: análisis de Zelda, Halo y Metal Gear*, El autor, México, 2006, p.
- Gaudreault, André y François Jost, *El relato cinematográfico*, Paidós, España, 1995, 172 p.
- Guillén, Esperanza, *Nafragios*, Siruela, España, 2004, 103 p.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Alianza, España, 2007, 287 p.
- Jensen, Jens Christian, *Caspar David Friedrich: Vida y obra*, Blume, España, 1980, 256 p.

- Juul, Jesper, *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, The MIT Press, Cambridge, 2005, 233 p.
- Levis, Diego, *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Paidós, España, 1997, 222 p.
- Márquez Pérez, Marcos Enrique, “Acerca del significado en las imágenes periodísticas”, en L. Romero (coord.), *Espejismos mediáticos. Ensayos sobre la construcción de la realidad periodística*, SITESA, UNAM, México, 2009, pp. 39-56.
- Márquez Pérez, Marcos Enrique y Angélica Carrillo, “La Gioconda en México”, en L. Romero (coord.), *Espejismos de papel. La realidad periodística*, UNAM, México, 2006, pp. 13-48.
- McMahan, Alison, “Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games”, en Mark Wolf, *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Nueva York, 2003, 304 p.
- Platón, *Diálogos*, Porrúa, México, 2003, 28ª edición, 457 p.
- Pezzella, Mario, *Estética del cine*, A. Machado Libros, España, 2004, 168 p.
- Ricœur, Paul, *Tiempo y narración: configuración del tiempo en relato histórico*, Siglo XXI Editores, México, 2007, 6a edición, 371 p.
- Rouse, Richard, *Game design: Theory and Practice*, Wordware Publishing Inc., EUA, 2001, 585 p.
- Salen, Katie y Eric Zimmerman, *The game design reader*, The MIT Press, Cambridge, 2006, 924 p.
- Santarcangeli, Paolo, *El libro de los laberintos*, Ediciones Siruela, España, 1999, 349 p.
- Schuhl P. M., *Platón y el arte de su tiempo*, Paidós, Buenos Aires, 1968, 198 p.
- Stremmel, Kerstin, *Realismo*, Taschen, Alemania, 2006, 95 p.
- Tarkovski, Andrey, *Esculpir el tiempo*, CUEC, México, 1993, 284 p.

-Thompson, John. *Ideología y cultura moderna: teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*, UAM División de Ciencias Sociales y Humanidades, México, 1993, 390 p.

-Todorov, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*, Ediciones Coyoacán, México, 2009, 6ª reimpresión, 143 p.

-Wolf, Mark J. P., *The medium of the videogame*, University of Texas Press, Austin, 2001, 203 p.

Recursos digitales

-Bettenhausen, Shane, “After thoughts, *Shadow of the Colossus*”, en *EGM*, número 198, E.U.A., diciembre de 2005, [en línea], URL: www.1up.com/do/feature?cld=3145476 , consultado el 12 de febrero de 2012.

-Bogost, Ian, “Videogames are a mess”, [en línea], Estados Unidos, Bogost.com, septiembre de 2009, URL: http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml , consultado el 27 de febrero de 2011.

-Islas, Octavio, “Internet en México 2005”, en *Razón y palabra*, [en línea], 23 de enero de 2006, URL: www.razonypalabra.org.mx/espejo/2006/ene23.html , consultado el 3 de febrero de 2012.

-LeBlanc, Marc, *et. al.*, “MDA: A formal aproach to game design and game research”, [en línea], Estados Unidos, Aaai.org, abril del 2004, URL: <http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf> , consultado el 3 de marzo de 2011.

-McDonald, Mark, “*Shadow of the Colossus* Interview”, en *1UP*, [en línea], 15 de marzo de 2006, dirección URL: <http://gamevideos.1up.com/video/id/505> , consultado 12 de febrero de 2012.

-Pérez Latorre, Óliver, *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo, y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, Universitat

Pompeu Fabra, 2010, 488 p., URL: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf> , consultado el 11 de agosto de 2011.

-Puentedura, Ruben “What is a game?”, en *Game and learning: an introduction to educational gaming*, [podcast en línea], URL: <http://itunes.apple.com/us/itunes-u/game-learn-introduction-to/id429426265> , consultado el 23 de junio de 2011.

-S/a, “Cumulative product shipments of hardware”, Sony Computer Entertainment, [en línea], URL: www.scei.co.jp/corporate/data/bizdataps2_sale_e.html , consultado el 26 de enero de 2012.

-S/a, “Shadow of the Colossus”, *VGChartz Network*, [en línea], url: www.vgchartz.com/game/7100/shadow-of-the-colossus/ , consultado el 27 de enero 2012.

-S/a, “The top-selling PlayStation 2 games”, *VGChartz Network*, [en línea], URL: www.vgchartz.com/platform/4/playstation-2/ , consultado el 20 de enero de 2012.

-Suttner, Nick, “*Shadow of the Colossus*, posmortem interview”, en *1UP*, [en línea], 29 de enero de 2009, URL: www.1up.com/features/shadow-clossus-posmortem-interview , consultado 2 de febrero de 2012.

Videojuegos

-*Age of Empires II: The Conquerors*, Ensemble Studios, PC, EUA, 2000.

-*Age of Empires III*, Ensemble Studios, PC, EUA, 2005.

-*Braid*, Jonathan Blow, Number none, XBox 360, EUA, 2008.

-*Call of Duty: Modern Warfare 2*, Infinity Ward, XBox 360, EUA, 2009.

-*Castlevania*, Konami Digital Entertainment, NES, Japón, 1987.

-*Devil May Cry*, Hideki Kamiya, Capcom, Playstation 2, Japón, 2001.

-*Final Fantasy X*, Squaresoft, Playstation 2, Japón, 2001.

-*fIow*, Jenova Chen, Thatgamecompany, Playstation 2, EUA, 2006.

-*God of War 3*, Stig Asmussen, Santa Monica Studio, Playstation 3, EUA, 2010.

-*Gran Turismo 3: A-Spec*, Polyphony Digital, Playstation 2, Japón, 2001.

- Grand Theft Auto 3*, Rockstar Games, Playstation 2, EUA, 2001.
- Heavy Rain*, David Cage, Quantic Dream, Playstation 3, EUA, 2010.
- Mass Effect*, Casey Hudson, Bioware, Xbox 360, EUA, 2007.
- Mario Bros.*, Shigeru Miyamoto, Nintendo, NES, Japón, 1983.
- Mario Kart 7*, Nintendo EAD, Nintendo 3DS, Japón, 2011
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, Hideo Kojima, Konami, Playstation 2, Japón, 2001.
- Metal Slug*, SNK, Neo Geo, Japón, 1996.
- Metroid Prime*, Retro Studios, Gamecube, Japón, 2002.
- Pac-man*, Toru Takahashi, Namco, Atari 2600, Japón, 1980.
- Pole Position*, Atari, Atari 2600, EUA, 1983.
- Pong*, Nolan Bushnell, Atari, EUA, 1972.
- Prince of Persia: The Sands of Time*, Jordan Mechner, Ubisoft Montreal, Playstation 2, EUA, 2003.
- Prince of Persia: Warrior Within*, Ubisoft Montreal, Playstation 2, EUA, 2004
- Rayman Origins*, Michel Ancel, Ubisoft, Playstation 3, EUA, 2011.
- Resident Evil*, Shinji Mikami, Capcom, Playstation, Japón, 1996.
- Shadow of the Colossus*, Fumito Ueda, Sony Computer Entertainment, Playstation 2, Japón, 2005.
- Sonic the Hedgehog*, Naoto Oshima y Yuji Naka, SEGA, Game Gear, Japón, 1991.
- Spacewar!*, Steve Russell, PDP-1, EUA, 1961.
- Super Metroid*, Gunpei Yokoi y Yoshio Sakamoto, Intelligent Systems, Super NES, Japón, 1994.
- Super Stardust HD*, Harri, Tikkanen, Housemarque, Playstation 3, Japón, 2007.
- Tennis for two*, William Higinbotham, EUA, 1958.
- Tetris*, Alekséi Pázhitnov y Vadim Gerásimov, MS-DOS, Unión Soviética, 1984.
- The Legend of Zelda*, Shigeru Miyamoto, Nintendo EAD, NES, Japón, 1986.
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time, 3D edition*, Shun Moriya y Hiroyuki Kuwata, Grezzo/Nintendo EAD, Nintendo 3DS, Japón, 2011.
- The Legend of Zelda: Twilight Princess*, Eiji Aonuma, Nintendo EAD, Wii, Japón, 2006.
- The Legend of Zelda: Skyward Sword*, Hidemaro Fujibayashi, Nintendo EAD/ Monolith Soft, Wii, Japón, 2011.
- Uncharted: Drake's Fortune*, Amy Hennig, Naughty Dog, Playstation 3, EUA, 2007.
- Uncharted 2: Among Thieves*, Amy Hennig y Bruce Straley, Naughty Dog, Playstation 3, EUA, 2009.
- Wolfenstein 3D*, John Romero y Tom Hall, id Software, EUA, 1992.

Películas

- Blade Runner*, Ridley Scott, Warner Bros. Pictures, EUA, 1982, 116 min.
- Children of Men*, Alfonso Cuarón, Universal Pictures, Reino Unido y EUA, 2006, 105 min.
- Lady in the Lake*, Robert Montgomery, Metro Goldwyn Mayer, EUA, 1947, 105 min.
- Rashomon*, Akira Kurosawa, Daiei Film Co. Ltd., Japón, 1950, 88 min.
- Touch of Evil*, Orson Welles, Universal Pictures, EUA, 1958, 95 min.

Pinturas

- La abadía en el robledal*, Caspar Friedrich, 1809, óleo sobre lienzo, Staatliche Museen, Berlín.
- La nostalgia de lo infinito*, Giorgio de Chirico, 1911, óleo sobre lienzo, Museo de Arte Moderno, Nueva York.
- Monje a la orilla del mar*, Caspar Friedrich, 1808-10, óleo sobre lienzo, Staatliche Museen, Berlín.