

Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal.

PLANELLS, Antonio J. (2015).
Madrid, Ediciones Cátedra.
[250 páginas].

OLMO CASTRILLO CANO
Universidad de Sevilla

1. Introducción

El paso del tiempo va haciendo más patente que el cisma entre narratología y ludología como ópticas de estudio del videojuego es un debate tan innecesario como caduco. Los videojuegos, en su condición de objeto cultural de masas, no pueden librarse de su vertiente representativa y narrativa, ya sea como simple estructura o como reclamo valorado por crítica y público, de la misma que el cine no podrá librarse de su vertiente dramática pese a valientes experimentos o tristes regresiones al cine de atracciones en su forma más elemental. En tanto que haya títulos en los que representar a través de la simulación *signifique* y sea por tanto parte de un enunciado cuya formulación es resultado directo del *gameplay*, lineal o basado en variables, y no pura emergencia, se hace imperativo el uso de la narratología y de disciplinas próximas a las Humanidades para comprender los discursos videolúdicos. Y obviamente no se trata de reciclar de forma literal las herramientas y conceptos de la narratología literaria y audiovisual, sino como Jenkins, Murray o Ryan han venido haciendo, adaptarlos. De la misma manera que hay grandes abismos entre los distintos medios, hay analogías demasiado obvias como para negarlas en pos de la búsqueda del *videojuego puro exento de narración*.

El texto de Planells se presenta como una necesaria aproximación interdisciplinar a los cada vez más sofisticados mundos de ficción que son representados a través de las simulaciones videolúdicas. Centrado en la concepción filosófica de los mundos posibles y en la semántica narrativa del universo videolúdico, el autor propone nuevas ópticas de estudio de corte estructuralista a partir de lo que denomina como “universos posibles ludoficcionales”. Desde esta perspectiva, establece un cruce entre teorías procedentes de las Humanidades, principalmente filosofía y narratología, con otras aportaciones de la heterogénea ludología y el diseño de videojuegos.

Nos encontramos ante un volumen de estructura académica: los tres primeros capítulos son una exposición del marco teórico en el que el autor se fundamentará para, en el capítulo cuarto, núcleo de la obra, desplegar la teoría de los mundos posibles ludoficcionales. La ambición de la propuesta, que entendemos necesaria, es la de ofrecer una óptica de estudio no excluyente que permita una aproximación al videojuego tanto desde el diseño de juego como desde la narrativa. Como cierre, Planells dedica un último capítulo a aplicar su teoría en nada menos que ocho análisis de casos de videojuegos de géneros lúdicos claramente dispares.

2. SINOPSIS.

2.1 PRIMERA PARTE: De los mundos posibles a los mundos de ficción.

La primera parte del volumen, compuesta de dos capítulos temáticos, supone una introducción del corpus teórico sobre los mundos posibles y la ficción como formas de conocimiento. Así, desde el primero, se nos ofrece un acercamiento a las teorías filosóficas de lo posible y a su crítica: de la concepción del mundo de Leibniz, como el mejor posible elegido por un arquitecto demiúrgico, al trabajo de Lewis, que permite la integración de las ficciones como elemento sobre el que es posible enunciar afirmaciones desde lo real.

El segundo capítulo comienza con la consideración histórica de la ficción como acto mimético asociado al engaño para el pueblo sobre el que debía prevalecer la retórica en tiempos helénicos y posteriormente la Ciencia y la Razón. Desde una perspectiva contemporánea, a través de la cual podemos reivindicar la relevancia de la ficción como forjadora de imaginarios, el autor nos señala la necesidad de entender la ficción como fingimiento lúdico para así alejarnos de la acepción peyorativa del engaño. Dicho fingimiento se caracteriza porque el receptor del mismo es consciente de la naturaleza del engaño y aun así lo acepta, esto, el pacto de suspensión de la incredulidad. Las propiedades de un texto ficticio, se apunta de acuerdo a Pavel, no difieren de las de un texto basado en referentes reales, encontrándonos por tanto en terrenos difusos: una ciudad real referida dentro de una obra literaria es sin duda una versión ficticia de la misma. En esta línea, se apunta también la distinción entre ficción y narración como acto enunciativo, con un breve repaso a las teorías formalistas rusas, el estructuralismo francés y la relativamente reciente narratología transmediática estudiada por Ryan.

En consecuencia, Planells despliega los nexos entre ficción y narración y sus diferencias, punto clave y esclarecedor a la hora de abordar los mundos ficcionales videolúdicos. Primero, que la ficción no tiene por qué implicar una narración, a lo que nos sentimos tentados a añadir que las ficciones no narrativas pueden contener elementos potencialmente estimuladores de la mentalidad narrativa del usuario. En segundo lugar, mientras que una

narración evoca una historia, las ficciones pueden componerse de varias narraciones y más elementos, excediendo sus límites. Por último, se opone el carácter finito y con clausura de la narración con el carácter implícitamente abierto de los mundos ficcionales. Usando como ejemplo *El señor de los anillos* (Tolkien, 1955), Planells ilustra cómo a través de una misma obra literaria puede darse una narración finita y clausurada, la trilogía de libros, pero también un universo ficcional repleto de otras narraciones potenciales.

Como conclusión al primer bloque se ponen en relación los mundos ficcionales con la semántica de los mundos posibles filosóficos expuestos en el primer capítulo, citando las siguientes cuatro características que Dolezel expone. Para comenzar, que los mundos de ficción son conjuntos de estados posibles sin existencia en el plano de lo real, en los que la cohesión de identidad entre mundos prima sobre la referencialidad. Como segunda característica tendríamos la diversidad e ilimitación del conjunto de los mundos ficcionales: aunque se exija cierto grado de coherencia interna en cada universo ficticio, esto es, cada uno está sometido a sus propias leyes, la cantidad de parámetros que podemos elegir a la hora de componer esas leyes son ilimitados y no están sometidos a lo real. Además habría que añadir la capacidad posmoderna de subvertir el relato único y contener variaciones cuánticas del mismo relato incoherentes entre sí. En tercer lugar, a los mundos posibles de ficción se accede a través de canales semióticos, es decir, estamos hablando de textos insertos en el plano de lo real y que por lo tanto pueden nutrir o inspirar nuevos universos posibles ficticios. Por último, se vuelve a subrayar el carácter implícitamente incompleto de cualquier universo ficcional en tanto que los medios para representarlo no pueden dar cuenta de todo cuando ocurre en ellos.

2.2 SEGUNDA PARTE: De los mundos de ficción a los espacios jugables.

El tercer capítulo se abre con un breve recorrido histórico del videojuego, desde los precursores dispositivos mecánicos de principios de siglo, pasando por los salones *arcade* de los setenta, hasta los complejos mundos ludoficcionales contemporáneos. Se establece así un paralelismo con el cinematógrafo como espectáculo de barraca de feria en su tránsito hacia el cine como el objeto de reconocido potencial artístico y cultural que es hoy día. Para continuar, Planells refuerza el corpus teórico con una visita al debate por antonomasia en el cambio de milenio respecto al videojuego: la ludología como nueva óptica de estudio que pretende alejar la narratología del videojuego. Así, encontramos un repaso de las teorías de Aarseth, Juul y Frasca como opositores iniciales a lo que ellos denominaban el “colonialismo narratológico” de Murray o Ryan. En cualquier caso, tal y como encabezábamos la presente reseña, dicho debate está indiscutiblemente fuera de lugar hoy día: el videojuego tiene demasiadas particularidades extranarrativas como para que pueda estudiarse mediante un simple transvase teórico. Igualmente, ignorar las potencialidades narrativas del medio más allá de la *cutscene* supone dar la espalda a muchos títulos especialmente reseñables cuyas virtudes expresivas

trascienden el mero *ludus* o la *paidea*. Las posiciones contemporáneas han buscado puntos intermedios, como en el caso de Jenkins, asumiendo que no todos los videojuegos cuentan historias pero los que lo hacen contienen particularidades dignas de ser estudiadas sin que ello implique privilegiar la narrativa sobre otros aspectos del juego. Así, en la línea que nos presenta el autor, los videojuegos presentan mundos ficticios interactivos a través de los cuales pueden presentarse vivencias narrativas de forma particular. Para cerrar el tercer capítulo, Planells vuelve a acercarnos a la noción filosófica de los mundos posibles, esta vez a través de los autores que de una manera u otra han explorado el videojuego desde ese prisma.

En el cuarto capítulo, centro de la obra, el autor nos introduce de lleno en los mundos ludoficcionales del videojuego y la característica relación proactiva que el usuario mantiene con ellos a través del *gameplay*: las variables dentro de las reglas del juego contempladas por el *game design*. Con esta finalidad, Planells enumera las características de los mundos ludoficcionales. En primer lugar, que la estructura de los mismos se basa en *sistemas de mundos posibles cohesionados, estables y autónomos*. Remitiendo al segundo capítulo, se apunta que aunque los mundos ficcionales representados sean hipotéticamente abiertos y en ellos pudieran haber ilimitadas narrativas y extenderse (siempre extratextualmente), son las reglas del juego las que delimitan la finitud del universo dentro del texto. Como segundo punto, se señala que los mundos ludoficcionales son modelos estáticos en los que el tránsito entre mundos posibles se realiza por la interacción del usuario; en consecuencia las decisiones del jugador deben ser reconocibles por el mismo, pues cada elección, en el término ergódico de Aarspeth, conlleva el descarte de otros mundos posibles. En tercera instancia, punto que consideramos de especial relevancia, se subrayan los mecanismos de retroalimentación que se generan entre la dimensión lúdica y la dimensión de ficción, a saber, las incoherencias o diálogos que pueden generarse entre la estructura como sistema de reglas de un juego y la estructura como soporte de un sistema ficcional. Posteriormente se señala que los universos ludoficcionales se encuentran metalépticamente naturalizados, o lo que es lo mismo, que la acción del usuario (sujeto extratextual) sobre el marco ficticio intratextual está mediatizada y prevista desde el *game design*, incluso más que en el plano lúdico. Como última característica se presenta la activa participación del videojuego en la cultura transmediática, con especial detenimiento en el concepto de “mundo heredado”: decisiones ergódicas importadas de la partida de un título a otro desarrollado en un mismo universo ficcional (la saga *Mass Effect* de Bioware).

En base a dichas características se proponen tres ópticas de estudio del universo ludoficcional. La primera, *macroestructural estática*, se centra en el estudio del modo en que los mundos se articulan a través de escenarios necesarios y otros posibles, los que se definen por marcar la finalidad u objetivo y los que contemplan la posibilidad respectivamente. Para acometer dicha tarea el autor establece los elementos de significación mínimos que componen cada uno de esos escenarios y vuelve a los principios de los mundos posibles, concluyendo que todos los mundos preexisten a la espera de que el usuario elija un particular como actual

relativo. En consecuencia, es desplegada una taxonomía de mundos posibles ficcionales entre los que se distingue los primarios, los secundarios, los narrativos e incluso los mundos imprevistos derivados de los *bugs*.

La segunda óptica de estudio, que atiende a la *dimensión microestructural dinámica*, analiza y clasifica las diferentes acciones que los llamados particulares ficcionales, tanto el avatar del jugador como los otros personajes regidos por una inteligencia artificial, pueden llevar a cabo dentro de la diégesis ficcional, entendiendo que el videojuego, a diferencia de otros medios, se rige por la acción. Dentro del medio encontramos diferentes tipologías de personaje jugador o avatar, desde el grado 0 (el puntero que manipula el mundo) a personajes dramáticamente desarrollados, puntualizándose también la progresiva psicologización del resto de personajes, creando universos ficcionales más sofisticados compuestos de varias visiones del mundo. Consecuentemente, podremos encontrar acciones regidas únicamente por el interés lúdico del jugador (ganar, superar el desafío o divertirse) y otras por el ficcional, o como el autor las denomina, de balance de acción y de balance emocional. Tras algunas consideraciones acerca del punto de vista y la temporalidad en el videojuego, Planells ilustra a través de los personajes femeninos del videojuego *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009) la forja de relaciones a través de los diferentes submundos de los particulares ficcionales.

La tercera óptica que el autor plantea se centra en la naturalización metaléptica, a saber, que la acción mediatizada del usuario sobre el texto, característica específica del medio, se contempla aquí por lo general como algo normal y que no afecta a la suspensión de incredulidad o la inmersión. A partir de ejemplos pertenecientes a sagas de aventura gráfica clásicas, no obstante, se observa también el uso de la metalepsis excepcional con un interés cómico: personajes que apelan directamente al jugador en vez de a su avatar, recriminaciones de los diseñadores de juego al avatar o al jugador por su mala actuación, etc.

2.3 TERCERA PARTE: Los mundos ludoficcionales en los géneros del videojuego.

Esta última sección, de carácter más distendido, se compone de una muestra de estudios de caso en los que Planells despliega toda la teoría y las taxonomías desarrolladas en los capítulos anteriores. Cabe destacar la soltura con la que la teoría de mundos posibles y los submundos de los agentes ficcionales son adaptados para analizar títulos pertenecientes a géneros tan dispares como el *survival horror* en *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010), la estrategia en tiempo real de *Starcraft II: Wings of Liberty* (Blizzard Entertainment, 2010), el *beat 'em up* hibridado con *RPG* y componente multijugador que ofrece *Diablo III* (Blizzard Entertainment 2012), los *puzzles* en primera persona de *Portal 2* (Valve Corporation, 2011), la aventura gráfica polifónica con tintes retro que es *Resonance* (XII Games, 2012), las plataformas y acción de *Alice Madness Return* (Spicy Horse, 2011) el *role playing game* occidental de tipo

sandbox en *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) o la gestión de recursos con fuertes componentes de emergencia ofrecida en *The Movies* (Lionhead Studios, 2005).

3. Conclusiones

El texto de Antonio J. Planells está escrito desde un firme rigor académico, con una fuerte base bibliográfica y plagado de referencias oportunas a videojuegos contemporáneos cuando la ocasión lo requiere. Intuimos un conocimiento natural del medio por parte del autor, fruto del cual las categorías, pese al carácter homogeneizador de cualquier taxonomía, tienden a adaptarse con relativa naturalidad. Bien es cierto que el modelo, tal y como nos es advertido, funciona mejor en aquellos videojuegos en los que la simulación intenta ficcionar *significando* a más niveles que el puro *ludus*. También, por la perspectiva estructuralista y los límites que toda investigación ha de marcarse, ciertas cuestiones de dicha significación se dejan abiertas a futuros trabajos, como las retroalimentaciones entre estructura lúdica, la ficcional y la narrativa.

Esperamos por tanto que el presente volumen se convierta en una referencia para los investigadores y desarrolladores del medio: el marco teórico desplegado, por su carácter integrador y el entendimiento del videojuego como un objeto multidimensional, supone un punto de partida con un excelente potencial para futuras investigaciones.