

Víctor Navarro Remesal [Palma de Mallorca-España]

La avatarización del Caballero Oscuro: un modelo formalista de la avataridad aplicado a los juegos de Batman.

The avatarization of the Dark Knight: a formal model of avatarhood applied to Batman games.

RESUMEN

La representación del jugador dentro del videojuego es un tema central en los *Game Studies*. Pese a que el término “avatar” es de uso común, su significado no está delimitado y puede resultar confuso. En este texto se propone un nuevo concepto más detallado: la “avataridad”, que engloba los diferentes factores formales de esta representación, tengan o no un sujeto virtual asociado. A su vez, se acompaña de un modelo de análisis teórico que desglosa todos estos factores y su método de descripción funcional, medible y comparable. Además, se plantea la noción de “avatarización” como conversión de un personaje de ficción en representación funcional y ficcional del jugador. Para ilustrar estos conceptos, se analiza el caso de Batman a través de tres juegos protagonizados por el personaje: *Batman* (Ocean, 1986), primera obra basada en este personaje, *Batman* (Sunsoft, 1990), aparecido para Nintendo Entertainment System y basado en la película homónima de Tim Burton y *Batman: Arkham City* (Rocksteady, 2011), obra que ha sido definida como la mejor adaptación jugable del Caballero Oscuro. Cada una de ellas supone una aproximación diferente desde el diseño y ayudan a establecer un primer paso en el estudio de la avatarización funcional en productos transmedia.

ABSTRACT

Player representation within the videogame is one of the main topics in Game Studies. Although the term “avatar” is commonly used, its meaning is not clearly defined and therefore can be misleading. In this paper, a new and more detailed concept is proposed: the “avatarhood”, or the different formal factors of this representation, whether they are linked to a virtual subject or not. At the same time, a theoretical model for its analysis that breaks down all of these factors and a way of describing them in a functional, measurable and comparable manner is presented. In addition, the notion of “avatarization” is discussed as the process of converting an existing fictional character into a functional and fictional representation of the player.. To illustrate said model of avatarhood, the case of Batman is studied through three games featuring the character: *Batman* (Ocean, 1986), the first work based on it, *Batman* (Sunsoft, 1990), published for the Nintendo Entertainment System and based on the film by Tim Burton and *Batman: Arkham City* (Rocksteady, 2011), a work that has been defined as the best playable adaptation of the Dark Knight. Each one represents a different design approach and help establish a first step towards the study of functional avatarization in transmedia products.

PALABRAS CLAVES / KEYWORDS

Avatar, diseño, avataridad, avatarización, representación, jugadores, Batman. Avatar, design, avatarhood, avatarization, representation, players, Batman.

Profesor en CESAG, Departamento de Ciencias de la Comunicación, Palma de Mallorca, España.

1. Introducción

La palabra “avatar” aparece de manera recurrente en el estudio del Videojuego, aunque su significado puede variar significativamente de un texto a otro. Si bien siempre se refiere a la representación del usuario en un entorno virtual, resulta difícil encontrar un consenso en cuanto a sus matices: para Frasca (1999, 2001), es el “personaje” que el jugador controla, para Newman (2002) es una “herramienta”, para Klevjer (2006) ha de representar al jugador a nivel ficcional...

La tensión entre herramienta y personaje se hace más visible cuando se trata de figuras provenientes de narraciones no interactivas, como es el caso de Batman, protagonista de los juegos que nos ocupan: *Batman* (Ocean, 1986), *Batman* (Sunsoft, 1990) y *Batman: Arkham City* (Rocksteady, 2011). Por ello, en este texto analizamos los factores que representan al jugador en lo funcional y que permiten el desarrollo de un personaje en lo ficcional.

1.1. La cuestión del avatar

El estudio del avatar implica resolver una tensión teórica entre el personaje narrativo y la herramienta interactiva. Autores como Gingold (2003) defienden la idea del avatar como aglutinador de mecánicas que organiza “controles, objetivos y ficción en paquetes consistentes y coherentes”. El jugador no se identifica tan sólo con el personaje que controla sino con todo el mundo jugable a través de él. En un sentido funcional y a nivel inmediato, el jugador está “encarnado” por las mecánicas, las acciones que puede hacer dentro del videojuego.

Sin embargo, para muchos autores la aglutinación de mecánicas no es suficiente para considerar a un objeto como “avatar”: no es obligatorio que todas estén vinculadas a un personaje ni que éste sea el único sobre el que el jugador pueda ejercer control. Jørgensen (2009: 2) explica que el avatar es un “cuerpo virtual” que, además de ser una extensión funcional del jugador, ha de permitirle relacionarse “emocionalmente” con el juego. Para ello “ha de haber una relación continua y en tiempo real entre el jugador y el avatar”. Además, según la autora los jugadores tienden a aceptar “todos los elementos que les ayuden a entender cómo jugar el juego”, desde elementos de la interfaz (el cursor del ratón, por ejemplo) a personajes de ficción altamente detallados. Para Klevjer (2006: 130), el objeto controlable también ha de servir como ancla en la ficción del juego: para que sea un avatar tiene que

establecer el “encuadre” (“*framing*”) del mundo y el “destino ficcional” para el jugador.

Lo que suele llamarse “avatar”, entonces, otorga tanto agencia funcional (la capacidad de actuar dentro del sistema jugable) como agencia ficcional (la capacidad de ser y actuar dentro de la ficción). Murray (1997: 113) compara los personajes de videojuego con “máscaras” que el jugador utiliza para participar en la ficción. Esta relación puede emparentarse con el concepto de “rol”, que Jörgensen toma de Linderoth (2005). Linderoth distingue tres usos de los objetos controlables: como herramientas, como accesorios para la presentación del yo virtual y como roles para la actuación. Jörgensen (2009: 7) afirma que en todos los juegos el jugador toma un rol, “una función social y un comportamiento asociado a él”, independientemente de si ejerce control sobre un personaje de ficción o no. Por lo tanto, todas las encarnaciones parecen incluir un “rol” dentro del mundo jugable, una función y un comportamiento; más allá de si este rol se asocia a un objeto concreto.

Según Newman (2002) ambas funciones (herramienta y personaje) se alternan: mientras el jugador controla al personaje éste es “una “suite de características o equipamiento utilizado y encarnado por el jugador”; cuando el personaje está fuera de su control, forma parte de una ficción separada del resto del videojuego. Su “caracterización” pertenece a los apartados narrativos (como las cinemáticas) y desaparece en cuanto el jugador toma los mandos. Newman diferencia estos momentos como ergódicos y no ergódicos respectivamente, aunque admite que sus fronteras son difusas y recomienda entenderlos como “los extremos de un continuo ergódico” (2002) al que aquí nos referimos como “continuo de interacción”.

Ambos extremos se combinan para, de acuerdo con Burn y Schott (2004), producir “un sentido de juego dinámico y de implicación con un personaje ficcional”. Para ellos, ambos están más relacionados que en el análisis de Newman (2002) y afirman que “el avatar es una estructura en dos partes, parcialmente diseñada en términos narrativos convencionales como un protagonista de narrativa popular, y parcialmente como vehículo para la jugabilidad interactiva”. El avatar aporta la capacidad de hacer (agencia funcional) y también la capacidad de ver y experimentar (agencia ficcional). Como afirma Rhody (2005: 1), jugar a videojuegos requiere “la negociación de múltiples puntos de

vista sincrónicos activados mediante el uso de cámaras, avatares, interfaces y viñetas”.

Por todo esto, parece difícil ceñirse a un modelo único de representación o, al menos, delimitar una línea que separe lo que se considera avatar y lo que deja de serlo. En consecuencia, la necesidad de un modelo analítico completo que tenga en cuenta todos estos factores en constante negociación se hace evidente. La caracterización de un personaje de ficción ya existente, originado en formas de ficción no interactivas, añade complejidad al estudio de esta encarnación pero también ayuda a señalar qué factores construyen la herramienta funcional y sobre cuáles puede darse forma al actante ficcional. Tal es el caso de Batman, figura cultural que ha pasado del cómic, el cine y la televisión al videojuego en multitud de ocasiones.

1.2. Batman en los videojuegos

Batman nació en las páginas de la revista *Detective Comics* en 1939, creado por Bill Finger y Bob Kane. Una combinación de héroe clásico, detective, vigilante y superhéroe de cómic, el personaje ha tenido una larga trayectoria en multitud de medios y formatos (cómic, cine, televisión, videojuego, animación, seriales), adaptándose a gran cantidad de estilos y modelos narrativos. A lo largo de las décadas ha sido el centro de constantes reinvisiones de la mano de autores reputados como Miller, Moore, Morrison u O’Neill en el cómic o Burton y Nolan en el cine.

Así, en palabras de Ferré, ha cobrado “la aureola del vengador republicano” (2013: 21), se ha enfrentado a “la locura innata de su naturaleza y la seducción enfermiza de la noche” (2013: 23) y también se ha revestido de ligereza, posicionándose en ocasiones en el “grado cero de la creencia en superhéroes como avatares de la figura del redentor o el mesías” (2013: 24). Para Calvo (2013: 56) Batman es un icono “machaconamente mitopéutico”.

Por lo tanto, no existe un único canon al que adscribirse pero sí hay una serie de constantes que lo definen: la lucha por la justicia, el ingenio, la angustia, la falta de poderes sobrenaturales, el uso de gadgets, el pasado traumático como motivador de su cruzada... Esta construcción mítica lo ha convertido en un icono de la cultura popular con una gran flexibilidad transmedia.



1. *El Batman de Ocean*

Ha sido, desde 1986, el protagonista de alrededor de una treintena de videojuegos y ha aparecido en algunos más. El primero de ellos fue lanzado en 1986 por Ocean Software para ordenadores Amstrad CPC, ZX Spectrum y MSX, entre otros, y ubicaba al personaje en el centro de una aventura de exploración que poco tenía que ver con las mencionadas constantes. De hecho, este modelo jugable fue utilizado por la compañía más tarde en *Head Over Heels* (1987), juego ya totalmente desvinculado del Hombre Murciélago.

Otro caso destacado fue *Batman* (Sunsoft, 1990), obra editada para Nintendo Entertainment System que acompañó al estreno de la película homónima de Tim Burton, de la que incorporaba algunos elementos. Aún así, era un juego de acción y plataformas (o “run’n’gun”) con poco que ver con la franquicia. Por último, son destacables los recientes *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady, 2009) y su secuela, *Batman: Arkham City* (Rocksteady, 2011), juegos de acción y aventura que se esfuerzan por hilar entre los mimbres modernos del género todos los rasgos de estilo que definen al Caballero Oscuro y su mundo. Del último se ha dicho que “no es sólo el mejor juego de Batman jamás hecho. Es una de las mejores adaptaciones de Batman en cualquier medio” (GamesRadar.com, 2012).

La representación en estas tres obras se estudia en este artículo por dos motivos: primero, pretende ilustrar un modelo teórico de la representación formal del jugador (presentado para resolver el vacío antes expuesto); segundo, detalla diferentes estrategias de avatarización de un mismo personaje para abrir un espacio de estudio y debate de este proceso de conversión.

2. Material y métodos: estudio metodológico de la avataridad

Con intención de aportar vocabulario científico y metodología al estudio de la representación, se presenta aquí un modelo de análisis de la misma. Este modelo (introducido en Navarro, 2012) pretende ir más allá del ambiguo concepto de “avatar” y propone como alternativa la noción de “avataridad”, un conjunto de factores de la encarnación del jugador dentro de una obra. Estos factores tienen un enfoque formalista y definen tanto la construcción reglamentaria de la agencia funcional como los espacios y modos en que puede ampliarse la agencia ficcional. Es una idea menos cerrada y, al mismo tiempo, más detallada.

Con este concepto y su modelo metodológico es posible elaborar un segundo nivel de análisis que ayude a comprender la transformación de un personaje de ficción en un sujeto controlable que encarne al jugador. A esta transformación se la llamará “avatarización”.

2.1. Una teoría de la avataridad

El modelo teórico de la avataridad se resume en la plantilla de la figura 2. Su estudio comienza por la descripción de las bases estrictas de la agencia funcional: las mecánicas disponibles para el jugador y su modulación en el continuo de interacción.

El siguiente elemento es el rol que el juego otorga al jugador, que se deduce a partir de los objetivos (y estados deseados) que el juego fija y puede corresponderse o no con el rol de uno de los sujetos del juego.

AGENCIA FUNCIONAL	MECÁNICAS DISPONIBLES		
	CONTINUO DE INTERACCIÓN		
ROL DEL JUGADOR EN LA FICCIÓN			
FACTORES DE LA AVATARIDAD (continúa)	SUJETOS CONTROLABLES	SUJETO ÚNICO	
		VARIOS SUJETOS CON ALTERNANCIA	PREFIJADA
			VOLUNTARIA
			SEGÚN PARTICIÓN
	CONTROL SIMULTÁNEO		
	SECUNDARIOS		
	MÉTODO DE CONTROL		

2. Plantilla para el estudio de la avataridad (continúa).

FACTORES DE LA AVATARIDAD (viene)	COMUNICACIÓN CON EL JUGADOR	
	RASGOS FÍSICOS	RASGOS FIJOS
		MODIFICADO POR FUNCIÓN
		MODIFICADO POR FICCIÓN
		MODIFICABLES
	AUTONOMÍA DEL SUJETO	
	DIÁLOGOS	SILENTE
		FIJOS
		CONTROLABLES
	INTERACCIÓN CON OTROS OBJETOS	
	NAVEGACIÓN	SUJETO CONTROLABLE
		CÁMARA VIRTUAL
	PERCEPCIÓN SENSORIAL	
	HUD	
	MORTALIDAD	MUERTE FICCIONAL
MUERTE FUNCIONAL		SIN MUERTE
		PENALIZACIÓN
		PERMANENTE

2. Plantilla para el estudio de la avataridad (viene).

Tras describir estos dos pasos, han de estudiarse once factores formales específicos de la avataridad.

El primero es el sujeto controlable. Para su estudio es importante describir las mecánicas que reúne. No todas ellas han de estar vinculadas a un objeto (por ejemplo, la acción de rebobinar el tiempo en *Braid* o *Catherine* se presenta de forma abstracta). También es posible que el jugador controle más de un personaje, con una alternancia prefijada, voluntaria, según la partición del mundo jugable o con control simultáneo. Además, el jugador puede ejercer un control indirecto sobre sujetos secundarios mediante órdenes y otros mecanismos.

El segundo factor es el método de control: qué dispositivo de *input* (y con qué técnica) utiliza el jugador para controlar el juego. Como Jörgensen (2009: 4) apunta, el control puede reducir o aumentar la distancia entre jugador y sujeto (por ejemplo, con un cursor que haga de intermediario), haciendo que éste se perciba como un vehículo directo para el rol, una “marioneta” o incluso un sujeto con autonomía.

El tercer rasgo es la comunicación con el jugador: cómo se proporcionan la información y las instrucciones necesarias para la partida de forma explícita e inequívoca. Se puede hacer de forma

indirecta (que personajes no controlables o elementos diegéticos del *gameworld* se dirijan al sujeto controlable) o directa, reconociendo la existencia del jugador y dirigiéndose a él. El trasvase entre niveles diegéticos es evidente y obliga al diseñador a posicionarse en el mapa diegético.

El cuarto factor son los rasgos físicos del sujeto (o la ausencia de ellos), tanto faciales como corporales. Pueden ser fijos o modificables y la modificación puede deberse a la función (heridas como indicador de salud), a la ficción (la edad del personaje) o a la voluntad del jugador mediante editores. Los cambios en la apariencia del sujeto, tanto en su físico como en su vestuario, pueden afectar a sus atributos y habilidades o ser meramente estéticos. Asociada a esta representación está la autopercepción: la combinación de las soluciones visuales con el aspecto del sujeto para crear un sentido de “propiocepción” que indique la posición y el estado del sujeto.

El quinto factor es la autonomía del sujeto: la capacidad de actuar por su propia cuenta, sea a través de simples animaciones, frases o comportamiento complejo. A mayor porcentaje de autonomía, menor agencia tiene el jugador.

Los diálogos están relacionados con la autonomía, pero tienen tal importancia que merecen ser analizados por separado. Se trata, sencillamente, de que el sujeto hable o no, ya sea haciendo que no participe en diálogos o escondiendo sus frases. Esta decisión ha dado lugar a la convención del “*silent protagonist*”. Los diálogos, además, pueden convertirse en una mecánica cuando el jugador dispone de una serie de respuestas entre las que elegir o un “árbol de diálogo” (“*dialog tree*”) que explorar.

El séptimo factor es la interacción con otros objetos del *gameworld*: una manera eficaz de mostrar la personalidad de un sujeto es hacerlo interactuar con otros. Mientras más amplias sean las posibilidades de estas interacciones, mayor solidez y verosimilitud tendrán la ficción y la agencia ficcional.

En octavo lugar se ubica la navegación: la capacidad de desplazarse dentro del mundo jugable. Puede ser considerada la mecánica más básica. Flynn (2003: 1) considera el movimiento como un rasgo definitorio de los juegos y defiende el videojuego como lenguaje espacial, basado en “construir una experiencia de perspectiva cambiante e ilusionismo ganado a través del proceso de navegación”. La navegación directa, afirma, requiere un objeto controlable. El modo en que éste permite esta navegación modifica

su avataridad: a fin de cuentas, el jugador y él compartirán en mayor o menor medida el punto de vista visual. La navegación depende del estilo gráfico y el uso de la profundidad (en dos o tres dimensiones), la perspectiva (primera o tercera persona), el movimiento de la cámara virtual (ángulos fijos o dinámica) y el control que el jugador tiene sobre ella.

El noveno factor es la percepción sensorial: la forma audiovisual puede representar (o no) los sentidos del sujeto, que además pueden diferir de los de un humano regular, ya sea de forma natural o porque se ven ayudados por complementos como gafas térmicas o de visión nocturna. Mientras más se parezca lo que perciben el sujeto controlable y el jugador, mayor será la avataridad de dicho sujeto.

El décimo factor es el HUD (Heads-Up Display), la información que aparece sobreimpresa en pantalla. Es una herramienta de comunicación básica entre videojuego y jugador para mostrar aquello a lo que éste ha de tener acceso de forma continuada: salud, puntuación, munición, tiempo... Para Jørgensen (2009: 3), el HUD es un método para “integrar al jugador perceptualmente en el mundo jugable”.

El undécimo y último factor es la mortalidad del sujeto. Todos los sujetos pueden ser mortales, esto es, tener condiciones de eliminación que se reflejen en las penalizaciones y recompensas (y que no necesariamente han de aparecer como “muertes” en la forma estética y ficcional). Más allá de su papel en la ficción y de su valor semiótico, la muerte tiene tradicionalmente un rol funcional en los videojuegos. Galloway (2007: 38) afirma que es un “acto de inutilización” y Klastrup (2007) apunta que en los mundos *online* “morir es una actividad similar a un número de otras actividades repetibles que ocurren como parte de la vida diaria en el mundo jugable”. Por lo tanto, ha de distinguirse la muerte funcional (penalización reglamentaria) de la muerte ficcional (representación audiovisual).

2.2. Materiales para el estudio

Este modelo de avataridad se ha aplicado aquí al estudio de *Batman* (Ocean, 1986), que se utiliza por ser la primera adaptación jugable, *Batman* (Sunsoft, 1990), seleccionado por estar vinculado a una ficción concreta y relevante y no a la franquicia en general, y *Batman: Arkham City* (Rocksteady, 2011), elegida por ser la más exitosa (96/100 en Metacritic, 8.4/10 de los usuarios, 96/100 en GameRankings.com). Para ello, se ha contado con los juegos

originales y la información incluida en sus ediciones físicas (Spectrum, NES y PlayStation 3, a lo que se suma *Batman: Arkham Asylum* para la misma consola). También se han consultado la web batman.wikia.com, la página oficial de *Batman: Arkham City* (www.batmanarkhaimcity.com), la guía en IGN.com (uk.ign.com/wikis/batman-arkham-city), información de la web World of Spectrum (www.worldofspectrum.org) y grabaciones de partidas de usuarios.

3. Resultados: modelos de avatarización de Batman

Para entender las obras analizadas, es importante relacionarlas con el corpus artístico del personaje protagonista. El Batman de Ocean presenta un mundo ficcional que nada tiene en común con el canon común de la franquicia. La profunda renovación que supuso para el héroe ‘The Dark Knight Returns’ de Frank Miller, publicado ese mismo 1986, no tiene ningún impacto en el juego. Éste es una aventura con perspectiva isométrica basada en la exploración de habitaciones y la recolección de objetos. Aunque hay enemigos, la acción es prácticamente inexistente y aparecen enemigos monstruosos y de aspecto caricaturesco. El diseño del personaje, en todo caso, remite al Hombre Murciélago de la Silver Age o de la serie televisiva (1966-1968).

La obra de Sunsoft aprovecha la licencia de la película homónima de Tim Burton, estrenada el mismo año, pero hace poco por justificar su vínculo más allá de presentar imágenes fijas a modo de cinemática basadas en dicha película y de la presencia de Batman y el Joker. Más allá de eso, el juego incluye robots, militares y otras constantes arquetípicas de las obras de su género y época.

Batman: Arkham City es la secuela de *Batman: Arkham Asylum* y retoma de éste su modelo jugable con algunas ampliaciones destacadas (más gadgets, mundo abierto). Ambos son juegos de acción y aventura y entre sus escritores aparece Paul Dini, uno de los creadores de la serie de animación *Batman: The Animated Series* (1993-95), de reconocido éxito entre los seguidores del icono. El esfuerzo por recrear el canon ficcional y estilístico de la franquicia es notable y se extiende a los más pequeños detalles, desde elementos diegéticos del *gameworld* a fichas de personajes de corte enciclopédico. La saga Arkham crea una continuidad nueva que bebe de toda la historia del personaje y la integra, reconoce y reinventa en lo narrativo y lo formal.



3. *Batman según Sunsoft*

Las mecánicas de la obra de Ocean son básicas: desplazamiento, salto y coger (y transportar) objetos. El salto se desbloquea al conseguir un objeto llamado “bat-boots” y la capacidad de coger objetos, al lograr la “bat-bag”. Hay dos objetos que añaden dos habilidades más: “bat-belt” (frena la velocidad de caída) y “bat-thrusters” (permiten controlar al héroe mientras cae). De estos, tan sólo el cinturón enlaza con la tradición del personaje. El juego de Sunsoft presenta un desplazamiento más ágil y veloz, además de incorporar la acción de agacharse como mecánica. Cuenta con dos mecánicas primarias: saltar y disparar. A esto se añaden la capacidad de rebotar en las paredes y tres armas a distancia que requieren munición: el “batarang”, la “speargun” (una pistola) y el “dirk” (que dispara en tres direcciones). Tan sólo el primero es parte de la identidad tradicional de Batman. Es un conjunto de mecánicas muy similar a otras obras de su época como *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1988) o *Kabuki Quantum Fighter* (Human Entertainment, 1990).

Batman: Arkham City incluye las mecánicas asociadas a su género, esto es, de combate y exploración. El combate se basa en un sistema llamado “free-flowfighting” y que permite, con pocos botones, multitud de combinaciones y ataques especiales. Así, al golpe débil y el fuerte se añaden contraataques, remates, técnicas para aturdir y combos especiales. Todos dependen de la pulsación del botón correcto en el momento adecuado, siguiendo unas señales visuales reminiscentes de los juegos de rítmica. El resultado es una amplia variedad de movimientos que denotan una

gran capacidad de combate por parte del personaje (Batman es, en sus historias, un experto en artes marciales) y permiten al jugador probar su pericia. Para desplazarse y explorar el escenario el jugador puede correr, planear desde lugares altos (un añadido en la secuela) y utilizar un gancho para alcanzar lugares alejados, además de esconderse entre las sombras, caminar agazapado, refugiarse en conductos de ventilación y colgarse de salientes. Esto otorga una ventaja estratégica al jugador sobre sus enemigos, que le permite utilizar el sigilo y derrotarlos sin entablar combate directo: un sigilo muy propio de las ficciones del personaje, como en la cinta *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005). El jugador cuenta, además, con multitud de “gadgets” extraídos del universo de Batman que le sirven para el combate o la resolución de puzzles. Estos gadgets son una constante en las ficciones del Murciélago, aquí aparecen el batarang (un arma arrojadiza), el citado batgarfio, un decodificador, un disruptor de señales, gel explosivo, otro congelador, un cable que hace las veces de tirolina, un detector de minas, una carga eléctrica remota y granadas de humo.

Así, vemos que las mecánicas se han diseñado no sólo para permitir unos patrones de acción y aventura completos sino para emular en lo posible las capacidades del Caballero Oscuro. Mientras que los juegos anteriores se limitaban a reproducir las claves de su género con algún guiño a la ficción que adaptaban, los elementos de Arkham y su comportamiento son inequívocamente parte del mito de Batman.

En *Batman* de Ocean, el continuo de interacción siempre está al completo: el jugador nunca pierde el control. El de Sunsoft es similar, aunque se incorporan rudimentarias cinemáticas sin interacción. La obra de Rocksteady presenta tres configuraciones básicas en el continuo: control total, cinemáticas con control nulo y estados intermedios en los que Batman camina manteniendo un diálogo con sus ayudantes. En estos momentos, el jugador puede desplazarse pero no correr ni hacer uso de sus habilidades, y no retoma el control total hasta que el diálogo termina. Además, al inicio del juego Bruce Wayne aparece sin su equipamiento de justiciero; el jugador ha de ir a buscarlos. Hasta que llega a ellos, las habilidades que éstos le permiten están, lógicamente, bloqueadas.



4. Batman en el juego de Rocksteady

En el primer caso, el rol del jugador es sencillo: explorar el espacio y recoger seis piezas del Batmóvil. La justificación ficcional se da de manera paratextual, en el manual de instrucciones: el Joker y Riddler han secuestrado a Robin y desmontado el vehículo, que Batman habrá de reconstruir para acudir al rescate.

El juego de Sunsoft pide al jugador avanzar eliminando enemigos y aporta la dirección ficcional en las imágenes que sirven de cinemáticas, reproduciendo someramente los compases de la película. En *Arkham City*, la mayor complejidad de la escritura y los espacios narrativos permiten una mimesis: el jugador asume el rol y el punto de vista del personaje y ha de comportarse según sus intereses, que se expresan claramente y de manera constante.

Por todo esto, puede deducirse que el modelo de representación de *Arkham City* consiste en reforzar tanto la parte funcional (las mecánicas) como la ficcional (el personaje), haciendo que ambas sean inseparables en la mayoría de los casos (por ejemplo, los gadgets), mientras que en las obras anteriores Batman era un “disfraz” para una herramienta.

Una observación de los once factores de la avataridad nos revela cómo se construyen desde lo formal estos diferentes modelos. El sujeto controlable es, en todos los casos, el propio Batman, quien también aparece al principio de *Arkham City* como Bruce Wayne. Además, este juego presenta otros sujetos controlables: Robin, Catwoman y Nightwing. El primero protagoniza un capítulo adicional de la narrativa, la segunda aparece en un arco que se intercala en la misión central y el último se presenta en misiones aisladas, al margen del juego principal y de su narrativa. Todos ellos comparten las habilidades de combate del Murciélago y

pierden o cambian otras en la navegación (Catwoman sustituye el planeo por la habilidad de trepar).

El método de control es directo en todos los casos, con todos los movimientos repartidos en el teclado o en el mando de la consola. Además, en la obra de Rocksteady se usa la detección de movimiento para el control de batarangs teledirigidos.

La comunicación con el jugador es prácticamente inexistente en los dos primeros casos. No se dan indicaciones del control ni instrucciones adicionales. *Batman: Arkham City* se vale para esta comunicación de Alfred, Oracle e incluso el propio Joker, personajes que hacen de enlace de Batman a través de radio y aparecen en numerosas de sus historias previas. Oracle y Alfred envían datos al héroe y, por extensión, al jugador. A través de ellos se incorporan a la diégesis muchas de las instrucciones necesarias, mientras que otras indicaciones sobre los botones y la acción se dan de manera más directa, extradiegética. Cada nuevo objetivo aparece impreso en el HUD, también de forma extradiegética.

La apariencia física del protagonista es muy sencilla en el juego de Ocean, con un Batman casi caricaturesco. Su estilo gráfico se debe a las limitaciones de la tecnología, como pasa en la obra de Sunsoft, aunque ésta apuesta por una figura más estilizada y unas proporciones más realistas. Además, las cinemáticas presentan un segundo aspecto visual que reproduce con limitaciones el de la película. En *Arkham City*, la apariencia se va modificando ligeramente a medida que la ficción avanza. En los primeros compases, Bruce Wayne viste sus ropas normales. Después, su uniforme de Batman va rasgándose de forma fija y determinada por la ficción. El jugador no tiene control sobre el aspecto físico, ni de manera directa ni como consecuencia de sus acciones. Sí se ofrecen trajes alternativos, que no afectan ni la función ni la ficción y proceden de otras historias del personaje (como la mencionada serie animada o *The Dark Knight Returns*), con lo que se añade una capa elaborada de intertextualidad y se reconoce la naturaleza “mitopoética” del personaje. Parte de esta apariencia es la voz, inexistente en los primeros juegos pero interpretada en *Arkham City* por Kevin Conroy, voz del Caballero Oscuro en la serie animada y en otros muchos proyectos: es el actor que más veces ha interpretado al personaje.

Mientras que en las obras clásicas Batman no tiene comportamiento propio (salvo en las sencillas cinemáticas de Sunsoft), en el juego moderno tiene autonomía completa en las cinemáticas y compartida con el jugador en las conversaciones en

marcha. Pese a que el desarrollo narrativo no es el objeto de este estudio, ha de destacarse que la caracterización ficcional del héroe encaja con otras representaciones del personaje, respetando su carácter seco y lacónico y sus normas de conducta, como la regla autoimpuesta de no matar. Esta regla forma parte crucial del cierre narrativo del juego, en una última cinemática que enfrenta a Batman con el Joker, además de impedir el uso de armas letales en los enfrentamientos jugables.

El *Batman* de Ocean no tiene textos. El de Sunsoft sí los presenta, aunque sólo en las cinemáticas y de forma muy breve. En ellas, Batman habla (“I know you murdered my parents”, dice a Joker). En la obra de Rocksteady, en contraste, abundan los diálogos. Son fijos, con una cantidad considerable de líneas de texto que desarrollan la caracterización antes mencionada.

La creación de Ocean ofrece una interacción con otros objetos limitada: Batman puede coger y transportar objetos y empujarlos. Los objetos en la obra de Sunsoft se limitan a enemigos e ítems, mientras que el mundo jugable de Rocksteady está poblado de elementos funcionales u ornamentales que Batman puede “tocar” o incluso destruir con sus habilidades.

El primer juego muestra las habitaciones con cámaras fijas, siempre desde una perspectiva isométrica. El segundo utiliza una perspectiva lateral con desplazamiento (*scroll*), siguiendo a Batman en todo momento. En *Arkham City* la cámara tridimensional sigue a Batman y es controlable casi en todo momento, salvo en las ejecuciones de algunos ataques especiales, momento en que adopta ángulos fijos dramáticos.

La presentación estética de los dos juegos clásicos no emula la percepción sensorial de Batman. En el juego de Rocksteady, sin embargo, la imagen se emborrona y desdobra cuando el protagonista recibe un golpe en la cabeza. La intuición en combate del Caballero Oscuro se representa con unas líneas sobre los enemigos cuando están a punto de atacar que sirven al jugador para reaccionar a estos ataques. Además, el jugador puede utilizar el “modo detective”, un filtro visual similar a visión nocturna o de infrarrojos que resalta los elementos clave para la interacción: enemigos, cableado, cerraduras, paredes frágiles...

El HUD de los tres juegos es funcional y extradiagético, aunque el de Rocksteady imita la estética de un complicado sistema informático. En el juego de Ocean se muestra el estado del jugador así como los objetos conseguidos hasta el momento. El de Sunsoft

es el más simple, con tan sólo la munición del arma seleccionada, la salud propia y, cuando lo hay, la del enemigo final. La información del de Rocksteady varía y sólo aparece cuando es necesario: el HUD tiende a hacerse invisible y dejar la pantalla despejada.

Batman es mortal en los tres juegos. En la obra de Ocean, puede acumular vidas extra (cada vida se pierde al recibir un golpe) y guardar el progreso al tocar una bat-señal. En el juego de Sunsoft el jugador cuenta con una barra de energía, varias vidas y continuaciones infinitas desde el principio del nivel si las pierde todas. En *Arkham City*, morir significa regresar al último checkpoint (automático) y se muestra una pantalla de derrota en la que el enemigo al que Batman se enfrenta en ese momento celebra su victoria. Este paratexto amplía las referencias a la franquicia y la caracterización del universo ficcional.

Por lo tanto, encontramos tres modelos de avatarización diferentes, fruto de unas tecnologías, unas tendencias y un corpus creativo también diferentes y que podríamos colocar en una gradación según su cercanía al personaje adaptado. El primer caso se limita a tomar el nombre, la estética (simplificada y caricaturizada) del personaje y de algunos de sus accesorios y asignárselos a un objeto puramente funcional. La obra de Sunsoft se acerca más a su referente: gracias al género, se insiste en el lado guerrero y superheróico de Batman, además de ofrecer una representación visual más cercana y pequeños incisos narrativos en los que el héroe aparece y actúa como en la película en la que se basa. Sin embargo, hay poco que distinga en lo formal a este Batman de otros personajes jugables coetáneos, como Ryu Hayabusa o Megaman. *Arkham City*, gracias a la mayor solvencia técnica y la apuesta por la narrativa y el detalle, presenta un Batman con fuerte caracterización ficcional (en la estética, la voz, el comportamiento), autonomía y entidad como personaje y que además permite al jugador usar las habilidades que lo caracterizan. Batman actúa en lo narrativo, mientras que el jugador soluciona los problemas en lo jugable, siempre desde una mimesis que implica aceptar su rol, sus intenciones y sus normas.

Mientras que los dos primeros modelos otorgan el aspecto de Batman a objetos sencillos y basados en patrones de diseño más o menos comunes, el modelo de avatarización de Rocksteady se centra en un conocimiento detallado del personaje y una recreación exacta de sus habilidades.

4. Discusión

Antes de comprender las implicaciones narrativas, semióticas y sociales de una obra han de describirse de manera precisa sus bases formales. El modelo de representación aquí expuesto aspira a contribuir a este primer paso al presentar un concepto, el de “avataridad”, que se desgrana en factores concretos, descriptibles y comparables. Esto se refuerza con una plantilla de análisis que resume una teoría formalista de la avataridad que puede servir de base al debate y a la investigación matizada y científica. A partir de este modelo, se podría elaborar un estudio completo de los procesos de avatarización de personajes ficticiales, del que este artículo es sólo un ensayo.

Para comprender el efecto y la relevancia de los tres modelos resultantes (Ocean, Sunsoft y Rocksteady) habría que compararlos no sólo entre sí sino con el resto del conjunto de sus obras, con su contexto histórico y productivo, los géneros a los que pertenecen y el panorama transmedia en el que se desarrollaron. Las decisiones de los tres juegos parecen fuertemente marcadas por la tecnología, el uso de la narrativa, el género y el contexto de producción y consumo. Además, el siguiente paso lógico sería describir las características narratológicas y semióticas de las obras y compararlas con las bases formales aquí expuestas.

Este estudio no pretende, insistimos, extraer conclusiones sobre la avatarización como proceso general, sino ilustrar el modelo teórico formalista de la avataridad, describir de manera científica diferentes aproximaciones jugables a un mismo personaje y servir de punto de partida a estudios más amplios y debates sobre la avatarización. De ellos, acaso, podrá surgir un conocimiento más profundo de lo que implica convertir a un personaje existente en herramienta funcional y héroe ficticial.

Referencias

- Atlas Persona Team, (2011) *Catherine*. [Multiplataforma] Atlas.
- Burn, A. & Schott, G. (2004) "Heavy Hero or Digital Dummy: multimodal player–avatar relations in FINAL FANTASY 7". *Visual Communication*. Vol. 3, n.º. 2, pp. 213–233.
- Calvo, J., (2013) "Podemos construirle: la ficción corporativa en el Batman de Grant Morrison" en Fernández, L., Cucurella, E. y S. Pareja, A. (eds.) *Batman desde la periferia: Un libro para fanáticos o neófitos*. Barcelona, Alphay Decay.
- Ferré, J.F., (2013) "El devenir murciélago. Avatares de Batman en la mediasfera contemporánea" en Fernández, L., Cucurella, E. y S. Pareja, A. (eds.), *Batman desde la periferia: Un libro para fanáticos o neófitos*. Barcelona, Alphay Decay.
- Flynn, B., (2002) "Factual hybridity". *Visible evidence, new factual forms, Media International Australia incorporating Culture and Policy*, n.º 104, pp. 42–54.
- Frasca, G., (1999) "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative". *Parnasso*, n.º 3 (versión en finlandés) Traducción al inglés en <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- Frasca, G., (2001) "Rethinking Agency and Immersion: Videogames as Means of Consciousness–raising". *Proceedings of DiGRA Level–Up*.
- Galloway, A., (2007) "Acción del juego, cuatro momentos". *Artnodes*, n.º 7, UOC.
- Gingold, C., (2003) "What Wario Ware can teach us about Game Design". *Game Studies*, vol. 5, n.º 1.
- Jørgensen, K., (2009) "'I'm overburdened!' An Empirical Study of the Player, the Avatar, and the Gameworld", *Proceedings from DiGRA 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*.
- Klastrup, L., (2007) "Why Deat Matters: Understanding Gameworld Experience". *Journal of Virtual Reality and Broadcasting*. Vol. 4, n.º 3.
- Klevjer, R., (2006) *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar–Based Single Player Computer Games*. Tesis doctoral. University of Bergen.
- Linderoth, J., (2005) "Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props". Presentado en *Aesthetics of Play Conference*, University of Bergen.

Murray, J., (1997) *Hamlet on the Holodeck; The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge MA, MIT Press.

Navarro, V., (2012) *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*. Tesis doctoral. Tarragona.

Newman, J., (2002) “The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player–character relationships in videogames.” *Game Studies*. Vol. 2, nº 1.

Number None, Inc. *Braid*. [Multiplataforma] Microsoft Game Studios/Number None, Inc, 2008. Ocean. *Batman*. [ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC] Ocean, 1986.

Rhody, J., (2005) “Game Fiction: Playing the Interface in Prince of Persia: The Sands of Time and Asheron’s Call” *Proceedings of DiGRA 2005. Conference, Changing Views – Worlds in Play*.

Rocksteady, (2011) *Batman: Arkham City*. [PS3, Xbox 360, PC, WiiU] Warner Bros, Interactive.

Sonic Team, (1991) *Sonic the Hedgehog*. [MegaDrive] Sega.

Sunsoft, (1990) *Batman*. [NES] Sunsoft.