

Dilemas narratológicos e intersección de dispositivos

Diégesis y estructuras narrativas en el cruce entre cine y videojuego

Lelia Fabiana Pérez

Desde hace ya varios años, en ciertos ámbitos teóricos del campo de producción de videojuego se formula la necesidad de encontrar un espacio de especificidad respecto de los modos narrativos propios de otros lenguajes como el cine o la literatura. Se desarrollan posturas divergentes acerca de cómo significan y comunican los videojuegos.¹ Perspectivas Narratológicas (Murray, Janeth, Marie Laure Ryan), Ludológicas (G. Frasca, Juul, Aarseth) o de Retórica Procedural (Bogost, I) manifiestan controversias respecto a la posibilidad o imposibilidad de articular narración, reglas e interactividad

La ludología surgió de algún modo en respuesta a una perspectiva narratológica que toma herramientas de análisis provenientes de los campos de la literatura, el cine, la música y otras artes. Para los ludólogos el aporte de este campo no resulta suficiente a la hora de investigar cómo es el proceso de producción de sentidos en los videojuegos.

Avanzando hacia comienzos del siglo XXI se profundiza aún más esta línea de búsquedas, lo cual da origen a la disciplina de estudios teóricos sobre juegos y videojuegos o Ludología. Uno de los investigadores pioneros en este ámbito es Gonzalo Frasca, diseñador de videojuegos e investigador académico. Para esta perspectiva, las reglas del juego determinan un atributo fundamental para la construcción narrativa basada en la mecánica y la emergencia dinámicas en los videojuegos. Un antecedente de la Ludología es la obra de Huizinga

¹ A propósito se recomienda la lectura del siguiente [artículo](#)

en los años treinta, a partir de su libro *Homo Ludens*, y luego también el escrito de Caillois, *Los juegos y los hombres*. Ambos analizan el acto de jugar como fenómeno sociocultural, Huizinga lo define así: “El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si se sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (Huizinga, 1968, p. 27). De igual modo, Caillois se refiere al juego como una actividad “libre, separada, incierta, improductiva, regulada y ficticia” (1986, p.37-38).

El objetivo de este artículo es el de plantear la posibilidad de intentar un abordaje basado en alguna perspectiva analítica narrativa aplicada al estudio de videojuegos de cualquier género, aunque en éstos no se perciban formas de relato, y que sea capaz de habilitar el hallazgo de estructuras narrativas en ellos. Vale aclarar, que cuando hablamos de narración la entendemos como el momento de enunciación en el relato. En busca de una posible respuesta, sin pretensiones de conclusión cerrada sino más bien en pos de abrir el campo de juego a otros modos de abordajes analizaré el videojuego *The Marriage* tomando como herramienta el modelo de Esquema Narrativo Semiótico (Greimas, Floch) para aplicarlo al estudio de uno de aquellos casos en los que no se observa, a priori, una estructura articulada sobre elementos narrativos.

Pero antes, me detendré por un momento para desarrollar algunas cuestiones acerca de ciertas propuestas teóricas sobre narrativa y diégesis en videojuegos, de modo de otorgarle un marco de sustento y contexto al posterior análisis que finalmente desarrollaré.

Sabemos que un aspecto específico en videojuegos está determinado por la acción física y directa del jugador en respuesta a una serie de reglas y objetivos propuestos, a una interfaz con la que interactúa constantemente, en tiempo real, a través de uso y manipulación de dispositivos output (monitor, parlantes) e input (joystick, game-pad, mouse, teclado, etc) Dentro de este campo de acciones se pueden distinguir, por un lado las acciones de la máquina y por otro las del jugador. Las acciones de la máquina se definen mediante actos ejecutados por el software y el hardware del juego, las acciones del ju-



gador son las de quien opera sobre estas otras acciones y objetos materiales. Continuando esta línea de análisis se hace posible el planteo de dos tipos de espacios de acuerdo a la relación entre acción y narración (Gallowey, 2007, p.27). En videojuegos, ciertas acciones se perciben en el espacio diegético y otras en el espacio no diegético. Gallowey aborda estos términos procedentes de la teoría literaria y cinematográfica, pero adaptada a este otro ámbito, entendiendo a la diégesis de un videojuego como el mundo total de acción narrativa del juego. Compara con el cine este aspecto ya que incluiría a la pantalla y a los elementos fuera de ella, a los personajes y eventos dados a conocer y a aquellos cuya existencia sólo se intuye por ciertas referencias. Luego, lo no diegético en videojuegos implica a los elementos que están por fuera de la acción narrativa, aunque éstos puedan estar muy implicados en la jugabilidad, o sea que no diegético no significa exterior al juego sino sólo a la narración. Por ejemplo, seleccionar los modos de dificultad del juego, o presionar Start para dar comienzo al juego son instancias no diegéticas.

La ludología distingue, en concordancia con estos aspectos, tres categorías de análisis, el playworld "es el mundo del juego, en un sentido principalmente físico y material (. . .) el tablero, las fichas, la pelota, el estadio, el dibujo de una rayuela, el cuerpo del jugador y también las palabras, imágenes, textos y sonidos que componen la experiencia. Los elementos del playworld incluyen

tanto objetos como el espacio donde se manipulan” (Frasca, 2009, p.39) Luego la dimensión mecánica, o sea la emergencia de acciones determinadas por las reglas implicadas en el videojuego. Por último la playformance, el juego como acción performática, como ejecución del cuerpo del jugador en movimiento.

En el videojuego *September 12th - A Toy World*² (2003) diseñado por Gonzalo Frasca, la función de la dimensión mecánica del juego es preponderante. En él, el jugador se identifica con un personaje que lucha contra terroristas bombardeándolos. Este acto además afecta a otros, mueren civiles y cada vez que se acercan a ellos los familiares y amigos de las víctimas a llorarlos, aquéllos se transforman en nuevos terroristas. Luego de unos minutos de juego, dado que al jugador sólo se le permite el acto de bombardear, el campo del juego se plaga de terroristas y lo único que puede hacer el jugador es parar el juego, para así detener el engendramiento de violencia por más violencia. El juego fue creado en contexto de la invasión de EEUU y sus aliados a Irak en el año 2003. El objetivo de este juego expresado en las reglas que lo definen es de exponer una ideología política y persuadir al jugador para que a través de la experiencia del juego experimente el por qué de una postura, en este caso, antibélica y antiterrorista. Remitiéndonos al análisis que distingue lo diegético y no diegético en videojuegos, en sentido de presencia o no presencia de narrativa activa aunque no así de jugabilidad, en *September 12 th* un elemento no diegético como el de detener el juego es fundamental para el objetivo de impedir la multiplicación de muerte y violencia.

A continuación, citaré un caso que puede aclarar aún más estas cuestiones de diferencias entre espacios diegéticos y no diegéticos, más o menos presencia de narración, mayor o menor implicancia de estos aspectos en la jugabilidad y, todos estos elementos a analizar, asociados a su vez con modalidades del lenguaje cinematográfico.

Para ello me detendré en los momentos iniciales del videojuego *Uncharted 2: Among Thieves*. Su introducción presenta secuencias de cinemática, término que hace referencia a un fragmento de video en el cual el jugador no puede interferir mediante alguna acción o puede intervenir de un modo muy limitado. Su función habitual es la de fortalecimiento de la trama argumental, caracte-

² *Gameplay September 12th - A Toy World (Gonzalo Frasca)*



rización del personaje, generación de un ambiente u otorgamiento de indicios para la posterior acción de avance que deberá ejecutar el jugador. En el caso específico del videojuego al que refiero se observa al personaje sobreviviente de un accidente tratando de escapar de un tren descarrilado cuyos vagones están prontos a caer a un precipicio. Durante esta secuencia cinemática se muestran al jugador, en forma de indicadores textuales verbales, algunos controles básicos para actuar en momentos posteriores, en los cuales el jugador se encuentre atravesando riesgos de este tipo pero ejerciendo total control del personaje. En este caso, bien podría interpretarse el fragmento cinemático como elemento y momento narrativo diegético, luego identificaríamos como “no diegético” aquél que corresponde a la interrupción momentánea de esa cinemática, para dar paso al accionar del jugador (instancia de aprendizaje). Y esto, debido a que la acción narrativa del juego asociada a la acción o intervención necesaria del jugador para que aquella suceda, se encontraría en estado de pausa, aunque no por ello se perciba pérdida en lo que hace a jugabilidad, ya que el jugador aprende controles para ejecutar con posterioridad.

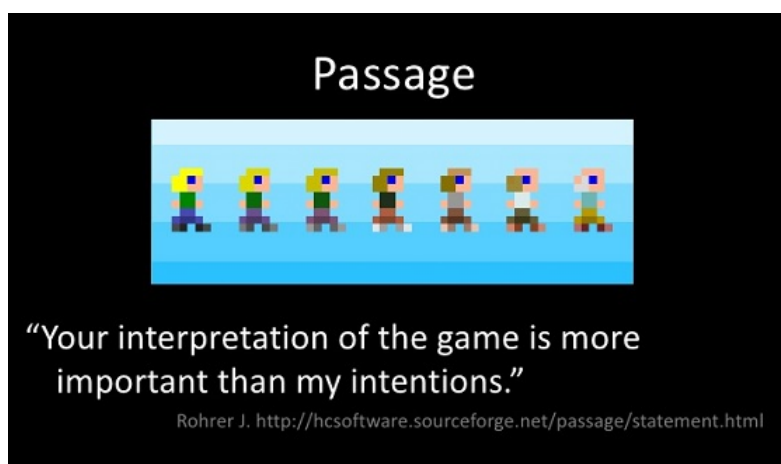
Otro aspecto relacionado frecuentemente a las secuencias cinemáticas es el de *Quick Time Events*. Éstos están determinados por acotadas emergencias indicadoras mediante símbolos o textos verbales que guían al jugador a realizar una acción inmediata, en respuesta a ese aviso o relevo. La velocidad de reacción se pone en juego aquí y la no acción o reacción tardía del jugador puede desencadenar como consecuencia el retraso o pérdida de logros, de

objetivos parciales o totales para el videojuego. Estos *Quick Time Events* se presentan a menudo en fragmentos cinemáticos y suele suceder que el jugador al enfrentarse a un momento de no control sobre el videojuego desatienda los controles materiales tecnológicos para prestar atención al desarrollo no interactivo (al menos no en términos físico materiales) del fragmento cinemático. Puede suceder entonces que de repente, la emergencia de un QTE tome al jugador desprevenido. En estos casos la presencia de esas secuencias de narración cinemática y *Quick Time Events*, entendidos como elementos del espacio no diegético para el videojuego pueden provocar un obstáculo a la fluidez y una consecuente implicancia negativa para su jugabilidad.

Con el fin de continuar indagando en la línea Ludológica podríamos retomar algunos abordajes del estudio de (Jasper Juul, 1999, p.30) en los cuales distingue tres tiempos en la narrativa, el *story time* o el tiempo de lo narrado, el *narrative time* o tiempo tal como es narrado y el *reading time* o tiempo del lector. Mientras para otros lenguajes como el cine o la literatura la distinción de estos tiempos se percibe en una temporalidad diferente, para Juul en el ámbito de los videojuegos, aquéllos se desarrollan en simultaneidad. Una tipología de tiempo de narración se mantiene constante al identificarse con el tiempo/velocidad del personaje. El jugador, como el lector de un libro, puede sin embargo establecer alguna pausa, esto se da frecuentemente en los casos en el que aquél percibe que el fragmento de material significativo presentado en el desarrollo del juego, en ese momento, no evidencia relevancia para la continuidad de la acción, según las reglas y en pos de lograr el objetivo del videojuego.

Para Juul (1999, p.39), el marco narrativo representa un "argumento metafórico del significado del juego". Se refiere a las teorías de la recepción provenientes de la literatura que colocan al lector en el rol activo de completar el texto mediante su lectura, aunque éste no se modifique "material o físicamente", situación que sí ocurre literalmente en el ámbito del videojuego, donde el jugador puede más bien ejercer el rol de coautor del texto/videojuego. Al comparar la situación del jugador con la del espectador de cine, Juul distingue el hecho de la identificación del espectador con el personaje en el caso del cine, mientras en los videojuegos pueden hallarse múltiples casos en los que la cuestión de la representatividad se ve modificada (Juul, 1999, p.43-44).

En videojuegos como *Tetris* o *The Marriage*, cuyo análisis luego desarrollaré,



no podemos hablar de personajes sino mejor de elementos abstractos que bien pueden abordarse como actantes (elementos funcionales) El jugador entonces asume un control de esos actantes cuya representación puede ser figurativa o abstracta.

Antes de abordar un análisis del videojuego *The Marriage* (2006) de Rod Humble, a partir del modelo del esquema teórico de funciones actanciales en el relato desarrollado por Greimas, quisiera hacer referencia al concepto de retórica procedural desarrollado por Ian Bogost, abordado en sus textos *How to do things with videogames* (2011) y *Persuasive Games* (2007). Sucede que, casualmente, este diseñador, crítico y teórico de videojuegos alude a *Passage*³, *Braid*⁴, y *The Marriage*⁵ (Rod Humble) como juegos que se asientan en un proceso expresado a través de sus reglas (Bogost, 2011, p. 14-15). Cita a este último videojuego como uno de los paradigmas del *art game* y de los videojuegos procedimentalistas, en los cuales distingue como categorías definitorias de su forma la retórica procesal, la introspección, la abstracción, la representación subjetiva, y un fuerte carácter de autoría. En estos juegos la expresión surge principalmente de la interacción del jugador con la mecánica del juego y las dinámicas que de ellas emergen, las cuales están pautadas en un grado muy inferior o en grado cero por los aspectos de los elementos visuales, fonéticos o textuales verbales. Lo que se intenta con estos juegos es desnudar

³ *Gameplay Passage* (Jason Rohrer)

⁴ *Gameplay Braid* (Jonathan Blow)

⁵ *The Marriage*, presentación y descripción en [web site de Rod Humble](#)



las reglas, la mecánica, la dinámica del juego, el modelo de sistema que los hace funcionar. Con el término de retórica procesal, Ian Bogost se refiere a estos videojuegos que no desarrollan un argumento a partir de un hecho o situación sino que caracterizan una idea, una experiencia, una sensación acerca de temas como el matrimonio en el caso específico del videojuego *The Marriage*.

Los videojuegos procedimentalistas están orientados a la introspección más que a la gratificación inmediata, como ocurre con los videojuegos orientados más al puro entretenimiento, o una acción o hecho externo, metadiscursivo, ya sea éste inmediato o diferido, como suele ser el caso de los llamados videojuegos serios. En esta última categoría o género se incluiría por ejemplo *September 12th* de Gonzalo Frasca. El objetivo de los diseñadores procedimentalistas es hacer que el jugador reflexione sobre uno o varios temas durante o después del juego, sin someterlo a la preocupación de lograr una resolución o efecto inmediato. Aunque los elementos de identificación con el jugador se presenten en forma de representaciones abstractas, estos videojuegos invitan a proyectar las propias experiencias e ideas en ellos.

En cuanto a los modos narrativos los videojuegos procedimentalistas prefieren la metáfora o la viñeta (a modo de cómic o historieta) antes que la narración



verbal clásica lineal. Ian Bogost se refiere entonces a *Storyteller*⁶ diseñado por el Argentino Daniel Benmergui, ganador del *Nuovo Award 2012* en el marco del *Independent Games Festival* y, que pronto se presentará en la *5ta edición internacional de Game on! El arte en juego*⁷, organizado por Objeto-a. En él se desarrollan situaciones de relaciones casuales entre distintos personajes, en diferentes momentos, acordes a su posición en un espacio escénico tróptico. Se trata de un videojuego que funciona a modo de puzzle donde el jugador construye historias visuales al ubicar caracteres y objetos en una secuencia como si se tratara de una tira de comic.

Cada nivel propone un objetivo, como por ejemplo, “realiza un asesinato por celos” o “tragedia romántica” Al jugador se le presenta la opción de completarlo libremente.

Storyteller habilita la posibilidad de desarrollar, cada vez, diferentes historias recurriendo a las acciones de manipulación de secretos, deseos, personalidades, monstruos, regreso de personajes de la muerte, traiciones y amor.

Los art games procedimentalistas tienden a combinar situaciones concretas e identificables con símbolos abstractos, objetos, metas o acciones no cotidianas. Tienden a la forma poética para expresarse de un modo no demasiado

⁶ Videojuego *Storyteller*, Daniel Benmergui <http://www.storyteller-game.com/>

⁷ *5ta edición internacional de Game On! El Arte en Juego*, donde se presentarán 30 obras/videojuegos de diseñadores del ámbito nacional en internacional

explícito. Dan lugar a que el jugador se pregunte: "¿qué pasaría si realizo tal o cuál acción?" Las respuestas pueden ser varias pero no definitivas ni automáticas, requieren de varios intentos, pruebas, de volver quizás en multiplicadas sobre el error para poder luego avanzar (*Braid*)⁸

Se establece para el jugador un recorrido guiado en parte por la subjetividad emotiva. Luego, el concepto de autoría individual e independiente no ligado a una empresa también le otorga a estos videojuegos un carácter más ligado a las formas de producción artística⁹. Como estilo, el procedimentalismo no suele ser la más frecuente de las posturas para los diseñadores de videojuegos. Mientras un alto porcentaje de videojuegos se centran en la simulación de experiencias, el procedimentalismo opta por los modos de expresión metafóricos. Mientras un vasto espectro de videojuegos centran sus objetivos en la satisfacción del jugador, el procedimentalismo invita a la introspección. No es el único movimiento artístico en juegos, sino uno con un conjunto coherente de objetivos y estéticas que busca desafiar a un medio, a un lenguaje desde su propio ámbito interno. Otra característica afín al arte contemporáneo.

Ahora bien, después de todo lo expuesto hasta aquí, proseguiré con el análisis propiamente dicho del videojuego *The Marriage* mediante la aplicación del Esquema Narrativo de Greimas.

Modelo Funciones Actanciales

Daremos inicio al trabajo analítico estableciendo ejes semánticos, en los cuales cada posición presupone a la otra y cuya relación es de oposición y complementariedad

Sujeto de Estado (mandante) / **Objeto** de Valor (lo requerido)

Destinador (demandante del objeto de valor) / **Sujeto de Acción** (ejecutor de acción)

⁸ *The Implementation of Rewind in Braid* <http://gdcvault.com/play/1012210/The-Implementation-of-Rewind-in>

⁹ Nota acerca de videojuegos de los diseñadores Rod Humble, Jonathan Blow y Jason Roher, <http://www.elpixelilustre.com/2010/11/el-videojuego-como-arte-independiente.html>

Ayudante (ayuda al sujeto de acción) / **Oponente** (obstaculiza al sujeto de acción)

Luego, se pueden distinguir a su vez, y en relación a las acciones del sujeto, la recurrencia de tres grandes pruebas articuladas que dan cuenta de una historia, aunque no necesariamente se encadenen en un orden de sucesión en línea temporal.

Prueba cualificante: el sujeto se vuelve competente, apto para realizar exámenes, concursos, rituales de iniciación...;

Prueba decisiva: el sujeto se realiza llevando a cabo un cierto número de acciones;

Prueba glorificante: el sujeto obtiene el reconocimiento de lo que ha hecho y, por ello mismo, de lo que es.

De la acción del sujeto y aquello concerniente a lo que lo mueve en pos de un objeto de valor y del valor de ese o esos valores, se pueden distinguir las siguientes instancias:

- * Establecimiento de un contrato con anterioridad a la acción
- * Llamamiento a dicho contrato y a su cumplimiento mediante sanción, que puede ser positiva o negativa, según la conformidad o la no-conformidad de la acción realizada respecto al contrato.
- * Ambas secuencias son simétricas.

Primeramente, el Destinator es el que establece el sistema de valores mediante contrato que busca persuadir al Sujeto quien se encuentra impelido a interpretarlo y actuar en consecuencia, ya sea con el fin de aceptar o rechazar el trato.

En segundo término, para el momento de la sanción, será el Sujeto quien tendrá el poder de persuadir al Destinator que en esta secuencia se denominará **Destinador-juez**, para reclamar su reconocimiento en base a la ejecución de su acción. Entonces el **Destinador-juez** asume el rol interpretativo para examinar si el acto del Sujeto se corresponde en buena forma al cumplimiento de las prerrogativas del contrato.

Elementos del Esquema Narrativo de Greimas en los Videojuegos

Los Roles Actanciales en pares complementarios y/u opuestos representan funciones codificadas dentro de la narración y son las que determinan su funcionamiento interno. En videojuegos el inicio o partida se genera a través de la acción interactiva del jugador. Las acciones, pautadas en mayor o menor medida por reglas se equiparan a las acciones ejecutadas por el **Sujeto de acción** en pos de adquisición del **Objeto de valor**, las cuales son valoradas de acuerdo al Objeto de valor u objetivo que el videojuego proponga. El objetivo del videojuego pauta las acciones del jugador que, según aquél producirán significaciones de diverso sentido.

Ahora bien, todo este proceso implica, por parte del sujeto jugador (quien controla el o los elementos o personaje/s protagónicos para el desarrollo del videojuego) una **acción** o **Performance** (prueba decisiva) que presupone Competencia (prueba cualificante) para realización del programa estipulado por el **Contrato**, pautado por las reglas del juego y su sistema de valores estipulados por el **Destinador** (objetivo del juego) quien en el momento de la sanción, al finalizar el juego, como **Destinador-Juez** establecerá el veredicto final según la acción de logro o no logro del Sujeto en pos de conseguir su **Objeto de valor**, el cumplimiento de lo estipulado por el contrato.

A su vez, **el Sujeto Jugador** de Videojuegos parte de un estado que se presupone del orden de modalidad del **querer-jugar**, luego, y de acuerdo a la propuesta del juego, se enfrentará al desafío de desarrollar las Competencias requeridas, ya sea del orden del saber-algo-para, del deber-hacer-algo-para o del poder-hacer algo para. En estas competencias se integran, en el caso de los videojuegos, no tan sólo aquellas que podríamos clasificar como intelectuales, emocionales, psicológicas, etc, sino también las físico-motrices para el manejo de los controles tecnológicos (feedback) que lo conectan con la Interfaz de juego.

Análisis de videojuego para PC *The Marriage* a partir del Modelo Funciones Actanciales

Es importante destacar con qué nos encontramos cuando partimos de la Pantalla de Inicio donde se observan el Título del videojuego, el autor y año de realización del videojuego, y en la zona superior un menú desplegable con las opciones File y Help, las cuales indican la combinación de teclas para comenzar y finalizar el juego más una nota de Ayuda que desarrolla el siguiente texto:

Dos notas rápidas que pueden ser útiles en el juego.

En primer lugar el juego está completo. Los gráficos de los juegos y la ausencia de sonido son deliberadas y permanecen así hasta el final. Todo lo que puede ocultar las reglas del juego y la dinámica se ha eliminado para dejar el trabajo en sí mismo.

En segundo lugar, el método de entrada es simplemente moviendo el ratón sobre las entidades que forman parte del juego, para iniciar el juego mueve el ratón sobre las palabras ".el matrimonio". No se requiere clic con el botón durante el juego.

Disfruta el juego.

Rod Humble

Agosto de 2006, Carmel, California



Fig. 1: Gameplay *The Marriage*

A priori no se observan en la pantalla más que aquellos elementos mencionados a modo de pistas o indicios para dar a conocer al jugador las reglas y objetivos del juego.

La interacción del jugador, el cual se identifica con el cursor manipulado por el ratón, descubre mediante prueba y error las reglas para avanzar en el juego.

-* Cuando pasa el ratón sobre el cuadrado azul o rosa, el cuadrado azul reduce su tamaño y si se ejecuta la misma acción en ambos cuadrados, éstos se mueven el uno hacia el otro.

-* Cuando pasa el ratón sobre un círculo desaparece y el cuadrado de color rosa disminuye su tamaño.

-* Cuando un lado del cuadrado azul se toca con el del cuadrado rosa (no así cuando se superponen): el cuadrado azul se contrae ligeramente y pierde opacidad se observa más transparente. El cuadrado rosa crece ligeramente y aumenta opacidad se observa menos transparente.

-* Cuando el cuadrado azul toca algún círculo de color excepto negro, aquél se observa menos transparente y de tamaño aumentado significativamente.

-* Cuando el cuadrado de color rosa toca un círculo de cualquier color excepto negro, aquél aumenta su tamaño pero sólo ligeramente.

-* Cuando el cuadrado de color rosa o azul tocan un círculo negro, éstos se contraen de manera significativa.

-* Cuando cuadrados colisionan con otros elementos una barra blanca en la parte inferior de la pantalla aumenta de tamaño.

A medida que transcurre el tiempo del juego el cuadrado rosa se torna más transparente, el color de fondo de pantalla también se modifica. En los inicios es azul y luego se torna violeta (combinación de azul y rosa) a continuación rosa, después verde y finalmente negro. Lo único que interrumpe la pantalla negra final es la barra blanca que se configuró en su zona inferior.

Si el cuadrado rosa o el azul se reducen a nada, o llegan a un grado de transparencia absoluta, entonces el proceso del juego acaba y se regresa a la pantalla de Inicio.

El flujo de acción general del juego se mantiene mientras los dos cuadrados se perciben en equilibrio de tamaño y opacidad para ello es necesario evitar la desaparición del cuadrado rosa mediante la frecuente acción de toque con el cuadrado azul, y por el contrario, evitar la desaparición del cuadrado azul mediante su roce con los círculos.

En la etapa final, sobre el fondo negro se generan un par de pequeños cuadrados en cada uno de los puntos del espacio de pantalla donde los dos cuadrados se tocaron. Éstos desaparecen por fuera de la pantalla, cuando el último la abandona el juego finaliza.

Según el modelo de funciones actanciales de Greimas, en el videojuego *The Marriage* pueden identificarse los siguiente elementos:

Sujeto mandante: Jugador

Objeto de Valor u Objetivo: Mantenimiento del equilibrio en la relación del cuadrado azul y rosa hasta el nivel final.

Mantenimiento y perdurabilidad del equilibrio en la relación de la pareja matrimonial si se infiere del título, el cual actúa con función de ayudante, que los cuadrados azul y rosa representan a los miembros masculino y femenino de una pareja.

Descubrimiento de las reglas y objetivos del juego mediante exploración interactiva.

Destinador o demandante del objeto de valor u objetivo: Descubrir mediante exploración interactiva las reglas y objetivos del juego, desafío al cual se invita al jugador en el enunciado del texto de ayuda y en el propio diseño del videojuego que no presta más pistas o indicios para conocer el cómo, por qué y para qué del juego.

Ayudante: El texto que enuncia el título del juego y el texto de ayuda inicial elaborado por el autor del juego

Las reglas que permiten hacer crecer o decrecer a los cuadrados, alejarlos o acercarlos, así como desaparecer o dejar actuar a los círculos en contacto con los cuadrados

Tiempo de exploración y experimentación para acceder al conocimiento de

las reglas.

Oponente: Las reglas también actúan como oponente ya que habilitan la posibilidad de desaparición de los cuadrados (por disminución de tamaño u opacidad) y posterior detenimiento del juego antes de llegar al nivel final.

El tiempo de ejecución de la acción demasiado tardío o prematuro representa otro obstáculo para conseguir el objetivo final del juego.

Articulación de acciones de prueba que atraviesa el Sujeto Jugador:

Podríamos identificar como **prueba cualificante** al momento en el cual el Sujeto jugador da comienzo al juego y actúa sobre él experimentando diversas interacciones, repitiendo experiencias y observando sus consecuencias movido por el deseo y/o necesidad de **saber** las reglas y objetivos que pautarán su **deber-hacer** para avanzar en el desarrollo del juego. Luego, aquello que definimos como **prueba decisiva**, se observa cuando el Sujeto Jugador desarrolla las competencias necesarias, cuando sabe lo que debe hacer y puede hacerlo gracias a la experiencia adquirida en base a repetición de interacciones con los elementos puestos en juego. Por último, el momento de la prueba glorificante se percibe cuando el Sujeto Jugador logra llegar al último nivel, a la pantalla negra y al momento en el cual los elementos en juego desaparecen de la interfaz indicando fin de juego. Momento en el que el Jugador puede cumplir con el contrato de disfrutar del juego, del haber descubierto sus reglas y experimentado su dinámica.

Aquella instancia final habilita la comprensión de la metáfora del juego construida sobre la relación de los cuadrados rosa y azul entre sí, y de éstos con los círculos negros y de colores. A su vez se tiene en cuenta cómo esas relaciones se perciben a su vez en un contexto de sucesión de niveles diferenciados por la modificación de colores de fondo de pantalla. Del azul-celeste (relacionado al color del cuadrado azul, elemento masculino de la pareja), al violeta (mezcla de los colores de los cuadrados azul y rosa, se infiere etapa de equilibrio de la pareja), al rosa (predominio del color relacionado al elemento femenino de la pareja), al verde (color ajeno a los valores locales de los elementos cuadrados protagónicos, puede inferirse momento de equilibrio y plenitud por la presencia de otros (quizás hijos), hasta llegar el negro (imposibilidad de continuación de la relación de pareja y del juego) Además se percibe hasta este último momento la perdurabilidad (recuerdos) de los pequeños cuadrados en

el lugar donde por momentos, los cuadrados se acercaron y tocaron (situación de intimidad y acuerdo entre los miembros de la pareja)

De acuerdo a la aplicación del esquema actancial al análisis del videojuego, *The Marriage* muestra la presencia de elementos con funciones narrativas.

Interactividad y reglas no se perciben como elementos opuestos al concepto de Narración, sino que se integran en este esquema cumpliendo determinadas funciones para el desarrollo del proceso narrativo.

Frente a la hipótesis de la posibilidad de hallar estructuras narrativas en videojuegos que no se presentan como “narrativos”, mediante la aplicación de un esquema teórico como el Greimasiano, se habilita la opción de aseverar que sí es posible. Es por ello que se justifica la elección del objeto de estudio que aquí se presenta, un videojuego procedimentalista como *The Marriage*, cuya pertenencia genérica no presupone similitudes con aquellos que podrían catalogarse como videojuegos de carácter narrativo.

Tal vez, los videojuegos, lejos de la imposibilidad de narrar puedan ser capaces de cubrir un espectro narrativo diferencial y hasta más amplio que el posibilitado por otros lenguajes, al introducir abstracciones en formas de narración tradicional o transformar en narrativas ciertas pruebas de habilidad sensorio motriz.

Si nos propusiéramos, por otro lado, analizar *The Marriage* según la perspectiva ya mencionada, propuesta por Gallowey, para determinar los espacios diegético y no diegéticos, podríamos decir que en este videojuego, ciertos elementos del espacio de lo no diegético resultan de relevante importancia para favorecer a la jugabilidad.

Así como según el esquema narrativo de Greimas ubicamos en la función de **Ayudante** al título del videojuego y al texto que se enuncia en el menú desplegable Help que se presenta cuando accedemos a la pantalla antes de iniciar el juego, para el desarrollo teórico de Gallowey estos elementos se percibirían como no diegéticos, ya que no forman parte de la propia acción narrativa del juego. De todas maneras cumplen, sin dudas, una función de colaboración o ayuda necesaria para la jugabilidad o la performance del sujeto jugador.

Visto así, aquello a lo que me refería cuando hablaba de abrir el campo de

juego cuando intentamos abordar el estudio de videojuegos desde diferentes perspectivas provenientes de diversos ámbitos disciplinarios como la narratología, la semiótica, la ludología, el game studies, la literatura, el cine, etc, nos permite conocer el abanico de potencialidades de los videojuegos para decir y hacer decir.

Vale aquí mencionar, que en esta misma sintonía, Pablo Molina en otro artículo publicado en esta misma Revista¹⁰, en el cual aborda, desde el marco teórico de la Semiosfera de Lotman y lo que el semiólogo define como mecanismo del enantiomorfismo, un más que interesante análisis del videojuego *Heavy Rain* del francés *David Cage*.

Para concluir, creo importante destacar que todas las propuestas teóricas y analíticas hasta aquí desarrolladas, las cuales evidencian esos otros diversos modos discursivos que el videojuego plantea, ofrecen nuevas propuestas discursivo/expresivas para ser aplicadas en otros campos de producción afines, como los del cine, la cineanimación, machinima, video, video-arte, instalaciones interactivas, etc.

Referencias:

- Bogost, I. (2010) *Persuasive games*. Cambridge: The MIT Press
- (2011) *How to do Things with videogames (Electronic Meditations)*. U.S.A University of Minnesota Press
- Callois, R. (1986) *Los juegos y los hombres*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Courtes, J. (1980) *Introducción a la semiótica narrativa y discursiva: Metodología y aplicación Estudio Preliminar A. J. Greimas*. Buenos Aires, Hachette.
- Frasca, G. (2009) Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación, Nº 7, Vol.1*, PP. 37-44. ISSN 1989-600X
- Galloway, A. R (2007) Acción del juego, cuatro momentos, *Nodo Jugabilidad*,

¹⁰ Se recomienda la lectura completa de [este artículo](#) ya que se trata de un texto en el que pueden percibirse búsquedas similares a las aquí desarrolladas.

arte, videojuegos y cultura. Artnodes 7. España: Revista electrónica impulsada por la Universitat Oberta de Catalunya. ISSN 1695-5951

Huizinga, J. (1968) *Homo Ludens*. Buenos Aires, Emecé Editores

Juul, J. (1999) *A clash between game and narrative: a thesis on computer game and interactive fiction*. Institute of Language of Literature, University of Copenhagen. Disponible [aquí](#).