

## **Temporada uno, episodio uno, pulsa Start. La serie de televisión como modelo para el videojuego, el caso de “Alan Wake”**

Bartolomé Fernández García

### **Introducción. Reducción de pantalla**

El objetivo de este estudio es analizar los posibles trasvases entre videojuegos y series de televisión, especialmente desde el segundo hacia el primero. De este modo analizaremos como los videojuegos se ven cada vez más influidos por las series de televisión, copiando sus estructuras y modos de representación. De este modo se inicia un traspaso desde el modelo imperante, es decir, videojuegos que tratan de imitar al *blockbuster* veraniego con abundancia de acción y emociones fuertes; hacia un nuevo escenario en el que el videojuego trata de imitar a las series de televisión, con estructuras más largas y seriadas.

Al hablar de trasvases entre el videojuego y otros medios, no nos referimos a meras adaptaciones de temas o argumentos. No hablamos aquí de las adaptaciones de una obra, perteneciente a un género, en un nuevo medio, no nos referimos a casos concretos de series de televisión que se han convertido en videojuegos, como por ejemplo el videojuego *Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds* (Eurocom, 2003), basado en la serie de televisión *Buffy, la cazavampiros* (*Buffy Vampire Slayer*, The WB 1997-2001, UPN 2001-2003). Lo interesante de esta evolución no es la traslación de temas o personajes, sino la aceptación de estructuras y modos del otro medio, de este modo el videojuego basado en la franquicia de *Buffy* no toma nada de la ficción televisiva, adaptándose al videojuego igual que lo ha hecho a otros formatos como el cómic, hecho estudiado por algunos investigadores: “relaciones de hipertextualidad externa, es decir, respecto a otros modos de representación, de forma que son abundantes las series basadas en películas, libros, obras teatrales, tebeos, videojuegos y hasta en anuncios” (Cascajosa Virino, 2003: 2).

Para ello tendremos en cuenta que nos referimos a una producción dentro de la cultura popular: “Produced by depersonalized representatatives of the collective, anonymous public and functioning to celebrate basic beliefs and values, their formulas might be regarded not only as popular or even elite art but also as *cultural ritual*—as a form of collective expression seemingly obsolete in an age of mass technology and a genuinely `silent majority’” (Schatz, 1981: 12). No buscamos encontrar las huellas de un autor o un movimiento concreto, sino elementos estructurales de la ficción televisiva dentro de la producción de videojuegos.

Podríamos resumir el estudio en el cambio de paradigma desde el actual cinematográfico, imperante en juegos como *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010) o *Halo 3* (Bungie, 2007), hacia otros juegos que se dirigen hacia un modelo más televisivo y episódico, como *Alone in the Dark* (Eden Games, 2008) o *Alan Wake* (Remedy, 2009). Este cambio aún no es definitivo e incluso podría no llegar a finalizarse, el modelo cinematográfico sigue siendo el imperante en

la industria del videojuego, mientras que la estructura de ficción televisiva es aún incipiente y no se ha aplicado más allá de varios videojuegos aislados.

### **Videojuego. Medio abierto**

El videojuego por si mismo no es más que un medio vacío, al igual que la literatura, el cómic o el cine, por lo que son las propias creaciones las que configuran su realización. Debido a esto debemos aclarar que para la realización de este estudio nos referiremos única y exclusivamente a juegos narrativos, entendidos en un aspecto muy general como juegos que cuentan una historia. Por ello sería necesario limitar el concepto de videojuego y definir cuales de ellos son narrativos, y por lo tanto son susceptibles de imitar el modelo de ficción televisiva.

Debemos tener cuidado con lo abierto y ambiguo del propio término videojuego, así por ejemplo una definición del mismo sería: “X is a videogame if it is an artifact in a visual digital medium, is intended as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of one or both of the following modes of engagement: rule and objective gameplay or interactive fiction” (Tavinor, 26). Como vemos en la definición de Tavinor, un videojuego se define como un objeto de entretenimiento digital que interactúa con el usuario. Evidentemente nos encontramos con el problema de que los simuladores son videojuegos, pero no tienen porque ser necesariamente narrativos. Pensemos por ejemplo en los simuladores de conducción, podemos encontrarnos con juegos como *Sega Rally Championship* (Sega, 1995), en el que el jugador se limita a ponerse a los mandos de un vehículo y competir contra otros jugadores, controlados por otros usuarios o por el propio juego. Incluso si retrocedemos un poco más podemos pensar en el famoso *Space Invaders* (Taito, 1978), en el cual el jugador tomaba los controles de una nave espacial y se limitaba a enfrentarse a hordas infinitas de alienígenas, en un enfrentamiento que podría ser tanto una escaramuza como una guerra interplanetaria, una repetición infinita sin principio ni final.

El videojuego es un campo abierto en el que entran en juego muchas variables: “Game design involves math and logic, aesthetics and storytelling, writing and communication, visual and audio design, human psychology and behavior, and understanding culture through art, entertainment, and popular media” (Zimmerman, 29). Y no necesariamente todas ellas deben participar en el mismo grado, como ya hemos explicado el videojuego puede existir sin tener la necesidad de contar una historia, sin narrar en el sentido básico del término. Por ejemplo desde el clásico *Pong* (Atari, 1972) hasta el moderno *Wii Sports* (Nintendo, 2006), la evolución entre ambos juegos es innegable a todos los niveles, desde la apariencia audiovisual del juego hasta la experiencia de juego, incluso su forma de consumo es diferente, pero la narración del juego es igual en las dos, casi mínima por no decir nula, todo se limita a golpear la pelota o no.

### **Videojuegos y Narrativa. Una historia jugable**

Debido a lo explicado, este estudio lo centraremos en los videojuegos narrativos, es decir, los que cuentan una historia. Nos limitamos en un primer momento a historias con un principio y un final, a historias con un desarrollo que muta con el tiempo y los acontecimientos. También

distinguiamos las obras desarrolladas dentro del mercado de la cultura popular, al margen de producciones de autor o experimentales, en este sentido nos referimos a autores u obras experimentales en el sentido plástico del medio, ya que estos son necesarios para la evolución del propio medio.

Al centrarnos en los videojuegos narrativos debemos distinguir entre los que tienen un mayor o menor peso narrativo. De esta forma podemos distinguir entre los juegos en los cuales la historia sobre la que se sustentan son una mera excusa y los juegos que realmente se valen de la historia para definirse, clasificándolos entre videojuegos de acción y videojuegos de aventura. En el primer grupo nos encontramos con un amplio ejemplo de videojuegos, al margen de los ya mencionados que carecen de argumento. Así por ejemplo podemos prestar atención a los juegos de lucha, con ejemplos como *Street Fighter* (Capcom, 1987), *Mortal Kombat* (Midway, 1992) o *Tekken* (Namco, 1995); estos juegos parecen presentar una historia aparente, ya sea vengar a un familiar, ganar un preciado torneo o incluso salvar al mundo; sin embargo tal argumento es una mera excusa para incluir diversos personajes o escenarios.

Dentro de este grupo de videojuegos de acción, formado por juegos con argumentos muy frágiles, podrían incluirse otros juegos como el clásico *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), perteneciente al género de plataformas, y el cual podría tener un argumento aparente: Mario es un fontanero que debe atravesar el Reino Champiñón para rescatar a la princesa Toadstool de las garras del malvado Bowser. Evidentemente es innegable que existe una narración en *Super Mario Bros.* susceptible de ser estudiada, pero en el sentido de argumento, o historia, el juego es insostenible. Al tomar el papel de Mario nos limitamos a superar diferentes desafíos que ponen a prueba nuestro ingenio y nuestra coordinación mano-ojo, pero el videojuego es totalmente disfrutable al margen de su trama. El hecho de que estos videojuegos puedan ser consumidos de forma satisfactoria al margen de su argumento nos da una idea de la profundidad de la misma. Esta estructura sigue viva hasta nuestros días en el mundo del videojuego: “Intro-Partida-Cinemática-Partida-Cinemática-Partida-Cinemática-FIN” (Escribano, 138), podemos ver como en muchos casos la historia es una mera excusa al principio y al fin del mismo, y sus variaciones son excusas para cambiar de escenario o personajes, los cambios no tienen lugar en la propia partida, sino en vídeos intermedios entre las fases, cinemáticas, que parecen tratar de cambiar elementos del universo del juego como excusa para introducir nuevos elementos.

Esta estructura suele servir para videojuegos con mucha acción, como por ejemplo el famoso *Gears of War* (Epic, 2006). Aunque este juego tiene una historia central, se desdibuja con suma facilidad, y al avanzar en el videojuego, la historia parece solo servir para cambiar de escenario y mostrar nuevos enemigos. En *Gears of War* manejamos a Marcus Fenix, un exmilitar que es devuelto al servicio para ayudar en la guerra contra los Locust, una raza de alienígenas, en el planeta Sera. Aunque la trama trata de contarnos algo de la historia de Marcus y un plan para acabar con los Locust de una vez por todas, realmente la acción termina devorando todo el juego. Las diversas fases en las que se divide el juego se limitan a mostrar diferentes escenarios con diferentes enemigos, ya luchemos contra insectos gigantes en el interior de los

túneles de los Locust, o nos enfrentemos a un general alienígena a bordo de un tren en marcha. La estructura narrativa del videojuego se limita a encerrar diversos tipos de acción en diferentes fases del juego.

Como podemos ver, el videojuego parte desde un punto de inicio hasta un final, con una línea argumental central que sirve de mero apoyo para encadenar una fase detrás de otra. Cuando Mario llega al castillo al final de una fase simplemente pasa a la siguiente, sirviendo de excusa para presentar un nuevo escenario con nuevos enemigos, por ejemplo pasar a un mundo subterráneo o a un mundo subacuático, pero la trama es la misma en la primera fase, la *fase a*, que en la última, la *fase z*, pudiendo haberse resuelto la trama al final de cualquier fase y teniendo el mismo resultado, Mario encuentra a la princesa.

Esta estructura de videojuego suele dejar todo el peso de la narración en escenas intermedias entre las diversas fases, normalmente suelen ser escenas de vídeo, *cut-scenes*, donde el jugador no toma el control directo del personaje, sino que se limita a ser un mero espectador momentáneo: “Many of the narrative elements in videogames are comprised of cut-scenes that are interspersed throughout the course of the game, explaining the level the player is engaged in, where they are going, or where they have come from” (Tavinor, 2009: 112). Estas escenas de vídeo son en muchos juegos la única información narrativa o argumental con la que cuenta el jugador, ya que algunos juegos incluso carecen de diálogos *in-game*, durante la partida, por lo que si queremos captar la historia del videojuego en cuestión, las *cut-scenes*, deben tenerse muy en cuenta: “Es entonces cuando la información pasa por nuestra retina e intentamos absorber has el último dato que se nos presenta para estar lo mejor preparados para el siguiente nivel” (Escribano, 2009: 138).

Estas inserciones entre fases de juego pueden ser desde largas escenas de vídeo, como en el caso de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Kojima Productions, 2008), que cuenta con más de 90 minutos de vídeo explicativo entre fases, hasta una reducción al mínimo, como el caso del videojuego *Alien Trilogy* (Probe Entertainment, 1995), ambientado en el universo creado a partir de la película *Alien* (Ridley Scott, 1979) y sus dos primeras secuelas, siendo la información entre fases un escueto texto con el supuesto objetivo de la fase, el cual puede ser obviado, limitándose el jugador a llegar al otro extremo del escenario matando a los aliens que se crucen en su camino.

Esta estructura es la que comúnmente se relaciona con los videojuegos en general, cuando un texto de ficción audiovisual, por ejemplo una película, está cargado de acción casi inconexa, se la suele definir como fuertemente influenciada por el videojuego. Evidentemente esta etiqueta es burda y carece de cualquier argumento coherente, sin embargo si es cierto que es una estructura aplicable a otros medios. Por ejemplo encontramos un perfecto ejemplo del uso del esquema de los videojuegos de estructura atómica en la película *Monstruoso* (*Cloverfield*, Matt Reeves, 2008), donde un monstruo gigante ataca la ciudad de Nueva York. La estructura narrativa de *Monstruoso* se divide en diversos escenarios independientes unidos por un leve hilo, un protagonista que trata de rescatar a la mujer de la que está enamorado. De este modo vamos

cambiando el escenario simplemente para asistir a diversos tipos de acción-peligro, desde las calles de Nueva York que están siendo bombardeadas, a los túneles del metro infectados de criaturas arácnidas hasta una batalla final entre el protagonista y el monstruo en Central Park, todas las escenas, o fases, están unidas por un pequeño momento de calma hasta que los personajes vuelven a ser lanzados a la acción, ya sea encontrando un hospital de campaña o un equipo de rescate con un helicóptero.

Por el otro lado nos encontramos con un desarrollo de los juegos que da mayor importancia a la narración. Quizás el origen de esta tendencia lo encontremos en las llamadas aventuras conversacionales, como por ejemplo *Zork I: The Great Underground Empire* (Infocom, 1980). Estos videojuegos se caracterizan porque todo su interfaz se limita a texto, el videojuego nos describía mediante texto la escena para que nosotros, también mediante texto, decidiásemos que hacer, por ejemplo el videojuego nos describe una habitación con una puerta, una ventana y una silla; a lo que podemos indicar tratar de abrir la puerta y que el juego nos diga que está cerrada, tratar de abrir la ventana y obtener la misma respuesta, hasta que escribimos que rompemos la ventana con la silla y podemos continuar la aventura. En estos juegos la narración es el eje central, casi único, del videojuego, resultando casi una obra literaria pura con pequeños huecos, ya que la acción no variará respecto a nuestras acciones, teniendo que encontrar la acción exacta para avanzar.

Estos juegos evolucionaron hasta las llamadas aventuras gráficas, videojuegos donde se desarrolla una historia que es en cierto sentido interpretada por el jugador, pudiendo ser desde un pirata patoso, *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990), hasta tomar el control de un grupo de cuatro personajes tratando de detener a un asesino en serie, *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). Realmente nos encontraríamos ante una trama sobre raíles en la que el jugador va solucionando situaciones, o puzzles, para poder avanzar, aunque se puede cambiar de escenario, incluso volviendo otra vez al mismo, así como volver a encontrarnos con los mismos personajes, la historia es una narración clásica lineal que nos lleva desde un inicio hasta un final, que puede ser único o variar según las decisiones tomadas por el jugador.

El videojuego de aventuras parte desde un punto inicial, y a partir de ahí el jugador va construyendo una historia con su juego, dicha historia se va narrando en tiempo real a medida que el jugador avanza. Con esta clasificación no queremos decir que el juego tenga un único final, aunque existen casos en los que el jugador termina llegando a un único destino, como *Broken Sword: The Shadow of the Templars* (Revolution Software, 1996), también existen muchos otros ejemplos en los que las decisiones del jugador van abriendo diversos caminos divergentes que pueden hacer que se llegue a un final u otro, encontramos un perfecto ejemplo de esto en el videojuego *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997), adaptación libre de la película homónima (Ridley Scott, 1982), en dicho juego tomamos el papel del detective de la policía Ray McCoy, y dependiendo de los actos que realicemos, el juego nos llevará en una u otra dirección, obteniendo diversos finales en base a nuestras acciones y decisiones.

Debido a que la propia historia se narra junto a las acciones del jugador, este tipo de juegos

suele reservar el uso de las *cut-scenes*, para momentos de acción o de énfasis dramático, así por ejemplo nos encontramos con ejemplos en juegos como *Runaway: A Road Adventure* (Péndulo Studios, 2001), una aventura gráfica con un transfondo de serie negra e historia de gánsters donde las *cut-scenes* se limitaban a mostrarnos escenas de acción como un combate o una persecución en coche.

La estructura lineal, tan propia de las aventuras gráficas, presenta un único texto cerrado y con una alta coherencia, el propio desarrollo de la historia es más importante que la propia jugabilidad. Estos juegos son disfrutables como un único texto desde el principio al final, normalmente se presentan como un todo lineal sin separaciones, y en el caso de que existan una estructura en episodios, es una separación mucho más cercana al concepto de acto del teatro que al de capítulo de serie televisivo.

Evidentemente estos dos esquemas son meramente explicativos, a partir de estas dos opciones básicas nos podemos encontrar una evolución del videojuego narrativo en dos vertientes, por un lado la atómica y por otro lado la lineal. Evidentemente ambas vertientes no son excluyentes y nos encontramos con infinidad de juegos que mezclan con mayor o menos soltura ambos géneros, siendo lo ideal en el videojuego una hibridación entre ambas, con el fin de dar al jugador una experiencia total, encontramos un ejemplo de esto en el videojuego *Bioshock* (Irrational Games, 2007), donde nos encontramos con un juego de acción en su jugabilidad, pero con una rica historia de fondo que se va construyendo a medida que el jugador va avanzando en el mismo, con el mérito añadido de que no existen *cut-scenes*, la totalidad de la trama del videojuego se explica dentro de la parte jugable del mismo.

### **Videojuego, cine y televisión. Copiando el éxito**

Con el paso del tiempo el videojuego de acción, con un fuerte uso de la estructura atómica, le fue ganando la partida al de aventura, con un gusto mayor por la estructura lineal, con el consiguiente desplazamiento de la narración hacia un marco secundario, primándose mucho más la jugabilidad y el acabado gráfico de un videojuego que su propia historia. Afortunadamente hoy día la balanza se ha equilibrado un poco y ambas realidades comparten importancia a la hora de catalogar la calidad de un juego (Frasca, 2009:43).

Sin embargo esta búsqueda de un juego equilibrado no se realizó en base a experimentar las posibilidades narrativas propias del videojuego, es decir, la creación de entornos vivos y mutables en los que el jugador pudiera crear su propia historia y desarrollarla a su gusto. Podemos encontrar varios ejemplos de esta línea evolutiva en casos como la saga *Los Sims*, cuya última entrega *Los Sims 3* (*The Sims 3*, Visceral Games, 2009), se configura como un simulador de vida total, en el que podemos tomar el control de uno o más personajes virtuales y guiarlos a través de su vida, desde su trabajo a sus vacaciones. Aunque *Los Sims 3* es un juego de incuestionable éxito económico, no es una tendencia mayoritaria en el mundo del videojuego narrativo.

En lugar de continuarse la investigación del propio medio, los videojuegos narrativos recurren

a historias cerradas, parasitando otros medios externos en los que buscar una legitimidad equiparable, en un primer momento se optó por la espectacularidad cinematográfica, que aún sigue vigente en el mundo del videojuego, y posteriormente se ha optado por la narración alargada de la ficción televisiva, un esquema narrativo que aún está dando sus primeros pasos en el mundo del videojuego.

Cuando se habla de una narración cinematográfica en el videojuego, dicha narración se suele referir más a la presentación de la acción que a la propia construcción de la trama o el desarrollo de los personajes. Así nos encontramos con ejemplos como los ya nombrados *Gears of War* o *Halo 3*, juegos que presentan una cuidada puesta en escena cinematográfica al servicio de una línea argumental muy simple, en este caso luchar en una guerra contra un enemigo alienígena. El videojuego sigue una única línea central que se adapta a diversas situaciones para generar momentos épicos e impactantes, al gusto del *blockbuster* de Hollywood. Nos encontramos con videojuegos que beben de textos cinematográficos como *Armageddon* (Michael Bay, 1998), una película que cuenta una única línea argumental desde un solo punto de vista, salvar al mundo del impacto de un meteorito, y generando toda su fuerza en la parte emocional de la película, no en la narrativa.

Esta unión de cine y videojuego se respalda aún más cuando el ocio electrónico trata de extender su promoción hacia el propio cine, hibridando su propia narrativa con el cine. Encontramos un ejemplo perfecto de esta técnica en los cortometrajes cinematográficos realizados para promocionar diversos títulos de la saga *Halo* (Escribano, 2009), ya que se crean pequeñas piezas cinematográficas que amplían la experiencia narrativa del videojuego, pero no mediante su juego *in-game*, sino mediante la ampliación de las *cut-scenes*, así nos encontramos con el ejemplo de *We are ODST* (Rupert Sanders, 2008), realizado para promocionar el juego *Halo 3: ODST* (Bungie, 2009), y donde nuevamente prima mucho más la acción emotiva que la inclusión de un argumento o una historia que contar. De este modo se trata de expandir la historia del videojuego fuera de su juego, complementando las propias escenas de vídeo, las *cut-scenes*, del juego.

Pero este uso de una estética cinematográfica no se limita solo al cine de acción, así nos encontramos con un videojuego como *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008), o *GTA IV*, al cual suele alabarse por su concepción cinematográfica, aunque dicho término sea, nuevamente, más aplicable en una dimensión estética que narrativa. El *GTA IV* es un juego de acción tipo *sandbox*, caja de arena, lo que quiere decir que el jugador se encuentra en un gran escenario abierto en el que poder elegir que misiones hacer. Aunque aparentemente esta estructura no se parece a la clásica de un juego de acción, lo cierto es que es igual, salvo que las distintas fases ya no se encuentran dispuestas una detrás de otra, sino que el jugador tiene a su disposición, y de forma simultánea, varias elegibles. En *GTA IV* nos ponemos al mando de Niko Bellic, un exmilitar Serbio que llega a Liberty City, recreación de Nueva York en el juego, en busca del sueño americano, aunque el juego tiene un argumento mucho más rudimentario, ya que Niko Bellic se limitará a protagonizar una escalada en el submundo criminal de Liberty City. La

fuerza narrativa de *GTA IV* no se consigue mediante una compleja narración, sino mediante la repetición constante de elementos, la dinámica del videojuego se resume en matar a un objetivo, o desplazarse de un punto a otro del mapa, pudiéndose complicar la misión si el objetivo es móvil o si el jugador cuenta con un tiempo límite para conseguir el éxito en la misión.

Esta depredación del cine por parte del videojuego podría entenderse debido a la gran aceptación que el público tiene del cine como producto de entretenimiento definitivo, con lo cual el videojuego trataría de conseguir parte de ese crédito. Sin embargo, el consumo de cultura popular está dando un viraje desde el modelo cinematográfico hacia el modelo de la ficción televisiva, es decir, que la serie de televisión está tomando el papel del *blockbuster* en el imaginario colectivo, reconociéndose como el principal objeto de consumo de la cultura popular, o al menos con un índice mayor de calidad.

Este cambio de paradigma es debido a la favorable situación que está viviendo la ficción televisiva, la cual está viviendo su segunda edad dorada (Cascajosa Virino, 2005), de este modo son las series de televisión, como *Perdidos* (*Lost*, ABC, 2004-2010), *Bajo escucha* (*The Wire*, HBO, 2002-2008), o la actual *Breaking Bad* (AMC, 2008-) las que atraen la atención del público y la crítica, por lo que es lógico que la industria del videojuego trate de investigar y extraer ideas de dicha industria.

Aquí debemos resaltar que esta nueva época dorada de la televisión está protagonizada por una ficción televisiva seriada, contraria a la ficción televisada episódica (2005). La ficción episódica estaría compuesta por las series que mantienen un marco de referencia común en el que cada episodio muestra pequeños cambios, también son conocidas como series procedimentales, suelen ser series ligadas a una profesión, como policías o médicos. Las series episódicas permiten un visionado más relajado que incluso permite no ver algún capítulo, ya que lo ocurrido en un capítulo no tendrá demasiada repercusión en los posteriores, de forma parecida a como funcionan los videojuegos que siguen el esquema de juego de acción atómica. Mientras que las series de televisión seriadas muestran una progresión más larga, una evolución más compleja, algo que aún es un terreno casi virgen en el marco de los videojuegos.

Si prestamos atención a una serie episódica como *Numb3rs* (CBS, 2005-2010), observamos que tras presentarnos el marco de referencia, un agente del FBI que resuelve los casos con la ayuda de su hermano matemático, la mayoría de los episodios sigue una progresión parecida. Sería casi posible visionar cualquier episodio de la serie sin mayores problemas, del mismo modo que una vez conocida la dinámica del *Super Mario Bros.* sería posible jugar cualquier nivel sin ningún repercusión por desconocer lo que acontecía en la fase anterior. Aunque es innegable que cualquier episodio de una serie episódica tiene más carga narrativa que cualquier fase de un juego de acción atómica, ambos textos funcionan a un nivel parecido, marcando una pauta inicial y después rehaciendo una y otra vez la misma estructura.

Por el contrario las ficciones televisivas de estructura seriada dan al espectador cambio y evolución donde las episódicas dan repetición. Por ejemplo es difícil seguir una serie como



*Sons of Anarchy* (FX, 2008-) saltándose algún episodio, la serie trata la vida de una banda de motoristas en California, la cual se dedica a actividades ilegales como el tráfico de armas. Sin embargo esta serie no se limita a contar un acontecimiento concreto en cada capítulo, sino que a través de una temporada construye una historia que se relaciona con la siguiente, ocurriendo ciertos hechos en un capítulo concreto que hacen referencia a acontecimientos ocurridos hace varios capítulos, o incluso en temporadas anteriores. Estas series se diferencian de las episódicas gracias a la gran trama general, pero al mismo tiempo se diferencian de una única historia cinematográfica debido a que cada capítulo puede contar una o varias pequeñas historias, las cuales pueden añadir profundidad al universo de la serie, lo que permite muchas más líneas de desarrollo narrativo.

Si pensamos por ejemplo en un videojuego *mainstream* actual con fuerte carga narrativa, como podría ser *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal, 2009), en el que tomamos el papel de Desmond Miles, un joven capaz de vivir las vidas pasadas de sus antepasados gracias a la tecnología. En dicho juego vemos que aunque la trama esté separada en distintas fases, estas no llegan tener suficiente entidad como para considerarse capítulos independientes, episodios dentro de una serie, debido a que su forma de escritura se asemeja más a una película que a una serie de televisión. Los diversos niveles del juego responden más a secuencias de una película que a capítulos independientes interconectados.

Quizás el primer intento de hibridar un videojuego y una serie de televisión lo encontramos en *Alone in the Dark*, una puesta al día por parte de Eden Games de la franquicia de Infogrames. El caso de *Alone in the Dark* puede considerarse paradigmático pues parece que trata más de trasladar la experiencia de visionar una serie en DVD que la de ver una serie dividida en episodios. La historia de *Alone in the Dark* nos coloca en la piel de Edward, un hombre que despierta con amnesia en un edificio de Nueva York, un hombre que no sabe quién es y que descubre que a punto de ser asesinado, solo para ser salvado en el último momento por una extraña presencia oscura. Es entonces cuando comienza la aventura, en un intento por descubrir quién es Edward y de paso evitar un temible mal ancestral que ha despertado en Central Park. Como hemos dicho, *Alone in The Dark* trata de parecerse a una serie de televisión, sin embargo sus fases recuerdan demasiado a la estructura clásica cinematográfica, carecen de unidad individual y su separación responde más a la clasificación por escenarios que a un desarrollo propio, así como las fases extraídas del juego matriz no consiguen aguantarse como textos individuales pertenecientes a un texto superior.

Donde si recuerda inequívocamente *Alone in the Dark* a una serie de televisión es en su planteamiento, ya que todas las fases están precedidas de un resumen en vídeo de lo ocurrido en las fases precedentes del juego, comenzando con: "Anteriormente en *Alone in the Dark*...". Del mismo modo que el menú del juego recuerda al menú de navegación de un DVD, incluida una opción de avance rápido que nos permite saltarnos partes del juego y avanzar hacia delante. Por lo que la semejanza del videojuego con una serie de televisión es más plástica que narrativa, aunque sin duda es un punto de partida interesante en la hibridación de videojuegos

y series de televisión.

### **Alan Wake. El episodio como centro del juego**

Alan Wake puede catalogarse como el momento inicial de hibridación total entre el videojuego y la serie de televisión, más allá del mero ejercicio plástico de *Alone in the dark*. *Alan Wake* recoge por primera vez la estructura y la construcción narrativa de una serie de televisión para acercarla al videojuego.

El videojuego Alan Wake fue desarrollado por la empresa finlandesa Remedy, siendo el primer trabajo de la compañía tras sus dos entregas de la saga protagonizada por el policía Max Payne, con los juegos *Max Payne* (2001) y *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003), ambos un éxito de crítica. Remedy, y su guionista Sam Lake, siempre se han caracterizado por realizar juegos con una alta autoconsciencia como productos de consumo dentro de la cultura de masas, creando conexiones con otros textos y otros medios, desde una perspectiva adulta y cargada de un profundo humor negro.

Por ejemplo los dos juegos de Max Payne nos muestran una actualización de la serie negra que bebe directamente de referentes como la película *El último boy scout* (Tony Scott, 1991) o la saga de cómics de Frank Miller ambientados en la ciudad ficticia de Sin City. *Max Payne* es un relato adulto que nos cuenta el viaje vengativo de un policía encubierto que literalmente no tiene nada que perder, el juego sigue una única línea temporal dividiendo la información que se le da al jugador entre la propia acción *in-game* del juego y las *cut-scenes*, que en este caso están realizadas con viñetas de cómic en lugar de con vídeos. Sin embargo la trama de *Max Payne* esta dividida en diversos actos, no capítulos, y los cambios de fase responden más a cambios de escenarios que a un nuevo texto en el juego.

A diferencia de los dos juegos anteriores de Remedy, *Alan Wake* si presenta una fuerte estructura argumental única pero divisible en capítulos individuales autónomos, exactamente como si se tratara de una serie de televisión. *Alan Wake* cuenta la historia de Alan Wake, un famoso escritor de serie negra que se retira al pequeño pueblo de Bright Falls en el Estado de Washington, al noroeste de Estados Unidos. Desgraciadamente Bright Falls no es el idílico pueblo que pudiera parecer, una extraña presencia parece haber hecho con el control de la zona, y Alan Wake deberá luchar por sobrevivir y encontrar a su esposa desaparecida.

En el terreno de la jugabilidad, *Alan Wake* no es un juego demasiado notable, sin duda funciona a la perfección pero es bastante simple, diferenciando la acción entre la que ocurre a la luz del sol, básicamente exploración e investigación, y la que ocurre al caer la noche, pasando al género del *survival horror*, momentos en los que Alan Wake deberá huir y enfrentarse a extrañas sombras, personas poseídas por la presencia oscura. En el terreno de la exploración el juego se limita a permitir al jugador pasearse por diversos escenarios y hablar con algunos personajes, realizando acciones bastante simples. En el terreno de la acción *Alan Wake* se aleja bastante de un juego complejo, la variedad de los enemigos es nula, limitándose a personas y objetos poseídos por la presencia oscura, mayormente personas, bandadas de pájaros, algunos objetos

como muebles, y en algunas ocasiones contadas algo más grande, como una cosechadora; del mismo modo los elementos para enfrentarse a los enemigos no son muy numerosos, limitándose a una linterna, ya que los enemigos se destruyen con la luz; una pistola, una escopeta, un rifle de caza y bengalas. Toda la acción se limita a disparar, tratar de debilitar a los enemigos y huir.

Sin embargo *Alan Wake* es un juego notablemente atractivo y que es capaz de mantener al jugador pegado al asiento, algo que consigue de la misma manera que las series de televisión, con su historia y sus personajes. Los personajes de *Alan Wake* son ricos y profundos, desde el propio Alan, un personaje lleno de claroscuros, a su agente literario y mejor amigo Barry, un perfecto secundario que da el contra punto a Alan Wake. Del mismo modo el enemigo a batir no es un monstruo repetido hasta la saciedad, la presencia oscura, que se presenta bajo la forma de Barbara Jagger, una extraña y enigmática mujer, es un mal primigenio del que el jugador va averiguando pequeños detalles poco a poco, de este modo la victoria final no se alcanza al eliminar a un monstruo en un combate de gran dificultad, más bien se da con la resolución de un enigma, con la comprensión de una verdad.

Pero el principal acierto de *Alan Wake*, a parte del cuidado guión de Sam Lake, es la estructura en la que se presenta la historia, un armazón tan fuerte y coherente que es capaz de capturar la atención manteniendo unos pocos elementos pero sin repetirlos de manera mecánica. *Alan Wake* funciona a dos niveles, en un primer nivel nos encontramos con la historia general de todo el juego, la odisea de Alan por llegar al fondo del misterio, sin embargo el juego está estructurado en seis fases que aunque funcionan como un todo mantienen una estructura independiente que las hace funcionar como capítulos dentro de una serie.

De esta manera la primera fase, el primer episodio, *Pesadillas*, funciona como una presentación de los personajes, es una fase en la que conocemos a Alan y a su esposa Alice, se nos presenta el pueblo de Bright Falls y asistimos al primer hecho traumático que nos hace intuir que no todo marcha bien. Después cada fase hace avanzar la trama, pero al mismo tiempo funciona de forma independiente, así el episodio dos, *Poseídos*, gira sobre las llamadas de un extraño que comunica a Alan que tiene secuestrada a Alice, el episodio transcurre por el parque nacional de Elderwood, cercano a Bright Falls, donde Alan protagoniza una carrera contrarreloj para saber que le ha sucedido a su esposa.

Del mismo modo el episodio cinco, *La verdad*, continúa la historia, pero está presentado desde el principio como una ruptura en la línea general, en el mismo vemos como Alan Wake se despierta en el *Cauldron Lake Lodge*, un retiro para artistas bloqueados regentado por el Doctor Hartman, el cual le comunica a Alan Wake que todo lo que le ha ocurrido hasta entonces han sido imaginaciones, y que su esposa Alice realmente murió en un accidente provocado por él. Todo el argumento del episodio cinco gira en torno a la duda de si los hechos anteriores eran ciertos o no, aunque se da información sobre la historia general del juego, nos centraremos en saber que hay de verdad en los recuerdos de Alan y que es realmente el retiro para artistas del Doctor Hartman. Sin ninguna duda la estructura de *Alan Wake* es la estructura de una serie de televisión, en entrevistas al propio guionista del juego, Sam Lake se ha referido a *Alan Wake*

como la primera temporada de una serie, un texto más grande que deberá ir creciendo con videojuegos, temporadas, sucesivas.

Pero no solo nos encontramos con una relación entre videojuego y serie de televisión en la estructura del juego. Los propios temas del videojuego *Alan Wake* beben de fuentes televisivas. Podemos remarcar diversos paralelismos entre *Alan Wake* y algunas series actuales como *Perdidos (Lost)*, ABC, 2004-2010), como el uso del espacio y el tiempo, como por ejemplo con el uso de *flashbacks* para explicar hechos anteriores. Pero la relación entre el videojuego y las series de televisión es más profunda, así, aunque Sam Lake haya reconocido a Stephen King como la mayor influencia en la trama del juego, es indudable que *Alan Wake* debe mucho en su concepción a la teleserie *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991), ya que ambas están ambientadas en un pequeño pueblo rural del Estado de Washington, en un escenario de terror latente donde lo sobrenatural se intuye más que se hace patente.

Incluso en un terreno más externo nos encontramos conexiones con el mundo de las series de televisión, así por ejemplo a lo largo del juego nos podemos encontrar con varios televisores, los cuales si son activados por el jugador nos muestran un pequeño vídeo, cada televisor nos enseña un capítulo de una serie ficticia titulada *Night Springs*. A lo largo del juego se hacen varias referencias a *Night Springs*, serie en la que supuestamente trabajó como guionista Alan Wake, y que claramente es un homenaje a la serie de los años sesenta del siglo pasado *En los límites de la realidad (The Twilight Zone)*, CBS, 1959-1964), una serie de ciencia-ficción y terror que ha contado con varias revisiones y puestas al día. *Night Springs* simula la estructura de *En los límites de la realidad*, con un *opening* parecido y una voz en *off* que introduce el episodio y lo cierra con una moraleja.

Pero incluso la promoción del videojuego *Alan Wake* se realizó tratando de acercar el juego a las series de televisión. Del mismo modo que ya hemos comentado que es común realizar cortos cinematográficos para promocionar algunos videojuegos, para la promoción de *Alan Wake* se produjo una pequeña serie. La serie en cuestión constaba de seis capítulos de unos cinco minutos de duración y se titulaba igual que el pueblo donde sucede el videojuego, *Bright Falls* (Xbox Live, 2010), dirigidos los seis por Phillip Van. La serie cuenta la historia de Jake Fischer (Christopher Forsyth) un periodista que llega Bright Falls para entrevistar al Doctor Hartman, que acaba de escribir un libro. La pequeña serie sigue el mismo concepto que el videojuego, mostrando una atmósfera inquietante y asfixiante, donde la presencia oscura presente en Bright Falls va poco a poco engullendo a Jake Fischer hasta hacerlo desaparecer en la oscuridad poco antes de que Alan Wake llegue a Bright Falls.

## Conclusiones

Aún es pronto para saber si la depredación de los modos de la serie de televisión llegarán a implantarse a mayor nivel dentro de la producción de videojuego o si todo quedará en una mera anécdota. Quizás los nuevos modos de distribución de los videojuegos, basando en la descarga digital en lugar de la venta en un formato físico, hagan más atractiva esta estructura, lo que

permitiría vender los juegos por capítulos, lo que obligaría a las desarrolladoras a realizar capítulos lo suficientemente buenos como para funcionar de forma independiente, pero dentro de una estructura mayor que invitara a seguir jugando a los episodios posteriores.

De momento podemos decir que *Alan Wake* es un perfecto ejemplo de la hibridación entre serie de televisión y videojuego, y además funciona perfectamente como un juego de ocio electrónico, lo que demuestra que el modelo es aprovechable y explotable. Ahora deberemos esperar a ver si Remedy se decide a lanzar una segunda temporada de *Alan Wake* y si alguna otra desarrolladora se atreve a copiar el modelo y expandirlo.

### Referencias bibliográficas

- Carroll, Noël (1990): *The philosophy of horror or paradoxes of the heart*. London, Routledge
- Cascajosa Virino, Concepción Carmen (2003): “Procesos de hipertextualidad en la ficción televisiva norteamericana”, en *Área Abierta*, nº 5, Marzo 2003, pp. 1-12
- Cascajosa Virino, Concepción Carmen (2005): “Por un drama de calidad en la televisión: la segunda edad dorada de la televisión norteamericana”, en *Comunicar*, nº 25, vol. 2.
- Escribano, Flavio (2009): “We are ODST, Land Fall y Distrito 9. Videojuego, cine y equidistancias”, en *Comunicación*, nº 7, vol. 1, año 2009, pp. 134-140
- Frasca, Gonzalo (1999): *Narratology meets Ludology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*. Consultado en internet (12/12/2010): <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Frasca, Gonzalo (2009): “Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción”, en *Comunicación*, nº 7, vol. 1, año 2009, pp. 37-44
- Juul, Jesper (2001): *Games Telling stories?*. Consultado en internet (12/12/2010): <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Schatz, Thomas (1981): *Hollywood Genres*. New York, Random House
- Tavinor, Grant (2009): *The art of videogames*. Chichester, Wiley-Blackwell.
- Tosca, Susana (2009): “¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos”, en *Comunicación*, nº 7, vol. 1, año 2009, pp. 37-44
- Zimmerman, Eric (2009): “Game Literacy. Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century”, en PERRON, Bernad, y WOLF, Mark J. P. (eds.): *The Video Game Theory Reader 2*. New York, Routledge, pp. 23-31