



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado

Aproximación teórica a la narrativa  
en los videojuegos.  
Héroes y Villanos en *Portal*

Autor

Eduardo Gómez Pueyo

Directora

Maite Gobantes Bilbao

Facultad de Filosofía y Letras  
2017/2018

RESUMEN	2
1. INTRODUCCIÓN	3
2. PERSPECTIVAS DEL ESTUDIO DEL VIDEOJUEGO	5
2.1. El videojuego como objeto cultural: breve historia	5
2.2. Perspectivas de estudio	6
2.2.1. Narratología	6
2.2.2. Ludología	8
2.2.1. Cierre del debate	11
3. TEORÍAS NARRATIVAS DE ARISTÓTELES A DOLEZEL	13
3.1. Aristóteles: Poética y mimesis	13
3.2. Teorías contemporáneas	15
3.2.1. Vladimir Propp: las funciones en el relato	15
3.2.2. Paul Ricoeur: el concepto de trama	17
3.2.3. .Lubomír Doležel: los mundos posibles	19
4. VIDEOJUEGO: JUGADOR Y PERSONAJES	22
4.1. Construcción de personajes: Héroes, Villanos y Neutros	22
4.2. La motivación del jugador	26
4.3. La identificación	27
4.4 La emoción	29
5. ANÁLISIS DE CASO: PORTAL 2	32
5.1 Introducción al objeto de estudio	32
5.1.1 Personajes en <i>Portal</i>	33
5.1.2 La historia de <i>Portal</i>	34
5.1.3 Funciones de los personajes en <i>Portal</i> y su relación	35
5.2. Personajes en <i>Portal 2</i>	36
5.3. La historia de <i>Portal 2</i>	37
5.3. Identificación con el personaje: Chell no es un cascarón vacío	40
5.4. Funciones y relaciones de los personajes	41
5.4.1. Chell: Sujeto de pruebas	41
5.4.2. Wheatley: la esfera de atontamiento	41
5.4.3. GLaDOS: Genetic Lifeform and Disk Operating System	42
5.5. Motivación y emoción: el cubo de compañía	43
CONCLUSIONES	46
BIBLIOGRAFÍA	49

## RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado aborda el videojuego como objeto cultural, poniendo énfasis en el aspecto narrativo y la situación del jugador dentro de la obra. Para ello, primero se buscará el origen del videojuego como objeto cultural, se realizará una aproximación a algunas de las principales teorías narrativas y se intentará definir el papel del jugador dentro de un videojuego en lo que respecta a la emoción, identificación y motivación. El objeto de estudio escogido es el videojuego *Portal 2*, en el que se busca aplicar un modelo de análisis basado en el marco teórico establecido previamente.

Palabras clave: videojuego, narrativa, jugador, *Game Studies*, *Portal*

# 1. INTRODUCCIÓN

‘Insert Coin’. Estas palabras dieron la bienvenida a una generación que entró en contacto con los videojuegos a través de las máquinas recreativas. Salones con humo artificial, interminables colas en las nuevas máquinas, chavales corriendo por todos lados, y un sonido en 8 bits que saturaba el ambiente. Desde que se instaló *Pong* en *Andy Capp’s* en 1972 los videojuegos no han dejado de experimentar cambios constantes: la crisis de la industria en 1983, las consolas domésticas, la guerra entre *Sega* y *Nintendo*, la aparición de los dispositivos portátiles y ahora juegos para móviles. Los videojuegos se han consolidado en la actualidad como un fenómeno de masas, una industria con millones de jugadores en todo el mundo.

Sin embargo, también han sabido captar la atención académica. En 2001, Espen Aarseth lanzó la revista *Game Studies*, nombre con el que también se conoce la perspectiva científica que aborda el estudio de los videojuegos. Diferentes perspectivas han abordado los juegos como objeto cultural: E. Provenzo, M. Kinder o Chris Crawford comenzaron con una aproximación al diseño de videojuegos (Pérez Latorre, 2010: 17); otros autores como Frasca, Jenkins, Murray o Juul investigaron los videojuegos desde las perspectivas de la narratología y la ludología. Los videojuegos son objetos de estudio tan interesantes porque se trata de textos en los que los jugadores intervienen, añadiendo así un mayor número de posibles interpretaciones.

El presente Trabajo de Fin de Grado se enmarca dentro del grado de Periodismo, y podría parecer a simple vista que la vinculación entre la temática escogida y la titulación no es próxima. Sin embargo, el plan de estudios incluye asignaturas que abordan la ‘comunicación’ como elemento central, lo que nos permite, en sentido amplio, abordar el videojuego como objeto cultural. El objetivo con el que parte el presente trabajo es entender el videojuego desde una perspectiva narrativa y teniendo en cuenta la implicación del jugador en la obra.

El trabajo se divide en cuatro bloques. Los tres primeros buscan la creación de un marco teórico que se aplica en el último a través de un análisis de caso.

El marco teórico comienza con una búsqueda para comprender el origen del juego como objeto cultural y la creación de los *Game Studies*, así como el debate inicial entre dos perspectivas de estudio: la ludología y la narratología. Le sigue un bloque que tiene como objetivo poner en relación algunas de las teorías narrativas históricas más importantes con los

videojuegos como objetos culturales, y más en concreto, como textos. Comenzamos el recorrido en la *Poética de Aristóteles*, para detenernos posteriormente en Propp (1985), Ricoeur (2000) y Doležel (1999). Finalmente el marco teórico se completa con una aproximación a la figura del jugador y el papel que desempeña dentro de los videojuegos. Para ello, se buscará determinar cuál es el proceso de creación de personajes, qué es lo que motiva al jugador, así como la emoción e identificación que los videojuegos pueden despertar en él.

Una vez establecido el marco teórico, el cuarto y último bloque que compone el presente trabajo es un análisis de caso sobre el videojuego *Portal 2* (*Valve Corporation*, 2012). Como objeto de estudio ya ha sido abordado anteriormente por autores como Planells de la Maza (2015), quien aplicó su teoría sobre los mundos ficcionales para explorar los puzles del juego como mundos posibles; Ramírez Moreno (2012), que exploró el mundo del personaje principal Chell; y Eva Cid (2016), quien elaboró un extenso recorrido por el mundo donde se desarrollan los dos juegos. Para realizar el análisis se desarrolla un modelo basado en el marco teórico anterior:

- Se buscará crear modelos que permitan caracterizar al personaje en los arquetipos clásicos más conocidos: ‘héroe’ y ‘villano’.
- Se intentará confirmar si las acciones que realizan los personajes así como las relaciones que desarrollan entre ellos son determinantes en su función en el relato.
- Se pretende examinar la emoción, identificación y motivación del jugador a través de la experiencia de juego que ofrezca el objeto de estudio, con el fin de determinar la importancia de estos elementos en la obra y la implicación del jugador en ella.

Antes de abordar el objeto de estudio, *Portal 2*, se procederá, para una mejor comprensión, explicar la obra previa, *Portal*.

## 2. PERSPECTIVAS DEL ESTUDIO DEL VIDEOJUEGO

En el presente capítulo vamos a abordar, por un lado, la historia de los videojuegos como objeto cultural; y, por otro, el debate que se produjo –desde su consideración como objeto de estudio– entre la narratología y la ludología, como visiones opuestas, y el fin del debate.

### 2.1. El videojuego como objeto cultural: breve historia

Se puede situar el comienzo de los videojuegos comerciales con *Pong* (Atari, 1972) un videojuego que emulaba una partida de tenis de mesa. A través de tres figuras geométricas, dos rectángulos que serían las palas (jugadores) y un cuadrado como pelota, se creaba la sensación de juego. (Pérez Latorre, 2010).

Sin embargo, como afirma Trenta, la evolución de la aparición de un fenómeno de masas como los videojuegos no puede entenderse si no se tienen en cuenta las causas que los motivaron. En este caso, señala que los videojuegos “son el resultado del estudio y los experimentos aislados de diversos científicos y técnicos sin ninguna relación entre ellos” (2012: 4). Como menciona Trenta, estos proyectos no surgieron entonces con propósitos lúdicos, sino como demostraciones técnicas de avances científicos, trazando así la historia de los antecedentes del videojuego hasta pocos años después de la Segunda Guerra Mundial.

En 1947, T. Goldsmith Jr. y E. Ray Mann patentaron la idea de un simulador de misiles en un dispositivo de rayos catódicos. Años más tarde, en 1952 y como un proyecto de tesis doctoral, Alexander S. Douglas creó un ‘Tres en Raya’ electrónico. Pero, sin duda, el precursor más directo de *Pong* es el conocido como *Tennis for Two* (1958), desarrollado por William Higginbotham como un dispositivo de entretenimiento que permitiera aligerar las visitas al Laboratorio del museo de Brookhaven (Pérez Latorre, 2010; Trenta, 2012)

De esta manera, los videojuegos fueron evolucionando de pruebas técnicas hasta convertirse en los dispositivos actuales. A pesar de esto, es conveniente señalar las diferencias con otros productos culturales con los que suele ser comparado: el cine o la lectura. Frasca señala que el (video)juego se interpreta en dos planos:

Por un lado, una interpretación semiótica en el sentido más tradicional, donde el juego se emparenta con disciplinas como la lectura, el cine, la música o la escultura. Otro plano de interpretación sobre el valor significativo de los juegos

es el que Espen Aarseth llama ‘ergódico’ y tiene que ver con la manipulación física de los objetos involucrados. (Frasca, 2009: 38)

Lo que señala también Frasca es que la segunda parte no ha sido objeto de estudio de forma tradicional porque el juego como disciplina “ha sido un paria en el mundo de la teoría y la academia”. Por tanto, la riqueza del juego radica en que, como otros signos tradicionales, posee múltiples interpretaciones, pero su faceta ‘ergódica’ también les atribuye múltiples manipulaciones. “Es decir, cualquier estado particular de un juego es de por sí polisémico y abierto a la interpretación. Pero ese estado puede además ser modificado por los jugadores de acuerdo a las reglas preestablecidas” (Frasca, 2009: 38).

## 2.2. Perspectivas de estudio

### 2.2.1. Narratología

Desde la aparición de los primeros grandes títulos comerciales, como *Pong* en 1972, se estableció un debate sobre el estatuto de los juegos: debían responder a tendencias narrativas o ser elementos de uso lúdico. Estas cuestiones se extendieron hasta comienzos del siglo XXI cuando se consolidó la disciplina de los *Game Studies* con la publicación homónima dirigida por Espen Aarseth. En esta publicación se comenzaron a acercar posturas entre los que defendían que los videojuegos como entidades narrativas y los que apostaban por su carácter lúdico.

Comencemos por intentar entender los términos del debate. El primer término que vamos a abordar es el de ‘narratología’. La persona que se encarga de su estudio es el ‘narratólogo’ [*narratologist*]: “un estudioso que, o bien reivindica que los juegos están conectados íntimamente con la narrativa y/o que deberían ser analizados al menos en parte, a través de la narratología.” (Frasca, 2003: 1)

Aquí nos encontramos con el primer elemento ambiguo, ya que la definición de ‘narratólogo’ cambia si nos introducimos en las humanidades, porque entonces pasa a describir a un erudito que estudia las teorías narrativas sin tener en cuenta el medio de representación. Así, como señala Frasca (2003) tenemos un problema ya que el mismo término nos sirve para representar dos realidades diferentes.

Jenkins (2004) sitúa su postura en el debate explicando cómo la forma en que los juegos cuentan historias puede discurrir hacia el modo en el que los jugadores recrean un evento

narrativo –interactividad– o lo presencian. De esta forma, y como señala Jenkins, son los objetivos del juego o los incidentes localizados los que hacen avanzar la narración.

Como señala Frasca (1999), los juegos no se asumieron como un objeto de estudio a diferencia de otros elementos, la narrativa, en este caso. Por este motivo, los que se han dedicado a su estudio representan diferentes disciplinas, de forma muy fragmentada y, en ocasiones, subdesarrollada.

Frasca también recoge las palabras de Aarseth, que originó el término ergódico, y que exponía: “Proclamar que no hay diferencia entre los juegos y las narrativas es ignorar las cualidades esenciales de ambas categorías. La diferencia todavía no está bien definida, y hay una superposición entre las dos” (Aarseth, en Frasca, 1999: web).

En la argumentación de Frasca se introduce un nuevo elemento a tener en cuenta, aunque no sin dificultades. En inglés, el juego se puede denominar con *play* y con *game*, el primero orientado al ámbito infantil, y el segundo, más adulto. De esta manera se pueden establecer diferencias. En el caso de *play* los límites están en que el jugador puede empezar, acabar o cambiar de actividad cuando desee. El juego, por otro lado, tiene unas normas definidas, tiempo y espacio concretos. (Frasca, 1999).

Al establecer estas reglas, podemos encontrarnos con juegos en los que se puede perder, pero nunca ganar. Frasca destaca *Sim City* (Maxis, 1999) como un ejemplo en el que el jugador puede proponerse el objetivo que desee, pero no tiene reglas que le indiquen cómo obtener la victoria.

Esto ocurre porque en los videojuegos, a diferencia de las narrativas tradicionales, el desarrollador permite que el jugador interactúe de determinada manera con determinados objetos, los que él desee, y de esta manera, lo que hace es construir un espacio jugable (Jenkins, 2004). Ese espacio jugable estará relacionado con el espacio narrativo.

Según Jenkins (2004), si los desarrolladores de videojuegos implementan la capacidad de contar historias de manera ambiental, a través del entorno, entonces se puede crear un efecto de inmersión mucho más poderoso en el jugador, a partir del conocimiento previo de este sobre las condiciones del mundo. Define cuatro maneras en la que contar historias a través del entorno elabora unas precondiciones para una inmersión narrativa: “las historias espaciales pueden evocar asociaciones narrativas pre-existentes; pueden proporcionar una puesta en escena donde los eventos narrativos son representados; pueden enlazar información

narrativa dentro de la puesta en escena; o pueden proporcionar los recursos para crear narrativas emergentes” (Jenkins, 2004: web).

Otro de los elementos que se introducen en el debate es la figura del jugador. Por un lado, podemos entender que en un videojuego de acción, si grabamos las diferentes secuencias, podremos tener un trabajo narrativo. Pero esta afirmación implica que los jugadores son observadores pasivos, algo imposible para el desarrollo del juego (Frasca, 1999)

Atendiendo a Kelly (2011), dentro de un juego nos encontramos con los ‘muñecos’ y los personajes. Los primeros hacen referencia a cualquier tipo de presencia sobre la que el jugador puede ejercer un control directo. El segundo son las entidades que el jugador no controla, pero con las que puede interaccionar. Además, los ‘muñecos’ se pueden convertir en personajes cuando el jugador pierde el control sobre ellos, por ejemplo, durante una secuencia cinematográfica.

Esto impone un problema narrativo. La posibilidad de controlar un personaje puede hacer que el jugador no se comporte de acuerdo a cómo se ha descrito narrativamente. Para aclarar este concepto, un ejemplo claro sería un personaje con un trasfondo pacifista, pero mientras está bajo el control del jugador tiene la posibilidad de controlar armas y comportarse de forma violenta (Frasca, 1999).

Estos problemas pueden tener la causa en lo que expone José Altozano (2017) sobre la creación de las historias en los videojuegos. Recupera las palabras de James Leach, guionista de videojuegos: “Cuando se crea un videojuego, el guión no suele venir en primer lugar. Es normal que haya *storyboards* y planos, y por tanto, el deber del guionista es poner palabras en una escena que ya existe” (Altozano, 2017: 226). Esto se traduce en que las personas que trabajan en la historia parten con mecánicas o partes jugables ya propuestas, y lo único que pueden hacer es rellenar huecos.

### 2.2.2. Ludología

La ‘ludología’, señala Frasca (2003), surgió gracias a las investigaciones de Jesper Juul en 1982, y fue acuñado por el propio Frasca en su artículo de 1999, *Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative*. Desde ese momento podemos entender el concepto como “una disciplina todavía no existente que se centraría en el estudio de los juegos en general y de los videojuegos en particular” (Frasca, 2003: 2)

Al mismo tiempo que surgía esta definición más general, Frasca (2003) también recoge algunas como la que propone Game-Research, que se centraba en el aspecto de la estructura –jugabilidad– como contraposición al estudio de los juegos como narrativas.

La ‘ludología’, recoge Murray (2005), se puede entender con una doble aproximación, por un lado como ideología y por otro como metodología. Denomina a la parte de la ideología “esencialismo de juego”, por cómo esta tendencia asume los juegos como “miembros de su propia clase, diferentes de otros objetos culturales”. Por otra parte, la metodología se podría denominar “formalismo de los juegos de ordenador”, que se centra en las cualidades únicas de los juegos y busca formas únicas de analizarlos.

Para entender cuáles son las posturas que adopta la ‘ludología’ Jenkins (2004: web) recoge los siguientes enunciados:

Ernest Adams: “La interactividad es casi lo opuesto a la narrativa: la narrativa fluye bajo la dirección del autor, mientras que la interactividad depende del jugador por motivos de poder.”

Jesper Juul: “Los juegos de ordenador no son narrativas... En su lugar, la narrativa tiende a estar aislada de o incluso trabajar contra el aspecto jugable de un videojuego.”

Greg Costikyan: “Hay un conflicto, directo e inmediato entre demandar una historia y un juego. Crear una divergencia del camino de la historia es probable que genere una historia menos satisfactoria; restringir la libertad de acción del jugador es probable que genere un juego menos satisfactorio.”

Estas tres afirmaciones pueden resumirse en uno de los argumentos principales que esgrimía Juul: “la parte narrativa no es la que los convierte en juegos, sino que la narración tiende a estar aislada de ellos, e incluso a veces va en contra de lo que los convierte en videojuegos” (1998: web). Aunque reconocía que los videojuegos pueden incluir elementos de narración, sostenía que era la acción del jugador, la capacidad de influir en el entorno jugable, lo que los convertía en juegos. Al mismo tiempo, considera que el elemento narrativo de los juegos es superficial y por tanto no ejerce ningún papel en el interés del jugador por alcanzar el final del juego. (Juul, 1998: web)

Para apoyar este argumento utiliza las posibilidades temporales. Según Juul (1998), la interactividad impediría el uso de *flashbacks* y *flashforward*, ya que las acciones del jugador tendrían que influir en esa línea temporal, algo imposible. Sin embargo, a la mente vienen algunos ejemplos como *Uncharted 2 (Naughty Dog, 2009)* que comienza *in media res*, tras haber pasado por capítulos importantes de la historia (que el jugador todavía no ha visto) sin que se condicione ni vea afectado el transcurso de la misma.

“Los videojuegos y las narraciones son fenómenos muy diferentes. Dos fenómenos que luchan el uno con el otro. Dos fenómenos que básicamente no pueden aparecer al mismo tiempo.” (Juul, 1998: web). Con el tiempo, Juul comenzó a suavizar su postura respecto a la parte narrativa de los videojuegos, de hecho, admite que, en general, “las personas utilizamos lo narrativo para todo, que los juegos pueden utilizar la narrativa y que incluso pueden compartir algunos rasgos con las narrativas” (Juul, 2001: web)

Aunque reconocía estos enunciados, al mismo tiempo, como indicaba también Murray (2005) la tendencia de la ‘ludología’ comprende los juegos como un objeto de estudio único diferente al producto de cinematográfico o literario. Juul (2001) insiste en esta idea y también incide en las diferencias temporales y relacionales. Para Juul, el tiempo en los juegos opera de forma distinta que en otro tipo de narrativas, y que la relación entre el jugador-mundo de juego, es diferente a la de lector/espectador y la historia.

Esta visión, correcta, tampoco tiene por qué enfrentar ambas posturas, ya que, como indica Aarseth, creador del término ‘ergódico’: “Proclamar que no hay diferencia entre los juegos y las narrativas es ignorar las cualidades esenciales de ambas categorías. La diferencia todavía no está bien definida, y hay una superposición entre las dos” (Aarseth en Frasca, 1999: web). De hecho, Juul (2001) reconoce que “los juegos y las narrativas pueden tener puntos en común” y que las afirmaciones que él mismo hacía se han vuelto insostenibles.

Juul (2001) argumenta también que, por lo general, utilizamos las narrativas “para que nuestras vidas tengan sentido” y para poder ofrecer una explicación a los fenómenos, pero afirma al mismo tiempo que no todo tiene por qué ser expresado en términos narrativos. De forma opuesta, González Requena afirma que “todo individuo, todo ser humano, se construye narrativamente. Su identidad es narrativa, su localización en el mundo es a través de los relatos, su manera de enfrentar las pesadillas es con relatos. En el individuo, todo está organizado por relatos.” (en Gobantes, 2014: 39)

Juul ataca la perspectiva de la historia desde un punto que ha perdido validez con el paso de los años. Sugiere que la importancia del relato, en ocasiones es mínima, ya que propone una historia que no se puede recrear, como el caso de *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978), en el que la invasión alienígena, una vez repelida, volverá a aparecer una y otra vez. Sin embargo, él mismo ya recoge ejemplos como *Half-Life* (Valve, 1998) que permiten crear una historia completa. Esta perspectiva ha quedado obsoleta, porque la forma en la que se introducían las historias antes –mediante una reseña en la caja– ha desaparecido, y surgen nuevas formas como el *First Person Explorer*.

Como recoge José Altozano (2017), los *First Person Explorer* son un género nuevo en los videojuegos, cuyo inicio lo puede marcar una obra como *Dear Esther* (Thechineseroom, 2012). En esta corriente se inscriben algunos autores como David Cage cuyo trabajo está orientado a la creación de experiencias narrativas para el jugador, aunque se cuestiona a sí mismo sobre la posibilidad de crear juegos que tengan algo que decir, que provoquen algo en el jugador, como si él no lo hubiera conseguido.

Aunque su postura dejó de ser tan radical, todavía mantiene algunas de sus posiciones antiguas. Por ejemplo, sigue sosteniendo que es imposible influenciar algo que ya ha ocurrido, eliminando así la posibilidad de los *flashbacks* y *flashforward*. Al mismo tiempo, la tesis que mantiene es que “no pueden existir al mismo tiempo interactividad y narración”.

### 2.2.1. Cierre del debate

El adjetivo con el que se podría resumir este debate sería ‘innecesario’, en línea con lo expuesto por Frasca (2003) que habló de un “debate que no debió de tener lugar”. Es más, el autor, que propuso el término ‘ludología’ en 1999 “especificó de forma clara que el objetivo principal era cómo los conceptos básicos de la ‘ludología’ podían ser utilizados junto con la ‘narratología’ para comprender mejor los videojuegos” (Frasca, 2003: 3)

El problema ha sido que se han interpretado las posiciones de los que defienden la ‘ludología’ como extremistas en las que se descarta la función narrativa dentro de los videojuegos, algo que no se adecúa con la realidad (Frasca, 2003: 3)

Jenkins (2004: web) establece unos puntos en los que los académicos, independientemente de su disciplina particular, podrían estar de acuerdo:

1. No todos los juegos cuentan historias.

2. Muchos juegos *tienen* aspiraciones narrativas.
3. El análisis narrativo no debe ser prescriptivo, incluso si algunos narratólogos –como Janet Murray– parecen querer que los juegos siempre persigan alguna forma narrativa particular.
4. La experiencia de jugar a un juego nunca se puede reducir a la experiencia de una historia
5. Si algunos juegos cuentan historias, es poco probable que las cuenten de la misma manera que otros medios.

Los teóricos iniciaron un debate que estableció dos posturas las cuales, tras cruzar argumentos, se dieron cuenta de que estaban más cerca de lo que al principio se hizo ver. El cierre del debate supuso la posibilidad de que se trabajara en el estudio de los videojuegos desde estas dos perspectivas, y otras que se quieran añadir, de forma complementaria, sin ser excluyentes entre sí.

### 3. TEORÍAS NARRATIVAS DE ARISTÓTELES A DOLEZEL

En la aproximación a nuestro objeto de estudio, parece conveniente realizar un repaso a algunas de las principales teorías narrativas para determinar el papel que el personaje cumplía en cada una de esas perspectivas. Esta trayectoria nos arroja a un universo bibliográfico en el que realizaremos un salto temporal desde el tratado *Poética* de Aristóteles, uno de los tratados de teoría literaria más antiguos de la cultura occidental, hasta comienzos del siglo XX. Repasaremos cómo desde el concepto de mimesis se añaden otros como el de la trama, las funciones de los personajes o los mundos posibles.

#### 3.1. Aristóteles: Poética y mimesis

El concepto de ‘mimesis’ es fundamental en la teoría narrativa de Aristóteles. Como indica Planells de la Maza (2013b: 99-101), “la mimesis es hija del célebre concepto filosófico entre el escepticismo platónico y el optimismo aristotélico”. Pero entre ambos existen diferencias ya que, para Platón, la mimesis copia la realidad, y por tanto supone una imitación, lo que conlleva engaño. Sin embargo, su discípulo adopta una actitud contraria, en la que la mimesis no es una copia, sino un proceso de creación de lo que puede ser, un paso previo al concepto de ‘mundos posibles’ que trataremos posteriormente. Aristóteles argumenta que “la poesía no reproduce por vía de imitación la individualidad de las cosas, sino su universalidad” (López Eire, 2011: 133). Al copiar los universales, copia la “realidad veraz y necesaria, o cuando menos, probable y verosímil”, lo que le confiere a la poesía un carácter más filosófico y serio que la historia (López Eire, 2011: 135).

Aristóteles considera así que, el ser humano, utiliza la mimesis de forma connatural, como medio de aprendizaje. (*Poética*, IV: 1448b). Además, no solo es un método de aprendizaje, sino que sirve también como medio de transmisión de conocimiento, de modo que tiene también utilidad para la persona que quiere trasladar su saber hacer. (Planells de la Maza, 2013b). Murphy (2011: 211) afirma que, aunque en la obra de Aristóteles no se señala de forma concreta, el filósofo creía que el drama era una creación comunicativa. El mismo autor señala también que “el hombre por su naturaleza se complace en la contemplación de las imágenes que imitan la realidad, aunque produzcan seres repulsivos”. Y desde ahí, encuentra siempre alguna característica digna de admiración y de imitación (López Eire, 2011: 115).

El Estagirita considera la poesía como “mimesis de la realidad” (López Eire, 2011: 10). Desde esta concepción deriva otro concepto: ‘la ábate’, que se puede definir como “el

resultado de una mimesis exitosa”. Y es que la representación mimética, y por tanto ficticia, es capaz de suscitar emociones similares a aquellos que la presencian como si de la misma realidad se tratara (López Eire, 2011). Describe Aristóteles de la siguiente manera el proceso de imitación:

Se puede imitar con los mismos medios los mismos objetos unas veces narrando (o bien convirtiéndose en otro objeto, como hace Homero, o bien como el mismo individuo sin cambiar de persona), o bien presentando en la imitación a todos ellos como si estuvieran obrando y actuando. La imitación se produce de tres maneras: medios, objetos y modo. (*Poética*, III: 1448a)

Al Estagirita tenemos que atribuirle la división tripartita de “principio, medio y fin” (*Poética*, VII: 1450b), pero, además, establece unas características, elementos causativos, que establecen una secuencia. El primero y más importante es el argumento, que determina quién será el personaje; este, el pensamiento que se pone en escena; el pensamiento, la dicción o lenguaje. Finalmente, dos elementos más complementan la forma de expresar el pensamiento del personaje: la melodía y el espectáculo (Murphy, 2011: 211).

De todos estos elementos, el más importante, como ya hemos señalado, es el argumento porque “la tragedia es imitación no de hombres, sino de una acción y de una vida. [...] De manera que las acciones y el argumento son el fin de la tragedia y el fin es lo más importante de todo” (*Poética*, VI: 1450a). Además, solo se puede ver el carácter de los hombres a través de la acción. Por lo tanto, se puede apreciar una falta de relevancia del personaje en la teoría aristotélica, a pesar de ser una de los elementos de la secuencia causativa.

El argumento se convierte en la pieza fundamental de la teoría aristotélica, pero además también cumple una función moral. Como se ha señalado anteriormente, El Estagirita creía que el drama era una creación comunicativa, y por tanto, la elección del argumento es una elección moral. “Si la obra funciona el público aprenderá algo y el dramaturgo será el responsable” (Murphy, 2011: 211).

Este aspecto moral también se tiene que aplicar a los personajes, que deben asemejarse a la realidad. “El personaje trágico ha de tener buena índole moral para que su conducta pueda implicar errores, debe ser apropiado y realista en el sentido de que pueda ser real o por lo menos parecerlo” (Murphy, 2011: 214).

Sin embargo, a pesar de esta aparente importancia, como señala Ramírez Moreno (2012: 27) para el filósofo griego el personaje “era un mero agente al servicio de la trama. El determinismo al que el autor sometía a sus caracteres era total.” Y el ejemplo más claro se puede apreciar en que el transcurso de la historia estaba determinado por el conjunto de los acontecimientos o por los dioses. Señala también un rasgo del teatro griego y romano que es el *Deus ex Machina*, donde el desenlace de la historia acaba en manos de los designios divinos.

## 3.2. Teorías contemporáneas

Después de haber presentado brevemente la teoría aristotélica, vamos a realizar un salto hasta el siglo XX en el que veremos la teoría funcionalista de Vladimir Propp, que establece unas funciones concretas a desarrollar en cada historia; el concepto de “trama” de Paul Ricoeur; y la teoría de los mundos posibles y cómo se configuran de Lubomír Doležel.

### 3.2.1. Vladimir Propp: las funciones en el relato

El objetivo con que Vladimir Propp comenzó a realizar sus investigaciones sobre el cuento fantástico era crear una morfología, es decir, “una descripción de los cuentos según sus partes constitutivas y una relación de esas partes entre sí y con el conjunto” (Propp, 1985: 29). A partir de algunos ejemplos, lo que intenta mostrar Propp es que las acciones permanecen constantes, mientras que el personaje cambia, por lo que el objetivo entonces es estudiar las ‘funciones’ de los personajes. Por ello, el objetivo que se plantea será conocer el número total de funciones que comprenden el cuento (1985: 30).

Las funciones para Propp son la parte fundamental y su definición debe atender a dos razones. La primera, nunca debe tener en cuenta el personaje-ejecutante; la segunda es que las funciones no se pueden separar del curso de los acontecimientos, por lo que hay que saber el significado que posee dentro de la trama (Propp, 1985: 31). Un aspecto de las funciones que hay que señalar es que actos idénticos pueden tener distinto significado y lo contrario, que actos diferentes pueden tener el mismo significado.

Concretamente son 31 las funciones que Propp designa (1985: 37-85), pero ocurre algo curioso, y es que, al llegar a la número 22, el socorro, se completa una secuencia. Esto significa que se vuelve al comienzo y se repiten las funciones, hasta que se llega a la 31 y se acaba la historia. Las funciones descritas por Propp son las siguientes:

- I. Alejamiento
- II. Prohibición
- III. Transgresión (de la prohibición)
- IV. Interrogatorio
- V. Información
- VI. Engaño
- VII. Complicidad
- VIII. Fechoría
  - A. Carencia
- IX. Mediación - Momento de transición
- X. Principio de acción contraria
- XI. Partida del héroe
- XII. Primera función del donante
- XIII. Reacción del héroe
- XIV. Recepción del objeto mágico
- XV. Desplazamiento - viaje con un guía
- XVI. Combate
- XVII. Marca
- XVIII. Victoria
- XIX. Reparación del daño inicial
- XX. Regreso
- XXI. Persecución
- XXII. Socorro
- XXIII. Llegada de incógnito
- XXIV. Pretensiones mentirosas (del falso héroe)
- XXV. Tarea difícil
- XXVI. Tarea cumplida
- XXVII. Reconocimiento
- XXVIII. Descubrimiento (el falso héroe es desenmascarado)
- XXIX. Transfiguración
- XXX. Castigo
- XXXI. Boda

Propp define de forma sintética las características de su teoría (1985: 32-34)

1. Los elementos constantes, permanentes en el cuento son las funciones de los personajes. Las funciones son las partes constitutivas fundamentales del cuento
2. El número de funciones que comprende el cuento maravilloso es limitado.
3. La sucesión de funciones es siempre idéntica.
4. Todos los cuentos maravillosos pertenecen al mismo tipo en lo que respecta a su estructura.

Creemos conveniente resaltar el tercer punto de lo que expone Propp. No todos los cuentos tienen que presentar todas las funciones. Esto no implica que la linealidad de funciones se cambie, sino que se pasa a la siguiente (Propp, 1985). Como señala el autor, “esperábamos descubrir varios ejes; ahora bien, no hay más que un único eje par todos los cuentos maravillosos. Todos son del mismo tipo y las combinaciones son solo subdivisiones” (1985:34).

Sin embargo, además de las funciones principales existen otros elementos que actúan como enlace entre ellas. Esto sucede porque en ocasiones dos funciones ocurren de forma seguida, sin embargo, el personaje que hace la segunda función tiene que tener alguna manera para saber qué ha ocurrido.

Para realizar estas funciones, propone siete esferas de acción diferentes (Propp, 1985: 105-106): el agresor, el donante, el auxiliar, la princesa y su padre, el mandatario, el héroe y el falso héroe. Para realizar el aspecto antes descrito como ‘sistema de información’ existen otra serie de personajes informadores.

Como recuerda Ramírez Moreno (2012: 30) a pesar de que Propp define las funciones como las acciones del personaje, en realidad, no importa el personaje. Al igual que ocurría con Aristóteles, Propp encuentra en la acción, en el verbo, la “herramienta fundamental para estructurar del relato, de modo que el personaje queda relegado a mero agente de la acción”. Este autor señala también que, quizá lo que Propp realizó fueron prototipos, tópicos o estereotipos de personajes, en lugar de aportar una mayor concreción.

### 3.2.2. Paul Ricoeur: el concepto de trama

La filosofía hermenéutica de Ricoeur intenta “buscar en el propio texto, por una parte, la dinámica interna que preside la estructuración de la obra; por otra, la capacidad de la obra para proyectarse fuera de sí misma” (Ricoeur, 2000: 205).

El trabajo de Ricoeur respecto a la narrativa responde a tres preocupaciones. La primera de ellas es la de “preservar la amplitud, la diversidad y la irreductibilidad de los usos de lenguaje” (2000: 190). La segunda preocupación engloba a la primera y consiste en “reunir las formas y modalidades dispersas del juego de narrar” (2000: 190). Su última preocupación se desarrolla alrededor de “poner a prueba la capacidad de selección y de organización del lenguaje mismo, cuando éste se ordena en esas unidades de discurso más largas que la frase a las que podemos llamar textos” (2000: 191).

La segunda preocupación surge debido a las diferentes formas de narrar que se han ido ramificando a través de la literatura. Se plantea un problema por la división en la narrativa entre las obras que “tienen una pretensión de verdad” [ficciones] y los “discursos descriptivos que se usan en las ciencias” (Ricoeur, 2000: 190).

La solución que encuentra Ricoeur ante esta división en la narración se resume en el carácter temporal. Según él, la unidad funcional entre los modos y géneros narrativos es el tiempo, porque “todo lo que se cuenta sucede en el tiempo, arraiga en el mismo, se desarrolla temporalmente” (2000: 190), Por tanto si un acontecimiento sucede en el tiempo, entonces es posible narrarlo.

La tercera preocupación es encontrar, dentro del lenguaje, la manera adecuada de trabajar la temporalidad, de modo que se “satisfaga esa necesidad de delimitación, de ordenación y de explicitación” (Ricoeur, 2000: 191).

Ricoeur busca en Aristóteles el camino para definir la composición verbal que transforma un texto en relato. El Estagirita utilizó el concepto de “trama” y en lugar de una estructura, sería un proceso, es decir, cómo se construye la trama. Este camino consistiría en decidir, seleccionar y disponer los acontecimientos y acciones narradas atendiendo a la estructura de principio, medio y fin que describió el filósofo griego.

La trama es “el conjunto de combinaciones mediante las cuales los acontecimientos se transforman en una historia o una historia se extrae de acontecimientos” (Ricoeur, 2000: 192). Esto quiere decir que la trama se sitúa en un plano intermedio entre acontecimiento e historia, actuando como mediador. Y los acontecimientos no pueden ser más que contribuciones al avance de la historia, no se pueden quedar en lo anecdótico.

Dentro de este proceso en el que un texto se convierte en relato, se establece un vínculo entre la historia y el relato. Ricoeur señala como error oponer ‘historia’ y ‘relato’, debido “al desconocimiento del carácter inteligible que la trama confiere al relato” (Ricoeur, 2000: 192). No se puede entender entonces el relato como una sucesión de acontecimientos sin relación, porque entonces nos centramos solo en la forma episódica (sucesión de acontecimientos), y no la configurada (gracias a la trama), como proponía Aristóteles.

Ricoeur avanza ya un concepto en el que profundizaremos a continuación, la relación entre ficción y realidad. Concretamente, establece que la ficción tiene siempre una parte referencial, ya que si no desempeñaría solo un papel emocional. De esta manera, “las tramas

que inventamos nos ayudan a configurar nuestra experiencia temporal confusa, informe y muda” (Ricoeur, 2000: 194). Aquí establece Ricoeur el vínculo entre la trama (mythos) aristotélica y la mimesis en la *Poética* de Aristóteles: “La fábula [argumento] es la imitación de la acción” (*Poética*, VI: 1450a).

### 3.2.3. .Lubomír Doležel: los mundos posibles

Antes de abordar la teoría de los mundos posibles, parece conveniente aclarar que el propio concepto de mundo es extremadamente complejo. Como señala Planells de la Maza (2013b:53) hay múltiples perspectivas para definir ‘mundo’. La perspectiva física designa mundo a la globalidad y ordenación de todas las cosas que existen en el planeta; las humanidades, como un sistema que integra formas de pensar o elementos imaginarios. Y la misma noción de ‘mundo’ permite delimitar la historia por periodos, como el Romanticismo o la Antigüedad, así como alrededor de protagonistas, como el mundo de Mozart o el de Chaplin.

Planells de la Maza (2013b) también recoge algunas de las inquietudes de Doležel en relación con la creación de ficciones y la mimética. En concreto, denuncia que la filosofía analítica había dejado de lado una relación con campos como la teoría literaria o la semiótica a la hora de construir la ficcionalidad. De esta manera, lo que se creaba era ficción en un marco lógico-referencial, es decir, las críticas más severas estaban dirigidas hacia teorías de la ficcionalidad basadas en un marco único, las que expresan que “solo existe un universo legítimo del discurso (un dominio de referencia), el mundo real” (Doležel, 1999: 14-15)

Doležel retomará el último concepto expresado por Ricoeur que relaciona la ficción y la realidad. De esta manera, el interpreta que “la negación del carácter mimético de la creación de ficciones no significa cortar los vínculos entre la ficción y la realidad” (1999: 11). De este modo, al igual que Ricoeur, sostiene que realidad y ficción mantienen una estrecha relación, bidireccional de hecho. “La imaginación poética trabaja con materiales extraídos de la realidad; y las construcciones ficcionales influyen profundamente en nuestra representación y comprensión de la realidad” (Doležel, 1999: 11).

Desde esta perspectiva, y apoyándose también en Aristóteles, Doležel define una función vital en su trabajo: “El particular ficcional  $P(f)$  representa el universal real  $U(r)$ ” (1999: 22).

En su obra, Doležel recoge la evolución de la lógica, con autores como Bradley y Swartz que proponen la noción de mundo posible, al sugerir que “nuestro mundo real está rodeado por

una infinidad de mundos posibles” (Braldey y Swartz en Doležel, 1999: 30). A partir de esta noción, estamos legitimados a hablar también de los componentes que integran esos mundos, como las personas, sucesos, atributos o situaciones.

Doležel cita a dos autores, Kuhn y Kirkham para definir mejor el concepto de mundos posibles. El primero lo define como “una de las maneras en las que nuestro mundo podría haber sido”. Mientras que Kirkham expresa que un ‘mundo posible’ es “una entidad hipotética postulada como una ayuda para hablar sobre y estudiar las diversas maneras de las que el universo podría haber sido diferente de lo que es” (Doležel, 1999: 30).

Leibniz introdujo el término ‘mundo posible’ y partía desde una concepción de corte metafísico y trascendental. Sin embargo, Doležel afirma que los mundos posibles son construcciones humanas. De esta manera, al ser tal, se puede delimitar “el tamaño, número y variedad infinita de mundos posibles a través de formalismos lógicos” (Doležel, 1999: 32).

Recogemos a continuación en esencia las características de los mundos posibles que propone Doležel (1999: 35-47):

1. **Los mundos ficcionales son conjuntos de estados posibles sin existencia real.** “Los mundos y sus particulares ficcionales tienen un estatuto ontológico particular, el de posibles sin existencia real.” (1999: 35) El ejemplo sería un personaje como Hamlet, que habita en un mundo alternativo posible, y no tiene que responder a un requisito ontológico de la existencia humana.
2. **El conjunto de mundos ficcionales es ilimitado, muy diverso y puede tener una macroestructura heterogénea.** El único límite que establece Doležel a los mundos posibles se basa en el principio de no contradicción, ya que, según él, si se produce una contradicción, entonces se crean mundos “imposibles, impensables o vacíos” (1999: 40). Como no existe la necesidad de estar sometidos a las reglas de lo real, se pueden apreciar dos grandes grupos: los mundos de fantasía y los realistas.
3. **A los mundos ficcionales se accede a través de canales semióticos.** El acceso depende de procesos de información a través de los que se estudian los signos. De esta manera, un lector accede a un mundo ficcional cuando lee y procesa un texto literario. Doležel propone el término ‘reconstrucción’: el autor presenta un texto, crea el mundo posible; y es la figura del lector quien lo reconstruye y asimila como propio.
4. **Los mundos ficcionales son incompletos.** Doležel explica que sólo es posible “decidir sobre algunas afirmaciones concebibles acerca de las entidades ficcionales y no sobre

otras” (1999: 45). El ejemplo que toma es el de Emma Bovary. En ese mundo ficcional podemos conocer la causa de la muerte de Emma, no hay lugar para dudar si fue un suicidio o una muerte natural; pero no si tenía un lunar en el brazo, por ejemplo.

Dentro de la teoría de mundos posibles que propone Doležel, desarrolla también un apartado para la creación de mundos narrativos. Los mundos evolucionan por diferentes fases. La primera de ellas es el mundo de los estados M (E), que está formado por objetos estáticos y relaciones físicas estacionarias y fijas. La siguiente fase ocurre cuando aparece la fuerza natural (FN). Así, el mundo M (FN,E) es “un modelo de la naturaleza real, el universo del discurso de la ciencia de la naturaleza y el mundo de la música, del arte y de la poesía de la naturaleza” (Doležel, 1999: 57-58).

El último elemento que introduce el cambio es la persona (P). La característica especial que posee es la vida mental (con estados propiedades, sucesos y actos mentales) además de las propiedades físicas. Las acciones de la persona están provocadas por procesos mentales y esa actuación comprende actos semióticos, “en particular actos de habla, en los que la persona emplea signos para transmitir información” (Doležel, 1999: 58).

Con este nuevo elemento se pueden crear dos tipos de mundos, los que tiene una sola persona y los que tienen múltiples. Estos segundos, más complejos introduce la interacción, el intercambio de información mediante signos como una fuente nueva y potente de cambio. Mientras que los mundos contrarios, los unipersonales están mucho más limitados por sus componentes (Doležel, 1999).

Las diferentes teorías narrativas expuestas, desde Aristóteles a Doležel, muestran distintos grados de preocupación por la acción. El Estagirita la considera fundamental en el relato, que tiene que tener valor por la acción primero, y por el carácter que muestren los personajes, después. Para Propp, los personajes y su desarrollo son irrelevantes en tanto que desarrollen las funciones para las que fueron concebidos, a partir de las diferentes esferas de acción. Ricoeur explica el concepto de trama, basado en la teoría aristotélica, como una forma de entender las distintas combinaciones en las que los acontecimientos forman la historia o de la historia se extraen los acontecimientos. Doležel desarrolla los mundos posibles como configuraciones del mundo que podrían haber sido, con aportaciones de teorías como la de Ricoeur.

## 4. VIDEOJUEGO: JUGADOR Y PERSONAJES

El videojuego como medio tiene una característica diferenciadora respecto a otros: el jugador no solo es un mero espectador, puede interactuar dentro del mundo del juego. Por este motivo, parece necesario entender la manera en la que se construyen los personajes dentro de los juegos y cómo se desarrolla la participación del jugador en su obra, con sus motivaciones, por un lado, y a través de la forma en la que se identifica con los personajes, por otro.

### 4.1. Construcción de personajes: Héroes, Villanos y Neutros

Cuando estamos leyendo un libro o viendo una película, los diferentes arquetipos de personaje quedan definidos, incluso no sería atrevido afirmar que, antes de que se revelen los roles, como espectadores comenzamos a asumir cuáles son los papeles que ejerce cada personaje. Intentaremos ahondar ahora en algunos de los arquetipos clásicos del personaje y en cómo son construidos.

Bryan Cohen (2012: 12) señala la figura del ‘héroe’ como elemento imprescindible en las narraciones. Afirma el autor que son admirados al mismo tiempo que ridiculizados por su tenaz oposición al mal y al cinismo. Los villanos, por oposición al héroe, son unas figuras que, tienden a desaparecer en su forma ‘absoluta’, el mal encarnado (2012: 15). Cohen señala que las barreras entre arquetipos se diluyen con figuras como la del antihéroe, que se sitúa a medio camino entre ambos.

Acompañando al héroe, solemos encontrar la figura del ‘ayudante’. Como complemento del héroe, el ayudante suele aportar una voz adicional, que otorga razón, sarcasmo o una visión diferente a la firme postura del héroe (Cohen, 2012: 20). Al igual que los ‘ayudantes’ acompañan al héroe, podemos denominar ‘matones’ a los que siguen al villano. Cohen señala que no hace falta “pertenecer a una banda criminal” para ser un matón. Lo único que hace falta es querer seguir el mal que hay en la sociedad (2012: 36).

Los juegos no son textos fijos, como subraya Planells de la Maza (2013a), sino que por su condición de juegos son capaces de generar diferentes resultados y mundos a través de la interacción con ellos. El personaje y su construcción no son excepciones, y en función de cómo sea construido, será más fácil que el jugador interprete ese mundo como más o menos cercano a la “realidad”.

Lo que es más, los juegos son un conjunto de reglas con los que los jugadores interactúan al mismo tiempo que se crean mundos de ficción (Juul, 2011). Linda Huges explica cómo las reglas del juego “pueden ser interpretadas y reinterpretadas hacia significados y propósitos preferidos [...] cambiados o reforzados para ajustarse a los objetivos colectivos de jugadores” (Huges en Juul, 2011: 11). Así, diferentes jugadores pueden elaborar experiencias diferentes en base a las mismas reglas.

Lo que ocurre con los juegos es que, al ser conjuntos de reglas, el jugador solo es capaz de interactuar dentro de los límites que le permite el juego. Como explica Altozano (2017), si en un juego no se permite que un personaje salte, aunque tenga la capacidad, nunca va a poder hacerlo. Las reglas suponen un elemento que define el carácter del personaje, como señala Planells de la Maza “dependiendo del tipo de personaje, las acciones serán permitidas o prohibidas: Lara Croft es una bella arqueóloga que puede utilizar armas y saltar, pero por el hecho de ser humana, no puede atravesar paredes” (2013a: 54).

La teoría de la configuración de personajes arranca en *La Poética* de la que ya hemos hablado. El Estagirita cree en la mimesis de la acción como forma configuradora del carácter, y solo a través de la acción –fundamental como elemento que da unidad a la obra poética– es posible establecer un personaje (Murphy, 2011). De esta forma, “los personajes no actúan para imitar los caracteres, sino que los caracteres se adaptan a causa de las acciones” (*Poética*, VI: 1450a). Aunque por la forma en la que funcionaba el relato aristotélico, el personaje tenía que tener una índole moral determinada para que, con su conducta, eduquen.

Las corrientes formalista y estructuralista sostienen la misma idea que Aristóteles. En sus términos, los personajes son solo funcionales, por lo que es mejor llamarlos “actantes”. Esto quiere decir que se analizan por lo que “hacen” no por lo que “son”, es más, se podría decir que son productos de la función que llevan a cabo en la narración, como señala Propp (en Santorum, 2017: 283-284).

De manera similar Ramírez Moreno (2012: 31) define al personaje como un “participante, no como un ser”, y su carácter se elabora a través de lo que se dice de ellos en el discurso, lo que puede ocasionar la falsa ilusión de conocer a un personaje más allá de lo que el texto revela.

Además de los sucesos que protagoniza, también se puede inferir el carácter de un personaje con las relaciones que mantiene con el resto. Santorum diferencia entre “historias interiores de personajes”, derivadas de la acción propia; e “historias de relaciones entre personajes”.

Estas pueden aportar interés a la trama, aunque en el campo de los videojuegos son en ocasiones anecdóticas y limitadas a ser motor impulsor de la historia o de las mecánicas del juego –al estar las relaciones entre personajes sometidas a las reglas del juego y no al interés del jugador– (Santorum, 2017: 293)

Sin embargo, Ramírez Moreno señala también uno de los problemas de esta consideración del personaje, y es la identificación del protagonista. Cada actante, cada personaje, puede ser considerado, dependiendo del punto de vista, como protagonista. Esto complica tanto el relato como el análisis. La solución que se propone es utilizar al personaje para jerarquizar el relato, y determinar quién es el protagonista: “el protagonista es el localizador del relato; lo organiza; es el personaje sobre el que se aporta mayor cantidad de información; es autónomo; posee funciones exclusivas; y es el personaje con el que se identifica el espectador” (2012:36).

En los videojuegos lo que controlamos es un “avatar” utilizando la terminología de Pérez Latorre (2010: 93): “El avatar es una representación explícita, concreta y estable del jugador en el juego”. Señala también el autor que el aspecto físico del “avatar” es una forma en sí misma de comunicar la personalidad del mismo. Esta noción la comparte también Adams quien añade que no es la apariencia la que determina su “rol en la historia, cómo se comportará en diferentes situaciones o cómo interactúa con las mecánicas del juego” (2014: 142-143).

Desde las armas –un estoque puede ser sinónimo de elegancia de aristócrata– hasta el peinado o las joyas son formas de identificar a un personaje de forma más rápida, o incluso sugerir un cambio de estado –imaginemos un cambio de poder en un reino al transferir la corona–. Una novedad de los juegos en la actualidad es que muchos cuentan con un doblaje, algo impensable al comienzo de su historia por las limitaciones técnicas. La voz se convirtió en otro elemento fundamental para determinar un personaje. El vocabulario empleado, las construcciones gramaticales, el acento, la velocidad o el registro vocal actúan como indicadores eficaces del carácter del personaje (Adams, 2014).

Sin embargo, como señala Juul (2011) se pueden producir discrepancias humorísticas entre las representaciones visuales que se hacen a través de la apariencia externa y las que se infieren a partir de sus habilidades, que son condicionadas por las reglas del juego.

Hasta el momento se ha realizado una aproximación a la creación de personaje a través de su acción y también por su apariencia, pero un aspecto fundamental sobre cómo evaluamos a un héroe o villano, por hablar de dos arquetipos conocidos, es su sistema de valores. Ackerman y Puglisi (2013) explican la dificultad de crear un personaje que se muestre interesante para el lector. Personalidad, deseos, motivaciones, necesidades y miedos, entre otros aspectos, ayudan a configurar los atributos positivos y los defectos. Y, aunque otorgarle defectos a un personaje puede ayudar a humanizarlo, en exceso, pueden ser fatales. Sucede lo mismo con los atributos positivos, acercan los objetivos del personaje y los convierten en realizables, e incluso pueden ayudar a su desarrollo, pero si nos sobrepasamos surgirá un personaje irreal.

A pesar de conocer que otorgar a un personaje excesivos defectos o virtudes puede hacerlo irreal, lo más común es asociar a un villano con defectos y a un héroe con virtudes. Ackerman y Puglisi demuestran que construir un villano con atributos positivos es mejor, por las siguientes razones: “Es importante que los antagonistas tengan fortalezas legítimas; cuánto más fuerte el villano, más imposible para el héroe combatirlo; ver al personaje principal en un apuro despierta empatía en los lectores” (2013: 39).

Es posible construir el aspecto de los valores de un personaje en torno a tres formas diferentes. En primer lugar, los “defectos”, que “dañan o minimizan las relaciones por no tener en cuenta el bienestar ajeno”. Por oposición, los “atributos positivos”, que podemos llamar “virtudes”, son “atributos que provocan el crecimiento personal de una forma saludable, además de mejorar las relaciones”. Pero el tercer aspecto es posiblemente el más interesante: los “atributos neutrales”. Más difíciles de categorizar, incluyen características como introversión, extroversión, que a simple vista parecen no aportar nada al personaje (Ackerman & Puglisi, 2013: 18).

Esto nos lleva a una cuestión más interesante que en los arquetipos de personaje no se recoge: los personajes neutrales. Dentro de los videojuegos podemos distinguir los “personajes no jugables” o “NPC” por sus siglas en inglés, quienes, dependiendo de la función en el juego, pueden comenzar y acabar una misión sin ninguna implicación mayor. Aunque es cierto que los NPC de la historia suelen no ser del tipo neutral. No se incidirá en este asunto en profundidad, pero figuras como Geralt de Rivia del juego *The Witcher* (CD Project Red, 2015), bajo el control del jugador pueden presentar un caso de análisis, al ser un personaje jugable con un trasfondo e historia que lo convierten en “neutral” pero en realidad está a merced de los designios del jugador.

## 4.2. La motivación del jugador

El jugador, cuando se enfrenta a un nuevo juego, pasa por un primer momento necesario: comprobar que tiene las competencias necesarias para jugar. Después, utilizará sus habilidades dentro de las reglas del sistema y finalmente se producirá un resultado (Ramírez Moreno, 2012). Juul (2011) añade que, no importa cuál sea la estructura del juego, el jugador siempre se acerca con su repertorio de habilidades, que espera mejorar. El diseño del juego, entonces, es conocer cuál es el nivel de competencias de los jugadores para poder trabajar con ellos.

Las reglas del juego suponen, por un lado, un elemento que define los caracteres, pero al mismo tiempo pueden plantear un desafío no trivial a los jugadores. Juul explica cómo las reglas del juego tienen que ser definidas, no ambiguas, y fáciles de usar. Parece ilógico que las reglas y el goce estén relacionados, porque por lo general asociamos las primeras con la prohibición. Pero en el juego, nos sometemos a las reglas de forma voluntaria. Un aspecto relevante es que sean fáciles de aprender y de usar, pero al mismo tiempo que sean capaces de plantear un desafío interesante. “Los juegos son disfrutables porque los jugadores *disfrutan* de la sensación de realización que resolver un desafío les otorga” (2011: 55).

Planells de la Maza (2010) aporta la motivación narrativa de los juegos. En el caso de los videojuegos es posible trabajar la narración interactiva, en la que el jugador tiene cierto control sobre los acontecimientos de la historia o capacidades para modificar el mundo. Sin embargo, el creador tiene que mantener cierta coherencia en la trama. Al igual que en otros medios narrativos, el jugador descubre una historia, porque, salvo en muy contadas ocasiones, la crea desde cero. En este aspecto, el juego no es una creación completa del desarrollador, sino que necesita al jugador para que pase por ciertos caminos que ayudan a completar la historia (Altozano, 2017).

En este aspecto de creación de la historia, los desarrolladores deciden si implantar un diseño abierto, que deja la consecución del objetivo de forma libre al jugador; y cerrado, en el que se marca una línea por donde se tiene que avanzar para llegar hasta la meta. Así, en la narración, un diseño cerrado puede crear “escenas muy precisas y espectaculares, mientras que el juego abierto dará espacio al jugador para que se exprese libremente y cree sus propias historias” (Altozano, 2017: 72).

Juul describe los juegos en general como el campo de pruebas de las personas, donde se pueden tomar decisiones moralmente correctas o que contradicen nuestras creencias. El autor lo denomina “el campo de juego donde los jugadores pueden experimentar con hacer cosas que harían (o no) normalmente”. A mayor libertad a la hora de hacer las cosas, más capacidad para experimentar nos otorga el juego (Juul, 2011: 193).

Para construir la historia en el juego, sin embargo, y como señala Altozano (2017), es imprescindible tener objetivos. En ocasiones, puede ser muy vago, como “sobrevive” dejando al jugador la libertad para obtenerlo como él quiera. Pero aquí Altozano se cuestiona qué nos motiva a conseguirlos. La respuesta que da, sin embargo, a priori es simplista: “Porque sí” (2017: 72). Argumenta que el videojuego, por el hecho de jugarlo, asume que querrás cumplir con los objetivos que proponga, y eso supone la motivación del jugador.

A pesar de esto, ante esta filosofía también recoge las palabras de Adrian Chmielarz, creador de *The Vanishing of Ethan Carter (The Astronauts, 2014)*: “El videojuego no puede forzar al jugador a ejecutar (en el gameplay) y observar (en una cinemática) acciones que son irracionales o van en contra de la moral del jugador” (Chmielarz en Altozano, 2017: 75). Jesper Juul muestra también oposición a la idea de obligar al jugador: “Es difícil imaginar un juego de *Anna Karenina* basado en la novela de Tolstoi en el que el objetivo del jugador sea suicidarse arrojándose a las vías del tren” (Juul, 2011: 161).

Esta discrepancia, señala Juul (2001: web) puede provocar dificultades –como que el jugador no quiera jugar más– porque el jugador persigue un objetivo, pero este tiene que emular la situación del jugador, no pueden ser opuestos. Cuando los objetivos coinciden, la motivación del jugador surge de la evaluación que se le otorga por su actuación.

Esa evaluación parte, en primer lugar, del esfuerzo del jugador por superar los desafíos dentro del conjunto de reglas que limitan el juego. La inversión de tiempo, explica Juul (2011), crea una adhesión emocional del jugador al resultado, porque él es el responsable del mismo. Esto supone una característica psicológica de la actividad del juego, que viene derivada de la propia actividad y relación del jugador con el sistema.

### 4.3. La identificación

En la mayoría de juegos hay un personaje que el jugador puede controlar y con el que, por tanto, se puede crear una relación –algunas excepciones serían *Tetris* (Alekséi Pázhitnov,

1984) y *Bejeweled* (PopCap Games, 2011) –. Desde el comienzo de la obra, se forja una relación, y dependiendo de la libertad que se otorgue en el juego, para elegir amistades y enemigos, para tomar decisiones... esas interacciones entre personajes pueden ayudar a crear una mayor identificación por parte del jugador con el que él controla (Adams, 2014: 143).

Adams (2014: 127) señala también que los jugadores necesitan personajes con los que identificarse, pero hace una llamada a los desarrolladores para que creen personajes interesantes, complejos, que fuercen al jugador a pensar. Ya se ha expresado antes cómo se construye un personaje a través de su carácter y su aspecto físico. El objetivo es hacer un personaje que sea creíble, cuyas acciones no sean contradictorias con lo que se ha dicho de él o por sus acciones previas.

La experiencia del juego, como explica Kelly (2011: web) no consiste en ver o mirar, sino en actuar. El jugador “interpreta acciones, relaciones y sentimientos a través de lo que ve con sus ojos”, y compara la actuación de jugar como la de conductor de un vehículo. Es una sensación de prolongación de la persona.

Pero en la manera en la que interactuamos describe dos tipos de avatares diferentes: los muñecos [*dolls*] y los personajes [*characters*]. Los primeros serían aquellos sobre los que se ejerce un control directo y por tanto responden a las órdenes del jugador. Los personajes serían las entidades que el jugador no controla. Dependiendo de la profundidad del juego, un muñeco puede convertirse en un personaje durante una cinemática (cuando el jugador pierde el control sobre el mismo) para luego volver a ser un muñeco. Cuando el jugador está controlando el muñeco está proyectando su personalidad sobre el mismo –aunque no coincida con la que se ha descrito– incluso en situaciones que presentan elecciones forzadas (Kelly, 2011: web).

Desde la perspectiva anterior, Ramírez Moreno (2012: 52) propone diferenciar al muñeco y personaje como entidades narrativas, que, por tanto, constituyen dos “esferas de existencia distintas”, las cuales tienen una relación con el jugador distinta en cada momento de interacción.

En la identificación del jugador con el personaje también interviene el proceso de creación (dentro del juego) que en ocasiones se ofrece. En juegos online multijugador, se permite escoger la raza, sexo, tipo de cuerpo, ropa y múltiples factores de nuestro avatar, incluso atributos como ‘fuerza’ o ‘destreza’ que ejercen una influencia en el sistema de juego. En

esas ocasiones, es más fácil ejercer una identificación con el personaje que se ha creado por ser una máscara del jugador. En el caso opuesto, utilizar un personaje que nos proporciona el juego, depende enteramente del desarrollador que la relación entre el jugador y el personaje sea posible (Adams, 2014: 129-130).

La manera en la que nos identificamos con un personaje también depende de cómo ejercemos el control sobre el mismo. Si no controlamos un avatar, sino que le indicamos dónde tiene que ir, y el personaje va, entonces somos un guía incorpóreo (Adams, 2014: 131). En el caso opuesto, en el que como jugador tengamos control directo, se siente como una marioneta (Adams, 2014: 133).

Retomando el concepto de objetivos, la relación entre el jugador y los objetivos del personaje que controla pueden provocar una identificación en el ámbito emocional. Si comparten la misma meta, entonces, como jugador, se puede apoyar el objetivo del personaje. La figura que se opone, el antagonista, al tener objetivos opuestos creará una reacción de rechazo (Ramírez Moreno, 2012).

Para tratar de cerrar el presente apartado, vamos a atender a una clasificación que realiza Planells de la Maza (2013b: 236-237) sobre diferentes tipos de identificación en relación con el personaje:

- Grado 0: La mínima expresión. No se conocen sus motivaciones y son irrelevantes para el juego. Ejemplos serían *Tetris* o *Angry Birds*, donde el jugador no conoce por qué hay que hacer líneas o disparar pájaros, pero no le importa ni es necesario para que funcione el juego.
- Personaje retrato: Constituye una evolución del anterior con el objetivo de crear una propuesta lúdica y ficcional determinada. Se pueden mostrar algunas motivaciones del personaje pero por lo general bastante simples.
- Personaje autónomo: Dotado de personalidad propia y compleja. Las acciones están vinculadas a las intenciones y motivaciones que se especifican en su diseño. Ejemplos son algunos grandes personajes como Guybrush Threepwood, Jill Valentine o Kratos.

#### 4.4 La emoción

Uno de los rasgos diferenciadores de los videojuegos respecto a la gran mayoría de experiencias narrativas es la interacción. Como describe Ramírez Moreno (2012), es

necesaria siempre la existencia de un jugador que proporcione unas órdenes o inputs que provoquen una respuesta por parte del juego. Por este motivo, es necesario que siempre haya al menos un jugador que participe dentro de ese sistema e interactúe con él.

Todo lo que acontece en un videojuego depende de la acción del jugador, tenga el jugador un mayor o menor grado de implicación en el desarrollo del mismo. La interacción, por tanto, es el mecanismo mediante el cual juego y jugador establecen un diálogo, es el órgano generador de un proceso de intercambio de información motivador de la acción. Un videojuego puede funcionar en base a unas mecánicas muy simples, y al mismo tiempo puede ser perfectamente capaz de apelar a las emociones del jugador, de hacer que el jugador modifique su forma de jugar y de afrontar, de haberlo, el desafío. Este sería un ejemplo de videojuego altamente comunicativo y, por tanto, altamente interactivo. (Eva Cid, 2016: 19)

La motivación del jugador, como se ha mencionado en el apartado 4.2 del presente trabajo, puede surgir de la propia interacción, de las mecánicas y las acciones que el juego le permite desarrollar. Marcel Danesi explica cómo los puzzles son placenteros en sí mismos. Se puede generar suspense a la hora de buscar la solución o ansiedad cuando no damos con ella. Este es el aspecto que convierte a los puzzles en atractivos. Explica también que algunos son más ‘placenteros’ que otros, dependiendo del nivel de complejidad de la solución o de la obviedad de la trampa que oculta. Los puzzles que no se resuelven siguiendo una simple rutina, que requieren ingenio, son los más interesantes, los que requieren pensar (en Juul, 2011: 93). Como ello, diferentes mecánicas, como el superar una sección de plataformas o un sector de acción intensa pueden producir un resultado similar.

Pero en el proceso de motivación, la emoción juega un papel fundamental. Eva Cid investiga la metodología psicológica en el desarrollo de videojuegos. Especifica el caso concreto de *Portal* (Valve Corporation, 2007), en el que su desarrolladora, Kim Swift utilizó una metodología observacional en la que se observaba a los jugadores probando diferentes fases del juego. Esto, junto a los comentarios de los jugadores, les permitió cambiar algunos aspectos (2016: 41). Recoge también cómo Swift investigó manuales gubernamentales desclasificados sobre interrogatorios y le llamó la atención que, los sujetos, ante situaciones de aislamiento, tienden a desarrollar apego por objetos inanimados: el nacimiento del ‘cubo de compañía’ (Cid, 2016: 42). En el juego *Portal*, el cubo sirve como elemento para canalizar

emociones como la rabia del jugador y al tiempo que ofrece soluciones sobre cómo afrontar la pelea final en el momento en el que el jugador lo tiene que destruir.

El equipo de desarrollo se esforzó en crear un objeto que trascendiera la barrera de ‘objeto’ y se convirtiera en ‘personaje’. En el concepto de soledad que se maneja en el juego, es un acompañante que hace tanta falta en *Portal* y el amigo con el que el jugador se reencuentra en *Portal 2* (Cid, 2016: 114). Jeep Barnett, otro de los desarrolladores del juego, comentaba cómo, un jugador le había expresado que había sido más duro para él incinerar al cubo de compañía que matar a las ‘Little Sisters’ en *Bioshock* (*Irrational Games*, 2007). Y es extraño, porque las ‘Little Sisters’ son entidades diseñadas para apelar a los sentimientos de las personas, ya que son niñas pequeñas en un mundo decadente que deberían despertar el instinto de protección del jugador, mientras que el ‘cubo de compañía’ es un cubo de plástico, inanimado, como parte de unos laboratorios.

Este ejemplo intenta ilustrar la eficacia de la aplicación de la psicología en el desarrollo de videojuegos, capaz de crear un personaje a partir de un objeto inanimado, y por tanto, apelando a las emociones del jugador como un vehículo que alimenta sus sentimientos al tiempo que se convierte en vehículo motor de la historia.

## 5. ANÁLISIS DE CASO: PORTAL 2

Antes de realizar el análisis de *Portal 2* (Valve Corporation, 2012), parece conveniente presentar el objeto de estudio y su precuela *Portal* (Valve Corporation, 2007), necesario para entender por qué se ha convertido en un videojuego de culto y objeto de numerosas investigaciones.

### 5.1 Introducción al objeto de estudio

#### **Ficha técnica: Portal**

Año: 2007

Diseñadora: Kim Swift

Desarrolladora: Valve Corporation

Género: Lógica, disparos en primera persona, puzle-plataformas

Nacionalidad: Estadounidense



Fuente: elaboración propia

#### **Ficha técnica: Portal 2**

Año: 2012

Diseñador: Erik Wolpaw

Desarrolladora: Valve Corporation

Género: Lógica, disparos en primera persona, puzle-plataformas

Nacionalidad: Estadounidense



Fuente: elaboración propia

Como objeto de estudio, *Portal* y *Portal 2* han sido trabajados por diferentes autores. Planells de la Maza (2015) aplicó su teoría de los mundos ludoficcionales, basada en la teoría de mundos posibles de Doležel descrita en el presente trabajo. Además de explorar los puzles como mundos posibles, también elabora una breve descripción de las relaciones entre los personajes.

Ramírez Moreno (2012: 39) cuestiona la función del 'protagonista' en *Portal*. A priori y según describe, el protagonista es el personaje sobre el que más información se proporciona, pero como él mismo explica, en *Portal* sucede todo lo contrario. Es posible saber más en el primer juego sobre GLaDOS que sobre Chell. La protagonista no habla en todo el relato, y es GLaDOS quien narra la historia en todo momento, y sobre la que más se puede conocer por las pistas que el juego ofrece.

Eva Cid (2016) elabora un exhaustivo recorrido por el mundo de *Portal* en el que se ciñe no solo al juego y a sus pruebas, sino también explica el proceso de desarrollo que implica investigaciones por parte del equipo de desarrolladores sobre manuales de interrogatorios estadounidenses desclasificados, por ejemplo.

El objetivo de este análisis de caso es caracterizar los personajes, determinar las relaciones que se establecen entre ellos. Al mismo tiempo, se busca explorar la motivación y la emoción en el universo del juego. Para ello:

- Se va a prestar atención al estudio de Planells de la Maza (2013) sobre los criterios que permiten al jugador identificarse con el personaje, además de buscar, a través de la experiencia de juego, rasgos que permitan señalar la relación que se establece entre Chell y el jugador.
- Se utilizarán las funciones descritas por Propp (1985) para señalar cuáles son las relaciones que se establecen entre los personajes.
- A partir de las motivaciones y la importancia puesta en el aspecto psicológico en el desarrollo de *Portal*, descritas por Cid (2016), se le concederá especial atención durante la experiencia de juego y se describirá la sensación del jugador. Se explorará la manipulación emocional en el juego, y la importancia del cubo de compañía, así como el papel emocional que desempeñan las dos inteligencias artificiales que completan el elenco de personajes en *Portal 2*.

### 5.1.1 Personajes en *Portal*

En *Portal*, solo encontramos dos personajes, Chell y GLaDOS:

- Al comienzo de la historia, Chell es un personaje pasivo, movido solo por la curiosidad y motivaciones del jugador que la controla, sin una meta definida. Chell no tiene una meta clara y simplemente completa prueba tras prueba sin una implicación real. Es a partir del momento en el que GLaDOS hace patente su intención de eliminarla como sujeto de pruebas cuando Chell adquiere un objetivo, salvarse. El jugador, que sospechaba del comportamiento de la IA, ve confirmadas sus preocupaciones; y al mismo tiempo Chell se completa como heroína que se opone a la villana GLaDOS. “Así pasamos de sujeto pasivo a héroe” (Ramírez Moreno, 2012: 41). Como se ha descrito anteriormente, el jugador supone que es el protagonista, pero

como Ramírez Moreno señalaba también, es el personaje que menos conocemos a pesar de ser la “protagonista”.

- GLaDOS son las siglas de Genetic Lifeform and Disk Operating System. Es una Inteligencia Artificial que controla las instalaciones de Aperture Science, el complejo donde se desarrolla todo el juego. Desde el momento en el que comienza la historia, se convierte en la guía que informa sobre las diferentes pruebas y los retos que suponen, además de las amenazas que el jugador puede encontrar en cada una. Al comienzo guía al jugador, pero cuando intenta matarlo de forma activa se convierte en el enemigo a derrotar.

### 5.1.2 La historia de *Portal*

*Portal* es un experimento en todos sus sentidos. El jugador es un sujeto de pruebas que despierta en una sala cuadrada, con una radio, y en una cama futurista, como una cápsula de criogenización. Se le informa de que es parte del ‘Centro de Desarrollo de Aperture Science’. Desde este momento, comienza a realizar una serie de pruebas relacionadas con portales, que permiten distorsionar el espacio, con lo que se puede subir elevaciones y superar obstáculos aparentemente imposibles.

En este punto, el jugador no es más que un sujeto de experimentos: desconoce todo lo que le rodea. No sabe quién es, qué hace, ni el propósito del experimento, tampoco dónde está ni cuál es la situación del mundo exterior. Además de carecer de cualquier tipo de información, es interesante que no haya nadie que se la proporcione. Hay ventanas de observación en la que debió de haber científicos en algún momento, pero solo un robot, GLaDOS, vigila a través de las cámaras de seguridad que cada prueba tiene.

Ese robot, más bien inteligencia artificial, GLaDOS, es quien conduce al jugador a través de la sorna y el sarcasmo por cada prueba, remarcando en ocasiones la imposibilidad del desafío –lo que es mentira– o con comentarios irónicos hacia él. En el momento en el que el jugador comienza a superar con relativa facilidad sus retos, se aprecia en su voz unas inflexiones de nerviosismo, impropias de una IA.

GLaDOS inicia ahora una aproximación más sarcástica con frases como “te... echaremos de menos” o “fuiste una excelente sujeto de pruebas”. El sarcasmo se torna en agresividad y desesperación, plasmados en las pintadas de ‘ayuda’ que se encuentran en las diferentes pruebas, y que no es posible atribuir a una IA a la que el jugador no ha visto. La radio que el

jugador tenía en la cámara del principio aparece, como símbolo de que otra persona, sujeto de pruebas, ha pasado antes por ahí.

Cuando finalmente GLaDOS revela sus colores e intenta matar al personaje directamente, pasa de la advertencia a la agresividad, y el camino toma un sentido diferente, el jugador ya no forma parte de un experimento, ahora tiene que sobrevivir. A pesar de su constante agresión verbal, el jugador llega desde la parte de atrás de los laboratorios hasta su posición, en la parte más alta de las instalaciones.

Durante la pelea final apela a los sentimientos del jugador sentimientos, con frases como “lo único que has logrado romper es mi corazón”, lo que no evita que el jugador acabe con ella. Y solo al final del juego, se ve la luz del exterior, el conocimiento de que existe algo más fuera de las paredes del laboratorio, pero una canción, desde su título, manda un mensaje directo al jugador: *Still Alive* (Todavía Vivo).

### 5.1.3 Funciones de los personajes en *Portal* y su relación

Chell desempeña las siguientes funciones en *Portal*, atendiendo a la clasificación de Vladimir Propp (1985).

- Función I. Alejamiento. Tanto de la familia como de la sociedad en general, confinada en el laboratorio para hacer pruebas.
- Función II. Prohibición. Aunque sería mejor hablar de limitación en el caso de *Portal* al ser un universo muy limitado del que solo se puede conocer y explorar las instalaciones de Aperture Science.
- Función IV. Interrogatorio. Movido más por la curiosidad del jugador que la de la propia Chell, para obtener respuestas sobre el lugar en el que se encuentra. Aunque es una función del donante, parece necesario destacarla ya que la cumple la heroína.
- Función XII. Primera función del donante, que enfrenta al héroe a una prueba (las primeras cámaras de test) para ver si es digno o no del objeto: la pistola de portales.
- Función XIII. Reacción ante las acciones del donante, completa la prueba que se le propone.
- Función XIV. El objeto mágico se pone a disposición de la heroína, recibe la pistola de portales.
- Función XVI. El héroe y el agresor se enfrentan en combate.
- Función XVIII. El agresor es vencido.

- Función XXI. El héroe es perseguido. No queda especialmente clara, ya que de forma física GLaDOS no persigue a Chell por las instalaciones, pero en todo momento sabe dónde se encuentra.
- Función XXV. El héroe recibe una tarea. Cuando comienza a hacer pruebas, su tarea es resolverlas, pero cuando GLaDOS intenta matar a Chell, esta adquiere otra tarea, impuesta por ella misma, sobrevivir y escapar.
- Función XXVI. El héroe completa la difícil tarea. Esta función y la anterior acontecen del enfrentamiento con la IA (función XVI).

GLaDOS en *Portal* es un personaje que desempeña diferentes papeles, donde a la vez que agresor, durante la mayor parte del juego es donante-auxiliar al mismo tiempo. Como auxiliar:

- Función XV. Desplazamiento del héroe en el espacio. Como una guía en las instalaciones de Aperture.

Así mismo, también desempeña la parte de donante, porque realiza las siguientes funciones

- Función XII. El héroe es sometido a una prueba. Pone un desafío para ver si Chell es digna de tener el objeto mágico, en este caso, la pistola de portales.
- Función XIV. Una vez superada la prueba, pone el objeto mágico a disposición de la heroína.

Sin embargo, cuando intenta matar a Chell, se perfila directamente como agresora, aunque algunas funciones las había realizado desde el comienzo:

- Función VIII. Fechoría. Exige a Chell que complete las pruebas y se convierta en un sujeto de experimentación bueno, del que obtener datos fiables.
- Función IV. Intento de obtener información.
- Función V. Obtiene las informaciones. Del jugador, como sujeto de prueba conforme va superando los retos que le propone.
- Función VI. Intenta engañar a la víctima, por ejemplo, con la famosa “tarta” que promete todo el tiempo a Chell, a pesar de que esta encuentra pintadas de “la tarta es mentira”.

## 5.2. Personajes en *Portal 2*

En *Portal 2*, a los personajes del anterior se les suma uno más, otro robot, Wheatley.

- Chell sigue con su condición de personaje mudo, y desconocido para el jugador. A pesar de ello, durante el transcurso de la historia es posible encontrar ciertas marcas que permiten deducir algo de la vida de Chell. El experimento firmado con su nombre del “día de trae a tu hija al trabajo” afirma que su padre o su madre estuvieron trabajando en las instalaciones de Aperture Science. Pero carecemos de más información.
- GLaDOS se convierte, gracias a *Portal 2*, en uno de los personajes más interesantes de la historia de los videojuegos. El fundador de Aperture Science, Cave Johnson estuvo interesado en, una vez muriera, trasladar su conciencia a un ordenador en el que continuaría con su trabajo. En el caso de que no se pudiera hacer, porque la tecnología no estaba desarrollada, sería Caroline, su secretaria quien asumiría ese papel. Al final sí que fue ella la que sufrió un traslado de conciencia hacia la máquina. Se desconoce cómo, quién o cuándo se introdujo a Caroline en el sistema que sería finalmente GLaDOS, pero lo que es evidente es que se perdió gran parte en la conversión. En un momento de la historia, GLaDOS escucha las palabras de Johnson dirigidas hacia su secretaria, y ella responde de forma automática, por lo que se cuestiona si conoce a ese hombre y por qué. Durante ese periodo solo responde ante ciertos estímulos, uno de ellos un retrato de Johnson y Caroline, ante el que ella afirma conocerlos, lo que facilita al jugador esbozar a grandes rasgos la relación entre ellos.
- Wheatley es el tercer personaje de la historia de *Portal 2* y, de forma similar a GLaDOS, un robot. En palabras de GLaDOS, Wheatley es “el producto de las mentes más preclaras de una generación unidas para crear al cretino más grande el mundo. No es un cretino normal, y lo acabas de poner al frente de las instalaciones”. Es una esfera de atontamiento, un núcleo de memoria diseñado con el objetivo de causar problemas a GLaDOS debido a la gran capacidad de esta IA. Es decir, solo sirve para atontarla. Es la primera entidad que vemos en *Portal 2* y el que nos dice que nos va a sacar del complejo de ‘Aperture Science’.

### 5.3. La historia de *Portal 2*

*Portal 2* comienza de forma ligeramente diferente. Un sujeto de pruebas, que no es posible reconocer si es o no Chell, se despierta en una habitación y hace un ejercicio muy sencillo de mantenimiento. Después, el jugador vuelve a despertar, pero es otra persona, otro sujeto. Esto

se deduce gracias a unos detalles en la pared. Un robot, llamado Wheatley, comunica al jugador que es uno de los 10.000 sujetos que tiene a cargo y que parece estar vivo. Han pasado al menos unos cuantos meses desde que despertara el jugador por última vez (con este sujeto), pero la habitación está totalmente destrozada. Ese espacio es parte del detallismo de *Portal* donde el jugador sabrá que controla a dos personas diferentes solo si mira con detalle el entorno.

El jugador tarda poco en volver a las instalaciones de la primera entrega, ahora dominadas por la naturaleza. Los espacios parecen ser los mismos, pero el paso del tiempo y la evidente falta de mantenimiento han cambiado los herméticos laboratorios por espacios naturales. Se aprecia, al igual que en la precuela, que se controla de nuevo a Chell. Y, además, de la misma manera, con la misma prueba y a través de los mismos portales.

No pasa mucho tiempo hasta encontrar el dispositivo que le permite utilizar los característicos portales, pero lo más interesante de la zona son las pintadas que se encuentra: científicos con una persona enloquecida y Chell luchando contra GLaDOS; así como un dibujo, más cuidado y detallado de ella, como si fuera una divinidad. Junto a todo esto aparece una figura con el rostro emborronado, que no hace sino que aumentar las preguntas del jugador: ¿Quién es? ¿Es el mismo que dejaba las marcas de ayuda en el anterior juego?



**Figura 1. El viaje de Chell, su representación como divinidad y su lucha contra las mentiras de GLaDOS.**

El jugador continúa avanzando, porque, tanto él como Chell saben lo que se hace, o hacía, en esas instalaciones y tienen el objetivo compartido de huir. Una voz diferente a GLaDOS se habla al jugador, con sarcasmo y sobre el mundo exterior, que está siendo reconstruido. Es la primera vez que alguien desde 'Aperture Science' explica al jugador algo sobre la situación del exterior.

Wheatley avisa al jugador que para escapar necesita pasar por “SU cámara”, la de GLaDOS, con un claro temor en su voz. A pesar de haberla derrotado en la anterior entrega, por la ineptitud del compañero Wheatley, se vuelve a activar, y GLaDOS obliga al jugador a realizar pruebas otra vez. Explica que tiene una caja negra y que ha revivido desde entonces su muerte de forma constante. Y con ello, de vuelta a las pruebas, que, aunque dice que lo hace por la ciencia, por la forma en la que habla –“las dos hemos dicho cosas de las que TÚ te vas a arrepentir. Por la ciencia, tú, monstruo”– las emociones parecen estar más presentes que antes en ella, en especial, la venganza.

Se desarrolla una historia similar a la del primero, que se resuelve en menos tiempo, y que acaba con GLaDOS confinada en una patata y el robot que nos ayudaba se ha convertido en el tirano que controla el laboratorio. Wheatley mandará al jugador a las instalaciones inferiores donde conoce los inicios de ‘Aperture Science’.

Aparecerá la figura de Cave Johnson, a través de las grabaciones, el fundador de ‘Aperture’. Se trata de un hombre ambicioso, representante de la forma de vida americana y la mente detrás de GLaDOS. No es un científico, sino más bien alguien que hace todo (incluso lo éticamente incorrecto) por la ciencia.

En este descenso acompañará al jugador GLaDOS, con la que creará una relación de simbiosis. Por un lado ella es capaz de hacer de guía y explicar el mundo que está descubriendo el jugador; y por otro lado, este le ayuda a recuperar su cuerpo, a cambio de su libertad. Gracias a la cooperación de ambas partes, llegarán hasta la parte superior.

GLaDOS se ha vuelto más humana, si eso es posible. De hecho ella lo reconoce, que hasta ahora había escuchado muchas voces, pero ninguna era la que escucha ahora, que es la suya. Se produce de nuevo una huida, que desemboca en la pelea final contra Wheatley. GLaDOS, recuperado su cuerpo, salva al jugador al final, cumple su promesa y le recibe con un “gracias a dios que estás bien”.

Reconoce a su acompañante como su mejor amiga, no como una enemiga; y la deja libre, los esfuerzos de matarte han sido excesivos y liberarla es ahora la mejor opción: “Ha sido divertido. No vuelvas”. La canción que se interpreta al final, una versión del *Cara Mia*, resume la relación paternofilial que se ha forjado entre Chell y GLaDOS.

La forma de progresión se puede asemejar al descenso a los infiernos de Dante en la *Divina Comedia*, en un camino constante desde lo más hondo del infierno, desde donde comienzan

los dos juegos, hasta el paraíso, las instalaciones superiores de ‘Aperture Science’, donde reside Dios, en este caso GLaDOS.

### 5.3. Identificación con el personaje: Chell no es un cascarón vacío

Parece importante señalar la relevancia que adquiere la interactividad en un videojuego, característica que lo diferencia de cualquier otro medio de expresión. Además, es un vehículo que busca unificar los propósitos del jugador y del personaje. Y también tiene la capacidad de que el jugador se identifique con el personaje que está controlando. Así que, cuando alguien juega *Portal* se pregunta: ¿Quién es Chell?

A priori, una pregunta sencilla e importante, pero con una respuesta más que compleja. En ningún momento del juego se presenta como “Chell”, es más, no es un personaje que hable. El jugador solo conoce su nombre gracias a los créditos del juego donde se agradece a Alesia Glidewell-Chell el uso de su cara, y nombre.

Es posible señalar, a partir de las categorías que aporta Planells de la Maza, recogidas en el apartado 4.3 del presente trabajo, que Chell es un personaje situado entre ‘grado 0’, el jugador no conoce sus motivaciones y no le son irrelevantes; y ‘personaje retrato’, que comienza a mostrar motivaciones simples. El cambio entre una y otra categoría surge en el primer juego, cuando GLaDOS quiere matarla, donde el personaje en el universo del juego adquiere una motivación: quiere sobrevivir, y deja de ser un sujeto de pruebas.

Desde esta perspectiva, el jugador no puede verse reflejado, porque Chell es un personaje autónomo. Sin embargo, Chell adopta un aspecto pasivo, dejando que sean GLaDOS y Wheatley los que se desarrollen, en lugar de hacerlo ella. La identidad de la protagonista supone una llamada de atención al jugador cuando, por ejemplo, GLaDOS afirma que conoce algo sobre los padres de Chell, como una forma de señalar que es humana, aunque nunca vemos una reacción o emoción en ella. Hasta el momento era fácil considerarla un cascarón vacío, un personaje sin trasfondo que no reacciona ni expresa emociones.

De este modo, no es posible afirmar que el jugador sea el personaje que está controlando, porque en los primeros compases del juego se ve quién es, y que tiene una apariencia humana distinta a la del jugador. Además, en *Portal 2* se le concede una historia, se encuentra que su nombre en uno de los experimentos del día “trae a tu hija al trabajo”, por lo que se deduce que su padre/madre podría haber trabajado allí en los primeros años. Al final de *Portal 2*, las

palabras de GLaDOS también dan algunas pistas sobre su relación. Cuando salva a Chell al final del juego, sus palabras son “gracias a Dios que estás bien”, lo que parece un grito de preocupación paternofilial más que por otro ser humano. La canción que le dedica, también al final, es una versión del *Cara Mia*, e incluye frases como: “te adoro”, “mi hija, oh cielos” (en italiano “ciel”, similar al nombre de Chell), “cómo te adoro”. Este trasfondo aleja al jugador de convertirse en el personaje.

Sin embargo, GLaDOS realiza un comentario que conduce hacia la despersonalización, y consigue dirigirse a cualquiera que en ese momento esté jugando. Cuando el jugador supera con éxito una prueba le da la “enhorabuena [nombre del sujeto de pruebas], seguro que en tu ciudad natal, [ciudad natal del sujeto de pruebas], eres considerado una celebridad”. Este esfuerzo parece dirigido a integrar tanto los esfuerzos por superar las pruebas que realizan el jugador y Chell como a compartir la mirada de ella.

Chell es un personaje simple a la vez que complejo: no sabemos nada de ella, y no es necesario para jugar, pero al mismo tiempo despierta una inquietud en nosotros por conocer quién es. Los motivos como personaje poco a poco se van alineando con los del jugador, en especial, a partir de que GLaDOS intente matarnos en el primer *Portal*, y se mantendrán durante todo *Portal 2*.

## 5.4. Funciones y relaciones de los personajes

Para determinar las funciones que desempeña cada personaje atenderemos a la clasificación realizada por Vladimir Propp (1985) sobre las funciones en el relato.

### 5.4.1. Chell: Sujeto de pruebas

Además de las funciones que desempeñaba en *Portal*, podemos identificar la siguiente función en la figura de Chell durante el transcurso de *Portal 2*:

- Función XX. Regreso. Justo al comienzo del juego, cuando volvemos a las instalaciones de Aperture Science, conocidas tanto por el jugador como por Chell.

### 5.4.2. Wheatley: la esfera de atontamiento

Al comienzo del juego Wheatley se posiciona como una figura auxiliar y donante, pues cumple las funciones de ambos. Por un lado, como auxiliar:

- Función XV. Desplazamiento del héroe en el espacio. Como una guía en las instalaciones de ‘Aperture’, antes de despertar a GLaDOS.
- Función XXII. El héroe es socorrido. Esto sucede durante la persecución del agresor y durante las pruebas.
- Función XXVI. Realización de tareas difíciles, como abrir puertas para poder avanzar en las instalaciones.

Así mismo, también desempeña la parte de donante, porque realiza las siguientes funciones

- Función XII. El héroe es sometido a una prueba. Wheatley pone un desafío para ver si Chell es digna de tener el objeto mágico, en este caso, la pistola de portales.
- Función XIV. Una vez superada la prueba, pone el objeto mágico a disposición de la heroína.

Sin embargo, cuando el jugador sustituye a GLaDOS por el núcleo Wheatley, sucede un giro en la trama y se convierte en el agresor, y desempeña las siguientes funciones.

- Función VIII. Fechoría. Se produce cuando causa a Chell un perjuicio, desterrarla a las instalaciones inferiores, y convertir a GLaDOS en una patata (PotatOS).
- Función IV. Intento de obtener información. Una vez Chell vuelve a las instalaciones actuales, Wheatley intenta (de forma equivocada ya que sabe que es muda) obtener información de ella sobre el complejo.
- Función V. Obtiene las informaciones. Del jugador, como sujeto de prueba conforme va superando los retos que le propone.
- Función VI. Intenta engañar a la víctima,

#### 5.4.3. GLaDOS: Genetic Lifeform and Disk Operating System

Las funciones que se han descrito para Wheatley son las mismas que desempeñará GLaDOS, solo que de forma alterna. Cuando Wheatley es ayudante-donante, ella es la agresora; y cuando es desterrada junto con Chell, se convierte en su ayudante-donante.

En *Portal 2*, tras haber revivido su muerte una y otra vez, declara que no va a obligar al jugador a realizar pruebas por venganza –una mentira evidente– sino por la ciencia. La irritación y agresión que efectúa con sus comentarios dejan claro esta característica: “Tu madre hizo bien en abandonarte, la ciencia lo aprueba”. Este enunciado recoge los tres elementos que definen la relación entre las dos: la relación madre-hija, el abandono y los límites de la ciencia.

La relación entre ambas cambia drásticamente cuando descienden a las instalaciones originales de Aperture. Llegados al punto de luchar contra Wheatley, es GLaDOS quien toma la palabra en lugar de Chell y la defiende ante los insultos de la otra IA, aunque no está del todo claro, por los comentarios que hace en voz baja, si es sincera o lo hace para confundir a Wheatley.

Una de las frases que dice GLaDOS antes de liberar al jugador deja patente la buena relación establecida entre ella y Chell, además de asegurar que papel de ayudante-donante se sigue cumpliendo, incluso habiendo recuperado su poder: “Sabes, ser Caroline me ha enseñado una valiosa lección, creía que eras mi peor enemiga, pero siempre has sido mi mejor amiga”.

### 5.5. Motivación y emoción: el cubo de compañía

La resolución de puzzles es una de las motivaciones con las que el jugador comienza la aventura, siendo la segunda gran motivación conocer qué ocurre en el juego y resolver sus misterios: qué es este mundo, quién le habla, quién es, por qué está haciendo eso, qué hay detrás... Otro elemento que despierta la motivación de los dos juegos son las diferentes promesas que tanto GLaDOS como Wheatley (cuando está al mando de ‘Aperture Science’) le hacen: “vas a tener tarta”, “vas a conocer a tus padres”, “no te voy a matar”... Aunque no son en ningún momento creíbles, el jugador continúa la partida con la esperanza de conocer algo más, solo para caer en las trampas de las malévolas IA.

El jugador sufre además algunas llamadas de atención que le llevan a continuar jugando. En el caso de *Portal*, podemos ver cómo al principio se ensalza la figura del jugador cuando se hace un comentario genérico que llama a todos los que juegan y no a Chell en particular (aunque también se le aplique). Así mismo, en el mismo juego, la canción del final *Still Alive* es una llamada únicamente hacia el jugador, no hacia Chell. Le dice al jugador de forma directa que los esfuerzos que ha hecho hasta el momento no han tenido resultado alguno, y ahora se ríe de él.

*Portal* como mundo, tiene un alto componente psicológico. En general, los laboratorios de ‘Aperture Science’ son un lugar donde la soledad está presente prueba tras prueba. En las instalaciones debió de haber científicos supervisando las pruebas, pero no se ven por ningún lado, y una inteligencia artificial controla todos los movimientos del jugador. Está solo prácticamente en todo momento, y esto permite hablar de la inmensa importancia que adquiere el ‘cubo de compañía’ en las dos entregas. A pesar de la soledad, es cierto que en la

segunda entrega, gracias a la aparición de un tercer personaje, se construyen relaciones donde el jugador no siempre está solo, de hecho, desde que recupera a GLaDOS hasta el final del juego, ella siempre te acompaña.

El ‘cubo de compañía’ es uno de los elementos fundamentales de la emoción en el universo *Portal*. Es exactamente igual a los que hemos utilizado para superar pruebas, pero tiene un corazón rosa en cada uno de los lados. En la prueba que GLaDOS utiliza para presentárselo al jugador, le indica que tiene que cuidar de él. Aparece justo después de una cámara en la que ha sido apuntado por torretas asesinas y parece un intento de la ingeniosa IA de que el comportamiento humano no escape de sus cálculos. Aunque cuidarlo es lo que se le ordena al jugador, en realidad, es un herramienta para avanzar por el escenario, y requiere tirarlo a un incinerador para continuar.

Resulta significativa la manera en la que se le pide al jugador que se deshaga de él: le pide que le practique la eutanasia. Como si de una persona se tratara, el cubo que le ha acompañado tiene que morir. El componente existencial se explora también a través de la figura de las torretas, quienes, a pesar de ser enemigas, se cuestionan si son o no diferentes al resto. Una vez el jugador ha destruido unas cuantas le informan que sufren dolor (dolor simulado). Cuando GLaDOS habla al comienzo de *Portal 2* con el jugador le recrimina que la mató, algo impensable al tratarse de una inteligencia artificial.

En *Portal 2* se produce un reencuentro con el ‘cubo de compañía’, fruto de esa manipulación emocional con la que experimentaron los desarrolladores. El jugador se reencuentra con su “amigo” acompañado de una música dulce, diferente de la que hasta ahora había imperado prueba tras prueba; GLaDOS en silencio, frente a las burlas e insultos que de normal espeta a Chell. Y en el momento de cogerlo, se desintegra en sus manos. Esta acción es totalmente deliberada, pensada por GLaDOS (y los desarrolladores) como burla hacia la protagonista y nosotros. Se proporciona uno nuevo y para avanzar hay que destruirlo, todo acompañado por un comentario de la IA sobre cómo tiene muchísimos cubos, por lo que el que el jugador destruye no tiene valor alguno.

Al final de cada prueba, y para que no se estropeará el sistema del juego, pensado en portales, se establece una red de emancipación de objetos, que evita que tanto portales como objetos se mantengan entre prueba y prueba. Poco después de que el jugador se haya reencontrado con el ‘cubo de compañía’, GLaDOS informa al jugador que en esta precisa prueba no hay red de emancipación, y utiliza un ‘cubo de compañía’ para superarla, la conclusión: puede irse con

él. Sin embargo, es imposible, de cualquier manera imaginable, acabar la prueba sin abandonar el cubo.

El final del primer juego es una lucha emocional, porque la única que ha hablado durante todo el viaje ha sido GLaDOS, con sus bromas y sarcasmos, excluyendo el hecho de que haya querido matar al jugador, le ha acompañado todo el viaje; y ahora tiene que matarla. Es complejo, porque nosotros le atribuimos humanidad a Chell al ver en ella una persona, pero es más humana GLaDOS con su cinismo, mentiras y sentido del humor, aunque sea una máquina. El juego nos obliga a destruir un personaje que, si bien todo el mundo no tiene por qué quererlo, la mayoría se ha encariñado con él.

El final en *Portal 2* provoca otro impacto emocional. Parece que la relación entre GLaDOS y el jugador ha mejorado, hasta el punto de que ella le considera su amiga. Las palabras con las que le despide son fruto de esa buena relación, y la música puede ser considerada una referencia al vínculo paterno-filial entre ambas. Al final, espera la superficie, el mundo que tanto esperaba encontrar el jugador. Y la “madre” del jugador le da un último regalo, el ‘cubo de compañía’, el original, el que habíamos incinerado en el primer juego, con sus marcas de quemaduras, como un regalo que le acompañará y protegerá en su viaje.

## CONCLUSIONES

- El videojuego ha adquirido, desde su aparición en los años 70, una creciente importancia como objeto cultural. Al comienzo, tuvo lugar un debate entre dos perspectivas de estudio aparentemente opuestas: ludología –centrada en la parte jugable– y narratología –que pone el foco en la parte narrativa–. Ambas se enfrentaron por las diferentes posibilidades que los videojuegos ofrecían. Con el paso del tiempo, la división entre la ludología y la narratología se diluye gradualmente. Ambas perspectivas nos sirven para conocer y analizar el objeto cultural videojuego de forma satisfactoria.
- Los postulados de Aristóteles en la *Poética* permiten identificar en *Portal 2* diferentes arquetipos de personaje como ‘héroe’, ‘villano’, ‘ayudante’ a través de los distintos rasgos morales que cada uno representa. Aunque al contrario que en la obra del Estagirita, estos roles que adopta cada personaje no son permanentes y se producen transformaciones en ellos.
- Las funciones de los personajes propuestas por Vladimir Propp, ayudan a definir el rol que desempeña cada personaje por la función realizada. Se suma así a la caracterización moral en la que se fijaba el filósofo griego. Además, se ha comprobado que el orden absoluto en la aparición de las funciones no se mantiene en el objeto de estudio analizado, el videojuego *Portal 2*.
- El concepto de ‘trama’ propuesto por Ricoeur resulta imprescindible para comprender la historia de *Portal 2*. La historia previa de ‘Aperture Science’ se explica a través de la organización de la trama, que es capaz de ahondar en asuntos del pasado sin perder el hilo narrativo del presente.
- Los videojuegos son una encarnación de la teoría de los mundos posibles de Doležel a través de sus elecciones. Incluso juegos como *Portal* o *Portal 2* donde no hay decisiones sino que se “descubre” la historia, la acción y la forma de moverse en el entorno digital del jugador crea *per se* diferentes mundos posibles.
- El videojuego requiere un jugador para la construcción de la obra. Como objeto cultural ofrece mayor libertad en la creación y modificación del mundo narrativo, en comparación con otros objetos culturales como la literatura o el cine, donde los diálogos, la trama y la historia en general no son modificables.

- *Portal* y *Portal 2* trabajan sobre los grandes temas humanos: el amor, la vida y la muerte, los límites del conocimiento y el existencialismo, entre otros. El personaje que actúa como villana, GLaDOS, es una inteligencia artificial que gobierna las instalaciones de ‘Aperture Science’ –espacio donde tienen lugar los hechos de *Portal* y *Portal 2*– y acaba desarrollando un vínculo emocional con la heroína Chell, a quien llega a considerar como a su propia hija. Comienza intentando matar a la protagonista cuando no obedece sus órdenes y acaba por dedicarle una pieza musical en la que canta: “querida, mi querida niña”.

La idea de la vida y la muerte se explora continuamente en los dos juegos, comenzando por la posibilidad de que cada prueba puede ser letal. El único atisbo de vida en las instalaciones, además del personaje protagonista, Chell, son los distintos robots e inteligencias artificiales. “No quiero morir” expresa una torreta, al tiempo que sabemos que sienten dolor, simulado, pero dolor. Piden al jugador que destruya un objeto inanimado diciéndole que le practique la eutanasia. La villana de *Portal*, GLaDOS asegura que ha revivido su muerte una y otra vez, siendo que como robot que es solo puede ser desconectada.

La faceta existencialista se explora a través de los mismos personajes que la vida y muerte. Las torretas se preguntan: “¿Soy diferente?” Es un mensaje hacia el personaje protagonista, Chell, quien se puede cuestionar si es diferente de alguno de los sujetos de pruebas que vinieron antes; y al mismo tiempo hacia el jugador, por si no ha repetido exactamente lo mismo que los demás.

Cave Johnson –el fundador del mundo donde se desarrolla la historia de *Portal*: las instalaciones de investigación ‘Aperture Science’–, y su legado, la villana e inteligencia artificial GLaDOS, que gobierna ahora sobre esas instalaciones, son la muestra de un tema de actualidad: los límites del conocimiento. El fundador quería solo dedicarse a investigar y mejorar con cada experimento, lo que le llevó a la muerte; y GLaDOS tiene una obsesión y necesidad continua de hacer pruebas, sin tener en cuenta las condiciones de riesgo ni las características de los sujetos, que pueden morir por la ciencia.

- *Portal* explora las relaciones entre personajes dando un paso más que algunos juegos de la corriente *mainstream* o Triple A (con grandes presupuestos). Hay un enorme poder de los objetos entendidos como personajes, y la figura emblemática es el ‘cubo

de compañía'—el objeto-personaje que nos presentan como imprescindible y con el que se mantiene una relación de amor y cariño—. El jugador, igual que la protagonista, Chell, se enfrenta solo al mundo de *Portal*, sin atisbos de vida humana. Ese aislamiento lo lleva a interactuar y a mantener una relación de amor y cariño con un objeto inanimado. A priori, igual que el resto, el jugador recibe la orden de cuidarlo y, a cambio, el cubo lo cuidará y acompañará. *Portal 2* acaba con una emotiva despedida de una inteligencia artificial que actúa como una madre tierna, que envía a Chell hacia lo desconocido —el mundo exterior— y la vuelta del cubo de compañía original, el que tuvo que destruir para poder avanzar, y compañero en la nueva aventura.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ackerman, A. & Puglisi, B. (2013). *The Positive Trait Thesaurus: A Writer's Guide to Character Attributes*. California (Estados Unidos): Smashwords.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. California (Estados Unidos): Peachpit Press.
- Altozano, J. (2017). *El videojuego a través de David Cage*. Sevilla: Ediciones Héroes de Papel.
- Aristóteles (2011). *Poética*. Madrid: Itsmo/Ediciones Akal
- Cid, E. (2016). *Portal o la ciencia del videojuego*. Sevilla: Ediciones Héroes de Papel.
- Cohen, B. (2012). *1000 Character Writing Prompts: Villains, Heroes and Hams for Scripts, Stories and More*. California (Estados Unidos): Smashwords.
- Doležel, L. (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco/Libros.
- Frasca, G. (1999) *Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative*. Helsinki, Finlandia, 1999. Recuperado de <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> 21/01/2018
- Frasca, G. (2003): *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. Recuperado de: [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf) el 21/01/2018
- Frasca, G. (2009) *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*. Comunicación núm 7, vol 1, pp. 37-44 Recuperado de [http://revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3\\_Juego\\_videojuego\\_y\\_creacion\\_de\\_sentido\\_una\\_introduccion.pdf](http://revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf) el 24/01/2018
- Gobantes, M. (2014). *El texto y el abismo. Diálogos con González Requena*. Barcelona: Sans Soleil.
- Jenkins, H. (2004) *Game design as narrative architecture* en WardripFruin, N. y Harrigan, P. (eds.) *First Person: New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT Press. Recuperado de <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair> el 25/01/2018
- Juul, J. (1998) *El choque entre juego y narración*. Comunicación presentada en la conferencia Digital Arts and Culture (Arte digital y cultura), Bergen, Noruega, Noviembre de 1998. Recuperado de [https://www.jesperjuul.net/text/choque\\_entre\\_juego\\_y\\_narracion/](https://www.jesperjuul.net/text/choque_entre_juego_y_narracion/) el 21/01/2018
- Juul, J. (2001) *Games telling stories? - A brief note on games and narratives*. Game Studies, vol 1, núm. 1. Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> el 21/01/2018
- Juul, J. (2011). *Half-Real*. Cambridge: MIT Press.
- Kelly, T. (2011). *Cars, Dolls and Video Games [Narrativism]*. febrero 09, 2018, de What Games Are Sitio web: <http://www.whatgamesare.com/2011/02/cars-dolls-and-video-games-narrativism.html>
- López Eire, A. (2011). *Prólogo y notas: La Poética de Aristóteles*. Madrid: Itsmo/Ediciones Akal
- Murphy, James J. (2011). *Epílogo: La Poética de Aristóteles*. Madrid: Itsmo/Ediciones Akal.

- Murray, Janet H. (2005) *The last word on Ludology v Narratology in Game Studies*. Comunicación presentada como un prefacio en la conferencia del DiGra 2005 (Vancouver, Canadá, 17 de junio de 2005). Recuperado de <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/> 21/01/2018
- Pérez Latorre, O. (2010) *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas del estudio del discurso*. [tesis doctoral] Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Recuperado de: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/top1.pdf?sequence=1> el 25/01/2018
- Planells de la Maza, A.J. (2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). *ZER - Revista de Estudios de Comunicación*, 15 (29), 115-136.
- Planells de la Maza, A.J. (2013a). *Sorry, but our princess is in another castle! Towards a theory of video games as ludofictional worlds*. En *Playing with Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies*(52-64). Fankfort: Peter Lang.
- Planells de la Maza, A.J. (2013b) *Los videojuegos como mundos ludoficcionales. Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación* [tesis doctoral]. Getafe (Madrid): Universidad Carlos III. Recuperado de: [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16262/tesis\\_planells\\_de\\_la\\_maza.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16262/tesis_planells_de_la_maza.pdf?sequence=1&isAllowed=y) el 25/01/2018
- Planells de la Maza, J. A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: de Súper Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- Propp, V. (1985). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal.
- Ramírez Moreno, C. (2012) *Del avatar a la persona: introducción al análisis del personaje en el videojuego* [Tesis de master] Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Ricœur P. (2000). Narratividad, fenomenología y hermenéutica. *Anàlisi*, 25, 189-207.
- Santorum, M. (2017) *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias* [tesis doctoral]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <http://eprints.ucm.es/44265/1/T39123.pdf> el 4/04/2018
- Trenta, M. (2012): “Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural”. En *Actas del IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social Universidad de La Laguna*. La Laguna: Universidad de La Laguna. Recuperado de [http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012\\_actas/189\\_Trenta.pdf](http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/189_Trenta.pdf) el 18/02/2018