

Elogio del tiempo muerto

El tiempo y la narración en el *Grim Fandango*

por Ezequiel Vila

And will four years before we rest

Load game

En el número 5 de *Luthor* presenté algunos argumentos para considerar el análisis inmanente de videojuegos en tanto narraciones. A modo de apuesta por esa propuesta teórica intentaré en este artículo llevar adelante un pequeño análisis que sirva como puntapié para observar en la práctica las posibilidades del enfoque propuesto. Este artículo es una continuación, pero también un comienzo.

¿Por dónde empezar? El juego que he decidido tomar para este propósito es el *Grim Fandango* (1998) de Lucas Arts. Para quienes no estén familiarizados con el juego, se trata de una aventura gráfica en 3D de tintes policiales ambientada en una versión *art-deco* del inframundo azteca. Nosotros, jugadores, controlamos a Manuel Calavera, un agente de viajes del octavo infierno obsesionado con el destino incierto de una cliente, Mercedes Colomar, en el medio de una red de corrupción apocalíptica. Esta fusión hace que la construcción del mundo ficcional sea particularmente atractiva y que buena parte del encanto del videojuego esté en sus detalles; un análisis sobre las características de este *setting* resultaría muy interesante y no menos placentero, sin embargo no es este el punto sobre el que me quiero detener. Lo que quiero poner bajo la lupa es la relación entre tiempo y relato en la aventura gráfica, con la esperanza de encontrar en esta dupla compleja una respuesta tentativa al respecto de la experiencia narrativa en los juegos de video.

Cadenas de acontecimientos

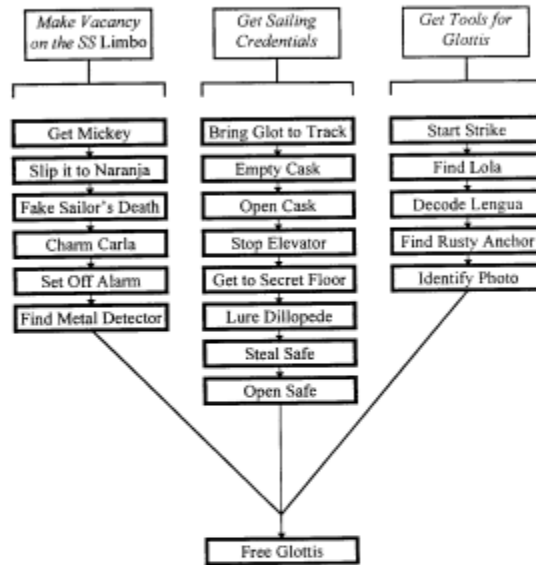
En S/Z Roland Barthes, con un gesto que es casi su marca personal, rescató una palabra griega olvidada: *proairesis*. Este concepto se refiere a la acción, pero no en cuanto a su carácter más visible o externo sino más bien en términos de sus posibilidades (incluso es normal que la palabra sea traducida simplemente como “elección”). Es esta dimensión de la lógica de las acciones la que la narratología reivindicó (porque esta idea que nombra Barthes ya aparece en Bremond) para estudiar las redes de sentido de un relato y, sostengo, es en el que debemos hacer especial énfasis para entender la secuencia narrativa del videojuego. Si para entender la gramática de las acciones el estructuralismo consideró en su sistema los caminos descartados por la misma escritura del texto para interrogar acerca del sentido de lo narrado, con más razón en el análisis de videojuegos debemos detenernos en los caminos que se bifurcan, ya que en ellos es común aquel recurso pop del *Elige tu propia aventura*. La programación a través de la

magia de la interfaz gráfica, nos lleva hacia el camino tomado con más sutileza que la indicación a adelantarse hacia la página X, pero el artificio es esencialmente el mismo. Sin embargo, en el caso del *Grim Fandango* no contamos precisamente con este artificio sino que el juego nos dará la ilusión de cumplirlo a través de un recurso mucho más clásico.

Para explicar este procedimiento, primero tengo que poner un par de cartas sobre la mesa. La elección del *Grim Fandango* para este análisis no es arbitraria. Hace un par de años, Tim Schafer, creador y diseñador de esta joyita del género (entre otros lujos como el *Full Throttle*) publicó en su blog el documento de diseño que utilizaron en la empresa durante la etapa de producción del videojuego. La entrada en la que fue publicado este “manual” desapareció hace tiempo, pero afortunadamente aún puede encontrarse en diferentes mirrors. El documento es contundente respecto de algo que quizás puede pasar desapercibido durante el juego: los diferentes puzzles que componen el videojuego fueron expresamente creados para poder ser resueltos de forma no lineal.

Un ejemplo concreto. En la segunda parte (el juego consta de cuatro) debemos cumplir con tres objetivos para poder zarpar de la casablanquesca Rubacava esa misma noche: lograr que se libere una vacante en la tripulación del S.S. Limbo, obtener un juego de herramientas para que Glottis, compañero de Manny, sea empleado como mecánico y conseguir una credencial del sindicato portuario. La obtención de cada uno de los requisitos para partir exige la resolución de unos 15 puzzles [1] pero éstos pueden abordarse simultáneamente. Incluso, pragmáticamente, por el mismo desarrollo del juego, resulta casi imposible completar uno de los objetivos sin haber avanzado bastante en los otros dos, lo cual no los hace menos autónomos en términos de diseño. Esto comporta una serie de restricciones pero también varias libertades. Por ejemplo, el cuarto, quinto y sexto puzzle (“Seducir a Carla”, “Activar la alarma”, “Encontrar el detector de metales”) de la serie A (“Abrir vacante en el S.S. Limbo”) puede realizarse ni bien empieza el disco 2, pero sólo ayudará a completar la serie A una vez hayamos completado los primeros tres (“Conseguir el somnífero”, “Dormir a Naranja”, “Fingir la muerte del marinero”). A1, A2 y A3 son correlativos de la misma forma que A4, A5 y A6, pero no lo son entre ellos. De esta forma, puedo resolverlos alternativamente (A4, A1, A2, A5, A6 y por último A3) e incluso intercalarlos con las otras series (B1, A1, A2, A4, A5, A6, C1, C2, B2, A2, etc..).

Puzzle Structure – Year Two



Esta imbricación de las cadenas de acontecimientos no las transforma en estructuras esencialmente diferentes de las formas clásicas de la literatura (las estructuras proairéticas que forman son asimilables) pero sí hace de su alternancia el principio mediante el cual el juego sostiene su interés y aumenta su reto.

La paciencia de la trama

Estas acciones y los incidentes que producen generan cadenas de acontecimientos que forman unidades de la narración pero también de la temporalidad. Es decir, el tiempo del relato solo se mueve en la medida en que los

puzzles son resueltos. Por mucho que hagamos correr a Manny de un lado a otro, el universo ficcional se mantendrá completamente detenido mientras no logremos sortear los problemas que el juego nos propone. Las secuencias -reconocibles desde el mismo diseño del juego- están compuestas por acciones notables, así, la secuencia A2 “Dormir a naranja” incluye las acciones A2:1 “abrir la heladera”, A2:2 “abrir el cajón”, A2:3 “escabullirse detrás de Toto y naranja”, A2:4 “verter el somnífero en la botella”, A2:5 “Naranja toma la botella”.

Lo interesante es que una ejecución fallida de esta misma secuencia (una que no incluyera estas acciones en este orden y en el tiempo preciso) comporta una temporalidad en el juego, pero no en la narración: si Manny no logra distraer al marinero y al tatuador no podrá usar el somnífero con la botella de alcohol, si abre la heladera y el cajón pero no alcanza a adulterar el licor antes de que los otros dos esqueletos se den vuelta deberá volver a realizar la secuencia desde el principio. El relato no avanzará hasta que complete esta cadena de acciones y pueda robar la chapa del marinero dormido. Las únicas acciones que logran mover el tiempo del relato son aquellas que completan afortunadamente una secuencia, mientras que las acciones que no lo logren se encuentran en una media instancia: por un lado son acciones notables que toman tiempo de juego, pero por el otro no conforman temporalidad en el tiempo narrado (puedo tardar mucho tiempo de juego intentando ejecutar la misma secuencia y cuando finalmente me salga las consecuencias en la historia serán las mismas que si la hubiera ejecutado correctamente la primera vez).

En este esquema, la influencia que nuestras decisiones pueden operar sobre el mundo ficcional del videojuego resulta mínima. Es como si la trama esperase agazapada que nuestros absurdos movimientos humanos la ejecuten. Además, la sincronía del tiempo de la representación tal y como la esboqué en el artículo anterior, queda completamente exenta de su potencia interventora: no importa qué acciones decidamos tomar, el mundo no cambiará, nada pasará hasta que no encontremos la línea punteada que el juego nos pide que recortemos. En los videojuegos orientados hacia la historia, y con especial énfasis en las aventuras gráficas, la afirmación de que “el relato es la lengua del destino” sigue siendo verdadera.

Experiencia de juego

Aun así, hay algo más que nos puede ayudar a superar este panorama sofocante. Si bien la existencia del documento difundido tardíamente por Schafer, con sus diagramas de puzzles, problemas y soluciones, parece una prueba contundente de que existe una composición estructural bastante asimilable a la matriz de cadenas de acciones que propone el estructuralismo más duro ¿podemos afirmar que la experiencia de juego encuentra sus límites en esta temporalidad modular determinada por la lógica de las acciones?

La respuesta a esta pregunta la encontramos en una evidencia de las más estrafalarias que nos ha dado la internet: los *walkthroughs* escritos en primera

persona [2] . Se trata de guías para completar el juego que simulan el relato de la aventura completa en las palabras del propio protagonista. Esta suerte de adaptación de los pasos a seguir para dar vuelta el videojuego a una forma narrativa textual difieren por completo del desorden repleto de marchas y contramarchas que se producen al momento de jugar el juego en sí. Incluso los *walkthroughs* regulares pecan un poco de esta retrospectiva organizadora (no se puede culparlos ya que su misma función es destrabar, desenmarañar el caos) aunque se liberan un poco de ese inconveniente en cuanto al no ser textos estrictamente ficcionales se detienen en los errores comunes o las equivocaciones posibles, es decir, en las alternativas.

¿Cómo explicamos estas diferencias? Antes remarcamos que existen acciones que podemos operar en el videojuego y que no forman parte del tiempo de la narración. Para hablar de todas estas acciones contingentes podríamos recurrir al viejo concepto de “duración” de la narratología de Genette y decir que el tiempo se encuentra detenido de la misma forma en que en un cuento o novela el tiempo narrado se detiene para dar lugar a una descripción o un comentario. Sin embargo, hay razones para diferenciar estos dos fenómenos, en cuanto que en el caso del videojuego nosotros vemos a nuestro personaje moverse, hablar, incluso interactuar con el medio. Deberíamos convenir que, aunque la historia solo se desarrolla en la medida en que ejecutamos por completo ciertas secuencias de acciones prefijadas en la instancia de diseño y programación, existe otra temporalidad superpuesta que es la del tiempo de juego (visible en las vacilaciones, recorridos exploratorios y ejecuciones fallidas de secuencias). Estas acciones, y particularmente la sensación de “quedarse trabado”, son constitutivas de las aventuras gráficas, ya que sin la posibilidad de perder el tiempo, el desafío del juego sería mínimo y perdería todo el atractivo que le es particular.

Desde una postura hermenéutica podemos pensar que existen dos temporalidades. Habría un tiempo en su concepción vulgar (como sucesión lineal de horas) que transcurre siempre que jugamos, yendo de un lado para otro, clickeando y moviendo flechitas, que se superpone con otro que no es lineal sino que es un tiempo cuidado perceptible a través de tareas (en este caso, la resolución de puzzles) que dotan de vitalidad a la narración. Que el tiempo del relato solamente se mueva con la realización de estas tareas no nos inhabilita para reconocer en el tiempo de la contingencia un estrato de la experiencia de juego, que en el caso de la aventura gráfica resulta fundamental para entender su dinámica. De esta forma podríamos comenzar a pensar una relación entre el juego y la narración que no sea de oposición, que es como la ha pensado crítica ludóloga dividiendo el juego en un momento del comando y otro para el de la secuencia animada (Juul, 2001).

Así y todo no debemos descartar la potencia narrativa de las secuencias desafortunadas. La trama avanza cuando las acciones que realizamos adquieren un sentido que podemos interpretar y nos permiten ponernos frente a otros problemas. Sin embargo, el fracaso también es pasible de generar narración. Si bien las aventuras gráficas han hecho evidente desde el principio la resistencia del

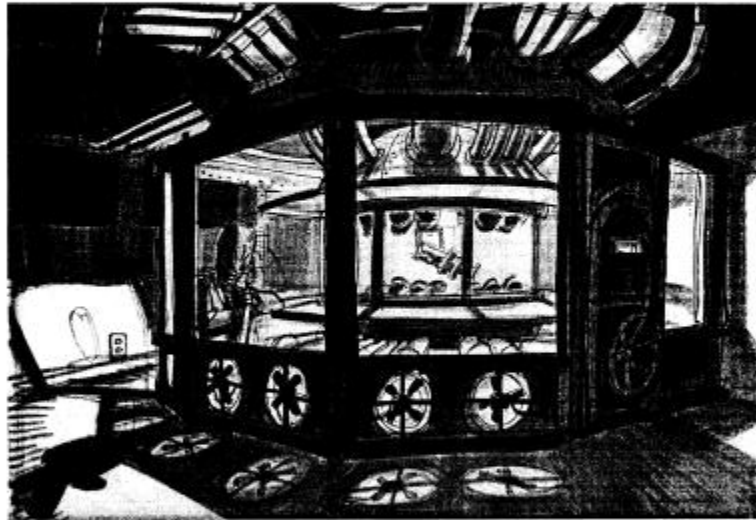

mundo ficcional a ciertas decisiones del jugador con los enunciados del tipo “no puedo/quiero hacer eso” [3], el fracaso en la ejecución de las secuencias está completamente programado en este tipo de juegos. La resistencia de los personajes a interactuar con el mundo de la manera que nosotros queremos en pos de un cierto espíritu *MacGyver*, propicia en algún punto la narración en cuanto da cabida a los puzzles que son diseñados de forma tal que, en principio, nos cueste resolverlos.

Grim Fandango

Puzzle Document

Puzzle #5: Jam Door Open
“WHAT A FRIGGIN MESS!” Juan shouts, “IT’S THOSE DAMN MAILROOM PUNKS AGAIN!” He says this no matter how many times Manny pulls this stunt. But he won’t let Manny mess with anything while he’s in there, and when he leaves, he always closes the door, and the doorknob lock is still locked.

Solution:
While Brennis is working on the server, Manny uses the key in the deadbolt and extends the bolt with door open. Then Brennis walks off muttering loudly about mail-room punks, and doesn’t notice that the extended deadbolt stops the door from closing completely and locking. Enter the Reaper...



Los problemas están planteados para que sea imposible realizar la solución en una primera instancia, por lo tanto hay un resto de esta experiencia de lo inmóvil que es incorporada en la narración. Desde una perspectiva más conciliadora entre

narratología y ludología se ha escrito: “*a sequence of unrelated events is automatically interpreted as (and thereby transformed into) a narrative in order to enable it to be mentally processed*” (Kücklich, 2003). El problema está en lo que las líneas del puzzle del cuarto de correo expresan con total frialdad: “*He says this no matter how many times Manny pulls this stunt*”. Ningún otro dispositivo narrativo nos pone enfrente de una situación tan tediosa. Quedarse trabado, repetir una y otra vez el mismo proceso con mínimas variaciones esperando dar con la clave del puzzle y obtener los mismos resultados, conforma la experiencia más propia y significativa de la aventura gráfica. Lo interesante es que en este punto la sentencia de Kücklich parece desbaratarse, la mayoría de las secuencias de acontecimientos que hayan fracasado en su objetivo de resolver el puzzle son descartadas a la hora de interpretar y procesar una narrativa. Lo que pone de relieve Julian Kücklich en su artículo sobre semiótica y videojuegos es la necesidad de pensar al jugador como instancia última de la construcción de significado, lo cual es un aporte muy valioso, pero yerra al estimar que el jugador convierte toda secuencia en algo significativo. En el caso de la aventura gráfica incluso puede no haber más alternativa que olvidar todos esos pasos en falso para darle un sentido a lo que ocurrió.

Estos acontecimientos descartables, esta suerte de movimientos inmóviles, denuncian la fractura entre la experiencia del tiempo narrado y la experiencia del tiempo jugado. Frente al aburrimiento de la traba y el alivio de dar con la solución, la aventura gráfica nos devuelve una indiferencia que nos descoloca y no tenemos más que aceptar. ¿Cómo conciliar, si no, el hecho de que en Rubacava siga siendo la misma noche cuando nosotros estamos hace días en la misma pantalla? [4].

El problema reside en no poder dejar de conciliar la jugabilidad en relación mimética con el mundo cotidiano. Ver continuamente a Manny ir de un lado a otro sin resolver nada nos carga del mismo vacío que experimentamos en nuestra vida cotidiana. El montaje, en cambio, nos da convencionalmente una ilusión del paso del tiempo, como ocurre después de terminar cada uno de los años en que transcurre la historia [5]. El problema con el fenómeno que intentamos describir es que no hay un corte o una marca que nos demuestre que tenemos que entender un cambio en el transcurrir del tiempo, como un salto o una pausa temporal. La continuidad nos impone una percepción análoga a la de la vida cotidiana, pero la proairética nos obliga a construir otra experiencia temporal que se contradice con lo percibido.

En este sentido, el lugar secundario que la narratología le relega a las secuencias fallidas se vuelve especialmente importante desde una perspectiva hermenéutica. La experiencia del tiempo muerto nos devuelve ese sentido del aburrimiento que Heidegger describió como “ser tenido en suspenso en la nada” (citado por Agamben, 2007: 128). Si el tiempo de la *proairesis* es un tiempo cuidado fundamentalmente utilitario, ocupado en las cosas, el tiempo muerto remite al Dasein a su propio ser. Esta crítica adquiere otro peso si se compara a los videojuegos orientados hacia el relato con aquellos orientados a la competencia.

La posibilidad de sustraerse de una conexión inmediata con el mundo parece patrimonio de los primeros (horas de mirada perdida frente a las trabas de la caja fuerte del *Grim Fandango* vendrán a la mente de cualquiera que lo haya jugado), mientras que la interacción ininterrumpida del jugador con el mundo de juego es más propia de juegos como el *Tetris* y el *Counter Strike*.

Noveno infierno

En este recorrido he intentado desplegar los problemas más salientes en la percepción del tiempo y la formación de la narración en las aventuras gráficas, y en particular en el *Grim Fandango*. Quizás la conclusión más importante sea que el análisis debe ocuparse entonces de los mecanismos mediante los cuales el jugador construye una narración a partir de los elementos que el videojuego le presenta. Así como un análisis de la jugabilidad no podría decirnos demasiado respecto de la trama que se cuenta, la formalización de las secuencias, hemos visto, es insuficiente para dar una descripción cabal de la experiencia de juego y de la narración. Esta última, además, depende más de la interpretación del jugador de lo que en un principio se pensaba: el sujeto realiza constantemente operaciones hermenéuticas para conciliar la experiencia del tiempo de juego con la experiencia del tiempo narrado. Esto lo transforma en un receptor activo.

La posibilidad de pensar una estética de la recepción que contemple la instancia formalizadora del objeto estructurado a través de los problemas, las acciones que el jugador ejecuta sobre el mundo programado para resolver esos problemas y las interpretaciones que realiza de lo representado a través de ajustes, atribuciones y descartes, es una perspectiva útil para discutir la narración de los videojuegos en su relación con el mundo.

Quién sabe si jugando y analizando videojuegos en simultáneo no llegamos a la conclusión de que el tiempo muerto tal vez no sea más que una proyección de nuestros deseos humanos de dotar de sentido a una experiencia que defrauda constantemente nuestros esfuerzos hermenéuticos por descifrar los misterios ("¿qué se supone que haga?" o "¿cuál es la chica correcta para mí?") bajo el convencimiento consolatorio de que existe la manera correcta de jugar el juego y de que la victoria estará siempre ahí, al final de la rutina, esperando ser descubierta.

Bibliografía

Agamben, Giorgio (2007). *Lo abierto*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Barthes, Roland (2009). *S/Z*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Juul, Jesper (2001). "Games Telling Stories?" en *Game Studies*, Vol. 1, Issue 1, July. <http://www.gamestudies.org/>

Kücklich, Julian (2003). "Perspectives of Computer Game Philology" en *Game Studies*, Vol. 3, Issue 1, May. <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>

Notas

[1] Al jugador habitual de este género no se le escapará la lógica absurda de estas secuencias, que recuerdan a aquella canción infantil que decía: "Hay que llamar al agua para que apague al fuego: el agua no quiere apagar al fuego, el fuego no quiere quemar al palo, el palo no quiere pegarle al lobo, el lobo no quiere sacar a la chiva, la chiva no quiere salir de ahí". Para una reflexión más detenida sobre este asunto veasé el comentario sobre el "tazón azul" en "Tras la esmeralda perdida", trabajo de Mariano Vilar en Planta #12.

[2] Un ejemplo sobre el *Monkey Island 2* se puede encontrar aquí

[3] En el caso del *Grim Fandango*, ante nuestro intentos de rebanar cualquier obstáculo con la guadaña de Manny, éste nos contesta: "no quiero dañar la hoja".

[4] Cuando el juego nos da una señal de comprender esa sensación parece más producto de un voluntario guiño hacia el jugador que de una forma de incorporar esa temporalidad a la trama.

[5] Cada parte del juego tiene lugar en el día de los muertos de un año diferente. Así, cada parte del juego finaliza con una cinemática que contiene la leyenda "One year later" y nos ilustra ese pasaje.