
Sección monográfica: «Juego digital II»

Series de tv y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica

Alfonso Cuadrado
Universidad Rey Juan Carlos
contactar@acuadrado.com

Cita recomendada: CUADRADO, A. (2016). «Series de TV y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica». En: J. SÁNCHEZ-NAVARRO, A. PLANELLS, V. NAVARRO y D. ARANDA (coords). «Juego digital II». *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 55, págs. 17-30. DOI: <<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i55.2896>>

Fecha de presentación: enero de 2016

Fecha de aceptación: octubre de 2016

Fecha de publicación: diciembre de 2016

Resumen

Este trabajo plantea el encuentro entre las series de ficción televisivas y los videojuegos bajo la perspectiva de los recientes trabajos sobre la serialidad digital. Los cambios que se han producido en varias disciplinas en las últimas décadas hacia la incorporación de nuevas formas de diálogo entre los medios, bien sea desde el transmedia, las teorías de los mundos posibles, la ecología de los medios o los modelos informáticos, han llevado a que se revisen los paradigmas con los que tradicionalmente se han configurado las teorías ontológicas de los videojuegos. La forma serial basa su narrativa en el manejo de la repetición, el cambio y la continuidad. De su combinación nacen los diferentes modelos seriados: la serie y el serial. Estos modelos son formas de representar las interacciones entre tiempo, personaje y acción, unos patrones que se adecuan perfectamente a las dimensiones en las que el videojuego utiliza la repetición: una dimensión performativa, donde el *gameplay* impera sobre la evolución del personaje y la narración, una dimensión probatoria, donde el ensayo y el error es la base de la evolución en las habilidades, y una tercera donde la progresión del personaje / jugador busca cerrar conclusivamente una historia. El trabajo traza el paralelismo entre estos tres modelos de ficción y los videojuegos, y busca abrir unas nuevas perspectivas del estudio del tiempo en los videojuegos, más cercano a la experiencia del jugador que al análisis textual.

Palabras clave: videojuegos, series TV, ecosistema de medios, estudios de videojuegos.

Abstract. *TV series and video games: the poetics of seriality in playful form*

This paper presents the encounter between fictional television series and video games from the perspective of the recent work on the digital seriality. The changes are reviewed that have occurred in various disciplines in recent decades towards incorporating new forms of dialogue between the media, either from the transmedia, theories of possible worlds, the media ecology or computer models, that have led to the paradigms with which ontological theories of video games have traditionally been configured. The serial, bases its narrative on the management of repetition, change and continuity. This originates from the combination of different serial models: the series and serial. These models are ways of representing the interactions between time, character and action patterns that are perfectly suited to the dimensions in which the game uses repetition: a performative dimension where gameplay prevails on the evolution of the character and storytelling, an evidentiary dimension where trial and error is the basis of evolution in skills and a third where the progression of the character / player looks conclusively close to a story. This paper draws a parallel between these three models of fiction and video games and looks to open a new perspective in the study of time in the game, closer to the player experience than textual analysis.

Keywords: video games, TV series, media ecology, games studies.

1. Introducción

Es habitual que para jugar al completo un videojuego contemporáneo se utilicen bastantes horas que no se consumen en una sola sesión, sino que empleamos varios días, jugando uno o varios niveles hasta que completamos el total de las misiones. También es frecuente jugar sin el afán de la conclusión global, solo por el disfrute que el *gameplay* nos aporta en sí mismo. La experiencia videolúdica se basa en la repetición una y otra vez de unas acciones conocidas con el fin de mejorar nuestras habilidades, asumiendo el fracaso y su superación mediante la repetición tenaz de nuestros errores con el fin de superar los desafíos y a veces de llegar al fin de una historia. Repetición y frecuencia en el tiempo es la base del uso y disfrute de los videojuegos; en definitiva, el juego está serializado, lo que hace que adquiera unas formas estructurales que lo acerquen a otros medios igualmente seriales, como el cómic o la ficción televisiva.

Pese a esta similitud tan evidente, el estudio de la serialidad en los videojuegos o su proximidad interdisciplinaria con otros medios seriales está aún por desarrollar, tal y como afirman Denson y Jahn-Sudmann en sus trabajos sobre la serialidad lúdica, en los que pretenden:

«to initiate a dialogue between (at least) two distinct fields of research: on the one hand, game studies, which has focused only sporadically and indirectly on serialization processes, and on the other hand, recent interdisciplinary and media-studies based work on seriality in film, television, and other media -

research in which games are as yet practically unaccounted for» (Denson y Jahn-Sudmann, 2013, pág. 1).¹

Si asumimos que la serialidad está presente en los videojuegos como idiosincrasia de su experiencia y estructura, ¿por qué ha estado la serialidad alejada de la teoría de los videojuegos?

Respondamos a esta pregunta atendiendo a los procesos que se producen en lo que denominamos ecología de los medios. Cuando una innovación tecnológica pasa a convertirse en un nuevo medio inicia una carrera por emerger, dominar y sobrevivir (Scolari, 2013a). Ese proceso se lleva a cabo en el ecosistema de medios, un espacio en el que se produce una lucha por la supervivencia. Para ello, los nuevos medios buscan remedar las fórmulas de éxito de los mejor adaptados y por ello supervivientes. Eso es lo que en una primera fase hace que los nuevos medios se parezcan a los tradicionales (Bolter y Grusin, 1999), provocando dudas en torno a su genealogía con otros medios. Los videojuegos aseguraron su supervivencia apoyándose en aquellos que se encuentran en lo alto de la pirámide ecológica, por su prestigio (sirven de modelos para otros) y su alta expansión: el cine, la literatura, y en otro contexto los juegos de mesa y los deportes. Remedaciones e hibridaciones condujeron a que en el momento de fundar teorías y disciplinas en torno al nuevo medio, se siguiera la misma pauta: asumir los modelos académicos de mayor prestigio. Y estos fueron el cine y la literatura. En los primeros estudios académicos fue la literatura por obra de la narratología (Murray, 1999) la que intentó imponer su huella sobre los videojuegos y provocó como reacción el surgimiento de la ludología. Las tensiones entre ambas visiones focalizaron el debate teórico en los primeros años del siglo XXI. El desarrollo de la tecnología hacia un hiperrealismo visual propio del cine hizo que la influencia recíproca de ambos medios fomentara su vinculación como relato, cine interactivo y forma audiovisual (Perron, 2004; Cuadrado y Planells, 2013). En la base de la pirámide quedaban los medios de menor prestigio, aquellos que se inscriben en el grupo de lo popular, de la producción masiva, industrial, el cómic, la literatura por entregas o la ficción televisiva. La característica que comparten todos ellos, la serialidad, es vista desde la parte alta de la pirámide como una mácula de nacimiento, ya que la producción en serie se asocia con lo industrial, un producto uniforme y de baja calidad dirigido a un público con escasas exigencias formales y de contenido.

En los últimos años se han producido dos corrientes que han permitido fomentar las posibilidades de encuentro entre los videojuegos y los medios seriales. Por un lado, los medios serializados han subido en su escala de prestigio y, por otro,

1. «iniciar un diálogo entre (al menos) dos campos distintos de la investigación: por un lado, los estudios de juegos, que se han centrado de manera esporádica e indirectamente en los procesos de serialización, y por otro lado, los recientes trabajos interdisciplinarios en los estudios de medios basados en la serialidad en el cine, la televisión y otros medios de comunicación, una investigación en la que los juegos están aún prácticamente ausentes». Traducción del autor.

la evolución de la teoría de los videojuegos ha superado el debate fundador para abrirse a otras disciplinas, como el transmedia (Jenkins, 2008) o el cognitivismo.

Los cambios producidos en el sistema de distribución televisiva de Estados Unidos hicieron que a finales del siglo xx diversos canales de cable se inclinaran por la producción propia, creando un elenco de nuevas series que se dirigían a un público minoritario en las que se abordaban temas más audaces y con una construcción formal más cercana al cine (Cascajosa, 2005). Nació así la tercera edad de oro de la ficción televisiva, que se vio impulsada por el desarrollo de internet y las comunidades de fans, haciendo que actualmente las series se conviertan en un género separado de la programación televisiva y del cine, tal y como se ofrecen en las nuevas formas de distribución televisiva por internet. Las series no solo han sido un revulsivo para el cine a la hora de abordar temas de actualidad y de mayor contenido dramático de lo habitual en la televisión a través de personajes de eco y calado universal, sino que también han reformulado la narrativa de la ficción seriada. Basándose en los tradicionales modelos de serie y serial, construyen estructuras complejas que, a modo de niveles estratificados, presentan tramas de corto y largo alcance, saltos temporales en varias direcciones, indagaciones sobre la conciencia, extensos repartos corales, nuevas formas de encadenar tramas o romper las tradicionales periodicidades de emisión.

Este periodo ha revitalizado los estudios académicos sobre la ficción televisiva, señalando sus formas barrocas y complejas fruto de la posmodernidad (Mittel, 2006), y que comparan este periodo con el esplendor de la literatura decimonónica o con los mejores referentes teatrales clásicos (Carrión, 2011; Balló y Pérez, 2015).

Por otro lado, la convergencia digital aceleró los procesos de comunicación tradicionales entre los medios, la intermedialidad, la adaptación, las hibridaciones, etc., girando el foco hacia instancias comunes y superiores que igualaban a los medios. Nos referimos a los mundos de ficción (Pajares y Kalstrup, 2009; Wolf, 2012; Planells, 2015) como fuente de los procesos transmedia. En ese plano, la serialidad no se margina frente a otros medios que ofrezcan productos únicos, como el cine o la literatura, sino que se contempla como fenómeno esencial en el proceso de generación de ficciones. Hoy las miradas sobre los videojuegos se abren hacia nuevos campos, como los procesos cognitivos que se producen en la experiencia del juego (los modelos del PCMA, Grodal, 2009 y 2013), la influencia del enfoque cientifista en la narratología o el sentido final que recientes trabajos, como *The Art of the Failure* (Juul, 2013), llevan a aparentar los videojuegos con la tragedia griega.

2. Serialidad digital

Este nuevo contexto ofrece el momento idóneo para abordar las dimensiones de la serialidad en los videojuegos. Entendemos que la serialidad forma parte de la experiencia de los videojuegos en varias dimensiones, bien en su forma de producción mediante sagas, *remakes* en diversas plataformas, etc.; en su

estructura interna (niveles, capítulos, intentos y repeticiones), o como parte de la serialidad que nace de las estrategias transmedia.

Esta multiperspectiva permite a Denson y Jahn-Sudmann establecer tres tipos o categorías de serialidad digital:

- Serialidad intra-lúdica. Aquella que se produce dentro de un mismo juego.
- Serialidad inter-lúdica. La que se establece entre los juegos (intermediaciones, reediciones y continuaciones).
- Serialidad para-lúdica. La que se establece entre los videojuegos y otros medios como parte de mundos transmediales.

El presente trabajo se inscribe dentro del primer tipo, la serialidad intra-lúdica, con el fin de explorar las bases de la representación y configuración del tiempo en los videojuegos. Tradicionalmente, el estudio del tiempo en el videojuego ha seguido los parámetros propios de la narratología (Genette, 1989a y 1989b) que se funda principalmente en observar las diferencias entre el tiempo del discurso y el tiempo de la historia: elipsis, *flash back*, simultaneidad o compresión. A partir de ahí se ha establecido una equivalencia entre diversos tiempos del juego y tiempos de la historia, introduciendo necesariamente algunas variaciones con respecto al estudio del tiempo por obra de la interactividad, pero ha olvidado por completo lo más evidente, que rara vez jugamos como vemos una película o leemos una obra literaria. El filme, aunque internamente se puedan producir saltos temporales entre el discurso y la historia, inscribe una propuesta argumental en aproximadamente dos horas, que se despliega linealmente hacia un clímax, y sus estructuras narrativas están creadas para este tipo de *crescendo* ininterrumpido. Sin embargo, los niveles de un juego son sumamente repetitivos, más repetitivos que las secuencias de una película o los capítulos de una novela. Y estos, a su vez, incorporan un manejo temporal donde las pausas, repeticiones y retrocesos son la norma.

Los videojuegos se sustentan en un equilibrio entre **repetición, cambio y continuidad** que condiciona su estructura, al igual que sucede en las ficciones seriadas. Estas tres dimensiones temporales producen diversas relaciones en la tríada tiempo-acción-personaje que en las series televisivas permiten conformar tres modelos básicos de serialidad. De ahí que la pretensión de este trabajo sea establecer un paralelismo entre los modelos básicos de la ficción seriada y los patrones estructurales de los videojuegos, basados en las combinaciones de repetición, cambio y continuidad. Para ello se partirá de un trabajo previo (Cuadrado, 2013) que sistematiza tres modelos de ficción televisiva en base a la distinción tradicional entre serie y serial.

3. Repetición, cambio y continuidad en la ficción televisiva

Las novelas por entregas, los cómics seriados, las radionovelas, los seriales cinematográficos y los televisivos nacen de la conjunción de los modernos medios

de comunicación y su carácter industrial. La necesidad de fidelizar al cliente para que consuma una y otra vez el mismo producto hace que se adopten una serie de estrategias formales narrativas y estéticas que llevan a manejar un difícil equilibrio entre la repetición y el cambio con el fin de asegurar el consumo continuado (Casetti, 1984; Eco, 1984 y 1985; Innocenti y Pescatore, 2011). Cuando volvemos a comprar un producto o bien vemos el siguiente episodio de una serie es porque algo de ambos nos ha atrapado y pensamos obtener la misma gratificación con el nuevo consumo. Es decir, queremos repetir la experiencia placentera. Pero el ser humano no se queda en un mismo punto eternamente, se mueve siempre entre los dos polos de una misma contradicción: asegurarse lo conocido y querer probar la novedad. Si ofreciéramos siempre lo mismo, el usuario acabaría aburriéndose. Hay que variar. Este es el doble juego en el que se mueve cualquier ficción seriada, la repetición de la esencia de la historia y la suficiente dosis de variedad como para conseguir el interés permanente.

Es por eso que los relatos seriados han desarrollado diversas estructuras narrativas desde los pioneros folletines decimonónicos para satisfacer esta peculiaridad. Series, seriales y miniseries combinan en diversas proporciones los elementos iterativos de la ficción con las novedades y evoluciones propias de las narraciones no seriales. Básicamente, estas estrategias producen variaciones sobre la relación entre acción, tiempo y personaje. ¿Cuáles son las combinaciones fundamentales a partir de las que se crean las ficciones seriadas?

Veamos la siguiente tabla.

TABLA I. MODELOS DE NARRACIÓN SERIADA

DIMENSIONES	MODELOS DE NARRACIÓN SERIADA		
	Narración recurrente o autoconclusiva	Narración sin conclusión	Narración con conclusión
REPETICIÓN	Caracterización y acciones de los personajes	Caracterización y acciones de los personajes	El motivo catalizador de las acciones
CAMBIO	Situación	Situaciones Lenta evolución de las tramas de los personajes	Fuerte evolución de personajes y de las situaciones dramáticas
CONTINUIDAD	Sin continuidad estructural	Con mayor continuidad entre episodios. Línea progresiva de cambio en los personajes	Fuerte continuidad. Se crean expectativas de cierre y conclusión de la historia
ACCION	Los sucesos no afectan a los personajes ni a la situación inicial	Los sucesos afectan a los personajes y pueden cambiar la situación inicial	Los sucesos afectan a los personajes y a la situación inicial
MODELO	Sitcom, policiaco procedimental	Dramedia, telenovela	Miniserie
EJEMPLO	<i>Los Simpson. CSI. House</i>	<i>Mad Men, Los Soprano</i>	

Fuente: elaboración propia.

El primer modelo de narración seriada, la narración recurrente o autoconclusiva, se caracteriza porque el personaje reproduce sus atributos mediante la acción y no cambia. La narración se abre y cierra en el mismo episodio dando lugar a episodios autónomos.

Los personajes de la narración autoconclusiva destacan porque poseen un conjunto de atributos que los singularizan, de forma que se presentan como

seres estereotipados o a veces sobresalientes, únicos en sus capacidades o carácter.

Este tipo de personajes abunda en el género policiaco, de superhéroes, de detectives o en las comedias de situación. Su forma de ser contrasta y a veces se complementa con la de otros personajes, dando lugar a un conjunto que conforma un reparto estable. Las tramas episódicas (que se crean, desarrollan y cierran en un mismo episodio) se producen mediante personajes también episódicos. Estas tramas activan en los personajes principales sus atributos con el fin de resolver los posibles conflictos surgidos con los personajes episódicos, que pueden poner en peligro la situación base de la serie. La intervención de los personajes principales resuelve la trama episódica y la situación base vuelve al estado inicial, es decir, inalterada. No se produce ninguna transformación en los personajes o en las relaciones entre ellos. La trayectoria argumental del episodio es recurrente, circular, se acaba en el mismo punto donde se ha empezado. El tiempo no pasa por los personajes, por lo que los episodios pueden ser intercambiables.

En el segundo modelo, la narración sin conclusión, la acción transforma al personaje, los episodios se encadenan unos con otros, pero no se producen unas expectativas de cierre de la narración a corto plazo.

La característica principal del primer modelo era el estatismo de los personajes; sin embargo, en este segundo asistimos a su lenta pero inevitable línea de transformación. Las tramas episódicas anteriormente se limitaban a ser detonantes de los atributos y capacidades de los protagonistas; ahora producen su cambio mediante los conflictos que el personaje pueda traer del pasado y que afloran en el presente o por las situaciones conflictivas que surgen de las relaciones de los personajes estables y de los episódicos. Formalmente se adopta un tipo de estructura que utiliza el recurso de las tramas paralelas, dando lugar a un juego dramático donde la línea temporal se abre al pasado y al futuro haciendo que el espectador contemple de forma omnisciente el conjunto de personajes, su devenir en el tiempo y la evolución del ser. La estructura de tramas paralelas se encuentra en las telenovelas (*soap operas* en Estados Unidos), en el drama y en la dramedia. Pueden existir tramas episódicas como en el modelo anterior, pero lo más importante son las tramas generadas en torno a los personajes, que se continúan entre episodio y episodio, o incluso entre temporada y temporada, pero sin una expectativa de resolución firme a corto plazo.

En el tercer modelo, la narración con conclusión, la acción transforma al personaje, los episodios se encadenan con una firme relación causal de unos a otros y se plantea una expectativa de cierre de la narración a corto plazo.

Si los anteriores modelos impedían el cambio o lo posibilitaban lentamente, ahora tiene lugar la construcción narrativa clásica mediante sucesos extraordinarios. La acción principal se dispone en un primer término impulsada por un suceso singular que altera el orden habitual, provocando la reacción de los personajes y fuertes expectativas de resolución.

Los protagonistas se ven impelidos a actuar y, además de sufrir cambios internos en el transcurso de las tramas, sus acciones deben tener una repercusión

externa, ya que el objetivo es llevar a buen puerto la misión encomendada. Por lo tanto, abundan los líderes, guías pragmáticos o espirituales o héroes vengadores. Aunque existan subtramas entre personajes o conflictos individuales internos, la acción principal les afecta a todos y los unifica bajo un mismo objetivo. La necesidad de llegar al cierre marca una estrategia narrativa que acude al recurso del *cliffhanger*. Se trata de un recurso habitual desde los seriales cinematográficos del cine mudo, utilizado generalmente en los finales de episodio para dejar en suspenso la atención del espectador hasta el siguiente episodio. Lo importante aquí es seguir la continuidad de la trama y crear expectativas sobre su evolución, sus giros y su cierre final.

Aunque estos modelos se dan por separado, las series actuales tienden a combinarlos, dando lugar a estructuras complejas que provocan vastos árboles de tramas, horizontales y verticales, algunas que se cierran en un mismo episodio y otras que se extienden hasta el final de una temporada (horizontales) o incluso atraviesan varias de ellas hasta llegar al final de una serie y resolver el enigma que ha mantenido la ficción y la atención de los espectadores durante años. En este sentido, contemplar una serie actual es asistir a un ejercicio formal de alto nivel sobre diversas temporalidades narrativas.

4. La dimensión iterativa de los videojuegos

Ya hemos señalado cómo el estudio del tiempo en los videojuegos ha seguido el camino trazado por la narratología. La naturaleza interactiva del videojuego ha complicado este planteamiento, asentado y ya clásico en las tipologías temporales del cine o la literatura. La posibilidad de intervención del jugador introduce un factor no contemplado y que nos debe llevar a considerar el tiempo de la recepción y su control como la perspectiva principal desde donde debe estudiarse la temporalidad. Es ahí donde la narratología se frena ante un condicionante no habitual en otros medios. Si contemplamos el videojuego no como un producto exclusivamente objetual, como un libro o una película, y con una forma tan condicionada y controlada como un relato, y por el contrario lo vemos como una experiencia donde el objeto videojuego es solo el desencadenante de un proceso más complejo, lo primero que nos llama la atención es que la experiencia se basa en una diversificada red de iteraciones en diversos tiempos.

Las acciones del jugador se repiten una y otra vez, no solo como base del *gameplay* del juego, sino que se repiten para corregir los fallos y errores cometidos en la correcta consecución de objetivos, fórmula que a su vez se despliega repetitivamente en diversos capítulos o niveles, entendidos estos como el conjunto completo de iteraciones con un sentido final, y esta pauta se repite en varias sesiones distanciadas en el tiempo a voluntad del jugador o jugadores. La iteración se revela como la pauta básica que se despliega en círculos concéntricos de amplitud creciente hasta abarcar y condicionar la estructura completa del videojuego. Distinguimos entonces tres tipos de repeticiones o iteraciones:

Repetición performativa. Es aquella que se centra en el *gameplay*, entendido aquí como la esencia del juego, aquello que lo hace único y que nos invita una y otra vez a jugarlo, sin que atendamos necesariamente a la necesidad de completar una misión, un nivel o finalizar la historia. Contemplamos aquí el *gameplay* como una fórmula que singulariza el juego y, aunque esté basado en mecánicas y acciones comunes, ofrece una originalidad que se alza como el elemento atractivo del juego. Es una actitud casi ritual, que no busca el afianzamiento de habilidades, ni la clausura de una historia, sino el puro disfrute de la emoción estética (en el sentido de Leblanc, 2001) que sale de la pura acción. La seducción del *gameplay* hace que lo performativo podamos representarlo como un bucle, un recorrido donde el acto del juego se cierra en sí mismo sin buscar otra finalidad.

Repetición probatoria o de ensayo. Todo videojuego es una herramienta de aprendizaje y, para que sea eficaz, necesita del fallo, de la posibilidad de equivocarse de forma segura. Los juegos involucran al jugador no solo para hacerles partícipes de un mundo de ficción, sino que añaden una dimensión exenta en otros medios como el cine o la literatura: la capacidad de exponernos en la dinámica del juego, de someter nuestras habilidades a una prueba con el fin de superar un reto. Esta involucración personal, que va más allá de la inmersión propia del medio y de la posible identificación con el personaje, aporta un plus de participación que lo singulariza como medio y que condiciona la estructura de todo juego: equivocarse, fallar y mejorar como base para el éxito final, por tanto, poder volver atrás para repetir con acierto lo hecho y así seguir avanzando:

«We can continually improve our skills, and whenever we fail, we have the chance to reconsider our strategies, to recalibrate or expand our skillset. Success through skill is hence the path to success that is most closely tied to the experience of learning through failure, and to the larger claim that games are fundamentally about learning» (Juil, 2013, pág. 72).²

Repetición estructural. Ya hemos comentado que la estructura de un juego es mucho más repetitiva que una película o una novela. Los niveles o capítulos plantean una misma estructura, que va desde recorridos espaciales similares, puntos de control, progresión en objetivos o enemigos, etc. Sobre estos patrones se incorporan cambios y variaciones que permiten establecer una progresión general del juego.

2. «Podemos mejorar continuamente nuestras habilidades, y cada vez que fallamos, tenemos la oportunidad de reconsiderar nuestras estrategias, para recalibrar o expandir nuestro conjunto de habilidades. El éxito a través de la habilidad es, por tanto, el camino hacia el éxito que está más estrechamente ligado con la experiencia de aprendizaje a través del fracaso, y el mejor argumento de que los juegos son fundamentalmente para aprender». Traducción propia.

5. Serialidad televisiva y videojuegos

Revelados los tres tipos básicos de iteraciones en los videojuegos, ¿podríamos trazar un paralelismo entre los tipos de repetición y las variaciones que hemos analizado en la ficción televisiva? Veamos esta nueva tabla, que sigue el esquema de la anterior.

TABLA II. MODELOS DE SERIALIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS

DIMENSIONES	MODELOS DE SERIALIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS		
	Modelo performativo	Modelo abierto	Modelo conclusivo
REPETICIÓN	<i>Gameplay</i>	<i>Gameplay</i> Caracterización y acciones de los personajes	<i>Gameplay</i> El motivo catalizador de las acciones
CAMBIO	Situación	Situaciones Lenta evolución de las tramas de los personajes	Fuerte evolución de personajes y de las situaciones dramáticas
CONTINUIDAD	Sin continuidad estructural	Con mayor continuidad entre niveles. Línea progresiva de cambio en los personajes y evolución de habilidades	Fuerte continuidad. Se crean expectativas de cierre, culminación de dominio de habilidades, cambio de personajes y conclusión de la historia
ACCION	Los sucesos / <i>gameplay</i> no afectan a los personajes ni a la situación inicial	Los sucesos / <i>gameplay</i> afectan a los personajes y pueden cambiar la situación inicial	Los sucesos / <i>gameplay</i> afectan a los personajes y a la situación inicial
EJEMPLO	<i>Echochrome</i>	GTA V	<i>The Lust of Us</i>

Fuente: elaboración propia.

Si en la narración autoconclusiva lo característico es la repetición de lo específico de la serie, acciones o atributos de los personajes, en el modelo performativo lo es la repetición del *gameplay*, el núcleo esencial del juego. Las situaciones en ambos medios solo sirven como detonadores de lo iterativo. Las diferencias que pueda haber entre distintas situaciones son solo variaciones que permiten la repetición de forma similar a las variaciones sobre una melodía principal en una obra sinfónica. Las acciones conducen a completar la cadencia del *gameplay*, entendida como una combinación de dinámicas para lograr un objetivo, de la misma forma que en una narración autoconclusiva el resultado final de las acciones es la resolución del problema, con el fin de volver a confirmar los valores de los personajes o la eficacia de un procedimiento (la resolución de un caso policiaco o la curación de una enfermedad en un procedimiento médico como en la serie *House*, Fox 2004-2012). Lo performativo no busca una continuidad estructural, como los capítulos aislados de una *sitcom*.

Como ejemplo de este tipo de serialidad podemos citar un videojuego como *Echochrome* (SCE Japan Studios, 2008). Este juego, a medio camino entre el rompecabezas y el trampantojo visual, se basa en las perspectivas imposibles del dibujante M. C. Escher. Los desafíos consisten en hacer andar a un personaje sobre un laberinto tridimensional para que llegue a los puntos marcados. Estos laberintos presentan fracturas y discontinuidades, pero si cambiamos la perspectiva conseguimos establecer continuidades donde físicamente no las había para que el personaje pueda avanzar. Cada laberinto es una

situación independiente que ofrece variaciones arquitectónicas más complejas, pero sin continuidad narrativa ni de evolución del personaje.

El modelo abierto se equipara a la narración sin conclusión. En ella el *gameplay* sí puede conducir a cambios y evoluciones. Como en una dramedia, los personajes, y con ello nuestra curva de evolución de habilidades, se ven afectados por la dinámica del juego. Las misiones, como los capítulos, reproducen la esencia performativa, pero dejan un poso que afecta a los siguientes. Pueden existir expectativas de resolución de un objetivo global que engarce las misiones (como en algunas dramedias donde hay una trama horizontal u objetivo a largo plazo), pero la base del juego es la acción y exploración por un gran universo donde es frecuente que podamos cambiar de personaje y ejecutar misiones que se aparten de la continuidad de una trama. El drama televisivo se articula en torno a un universo de personajes que se organizan en una compleja red de tramas que se nos presentan de forma alternada. La continuidad es mayor que en un modelo autoconclusivo o exclusivamente performativo.

Son muchos los ejemplos que podemos señalar para este modelo. Baste citar uno tan conocido como la saga de *GTA*, especialmente en su última entrega *GTA V* (Rockstar Games, 2013), donde la alternancia entre los tres protagonistas, junto con las enormes posibilidades de acción en la ciudad de Los Santos, nos permiten experimentar un complejo mundo de acciones y su repercusión sobre los personajes, siempre bajo la esencia de lo performativo del juego: la experimentación de los límites entre acciones de dudosa moralidad y sus consecuencias.

El modelo conclusivo en el videojuego, al igual que en el televisivo, está condicionado por un fuerte y definido objetivo que se marca al principio. La progresión performativa y la evolución de los personajes conducen necesariamente al engarce de los niveles con el fin de cumplir el objetivo final. Por ello, al igual que en las series televisivas de este tipo, al final de los niveles es frecuente encontrar, especialmente en algunas *cutscenes*, *cliffhangers* que revitalicen el interés en la progresión del juego. Esta característica ya nos indica que son juegos fuertemente marcados por una narración, donde jugabilidad e historia van de la mano. Pueden conducir a un final único o a varios alternativos, pero siempre están marcados por la necesidad de cierre.

Uno de los muchos juegos centrados en la linealidad de una trama que busca responder a una expectativa de cierre es *The Last of Us* (Naughty Dog, 2011), donde el comienzo (a modo de *flash back* cinematográfico) nos sitúa en el hecho dramático fundamental sufrido por Joel, el personaje/jugador principal, la pérdida de su hija, y que nos lleva a entender y actuar en la misión de acompañar en una larga aventura a Ellie, una chica de edad similar a su hija en el momento de fallecer, que puede salvar al mundo de la plaga. Las decisiones/acciones finales conducen a resolver el conflicto principal del personaje: restituir a la hija perdida o sacrificarla por el bien de la humanidad.

Como hemos señalado al hablar de la moderna complejidad de las series televisivas actuales, los tres modelos se pueden y de hecho se dan simultáneamente. Son tres círculos concéntricos de lo iterativo en la serialidad lúdica. Aunque juegos muy sencillos como *Echochrome* solo se basen de forma muy

pura en lo performativo, en los otros ejemplos es obvio que el núcleo esencial de su *gameplay* se repite en cada nivel y que la evolución y cambio de personajes/habilidades del modelo abierto está implícita en el modelo cerrado.

6. Conclusiones

En el breve espacio de estas páginas no hemos pretendido agotar todas las posibilidades de homología entre videojuegos y serialidad televisiva, sino abrir camino para futuros trabajos que contemplen formas y estéticas paralelas en un fenómeno que se extiende más allá de las obras y que se convierten en experiencias sobre mundos de ficción. Los tres modelos de series y los tres modelos de serialidad en los videojuegos a partir de las iteraciones básicas nos han revelado más similitudes que diferencias.

Bajo esta perspectiva el estudio del tiempo en todos los medios seriales se abre a nuevas líneas de trabajo en el que la repetición, el cambio y la continuidad se establecen como un patrón de análisis en su dimensión micro (la obra, el nivel, el capítulo) y en su dimensión macro (la experiencia completa fruto de la acumulación de las diferentes partes seriadas, la o las temporadas, el videojuego o las sesiones de juego). Es el estudio del ritmo aplicado a estos medios lo que fundamenta este planteamiento, una visión que recientes investigadores, como Sean O'Sullivan, asumen en trabajos que relacionan la estructura rítmica del poema con la serialidad televisiva. O'Sullivan (2010) cambia el marco de relación que tradicionalmente ha tenido la ficción televisiva con la prosa literaria, la novela por antonomasia, por la poética. Afirma que las ficciones televisivas se rigen por una métrica que, como en el arte de la poesía, requieren un proceso persistente de romper y volver a conectar sonidos, líneas y estrofas.

A la luz de esta comparativa, no resulta descabellado ver los videojuegos como una combinatoria prosódica de acciones repetitivas que se acumulan y anudan progresivamente. Y esta comparación se refuerza si la contemplamos también bajo el conocido fin de la métrica en el poema y las canciones que acompañan a los juegos infantiles: la repetición ayuda a la memoria y al aprendizaje.

Estas consideraciones nos conducen finalmente a plantear que las futuras líneas de investigación sobre la serialidad lúdica deben fundamentarse en metodologías comparativas que revelen tanto los puntos en común con las genealogías de las formas culturales como la naturaleza específica de la experiencia de los juegos digitales y sus estructuras formales y estéticas.

Bibliografía

- BALLÓ, J.; PÉREZ, X. (2015). *El mundo, un escenario. Shakespeare: el guionista invisible*. Barcelona: Anagrama.
- BOLTER, J.; GRUSIN, R. (1999). *Remediation: understanding new media*. Cambridge: The MIT Press.

- CARRION, J. (2011). *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.
- CASCAJOSA, C. (2005). *Prime Time: Las mejores series de TV americanas: de «C.S.I.» a «Los Soprano»*. Madrid: Calamar.
- CASETTI, F. (ed.) (1984). *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*. Venecia: Marsilio.
- CUADRADO, A.; PLANELLS, A. (2013). «Jugar el film: cutscenes y la génesis del modelo filmico interactivo». *Archivos de la Filmoteca*. Núm. 72, pág. 91-103.
- CUADRADO, A. (2013) «Cronotipos de ficción seriada televisiva: las relaciones entre acción, personaje y tiempo». En: P. GÓMEZ (ed.). *Estudios de Narrativa: Teorías y aplicaciones narrativas*. Madrid: Icono14, editorial.
- DENSON, S.; JAHN-SUDMANN, A. (2013). «Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games». *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. Núm 7, pág. 1-32.
- ECO, U. (1984). «Tipología della ripetizione». En: F. CASETTI (ed.). *L'immagine al plurale. La serialità nel cinema e nella televisione*. Venecia: Marsilio.
- ECO, U. (1985). «Innovation and Repetition: Between Modern and Post-Modern Aesthetics». *Daedalus*. Vol. 114, núm. 4, pág. 161-184.
- FRASCA, G. (1999). *Ludology Meets Narratology: similitudes and differences between (video) games and narrative* [en línea]. [Fecha de consulta: 05/01/16]. <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>
- GENETTE, G. (1989a). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- GENETTE, G. (1989b). *Palimpsestos*. Madrid: Taurus.
- GRODAL, T. (2009). *Embodied visions: evolution, emotion, culture and film*. Nueva York: Oxford University Press.
- GRODAL, T. (2013). «Video Games, the PECMA Flow and the Conflict between Control Pleasures and Pleasures of Abandonment». *Conferencia en Games, Cognition, and Emotions Conference on Cognitive Studies of the Video Games Experience*. University of Hamburg, Alemania.
- INNOCENTI, V.; PESCATORE, G. (2011). «Los modelos narrativos de la serialidad televisiva». *La balsa de la medusa. Revista cuatrimestral de Crítica y Humanidades*. Núm. 6, pág. 31-50. Segunda época.
- LEBLANC, M.; HUNICKE, R.; ZUBECK, R. (2001). «MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research» [en línea]. *Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence*. [Fecha de consulta: 05/01/16]. <<http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>
- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture: la cultura de convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- JUUL, J. (2013). *The art of failure: an essay on the pain of playing video games*. Cambridge: The MIT Press.
- MITTEL, J. (2006). «Narrative Complexity in Contemporary American Television». *The Velvet Light Trap*. Vol. 58, pág. 29-40. <<http://dx.doi.org/10.1353/vlt.2006.0032>>
- MURRAY, J. (1999). *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

- O'SULLIVAN, S. (2010). «Broken on Purpose: Poetry, Serial Television, and the Season». *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*. Vol. 2, pág. 59-77. <<http://dx.doi.org/10.1353/stw.0.0012>>
- PAJARES TOSCA, S.; KLAstrup, L. (2009). «MMOGs and the Ecology of Fiction: Understanding LOTRO as a Transmedial World». *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference. Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* [en línea]. Digma. [Fecha de consulta: 05/01/16]. <<http://www.digra.org/digital-library/publications/mmog-and-the-ecology-of-fiction-understanding-lotro-as-transmedial-world-abstract/>>
- PERRON, B. (2004). «Pleins jeux sur le cinéma contemporain». En: J. P. Esquenazi (ed.). *Cinéma contemporain: état des lieux*. París: L'Harmattan. Collection Champs Visuels. Pág. 293-308.
- PLANELL, A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- SCOLARI, C. (2013a). «Media Evolution: Emergence, Dominance, Survival and Extinction in the Media Ecology». *International Journal of Communication*. Núm. 7, pág. 1418-1441.
- SCOLARI, C. (2013b). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- WOLF, M. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Nueva York: Routledge.