
Sección monográfica 1ª parte: «Juego digital»

El mundo de ficción como clave en el proceso de adaptación: El caso de *Blade Runner*, el videojuego

Clara Fernández Vara
NYU Game Center
New York University
clarafervar@gmail.com

Cita recomendada: FERNÁNDEZ VARA, C. (2016). «El mundo de ficción como clave en el proceso de adaptación: El caso de *Blade Runner*, el videojuego». En: J. SÁNCHEZ-NAVARRO; A. PLANELL; V. NAVARRO y D. ARANDA (coords.). «Juego digital». *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura* 54, págs. 31-43. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2903>

Fecha de presentación: enero de 2016

Fecha de aceptación: mayo de 2016

Fecha de publicación: junio de 2016

Resumen

La narratología tradicional se centra en describir estructuras basadas en modelos lingüísticos que complican entender la narrativa en medios interactivos. Sin embargo, basándonos en teorías más recientes como las propuestas por Herman en *Story Logic* (2002), quien se refiere a los *storyworlds* (mundos-historia) como el elemento central de las narrativas, podemos ver cómo los mundos de ficción nos sirven tanto para entender las narrativas en medios interactivos como el proceso de translación entre ellos. Para esto, utilizaremos como ejemplo el videojuego *Blade Runner* (1997) y su relación con los textos en los que está basado, la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick y la película *Blade Runner* de Ridley Scott. A través de un análisis comparativo de estos textos podemos apreciar cómo el juego utiliza los textos originales para recrear su mundo de ficción, utilizando los pilares que según Herman definen el mundo-historia, que son los estados, acontecimientos y acciones que lo caracterizan. Estos pilares se ven reflejados en el atrezzo, que sirve para dar pie a las acciones del jugador, así como las micronarrativas que invocan eventos que se narran en los textos en los que se inspira el juego. El juego también reproduce la ambigüedad ontológica característica de los mundos de Philip K. Dick a través de su diseño, recreando uno de los estados dominantes del mundo de ficción.

Palabras clave: videojuegos, narrativa, mundos de ficción, adaptación.

Abstract. *Fictional worlds as the key to adaptation: The Blade Runner video game case study.*

Traditional narratology utilizes linguistic models based on linguistic models, which makes it difficult to understand narrative in interactive media. Taking more recent narrative theories, such as Herman's *Story Logic* (2002), which points to the concept of the *storyworld* as the key element of narrative, it becomes evident how fictional worlds facilitate understanding narrative in interactive media, as well as the process of translation between them. In order to illustrate this, we use the case study of the video game *Blade Runner* (1997) and the texts on which it is based, the novel *Do Androids Dream of Electric Sheep?* by Philip K. Dick and the film *Blade Runner*, by Ridley Scott. The comparative analysis will highlight how the game uses the source texts to recreate their fictional world, relying on the pillars that define the storyworld according to Herman, which are the states, events and actions that characterize it. These pillars are reflected in the props, which give cues to player interaction, as well as micronarratives that invoke events narrated in the texts on which the game is inspired. The game also reproduces the ontological ambiguity typical of Philip K. Dick's work through its design, recreating one of the predominant states of the fictional world.

Keywords: video games, narrative, fictional worlds, adaptation.

1. Introducción

Philip K. Dick no llegó a ver *Blade Runner* (1982), la película basada en su novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968), pero sí un segmento televisivo que mostraba los efectos especiales de la película. Según Sammon (1996), lo que vio le dejó tan impresionado que le comunicó a Ridley Scott, el director, que había conseguido plasmar el mundo tal y como él lo había imaginado. «Lo reconocí enseguida. Es mi mundo interior propio. Lo han captado a la perfección». A pesar de las diferencias que Dick había tenido con el director y los guionistas (Robb, 2006), la visualización del mundo finalmente le convenció de que el resultado merecería la pena. Poco parece importarle la adaptación de la historia: el público ahora podía ver su mundo.

Blade Runner fue la primera película que demostró con éxito (creativo aunque no comercial en su día) el potencial de los mundos de ficción creados por Dick, que luego se han convertido en habituales de las pantallas cinematográficas, como es el caso de *Desafío total* (*Total Recall*, 1990) o *Minority Report* (2002). *Blade Runner* también tuvo su correspondiente adaptación a los videojuegos gracias a Westwood Studios. El juego *Blade Runner* (1997) fue revolucionario en su día por su adaptación de la película, aunque ha quedado relegado al olvido debido a las dificultades para que funcione en ordenadores de generaciones más recientes.¹

1. Para escribir este artículo, la autora ha jugado a la versión original de CD-ROM en inglés. Para que el juego funcionara correctamente en un ordenador actual se utilizó un programa de instalación especial, <<http://sierrahelp.com/download.php?file=Files/NonSierra/BladeRunnerSetup.exe>>.

El propósito de este artículo es reivindicar los logros del juego de *Blade Runner* (1997) como ejemplo de cómo los mundos de ficción son la clave para entender la narrativa en los videojuegos, así como la adaptación de medios tradicionales como la novela o el cine a entornos interactivos. La adaptación en este caso no consiste en repetir una serie de acontecimientos, sino en recrear el mundo de la película como espacio vivo en un estado específico, lo cual da pie a las acciones del jugador a través del atrezo y las referencias a diversos géneros de ficción. El juego es un ejemplo de cómo la (re)creación de los mundos de ficción da lugar a narrativas caracterizadas más por la mimesis en el sentido aristotélico (recreación, imitación) que por la diégesis (abstracción, narración).

2. Los mundos de ficción como paradigma narrativo

El campo de la narratología tradicional tiende a pasar por alto el estudio de los mundos de ficción, centrándose más en modelos estructurales inspirados en la lingüística (Herman, 2002, págs. 3-4). El énfasis en entender la narrativa en términos lingüísticos es lo que ha permitido a autores como Juul (2001) poner en cuestión el potencial narrativo de los videojuegos. Juul argumenta que las interacciones del jugador deberían cambiar los acontecimientos de la historia, y por tanto no siempre pueden resolverla de manera satisfactoria. Para Juul, lo que importa es que el jugador lleve a cabo una serie de acciones que ayuden a ganar el juego, mientras que la historia es algo secundario, si no superfluo.

Afortunadamente, ya hay trabajos narratológicos más recientes cuyos modelos incorporan teorías de los mundos posibles (Ryan, 2003) o la ciencia cognitiva (Herman, 2002) que nos permiten reformular lo que resulta satisfactorio en una narrativa. En lugar de entender el juego como un proceso instrumental para ganar, los juegos narrativos permiten explorar y experimentar dentro de un mundo, volviendo la interacción en historia. Herman propone el término *storyworlds* (traducido como 'mundos-historia') como un nuevo modelo de discurso que entiende la narrativa como un proceso que se diseña, en el que los textos invocan un mundo que el lector-espectador, y por extensión el jugador, puede reconstruir a medida que lee, mira la pantalla y/o juega. Teorías narratológicas como las que propone Herman nos permiten entender los juegos narrativos más en consonancia con la naturaleza interactiva del medio digital.

Ya en el campo del estudio de los *game studies*, Planells (2015) disecciona los distintos niveles narrativos de los videojuegos a través de la aplicación de las teorías de mundos posibles, a las que Ryan ya había apelado en el contexto de la narrativa interactiva y los mundos virtuales. Planells utiliza el término *mundos ludoficcionales* para dar cuenta de la naturaleza sistémica y lúdica que caracteriza a los mundos de los videojuegos; este será el término que usaremos cuando nos refiramos específicamente al mundo del juego, mientras que los conceptos de Herman nos ayudarán a entender la relación entre las instancias del mundo en cada medio.

Aunque el estudio de los mundos de ficción no es nuevo, como ya señala Wolf (2012), la creación de mundos de ficción tiene una tradición que dura siglos, empezando por los mundos de la *Odisea* en el siglo IX a. C. Lo que sí es relativamente nuevo es la creación de mundos con narrativas potenciales y cambiantes como parte inherente de los medios digitales.

Este artículo utiliza el mundo de ficción como modelo discursivo para entender la adaptación entre distintos medios, centrándonos en la aplicación del concepto de *storyworlds* a los videojuegos. Dada la complejidad de los procesos que describe Herman, nos centraremos en los elementos que se relacionan con los pilares que permiten definir el mundo-historia: estados (*states*, las propiedades del mundo de ficción), acontecimientos (*events*, cambios en el estado) y acciones (los actos llevados a cabo por los personajes). Estos pilares están interrelacionados, y las relaciones entre ellos son lo que da lugar a la historia: los estados del mundo condicionan las acciones que pueden tener en él, mientras que las acciones resultan en acontecimientos, que a su vez pueden cambiar el estado del mundo, mientras que utilizaremos las teorías de Herman para explicar las distintas instancias de cada mundo a través de los medios.

2.1. La extracción del mundo de ficción de la novela al cine

La película *Blade Runner* toma la premisa de la novela y la transforma en un mundo visual, pasado por otros géneros como son las historias de detectives y el cine negro. Veamos con más detalle cómo la película extrae el mundo de la novela, basado en los estados, acontecimientos y acciones narrados de la misma. Este será el mundo que recrea el videojuego.

El mundo de la novela está marcado por los acontecimientos ocurridos antes de que empiece la historia. Después de una devastadora guerra nuclear, parte de la población ha huido, mientras que aquellos que han sido afectados por la radiación de manera permanente se han quedado atrás. Existe la tecnología que permite la fabricación de androides prácticamente indistinguibles de los seres humanos, hasta el punto de que se necesita un análisis de médula ósea para confirmar si alguien es androide o no. Este es un método costoso y lento, por lo que se ha desarrollado una serie de test para determinar el nivel de empatía del sujeto; el más reciente de ellos es el test de Voigt-Kampff, desarrollado para detectar el último modelo de androides. La religión más extendida en la tierra es el mercerismo, que se basa en el culto a Wilbur Mercer, un hombre que camina cuesta arriba permanentemente mientras una mano invisible le lanza piedras; los miembros de la religión comparten su sufrimiento físicamente a través de las cajas de empatía, a las que se agarran los devotos para sentir el dolor de Mercer y compartir sus sentimientos con otros miembros que estén conectados. Estos acontecimientos han dado lugar a los estados principales que nos permiten entender el mundo de la novela: un mundo posapocalíptico, con una tecnología tan avanzada que nos hace dudar de la naturaleza humana.

Las acciones principales de la novela las lleva a cabo Rick Deckard, un cazarrecompensas, a quien se le encarga *retirar* (ejecutar) seis androides último modelo, Nexus 6. Al mismo tiempo, tenemos las acciones de John Isidore, un «especial», llamado así por su intelecto inferior, probablemente producto de la radiación nuclear; Isidore acaba ayudando a los androides fugitivos. La yuxtaposición de las acciones de estos personajes permite a Dick explorar lo que significa ser humano y tener empatía, es decir, explorar los estados del mundo. Aunque en un principio la falta de empatía se supone característica de los androides, la novela cuestiona la falta de la misma en los cazarrecompensas a la hora de retirar a los androides.

La película conserva estos estados del mundo de la novela, dejando fuera el mercerismo y omitiendo las referencias a la guerra nuclear, eliminando así dos eventos clave de la novela y centrándose en las cuestiones que abordan la condición humana para definir el estado del mundo. En lugar de cazarrecompensas, Deckard es un *blade runner*, un policía especializado en replicantes, quien se convierte en el foco principal de las acciones; Isidore es sustituido por J. F. Sebastian, un ingeniero encargado de crear la tecnología de los androides y que sufre una enfermedad que le hace envejecer prematuramente. Sebastian se enfrenta a una muerte prematura al igual que los replicantes (término utilizado en la película para referirse a los androides), quienes ahora tienen una edad límite de cuatro años, lo cual supone un nuevo estado.

Blade Runner cambia su localización de San Francisco a un Los Ángeles futurista, sombrío y sucio. El estado del mundo se aprecia en cada fotograma en lugar de describirlo verbalmente. El cambio de localización permite incorporar el género negro con la ciencia ficción, puesto que Los Ángeles es la ciudad del cine negro por antonomasia, un espacio extenso y hostil que el detective puede dominar gracias a su coche, en este caso un *spinner*, un vehículo volador. Los replicantes campan a sus anchas, y el detective ha de enfrentarse a ellos con su pistola, su instinto y su intelecto a partes iguales. Deckard se convierte en un detective que ha de averiguar el paradero de su encargo, como un Philip Marlowe futurista. El género es *future noir* (Sammon, 1996), donde la mezcla de géneros da lugar a nuevas acciones relacionadas con el trabajo de detective, como conducir, examinar la escena del crimen, interrogar o disparar.

La intersección de géneros es una de las claves para entender la riqueza del mundo de *Blade Runner*. Mientras la ciencia-ficción crea mundos secundarios en los que la tecnología marca la diferencia con nuestro mundo, el género negro pone de relieve la ciudad como antagonista del investigador, quien no puede fiarse de nadie ya que nunca está seguro de quién está de su lado.

Este último punto es esencial para conectar los temas de la novela con el cine negro, dado que uno de sus temas fundamentales en común tiene que ver con la identidad de los personajes. De acuerdo con Warrick, la novela explora una cuestión clave en la obra de Philip K. Dick: ¿cómo diferenciamos al humano de verdad de aquello que solo se disfraza de humano? (Robb, 2006, págs. 71-72). En la novela, la empatía supuestamente distingue a los

humanos, pero resulta ser una emoción demasiado compleja para determinar si alguien es sintético o no. En la película, vemos cómo los replicantes pueden parecer más humanos que aquellos a quienes copian, y cómo los humanos pueden ser tan despiadados o más que los replicantes. Para complicar más el caso, parte de la ambigüedad también reside en si Deckard es o no un replicante, una cuestión que no se resuelve directamente pero que el espectador avisado puede resolver en el montaje del director (1992). En cierto momento, Deckard sueña con un unicornio al galope en un bosque. Al final de la película, Deckard recoge un unicornio de origami que ha dejado para él Gaff, otro *blade runner*, lo que indica que Gaff sabe lo que sueña porque lo ha visto en un informe, de la misma manera que Deckard sabe lo que sueña Rachael, la replicante que le acompaña, tras hablar con su creador Tyrell. Las identidades inestables y la ambigüedad como temas también definen uno de los estados definitorios del mundo de ficción, algo que aprovechará el videojuego, como veremos.

Estos son, a grandes rasgos, los elementos que trazan la adaptación de la página a la pantalla. Como vemos, la película se preocupa más de plasmar el estado del mundo, y crear acciones para el personaje principal a través de la incorporación de géneros, en lugar de reproducir exactamente los eventos de la historia original. Así, vemos cómo la adaptación también puede basarse en los estados y crear acciones que dan lugar a nuevos acontecimientos en otros medios, y por tanto no solo en reproducir una serie de acontecimientos como argumentaba Juul.

3. Recreación del mundo de ficción como entorno interactivo

El juego repite parte del proceso de adaptación que ya hemos visto, aunque necesita de ambos textos para que el mundo tenga la suficiente complejidad para que pueda considerarse un mundo-historia. Mientras que la película proporciona las referencias visuales y atrezos, la novela aporta los temas principales y la prehistoria del mundo, devolviendo parte de los eventos que se habían visto omitidos en el guion fílmico, como veremos de inmediato.

El juego también aprovecha la incorporación del género negro para generar acciones, que en este caso le corresponden al jugador como actor principal. El género detectivesco en prosa tiene una relación ya conocida con los juegos (Suits, 1985), por la que el autor juega con el lector y le desafía a adivinar la solución al misterio antes de leer el final. La base del juego es resolver una serie de casos relacionados, en lugar de un mero juego de acción en el que se ha de disparar a los replicantes; por tanto, no tiene sentido que el argumento fuera el mismo que el de la película o la novela. Si el jugador ya las ha visto o leído, ya conoce la solución, volviendo irrelevantes los esfuerzos del jugador/detective. Así, el personaje que controla el jugador es un nuevo *blade runner*, y tiene un encargo distinto al de Deckard.

4. Introducción al mundo ludoficcional

Blade Runner, el videojuego, se presenta como una fidedigna versión interactiva de la película. El juego empieza mostrando el párrafo que también abre la película y que nos describe los eventos que han creado los estados del mundo de ficción: el desarrollo de los replicantes, prácticamente indistinguibles de un ser humano, y cómo sus actos de rebelión han llevado a que estén proscritos en la tierra y que se los persiga bajo pena de muerte.

Esta introducción va seguida de una reproducción fidedigna de las primeras imágenes de la película: un plano aéreo de Los Ángeles del año 2019, con un cielo oscurecido y edificios que se extienden hasta el infinito; la oscuridad solo se ve iluminada por el fuego que emana de las chimeneas en el horizonte, mientras que un ojo en primer plano lo observa todo.

De inmediato se nos informa de que estamos en una historia distinta, porque nos vemos transportados a un nuevo espacio, una tienda de animales no sintéticos. Dos atacantes irrumpen en la tienda y masacran a todos los animales, con un *modus operandi* parecido a como los replicantes Roy Batty y Leon Kowalski atacan al fabricante de ojos sintéticos en la película. Esta introducción transmite los estados principales del mundo a partir de evocar las imágenes de la película y de mostrar los eventos que darán lugar a las acciones del jugador.

Después del ataque, el juego por fin otorga el control al jugador, quien llevará a cabo las acciones. Nuestro personaje es Ray McCoy, otro *blade runner* vestido de modo parecido a Deckard en la película. El manual indica que es un *blade runner* novato a quien acaban de ascender para que empiece a retirar replicantes; esto sirve para explicar que si el jugador comete un error se debe a la inexperiencia del personaje. Su nombre es un juego de palabras en inglés, donde la expresión «the real McCoy» se utiliza para referirse a algo que es auténtico, el original. Esta referencia es irónica porque, como veremos, nuestro protagonista puede ser humano o replicante dependiendo de las decisiones del jugador.

El juego nos da qué hacer inmediatamente: hemos de averiguar quiénes son los atacantes de la tienda de animales; para ello tenemos que explorar la ciudad con nuestro *spinner*. A medida que investigamos el caso y nos familiarizamos con la versión digital de Los Ángeles en el año 2019, ocurrirán nuevos ataques y descubriremos personajes que plantean nuevos misterios y retos.

Veamos ahora cómo el mundo de ficción se recrea a través de elementos propios de los juegos: objetos que dan pie a acciones concretas, uso de micro-narrativas que señalan eventos específicos y la realización de ecos temáticos como manera de reproducir el estado del mundo de ficción creado en la novela y la película.

4.1. El atrezzo para dar pie a las acciones

Uno de los principales elementos que unen el juego con los textos originales es el uso del atrezzo diseñado para la película. Estos objetos son más que mera decoración, porque dan pie al jugador para recrear acciones de la película en

el contexto de la historia del juego, dado que esos objetos tienen una serie de conductas asociadas.² Los objetos permiten el juego imaginativo (Walton, 1990), a través del cual el jugador puede imaginarse situaciones o realizar acciones concretas, algo indispensable dentro de un juego narrativo. El atrezo da pie para que el jugador pueda imaginarse que es un *blade runner* recreando las acciones propias del personaje.

Ya hemos mencionado el *spinner*, que permite que el jugador se familiarice con el entorno y refuerce la idea de que McCoy es un detective de género negro, porque el vehículo es una herramienta para dominar un entorno de primeras desconocido para el jugador. A medida que el jugador descubre pistas, se abren nuevas localizaciones a las que conducir para continuar la investigación.

Otra de las tecnologías a las que tiene acceso el jugador es el KIA (*knowledge integration assistant*), un ordenador portátil que permite al protagonista grabar información, por ejemplo, hechos y pruebas que puede organizar y deducir a partir de las conexiones entre ellos. Pajares Tosca (2005) señala sin embargo que el jugador no tiene por qué utilizar esta base de datos, porque el personaje es quien realiza las deducciones. El KIA le sirve al jugador de referencia, pero no da pie a la interacción, encarnando parte de las acciones del juego (el trabajo de detective), aunque sin que el jugador haya de realizarlas.

La pistola es otro de los objetos que dicta las acciones que el jugador puede realizar en el mundo. No se puede ser un *blade runner* sin la herramienta para retirar a los replicantes; así, el juego incluye contadas escenas de combate en las que la puntería y el acierto no son relevantes para continuar la historia. La acción más significativa es elegir si disparar o no: si el jugador opta por no disparar, demuestra empatía hacia ese personaje, mientras que si «retira» a un humano por error, lo pagará caro.

Otro objeto esencial que define las acciones del mundo es el Esper,³ el analizador de fotografías que permite al investigador hacer *zoom* e incluso cambiar de punto de vista, porque cada foto es una holografía más que una imagen bidimensional. El juego no reproduce exactamente la pantalla y los botones del diseño original, pero sí los efectos de sonido. Esta es una de las tecnologías más memorables de la película, al permitir ver lo que hay detrás de una pared o pequeños detalles escondidos. También es uno de los objetos más satisfactorios de utilizar en el juego, porque el jugador puede reproducir las acciones detectivescas de Deckard. A diferencia del KIA, el Esper sirve para solucionar varios puzzles y es una de las acciones clave que unen el juego con el film.

2. El término inglés *affordances* define el modo en que un objeto da pie a acciones concretas: una puerta se puede abrir y cerrar, pero no comerse; una caja permite poner cosas dentro o encima de ella, pero no botarse como una pelota.

3. El juego utiliza el término equivocado. En *The Blade Runner Sketchbook*, esta tecnología se denomina Hologrint Viewer (Scroggy, 1982, pág. 83), mientras que Esper es el nombre del ordenador central que proporciona información sobre la ciudad en tiempo real, desde el estado de cada edificio al tráfico (lo que el juego denomina KIA).

Otra de las herramientas del jugador es la máquina Voight-Kampff, con la que se realiza el test para determinar si alguien es un replicante. La novela la describe como un aparato que incluye una serie de escalas poligráficas, un electrodo que se coloca en la mejilla del sujeto y un rayo de luz que mide la tensión muscular en el ojo (Dick, 2008, pág. 57). Lo que en un principio se presenta como un detector de mentiras futurista, en la película se revela como una tecnología amenazante, dado que puede determinar si el sujeto vive o es retirado. Ridley Scott quería que esta unidad pareciera viva, y por tanto incorpora un enorme fuelle con el que la máquina parece respirar; en lugar de un electrodo, el aparato despliega una lente como si fuera una cobra que se centra en los ojos del sujeto (Scroggy, 1982, pág. 52). El juego muestra los indicadores de la máquina Voight-Kampff, así como un primer plano del ojo del sujeto. Ni la película ni la novela dejan claro cómo mide la máquina la respuesta del sujeto; en el juego, interpretar las lecturas de los indicadores es esencial para determinar si alguien es un replicante, convirtiéndose en una de las acciones principales. El jugador ha de completar el test con diez preguntas; si las preguntas son demasiado intensas o incómodas, el sujeto puede interrumpir la prueba y negarse a continuar, con lo que se pierde la oportunidad de determinar si es humano o no. La decisión de utilizar la máquina también tiene repercusiones en la historia, porque demuestra que el jugador sospecha del sujeto al que interroga. Como en el caso de la pistola, el usarla o no demuestra empatía (o falta de ella) hacia el personaje con quien se utiliza.

Como vemos, el atrezzo sirve para definir las acciones del jugador, así como para conectar el mundo ludoficcional con el de la película y la novela. Parte del placer de jugar a *Blade Runner* es, precisamente, reproducir acciones que ya nos son familiares a través de los otros medios.

4.2. Micronarrativas

Mientras que el atrezzo da pie a las acciones, el uso de micronarrativas evoca acontecimientos sin necesidad de contarlos directamente. Micronarrativas (*micronarratives*) es el término que Jenkins utiliza para definir pequeños momentos que evocan historias personales (2004) y que, en este caso, sirven para entrelazar los acontecimientos del juego con la película y la novela.

El juego empieza el mismo día que la película, de tal modo que los pasos de Deckard y McCoy se entrecruzan sin llegar a encontrarse. Es el primer día para ambos, y su incorporación parece haberse precipitado después de que Dave Holden, otro *blade runner*, haya sido atacado por un replicante y dejado a la comisaría corta de personal.

En uno de los momentos más memorables del juego, McCoy es recibido por la replicante Rachael antes de poder hablar con Tyrell, dueño de la fábrica de replicantes. La visita recrea la llegada al edificio Tyrell y la sala donde tiene el encuentro de Rachael con Deckard en la película, con una luz anaranjada del sol poniente llenando la estancia, que recuerda a un templo egipcio. En el juego, Rachael aparece para anunciar que Tyrell ya se ha entrevistado con

un *blade runner* este mismo día para explicar cómo funcionan los Nexus 6. Poco después entra Tyrell para hablar con McCoy, quien menciona a Deckard y ofrece la oportunidad de poner a prueba la máquina de Voight-Kampff con Rachael, tal y como ocurre en la película. Así, Tyrell utiliza de nuevo a Rachael para enseñar a otro *blade runner* cómo detectar un Nexus 6; Rachael no parece haberse dado cuenta aún de que es una replicante. Este evento paralelo nos recuerda directamente que estamos en el mismo mundo de ficción de la película.

Más sutiles son las pequeñas referencias a eventos a través del entorno. Por ejemplo, cuando McCoy entra en el apartamento de J. F. Sebastian, aparecen los autómatas que él mismo ha construido igual que en la película, dejando claro que es el mismo lugar. Si exploramos con cuidado, nos encontramos con un tablero de ajedrez que muestra una partida a medias. Esta es una referencia a la partida que le sirve de excusa a Sebastian para visitar a Tyrell, acompañado de los dos replicantes que ejecutarán a su creador; estos eventos los vemos en la película, mientras que en el juego se supone que están teniendo lugar mientras visitamos el apartamento. Así, con un objeto se evocan los eventos sin tener que contarlos de nuevo, aunque su significación también depende del conocimiento que el jugador tenga de los textos originales. El espacio se siente vivido, viejo y con historia a través de referencias a acontecimientos pasados, mientras que haber visto la película proporciona nuevas connotaciones a las acciones del jugador.

4.3. *La ambigüedad ontológica como estado*

El estado esencial del mundo de ficción es esencialmente ambiguo, definido por la pregunta que ya hemos mencionado: ¿cómo diferenciamos al humano de verdad de aquello que solo se disfraza de humano? En el típico estilo de Philip K. Dick, la respuesta es ambigua rayando en lo incierto. La inestabilidad ontológica es un tema típico de la obra de Dick; novelas como *Ubik* o *El hombre en el castillo* (*The Man in the High Castle*, 1963) presentan mundos en los que lo real y lo soñado, lo actual y lo imaginado, están en constante fricción, de manera que el lector nunca está seguro de la autenticidad de los acontecimientos. ¿*Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* juega con esta ambigüedad en ciertos pasajes, aunque queda finalmente resuelta. En uno de los capítulos, Deckard acaba detenido por supuestamente acosar a Luba Luft, una de las androides a las que busca, y acaba en el calabozo de una comisaría de la que nunca había oído hablar. Otro *blade runner*, Phil Resch, le acusa de ser replicante, mientras que su teniente le dice a Deckard, de modo confidencial, que es Resch el replicante. Durante varias páginas, cada personaje duda sobre la humanidad de sí mismo y del contrario hasta que se resuelve el entuerto: el teniente de la segunda comisaría, así como los policías, son replicantes; Resch es el único humano a quien tenían engañado y controlado. No queda claro si Resch estaba retirando replicantes indeseados por sus iguales o si en realidad estaba asesinando humanos por encargo.

La película también participa de esta ambigüedad en la escena en que se conocen Rachael y Deckard. Ella recuerda lo difícil que es diferenciar a los humanos de los replicantes y le pregunta si ha *retirado* a algún humano por error.

El juego incorpora esta indeterminación tanto en las mecánicas del juego como en su resolución. La falsa comisaría de la novela encuentra su paralelo en una de las secciones del juego en la que McCoy acaba en manos de replicantes disfrazados de policías. McCoy ha de huir del sótano en el que le tienen prisionero y será perseguido por los replicantes, proporcionando un dilema al jugador: si les dispara, el jugador define a McCoy como ser humano, mientras que si opta por escaparse silenciosamente, McCoy tenderá a ser replicante. La identidad de McCoy es parte de la inestabilidad ontológica del juego, y son las decisiones del jugador las que resuelven la ambigüedad. Dependiendo de lo que haga el jugador, el resto de los personajes responderán de manera distinta a McCoy; por ejemplo, si el jugador muestra demasiada empatía con los replicantes, los policías humanos empezarán a perseguir implacablemente a McCoy como buenos *blade runners*.

El diálogo también contribuye a resolver la identidad de McCoy. El jugador puede elegir distintas actitudes durante la conversación, desde respuestas automáticas –como hablar cortésmente, de manera áspera o que el personaje elija una actitud aleatoriamente– a dejar que el jugador elija la respuesta en cada momento. Esto, unido a las pruebas de Voight-Kampff y el uso de la pistola, determinan el nivel de empatía de McCoy, que a su vez indica si el jugador está actuando más como humano o replicante; y esto, a su vez, cambia los eventos y da lugar a diferentes finales de la historia.

El juego también parte de la presunción de que cada personaje tiene unos objetivos diferentes cada vez que el jugador empieza una partida. Según figura en el manual, los personajes se mueven por el mundo e intercambian información sobre lo que han visto y lo que quieren hacer, y a quién consideran amigo o enemigo. A veces pueden recoger una pista que se le haya pasado al jugador, o aparecer en ciertos lugares en distintos momentos. El juego también determina quién es un replicante o humano al principio de cada partida, de tal manera que es difícil completar el juego dos veces de la misma manera. Aunque es cierto que los eventos principales de la historia cambian poco de partida a partida, las interacciones específicas con cada personaje sí pueden cambiar y dar lugar a diferentes finales dependiendo de cómo haya tratado McCoy a cada personaje.

La ambigüedad que se deriva de la novela y de la película termina siendo el estado predominante del juego de *Blade Runner*, que aborda esta inestabilidad ontológica con la naturaleza misma de los entornos digitales: inestable, cambiante y dependiente de las acciones del jugador. La ambigüedad queda definida a través de las acciones del jugador, o sea, la dificultad de diferenciar a los andróides de los humanos obliga al jugador a tomar decisiones, a llevar a cabo acciones; estas acciones dan lugar a eventos distintos, que es el proceso que relaciona los pilares del mundo-historia tal y como lo describe Herman (2002).

5. Conclusión

Este análisis del proceso de adaptación a través de los medios, basado en los pilares que definen un mundo-historia, demuestra cómo los modelos narratológicos más recientes, que cuentan con el mundo de ficción como eje central, son más eficientes a la hora de describir tanto el proceso de adaptación como la naturaleza narrativa de los mundos ludoficcionales. Estos tres pilares (estados, acontecimientos y acciones) están interrelacionados, de tal modo que el jugador, además de participar en la historia, lleva a cabo parte de las acciones que dan lugar a la narrativa. A su vez, las acciones del jugador desembocan en acontecimientos que cambian el estado del mundo. En el caso del mundo ludoficcional de *Blade Runner*, las transformaciones que resultan de las acciones del jugador crean un mundo ambiguo e inestable, con lo que la naturaleza formal de la narrativa encuentra su paralelo en los temas planteados en el mundo de ficción de la versión filmica.

En este caso, hemos contado con tres textos cuya riqueza y complejidad nos proporcionan materiales óptimos de estudio; aunque este artículo tiene una extensión corta, nos ha permitido ver cómo necesitamos nuevas metodologías analíticas para poder explicar y explorar cómo las nuevas tecnologías facilitan nuevas formas de narrativa, que se entienden como procesos intertextuales y participativos en lugar de estructuras lineales que se toman prestadas de la lingüística.

Bibliografía

- DICK, P. K. (2008). *Do androids dream of electric sheep?* Nueva York: Ballantine Books.
- DICK, P. K. (2012a). *The Man in the High Castle*. Penguin Books Limited.
- DICK, P. K. (2012b). *Ubik*. Houghton Mifflin Harcourt.
- FANCHER, H.; PEOPLES, D. (1981). *Blade Runner Screenplay* [en línea]. [Fecha de consulta: 7 de febrero de 2016]. <http://www.dailyscript.com/scripts/blade-runner_shooting.html>
- HERMAN, D. (2002). *Story Logic: problems and possibilities of narrative*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- JENKINS, H. (2004). «Game design as narrative architecture». En: N. WARDRIP-FRUIJN; P. HARRIGAN (eds.). *First person: new media as story, performance, and game*, págs. 118-130. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- JUUL, J. (2001). «Games Telling stories? A brief note on games and narratives» [en línea]. *Game Studies* vol. 1, núm. 1. [Fecha de consulta: 7 de febrero de 2016]. <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>
- PAJARES TOSCA, S. (2005). «Implanted Memories, or the Illusion of Free Action». En: W. BROOKER (ed.). *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*. Nueva York: Columbia University Press.
- PLANELL, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: De «Super Mario» a «Portal»*. Madrid: Cátedra («Signo e Imagen»).

- ROBB, B. J. (2006). *Counterfeit Worlds: Philip K. Dick on Film*. Titan.
- RYAN, M.-L. (2003). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. The Johns Hopkins University Press.
- SAMMON, P. M. (1996). *Future Noir: The Making of Blade Runner*. Nueva York: It Books.
- SCROGGY, D. (1982). *Blade Runner Sketchbook*. San Diego, California: Blue Dolphin Enterprises.
- SUITS, B. (1985). «The Detective Story: A Case Study of Games in Literature». *Canadian Review of Comparative Literature* vol. 12, núm. 2, págs. 200-219.
- WALTON, K. L. (1990). *Mimesis as Make-believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Ludografía

- KUCAN, J. D.; LEARY, D.; YORKIN, D. (1997). *Blade Runner*.

Filmografía

- LAUZIRIKA, C. de (2007). *Dangerous Days: Making Blade Runner*.
- SCOTT, R. (1982). *Blade Runner*.
- SPIELBERG, S. (2002). *Minority Report*.
- VERHOEVEN, P. (1990). *Total Recall*.