

GUION DE VIDEOJUEGOS

PROYECTO EDITORIAL:
TECNOLOGÍAS DIGITALES

Asesor editorial:
Juan Pablo Ordóñez Ortega



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los

derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

GUIÓN DE VIDEOJUEGOS

Rubén Buren



EDITORIAL
SÍNTESIS

Consulte nuestra página web: **www.sintesis.com**
En ella encontrará el catálogo completo y comentado

Idea de cubierta: Pablo Monroy Romero.

© Rubén Buren

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid
Teléfono: 91 593 20 98
www.sintesis.com

ISBN: 978-84-9171-058-5
Depósito Legal: M-26.506-2017

Impreso en España. Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

Índice

<i>Introducción</i>	11
1. Construir historias de la nada	13
1.1. Primeros auxilios para el guionista: la fórmula	13
1.2. Conceptos básicos	15
1.2.1. <i>Historia</i>	15
1.2.2. <i>Idea</i>	16
1.2.3. <i>Final</i>	16
1.2.4. <i>Protagonista</i>	17
1.2.5. <i>Antagonista</i>	17
1.2.6. <i>Objetivo</i>	19
1.2.7. <i>Motivación</i>	20
1.2.8. <i>Deseo</i>	21
1.2.9. <i>Conflicto</i>	22
1.2.10. <i>Equilibrio</i>	24
1.2.11. <i>Urgencia</i>	25
1.2.12. <i>Estrategia</i>	26
1.2.13. <i>Obstáculo</i>	27
1.2.14. <i>Convención</i>	28
1.2.15. <i>Jerarquía</i>	29
1.2.16. <i>Jugador</i>	32
1.3. Práctica: construir historias de la nada	35
1.4. La mente creativa	36
1.4.1. <i>Toda vivencia es narrativa</i>	36
1.4.2. <i>El proceso de pensamiento (diálogo) interno</i>	38
1.4.3. <i>Reflexión</i>	39
1.4.4. <i>Ubicación</i>	39
1.4.5. <i>Autocrítica</i>	40

2. Qué es el lenguaje	41
2.1. La lengua y el signo	42
2.1.1. <i>Palabras frustradas</i>	44
2.2. De significados y significantes	44
2.3. Clases de signos	45
2.4. Rasgos definitorios de la lengua	46
2.5. Canales o tipos de transmisión del lenguaje	48
2.5.1. <i>Tipos de canal</i>	48
2.5.2. <i>Lenguaje audiovisual</i>	51
2.6. Funcionamiento del juego del lenguaje ideal	52
2.6.1. <i>El mensaje</i>	53
2.6.2. <i>Análisis implícito del sistema</i>	53
2.7. Noam Chomsky	54
2.8. Ludwig Wittgenstein	54
2.9. Monólogo	55
2.9.1. <i>Monólogo según José Sanchis Sinisterra</i>	56
2.10. Diálogo	58
2.10.1. <i>Otras clasificaciones de diálogo de Sanchis Sinisterra</i>	60
2.10.2. <i>Posibles variables anómalas del diálogo de Sanchis Sinisterra</i>	61
2.11. Árbol de diálogos	61
2.12. Conversaciones en la historia interactiva	62
2.13. Tipos de uso del lenguaje	64
2.14. Práctica: la lingüística	66
2.14.1. <i>Práctica de variables dialogales</i>	66
2.14.2. <i>Práctica de variables dialogales 2</i>	66
2.14.3. <i>Práctica de diálogo con pensamiento oculto</i>	67
2.14.4. <i>Lingüística con el GTA V</i>	68
2.14.5. <i>Práctica de árbol de diálogos</i>	72
2.14.6. <i>Práctica de monólogo</i>	73
2.14.7. <i>Práctica de diálogo</i>	74
2.15. Resumen de la lingüística aplicada al videojuego	75
2.15.1. <i>Las variables lingüísticas en el proceso de creación del personaje</i>	75
3. La emoción	81
3.1. Howard Gardner y su teoría de las inteligencias múltiples	82
3.2. Inteligencia emocional	83
3.2.1. <i>Las emociones según Salovey</i>	84

3.2.2.	<i>Las emociones según Mayer</i>	85
3.2.3.	<i>Las emociones según Goleman</i>	85
3.3.	Aspectos fisiológicos de las emociones	86
3.4.	Las emociones básicas	88
3.4.1.	<i>Hipócrates de Cos</i>	89
3.5.	El conflicto emocional	90
3.6.	El movimiento teatral de las emociones	90
3.7.	Emoción mecanizada	92
3.7.1.	<i>¿Cómo se mecaniza?</i>	96
3.8.	El jugador y el personaje frente a la emoción	97
3.8.1.	<i>El jugador</i>	97
3.9.	Práctica: ejercicios de emoción	100
3.9.1.	<i>El recuerdo</i>	100
3.9.2.	<i>Diferentes emociones</i>	100
3.9.3.	<i>Ejercicio de escritura: la emoción</i>	101
4.	<i>La estructura de un guion</i>	103
4.1.	Qué es la estructura	104
4.2.	La estructura clásica	105
4.2.1.	<i>Presentación</i>	106
4.2.2.	<i>El plot point, punto de giro, punto de inflexión o nudo de trama</i>	107
4.2.3.	<i>Nudo</i>	108
4.2.4.	<i>El desenlace</i>	109
4.3.	Las estructuras modernas	110
4.3.1.	<i>Posibles variables</i>	112
4.4.	Práctica: forma aristotélica frente a forma épica	113
4.5.	Tramas: de Aristóteles a Tobias	114
4.5.1.	<i>Las treinta y seis situaciones dramáticas de George Polti</i> ..	115
4.5.2.	<i>Las veinte tramas básicas de Ronald B. Tobias</i>	118
4.5.3.	<i>Gérard Genette</i>	120
4.5.4.	<i>Algunas estructuras más</i>	121
4.6.	Caso: Vladimir Propp	127
4.7.	Elementos básicos de estructura	130
4.8.	Los cuatro puntos de la escritura	132
4.8.1.	<i>La temporalidad</i>	132
4.8.2.	<i>La especialidad</i>	132
4.8.3.	<i>El discurso</i>	133
4.8.4.	<i>La figuratividad</i>	133

4.9. Práctica: construcción circular	134
4.10. Más prácticas de estructura	135
4.10.1. <i>Autores</i>	135
4.10.2. <i>Escaleta</i>	135
4.10.3. <i>De clásica a moderna</i>	135
4.11. El videojuego como lenguaje unitario	135
4.11.1. <i>Teoría de géneros del juego</i>	137
4.11.2. <i>Géneros del videojuego</i>	138
4.11.3. <i>Las mecánicas del juego en el proceso de guion</i>	139
4.11.4. <i>Narrativa emergente</i>	141
5. <i>La acción</i>	143
5.1. Un personaje es sus acciones	143
5.2. El silencio y el pensamiento oculto	146
5.3. Decir es hacer: las tres líneas del pensamiento activo	148
5.4. Newton adaptado a la escritura	149
5.5. Acciones frustradas y acción realizada	151
5.6. Práctica: la acción	152
5.6.1. <i>Acción, urgencia y estrategia</i>	152
5.6.2. <i>The Last of Us</i>	153
5.6.3. <i>Construcción circular: acción y palabra</i>	155
6. <i>La creación del personaje</i>	157
6.1. Personajes secundarios	159
6.1.1. <i>NPC</i>	160
6.2. Posibles arquetipos: de Hipócrates a Jung	161
6.2.1. <i>Hipócrates de Cos</i>	161
6.2.2. <i>Arquetipos</i>	162
6.2.3. <i>Las ocho personalidades de Jung</i>	163
6.2.4. <i>Práctica: las personalidades</i>	165
6.2.5. <i>Ascendentes y descendentes</i>	165
6.3. Claudio Naranjo: el eneagrama	167
6.3.1. <i>Práctica: eneatispos</i>	169
6.4. Los pecados capitales	169
6.5. La moral	171
6.5.1. <i>Las siete categorías morales de Sartre</i>	172
6.5.2. <i>Para qué la moral</i>	174
6.5.3. <i>La felicidad</i>	174
6.5.4. <i>Tipos de personaje frente a la moral</i>	175

6.5.5. <i>Práctica: la moral</i>	176
6.6. La suerte	176
6.7. Mejoras, castigo y recompensas	179
6.7.1. <i>Mejoras personales y mejoras del juego</i>	180
6.7.2. <i>Momento evolutivo del personaje</i>	181
6.8. La amistad y el amor	181
6.9. Biotipo del personaje	183
6.9.1. <i>Práctica: el biotipo</i>	185
6.10. Práctica general de personaje	185
6.11. Entornos	187
<i>Bibliografía</i>	189
<i>Ludografía y videografía</i>	193

3

La emoción

Emoción viene del latín *motere* (“moverse”) y trata de lo que nos acerca a una persona o circunstancia. La emoción nos hace remover el interno y nos predispone a la acción. Podríamos decir que la emoción es un impulso hacia la acción. Si seguimos avanzando en la emoción y tomamos conciencia de ella la convertiremos en sentimiento. La *emoción* puede ser definida como “un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación”. Es una reacción afectiva, más o menos espontánea, ante los eventos significativos que percibimos. Implica una evaluación de la situación para disponerse a la acción.

Estamos diseñados con unos sentidos y una sensibilidad, con los que percibimos el mundo través de una serie de estímulos. Esos estímulos nos generan un impulso, que vendría a ser un golpe interno, como un deseo o motivo afectivo que nos induce a hacer algo de manera súbita, sin reflexionar. Ese impulso nos generará una emoción y la toma de conciencia de esa emoción y su duración en el tiempo darán lugar a un sentimiento.

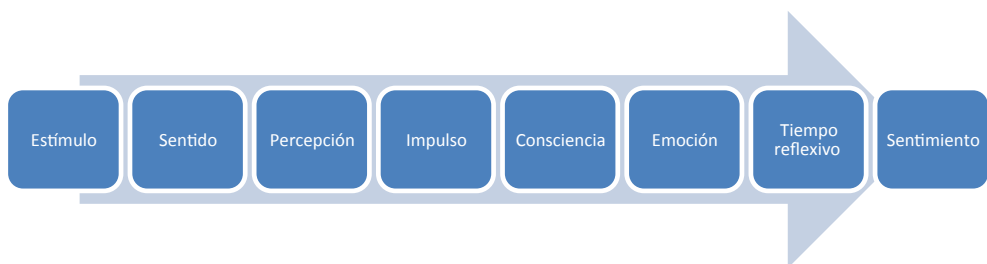


Figura 3.1. Proceso de la emoción.

Las emociones se pueden producir por ideas, recuerdos, apetitos, deseos, sentimientos, pasiones, etc. Nos agitan y circulan por nuestro interior hasta provocar un

estado de ánimo, que vendría a ser una actitud, una disposición frente a los problemas que nos propone la vida en cada momento. La emoción, como hemos dicho, puede tener una duración y una intensidad variables. Así, el sentimiento podría ser un estado afectivo de baja intensidad y larga duración.

La pasión, para seguir desmenuzando el vocabulario emocional, pasaría a ser un estado efectivo muy intenso y de larga duración. Del griego *pathos*, que significa “padecer”, el acto de padecer. Es una perturbación emocional por un afecto desordenado. El *shock* emocional sería un estado afectivo intenso y de muy corta duración. Es normal que no podamos mantener en el tiempo algo tan intenso porque nuestro físico no lo aguantaría. El *shock* se produce cuando nos encontramos emocionalmente con algo inesperado o demasiado fuerte para que el análisis racional sea previo al análisis emocional. Si el *shock* es muy fuerte podemos entrar en un estado llamado *difusión*, en el que el sujeto rompe con la realidad y sus sentidos pueden no comunicarse con el cerebro de manera correcta. También la difusión puede provenir del uso de drogas o sustancias desrealizadoras, o de la propia ansiedad. La ansiedad es una zozobra del ánimo, una inquietud o agitación que muchas veces no tiene un sentido real, pero que puede provocar reacciones en el cuerpo. Sería como una respuesta física ante un peligro que no es real y que nos puede llevar, en casos patológicos, a un miedo difícilmente superable.

No confundamos el sentimiento con el *sentimentalismo*, que podría definirse como “el carácter o cualidad de lo que muestra demasiada sensibilidad o sensiblería”. La sensibilidad es la capacidad propia de los seres vivos de percibir sensaciones y de responder a muy pequeñas excitaciones, estímulos o causas.

Ya tenemos un vocabulario emocional algo más rico para poder seguir destilando lo que queremos dilucidar en este capítulo, que no es más que dotar a nuestros personajes y a nuestras estructuras dramáticas de un nivel correcto y adecuado de procesos emocionales.

También deberíamos hablar del recuerdo que guardamos de las emociones y la distorsión que eso nos puede provocar cuando recibimos nuevos estímulos emocionales. Normalmente el cerebro tenderá a organizar lo que percibe (nuevo) en las carpetas que ya tiene compartimentadas de la experiencia pasada, por lo que, a menudo, no nos deja mucha libertad para recibir lo nuevo en su totalidad.

3.1. Howard Gardner y su teoría de las inteligencias múltiples

Este psicólogo y profesor de Harvard formuló la teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 2011). Defendía que la inteligencia no es una cantidad medible en esos test que se hacían para saber si alguien era o no inteligente. Por el contrario se trata de un conjunto de potencialidades que tenemos y que, según sea nuestro ambiente, podemos

desarrollar o no. Defiende que en la educación se tiene que desestandarizar el método y favorecer la querencia del individuo. En 1984, definió varios tipos de inteligencia:

1. *Lingüística*. Niños que se expresan bien leyendo y escribiendo. Entienden bien los cuentos o les divierte hacer crucigramas.
2. *Lógica-matemática*. Los niños que tienen interés en patrones de medida, categorías y relaciones. Presentan facilidad para la resolución de problemas aritméticos, juegos de estrategia y experimentos.
3. *Corporal y cinética*. Facilidad para procesar el conocimiento a través de las sensaciones corporales (deporte, danza, etc.).
4. *Visual y espacial*. Los niños a los que les gusta dibujar, utilizan la imagen para explicar, para sentir.
5. *Musical*. Los niños que tienen facilidad para reconocer y producir sonidos y notas, afinaciones, etc.
6. *Interpersonal*. Niños que se comunican bien con los demás.
7. *Intrapersonal*. Niños que intentan conocer sus propias emociones, creencias, pensamientos, etc.

Luego se añadieron varias inteligencias más, como la naturalista. Pero las que nos interesan para el tema que estamos tratando son principalmente la interpersonal y la intrapersonal, las que tienen que ver con las relaciones con los otros miembros de la sociedad y con nosotros mismos. Actualmente, la neurobiología actual entiende que todas las inteligencias están interconectadas.

3.2. Inteligencia emocional

Quizá hablar de inteligencia emocional puede ser malinterpretado por quienes utilizan estos términos para mejorar la productividad laboral, pero en sí fue un avance en la psicología y en la pedagogía, al discernir entre las diferentes aptitudes que puede tener una persona.

António Damásio, en sus estudios sobre la emoción, se encontró con el caso de Phineas Gage. Phineas fue un trabajador del ferrocarril de Vermont que sufrió un accidente y una barra de hierro le atravesó el cráneo en su parte frontal sin producirle la muerte, pero quitándole parte de su análisis emocional. Su personalidad cambió. Damásio ha estudiado su caso. y, entre otras cosas, llegó a la conclusión que razón y emoción están más unidas de lo que creemos (Damásio, 2001). Defiende que no se puede reaccionar sin emoción. Es decir, que la razón por sí sola tampoco es válida. Como una máquina que se siente bloqueada ante las cosas inexplicables o casuales.

Peter Salovey y John Mayer (Brackett, 2004) fueron los primeros que acuñaron el término de *inteligencia emocional* en 1990. Desde Howard Gardner y su libro, la inteligencia intrapersonal unida a la interpersonal nos dicen que el entendimiento de los propios sentimientos y los de los demás es algo importante, que debemos cuidar; que hay gente que tiene ese rasgo y otros a los que les cuesta más aislar sus propias emociones.

Pero ¿qué es la inteligencia? La inteligencia de una persona está formada por un conjunto de variables como la atención, la capacidad de observación, la memoria, el aprendizaje, las habilidades sociales, las artísticas, las corporales, etc., que le permiten enfrentarse al mundo diariamente. Podríamos definirla como “la aptitud que nos permite recoger información de nuestro interior y del entorno que nos circunda con el objetivo de emitir la respuesta más adecuada a las demandas que el vivir cotidiano nos plantea”. Según el acuerdo generalizado entre los estudiosos del tema depende de la dotación genética y de las vivencias que experimentamos a lo largo de la vida. Se supone que alguien inteligente es capaz de asimilar, guardar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas, cosa que también son capaces de hacer algunos animales e incluso algunas máquinas. Pero el ser humano va más allá, desarrollando una capacidad de iniciar, dirigir y controlar nuestras operaciones mentales y todas las actividades que manejan información. El paso desde lo abstracto hacia lo concreto, inventar desde la no necesidad. La máquinas todavía no pueden hacer algo para nada; el ser humano, sí. Ya veremos si programando a las computadoras con algoritmos emocionales somos capaces de construir elementos autopensantes y autoemocionales. Camino llevamos de que sí.

3.2.1. *Las emociones según Salovey*

Peter Salovey defiende que la inteligencia emocional posee cinco esferas:

1. *Conocer las propias emociones*: la conciencia de uno mismo.
2. *Manejar las emociones*: es la capacidad de manejar sentimientos para que sean adecuados.
3. *Saber la propia motivación*: la capacidad de ordenar las emociones al servicio de un objetivo, buscar los motivos por los que hago las cosas.
4. *Reconocer las emociones de los demás*: la empatía es autoconciencia de las emociones de los otros.
5. *Manejar las relaciones*: la capacidad de manejar las emociones de los demás. Supone la adecuación a nuestro ser social y, por tanto, es parte esencial del desarrollo con los demás.

3.2.2. Las emociones según Mayer

John Mayer, el compañero de Salovey, expone diferentes estilos característicos para responder ante las emociones:

- *Conscientes de sí mismos*: cuidan sus emociones y las manejan. Son las personas que buscan cambiar.
- *Sumergidos*: se trata de personas que a menudo se sienten abrumados y emocionalmente descontrolados. Se dan cuenta de lo que sucede, pero no saben por qué, por lo tanto no pueden cambiar.
- *Aceptadores*: personas que suelen ser claras en lo que sienten, pero no hacen nada para cambiar.

3.2.3. Las emociones según Goleman

Daniel Goleman, el psicólogo que escribió el libro superventas *Inteligencia emocional* en 1995 (Goleman, 1996), afirma que la inteligencia personal está compuesta por una serie de competencias que determinan el modo en que nos relacionamos con nosotros mismos:

- *Conciencia en uno mismo*. Es la capacidad de reconocer y entender en uno mismo las propias fortalezas, debilidades, estados de ánimo, emociones e impulsos, además de comprender el efecto que estos tienen sobre los demás y sobre el trabajo.
- *Autorregulación o control de uno mismo*. Es la habilidad de controlar nuestras propias emociones e impulsos para adecuarlos a un objetivo, de responsabilizarse de los propios actos, de pensar antes de actuar y de evitar los juicios prematuros.
- *Automotivación*. Es la habilidad de estar en un estado de continua búsqueda y persistencia en la consecución de los objetivos, haciendo frente a los problemas y encontrando soluciones.

También defiende en su libro sobre la inteligencia interpersonal que la empatía es necesaria para la vida en grupo o vida social. Recoge la vieja definición de *empatía*, de ponerse en el lugar del sufrimiento, o padecimiento, del otro. Entender sus necesidades, sentimientos y problemas para responder correctamente a sus reacciones emocionales. En el terreno de las habilidades sociales, nos comenta cómo aprender un buen manejo de las relaciones con los demás.

Para Goleman, la mente emocional es:

1. Infantil, en cuanto a que es categórica, todo es blanco o negro, para ella no existen los grises.
2. Todo lo enfoca personalizándolo en sí misma.
3. Autoconfirmante, pues obvia y no permite la percepción de todo lo que socava las propias creencias o sentimientos y solo se centra en lo que los confirma.
4. Impone el pasado sobre el presente.
5. Asociativa, pues considera los elementos que activan los recuerdos como si fueran la realidad, y ya sabemos que un solo rasgo similar puede evocar la totalidad de sentimientos asociados. Por esto, el lenguaje de las artes, metáforas, leyendas y fábulas le habla directamente.
6. El tiempo no existe para ella y no le importa cómo son las cosas, sino cómo se perciben y lo que nos recuerdan.

Por tanto, la mente emocional se diferencia de la racional en muchas cosas.

3.3. Aspectos fisiológicos de las emociones

De momento, ya tenemos algunas armas de cara a delimitar las emociones y la mente especializada en su manejo: la mente emocional. Nuestros personajes ya no son como eran antes, ahora ya pensamos en si son conscientes de sus flujos emocionales, del modo en el que los afecta. Pero hay otro aspecto fundamental dentro de la emoción, y es la somatización. El cuerpo sufre cuando el cerebro se emociona, porque este lanza una serie de alarmas. La emoción es un fenómeno consciente de capacidad de respuesta frente a un estímulo. Las respuestas fisiológicas varían, pero involucran al sistema respiratorio, al cardiovascular y a otros sistemas corporales. Normalmente inducidos por sustancias químicas y el hipotálamo y la amígdala (sistema límbico), desempeñan un papel importantísimo en su destilación.

Las reacciones somáticas más importantes frente a las emociones son: las derivaciones respiratorias, la frecuencia cardíaca o las secreciones glandulares, como el sudor, la saliva, etc.

El sistema nervioso es el encargado de regular los aspectos fisiológicos de las emociones. El sistema nervioso autónomo es el que maneja nuestro cuerpo de forma inconsciente o involuntaria (ritmo cardíaco, respiración, salivación, sudoración, secreción de glándulas, motilidad gastrointestinal, midriasis o miosis pupilar, etc.).

Para entender lo que se produce en el sistema simpático podríamos pensar en un león que viene hacia nosotros: todo nuestro cuerpo se prepara entonces para esa lucha

o para la huida del peligro. El oxígeno se deriva hacia nuestros músculos, la digestión se detiene, las pupilas se dilatan para tener más visión. Puede que provoquemos cambios de temperatura interna. Todo a disposición de nuestros músculos de huida y de nuestra capacidad de observación. El sistema parasimpático, sin embargo, se encarga de la relajación cuando estamos leyendo un libro en el sofá de casa, tranquilos y sin ningún peligro.

¿Por qué hablamos de esto? Muy sencillo: las sensaciones que tiene el cuerpo hacen que nuestros personajes puedan comportarse de una determinada manera. En *Heavy Rain*, es común que veamos bloquearse a los personajes por una emoción, reprimir el llanto y no ser capaces de hablar, incluso que les falle la respiración durante una noticia preocupante. En el proceso de *L. A. Noire*, se recogieron pequeñas variaciones físicas de la mentira que debían ser destiladas por el protagonista. Los procesos de sensación interna deben modificar el estado de ánimo de los personajes y también la urgencia en la búsqueda de sus objetivos.

La corteza cerebral puede ejercer una gran influencia inhibitoria de las reacciones fisiológicas; de este modo, algunas personas con entrenamiento logran dominar las reacciones y llegan a mostrar un autocontrol casi perfecto. El investigador Simon Killcross y sus colegas de la Universidad de Cambridge experimentaron con ratones sobre la amígdala y se dieron cuenta de que al bloquearla, dañándola, el sujeto queda inoperante ante una situación de peligro (Killcross, 1997).

El profesor Semir Zeki y el estudiante, entonces, Andreas Bartels y sus colaboradores, del University College de Londres, emplearon la resonancia magnética para observar si existía una reacción de sentimientos románticos ante otra persona tan solo con observar su foto (Bartels, 2004). En el experimento encontraron que se activaban unas zonas cerebrales muy similares al tener a la persona cerca que al observar a dicha persona en una fotografía. También descubrieron que las reacciones y los elementos que se activan en el cerebro son iguales entre una madre que observa a su hijo y un enamorado que observa a su amada. Al respecto, surgen muchas preguntas, si puede estar relacionado con la perpetuación de la especie o la diferencia entre el razonamiento emocional de los diferentes amores.

Stephanie Ortigue, de la Universidad de Siracusa, cifra la rapidez del enamoramiento en dos décimas de segundo, sin duda, toda una revolución interna del cuerpo (Ortigue, 2007).

La plasticidad del cerebro, según Cotman (Cotman, 1987), puede llegar inclusive a períodos de vejez; y ofrece por ello algunas pautas para que la inteligencia emocional sea educable hasta edades adultas. Esto abrió las puertas a un mundo pedagógico en la tercera edad y la irrupción de los contenidos en videojuegos orientados a ese segmento de población. Juegos educativos, de estimulación, de control o de prevención, como *Brain Training*.

Con la ira, la sangre fluye a las manos y así resulta más fácil tomar un arma o golpear al enemigo; el ritmo cardíaco se eleva, lo mismo que el nivel de adrenalina, lo que garantiza que se podrá cumplir cualquier acción vigorosa que requiera energía. Con el miedo, la sangre va a los músculos, en especial a los de las piernas, para facilitar la huida. El organismo se pone en un estado de alerta general y la atención se fija en la amenaza cercana. Con la felicidad, aumenta la actividad de los centros cerebrales que inhiben los sentimientos negativos y pensamientos inquietantes. El organismo está mejor preparado para encarar cualquier tarea, con buena disposición y un estado de descanso general. Con el amor, las reacciones parasimpáticas generan un estado de calma y satisfacción que facilita la cooperación. Con la sorpresa, levantamos las cejas lo que nos permite un mayor alcance visual y mayor iluminación en la retina, así obtenemos más información ante un suceso inesperado. Con el disgusto, el labio superior se tuerce y la nariz se arruga o se frunce, en un intento por bloquear las fosas nasales, para evitar un olor nocivo o para escupir un alimento perjudicial, etc.

Si queremos adentrarnos más en el mundo de la neurobiología debemos tener cuidado, porque no tiene fin y todo está por descubrir. Pero es muy interesante, para un escritor, ver cómo se desarrollan los diferentes procesos neuronales, su derivación física y las posibilidades dramáticas que ello conlleva.

Los motores de juego actuales permiten, incluso, calibrar la respuesta emocional del jugador.

3.4. Las emociones básicas

Las emociones son una combinación compleja de aspectos fisiológicos, sociales y psicológicos dentro de una misma situación polifacética, como respuesta orgánica a la consecución de un objetivo, de una necesidad o de una motivación.

Robert Plutchik, que identificó y clasificó las emociones en 1980, propuso que se experimentan ocho categorías básicas de emociones que motivan varias clases de conducta adoptiva: temor, sorpresa, tristeza, disgusto, ira, esperanza, alegría y aceptación (Plutchik, 1991). Cada una de estas nos ayuda a adaptarnos a las demandas de nuestro ambiente aunque de diferentes maneras. Las diferentes emociones se pueden combinar para producir un rango de experiencias aún más amplio. Las emociones básicas son aquellas que no se pueden subdividir, como los colores. Combinadas en distintas dosis y en situaciones vitales determinadas pueden dar lugar a emociones complejas. Hay muchos estudios sobre si existen unas emociones básicas compartidas por todas las culturas y la opinión general es que sí. De hecho, Paul Ekman estudió las emociones y su exteriorización facial por todo el globo, encontrando que había muchas expresiones que eran igual en todo el mundo (Ekman, 1973). Incluso en tribus

que no habían tenido contacto con la civilización. La ira, el asco, el miedo, la alegría, la tristeza y la sorpresa son universales, o ese fue el resultado de sus experimentos. Esto nos puede hacer pensar que existe un BIOS prescrita genéticamente que nos hace reaccionar igual ante diferentes estados o estímulos.

A lo largo de la historia, han sido muchos filósofos los que han intentado desarrollar una teoría sobre las emociones básicas, es decir, decidir cuáles de ellas son las básicas. Por ejemplo:

- *Aristóteles*: fobia o miedo, piedad o amor y cólera.
- *Descartes*: piedad o amor, alegría, deseo, sorpresa, odio y tristeza.
- *Spinoza*: alegría, deseo y dolor.
- *Hume*: alegría, seguridad, esperanza, desprecio y tristeza.

3.4.1. Hipócrates de Cos

Hipócrates de Cos fue un médico de la antigua Grecia que ejerció durante el llamado *siglo de Pericles*. La escuela hipocrática sostenía que la enfermedad era el resultado de un desequilibrio en el cuerpo de los cuatro humores, unos fluidos que en las personas sanas se encontraban naturalmente en una proporción semejante. Cuando los cuatro humores (sangre, bilis negra, bilis amarilla y flema) se desequilibraban (*dyscrasia*, “mala mezcla”), el individuo enfermaba y permanecía aquejado hasta que se recuperaba la armonía. La terapia hipocrática se concentraba al restaurar este equilibrio (Hipócrates, 1986). Por ejemplo, se creía que tomar cítricos era beneficioso cuando había un exceso de flema, dándoles importancia a los alimentos y a su relación con el carácter y la salud.

Hipócrates fue uno de los primeros que empezó a preocuparse por la dietética. Los alimentos se clasificaban en función de su correspondencia con uno u otro de los cuatro elementos: el agua, la tierra, el aire y el fuego, que corresponderían a los cuatro temperamentos definidos por la teoría de los cuatro humores: *flemático*, *melancólico*, *sanguíneo* y *colérico* respectivamente. En Mournival de *Warhammer 40k*, un mundo rol en el que se basan muchos videojuegos, se elegían a los cuatro capitanes del mando militar por estas cuatro categorías o características.

Por su parte, Platón estableció varios tipos de persona en torno a si eran racionales, concupiscentes o irascibles (Platón, 2005). Como veremos, en el capítulo de creación de personajes, de aquí a las teorías de Carl Gustav Jung o Sigmund Freud no hay más que un paso. De hecho, en juegos donde debes alimentarte por los caminos, como *Skyrim*, tu energía y vigorosidad dependerá de las mezclas de hierbas, de la ingestión de determinada comida, etc.

3.5. El conflicto emocional

Ya hablaremos de los tipos de conflictos estructurales en la narratología, pero ¿cómo es el conflicto que tenemos con nuestra propia emoción?

- a) *De orden biológico*: virus o enfermedades. La manera en la que nos enfrentamos a esos estados. En *Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots*, Snake lucha contra su envejecimiento acelerado, un efecto secundario de la clonación.
- b) *Intrapersonal*: los deseos que cada persona tiene en contraposición a sus sentimientos, creencias, normas, etc. En *Until Dawn*, a medida que va pasando el tiempo y se desarrollan las relaciones de los personajes, todos deben tomar decisiones que en un principio pueden contraponerse a sus sentimientos.
- c) *Interpersonal*: conflictos emocionales sobre gustos, ideas, percepciones, opiniones, asuntos cotidianos, etc. En la primera cinemática de *The Last of Us*, Joel discute por teléfono con Tommy acerca de sus problemas laborales.
- d) *Social*: conflictos familiares, laborales, legales, ideológicos, sobre ciencia, religión, política, clase, sexo, raza, etc., que nos afectan emocionalmente en el interior. En la sociedad propuesta en *The Witcher*, los brujos ocupan un puesto muy bajo en la sociedad, por ello son tratados con desprecio. En *Bioshock Infinite*, la sociedad del cielo es dominada por los blancos y los negros seguirán siendo esclavos eternamente, bajo las leyes de Comstock.
- e) *Conflicto para afianzar el grupo y las fronteras*: pertenencia a un equipo, fe, nación, tribu, familia, etc. En *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, al inicio, Link es marginado en el bosque al ser el único habitante que no tiene un hada.

Cuando no podemos enfrentarnos al conflicto entramos en estados de opresión, impotencia o bloqueo. Normalmente, los conflictos emocionales son mucho menos fáciles de controlar por lo que tienen de irracionales, de no reflexionados.

De aquí entresacamos diferentes tipos de personalidad frente al conflicto emocional. Cada uno puede ser diferente ante una urgencia o presión determinada. Hay decenas de estudios sobre las personalidades frente al conflicto, que van desde ser competitivo a ser aceptador. Pero lo veremos cuando hablemos del personaje. De todas formas insistimos en que cada persona puede variar su actuación en torno a un conflicto determinado dependiendo de múltiples factores.

3.6. El movimiento teatral de las emociones

Imaginemos a los actores o a las criaturas que generan los animadores, tanto en 2D como en 3D, manejados por un *joystick*. ¿Hacia dónde les dirigirán sus emociones? Es decir, si alguien siente una emoción determinada, ¿hacia dónde se va a querer dirigir

su cuerpo? La corriente energética emocional, a veces, es más fuerte que cualquier otra querencia de movimiento. A veces nos movemos por el impulso, como en una situación sorpresiva o de reacción urgente, provocada por fuego, humo, un coche viniendo hacia nosotros, una araña, una serpiente, etc. Pero esas reacciones son mecanizaciones en las que el cerebro hace reaccionar los sistemas nerviosos para seguir sobreviviendo. El tema emocional es diferente; en cierto modo, si lo pensamos racionalmente, nuestro cuerpo busca acercarse a lo que quiere o desea o alejarse de lo que odia o teme. Nos elevamos hacia el cielo cuando nuestra emoción es intensa, parece que la gravedad es menor que hace unos instantes y tenemos una carga encima, como un peso que nos apuntala las piernas, cuando la tristeza o la pesadumbre nos sorprenden.

El esquema de los movimientos emocionales se muestra en la figura 3.2.

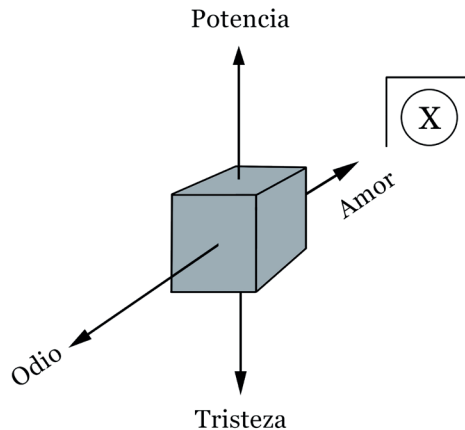


Figura 3.2. Movimientos emocionales.

El problema es hasta qué punto nuestro personaje está utilizando el razonamiento en ese instante. Si se deja llevar por la emoción su cuerpo querrá acercarse a la persona querida; alejarse de quien le hace daño; saltar y subir los brazos cuando ama mucho y quiere expresar una emoción intensa, negativa o positiva, y bajar los hombros y la mirada cuando un hijo ha muerto o ha perdido su equipo. Sí, parece que son cosas diferentes la muerte de un hijo o que nuestro equipo pierda la final, pero en cierto modo pertenecen al mismo rango de emociones. Luego decidiremos durante cuánto tiempo mantenemos esa estructura corporal o si somos conscientes de ella. Cuando el mal que nos aqueja es suficientemente poderoso como para no dejarnos pensar con claridad podremos entrar en una clara difusión, ese estado en el que no somos