

## MAX PAYNE: CINE NEGRO Y PESADILLAS EN EL MEDIO INTERACTIVO

Antonio José Planells de la Maza<sup>1</sup>

### Resumen

El videojuego se ha convertido en el contenedor de referencias posmodernas más importante de nuestro tiempo. Influenciado por el cine, la televisión y el cómic, el videojuego constituye un mundo propio donde las referencias cross-media son constantes. El presente artículo de investigación indaga en la construcción de espacios interactivos e intertextuales a través del análisis del videojuego *Max Payne* y su relación con el género de cine negro y el mundo onírico de David Lynch. La metodología se centra en la construcción de personajes, espacios de juego, reglas de juego y componentes estéticos y su relación con referencias externas.

### Palabras clave

Max Payne, videojuego, cine, televisión, cómic, posmodernidad

### Abstract

The video game has become the most important postmodern references container of our time. Influenced by film, television and comics, the video game itself is a world where cross-media references are constant. This research paper explores the construction of interactive and intertextual spaces analyzing the video game *Max Payne* and its relationship with the film noir genre and David Lynch's oneiric world. The methodology focuses on character building, game space, game rules and aesthetic components and their relationship with external references.

### Keywords

Max Payne, video games, film, televisión, comic, postmodernity

## **Introducción: Max Payne, el videojuego**

A finales de los años noventa la industria de los videojuegos empezó a desarrollar importantes mejoras técnicas para los ordenadores de sobremesa. La llegada del cdrom y su capacidad de almacenamiento llevaron los videojuegos a un nuevo nivel donde ya podían crearse cinemáticas complejas, audio pregrabado y modelado 3D en alta resolución. Además, el descenso en el precio de las tarjetas gráficas (su alto coste las había reservado, hasta ahora, al sector empresarial) permitió una rápida renovación de los equipos de sobremesa y el inicio de ambiciosos proyectos de ocio digital.

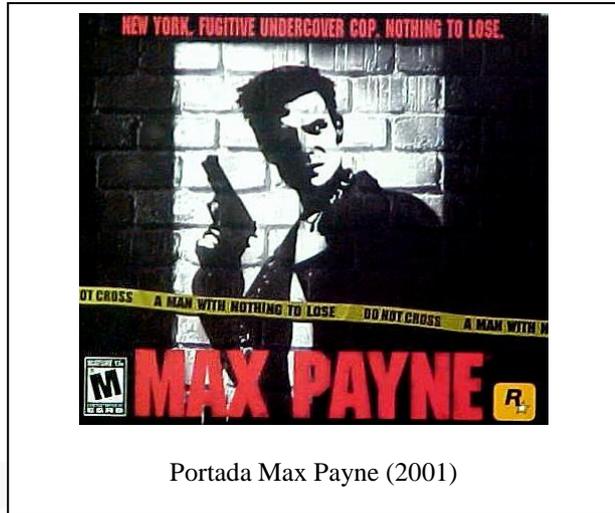
En este contexto una pequeña empresa llamada Remedy creó en 1997 un software llamado Final Reality más conocido por su nombre definitivo; *3D Mark*.

*3DMark* permitía evaluar el rendimiento de las tarjetas gráficas en relación con el equipo informático en el que estuvieran instaladas a través de distintas pruebas y vídeos. Tal fue su éxito que acabó por convertirse en el principal referente de la industria; los productores de tarjetas incluso publicaban la “puntuación *3D Mark*” obtenida en el laboratorio y garantizaban un cierto margen de rendimiento a los compradores.

No obstante el equipo de desarrollo de Remedy ya tenía en mente la creación de *Max Payne* desde finales de 1996. Bajo el concepto de juego clásico de acción los diseñadores decidieron buscar valores de producción distintivos de lo hecho hasta ese momento. Por ello, su primera apuesta fue la creación de un *thriller* psicológico y profundo, inspirado en la herencia del cine negro norteamericano. Según Sam Lake, guionista y rostro de Max Payne: “Para mí, el punto de partida era ese arquetipo de detective, el policía insensible. El equipo quería introducir imágenes e ideas vistas en infinidad de películas policíacas y de acción, incluso en la cultura pop en general. Algo que no se hubiese visto demasiado en un videojuego”. El juego gira alrededor de Max Payne, un policía que decide infiltrarse en la mafia italiana tras el brutal asesinato de su mujer y su hijo a manos de unos *yonkis*. Al parecer, la familia Punchinello es la responsable de la distribución a gran escala de una nueva droga que crea furor en las calles y en los locales de ocio nocturno; Valkyr. En el transcurso de sus investigaciones Max recibe la llamada de un compañero de la policía que debe comentarle algo urgente y le cita en una estación de metro. Al llegar allí Payne verá como su amigo es asesinado y él acusado por el crimen. A partir de este punto, Max deberá huir de la policía que pretende detenerlo por un crimen que no cometió mientras intenta descubrir quién está

realmente detrás de la distribución de *Valkyr* y qué conexiones existen con el asesinato de su familia.

Una vez consolidado el concepto de juego era el momento de encontrar financiación. El rotundo éxito de *3D Mark* permitió a la empresa de videojuegos finesa invertir definitivamente en el desarrollo de *Max Payne*, en especial en la creación de un motor gráfico. Markus Mäki, programador jefe de la compañía, realizó un primer motor que fue



Portada Max Payne (2001)

desechado por un sistema de gestión de partículas, iluminación y fotorealismo patentado con el nombre de MAX-FX y que sería usado e imitado por la mayor parte de juegos de acción en adelante.

La creación técnica del juego se realizó bajo la premisa de un guión exigente y profundo. Parte del grupo de desarrollo se desplazó hasta el Bronx y Harlem, en Nueva York, y junto con un par de guardaespaldas tomaron fotografías de pisos abandonados y locales de alterne de “estética decadente”. A diferencia de los juegos contemporáneos, Remedy no quiso construir los espacios jugables generando polígonos a partir del motor gráfico. En una clara apuesta por el fotorealismo se optó por utilizar las fotografías como capas; las puertas agrietadas, las paredes mal pintadas, los muebles carcomidos... *Max Payne* no quería ser una inspiración virtual de la realidad sino más bien un ejercicio de poderosa fuerza mimética. Siguiendo la tendencia fotorealista se personalizaron las caras de los personajes utilizando los rostros de los miembros del equipo y sus familias. Así, Sam Lake dio la imagen de la cara de Max Payne.

Desde el punto de vista narrativo *Max Payne* introdujo una nueva forma de contar la fábula, la presentación de la historia según el orden establecido por el diseñador. La combinación entre relato interactivo (videojuegos), escenas cinemáticas (cine) y viñetas de cómic (novela gráfica) impulsa una historia de clara inspiración detectivesca en la línea del cine negro de Hollywood. Además, las escenas de acción y de impulso

narrativo se entremezclan con las pesadillas alucinógenas de Max sobre el asesinato de su familia.

La última innovación vino de la mano del cine y, concretamente, del género de acción. Películas de John Woo como *Hard Boiled* (1992) o *The Killer* (1989) marcaron el estilo visual de la acción así como la atmósfera trepidante y violenta propia del cine de Hong Kong. Además, fue el primer videojuego en aplicar el famoso Bullet Time que *Matrix* popularizó en su momento.

El juego fue lanzado, finalmente, en julio de 2001 por la distribuidora Gathering of Developers para PC, aunque posteriormente fue portado a otras plataformas como Playstation 2, Xbox o Game Boy Advance. Consiguió muy buenas críticas y un rendimiento económico excepcional con más un de un millón de copias vendidas en todo el mundo.

### **Cine negro, Bogart y el ángel caído**

*Influencias principales: Cine negro y Humphrey Bogart*

El cine negro es un subgénero de las películas de crímenes que apareció en los Estados Unidos tras la segunda guerra mundial. Se trata de un subgénero peculiar, con sus propias connotaciones estéticas y narrativas.

Desde el punto de vista estético el cine negro se inspiró en los films expresionistas alemanes de Wiene, Lang, Murnau y Pabst, en especial tras el exilio forzado de muchos de ellos a EEUU tras el auge del nazismo. Del mismo modo que el cine de gánsteres de los años 30 (*Scarface* de Howard Hawks, 1932), el cine negro construía los espacios a través de una trabaaja iluminación y un elaborado papel activo de la ambientación. Sombras dramáticas, ángulos forzados y tomas largas junto con escenarios decadentes, oscuros y peligrosos configuraban la expresión visual de un profundo mensaje narrativo (Bould, 2005).

Y es que el relato del cine negro parte de unos personajes desesperados, de un mundo inmoral donde la avaricia, la lujuria, los celos y la corrupción son los principales motores de una historia de asesinatos y traiciones. Es un cine de arquetipos donde el detective, la *femme fatale*, el policía corrupto o el marido celoso se encuentran

sometidos a situaciones límite que ni buscaban ni nunca esperaron encontrar. Así, el cine negro tiene una mirada pesimista y construye un mundo violento y decadente con personajes melancólicos y frustrados por un oscuro pasado.

Aunque la crítica tiende a encapsular el periodo de cine negro entre *El Halcón Maltés* (The Maltese Falcon, 1941) y *Sed de Mal* (Touch of Evil, 1958) es igualmente cierto que sus influencias han superado dicho marco temporal y han llegado hasta nuestros días. Podemos encontrar sus pesimistas retazos en el *western* crepuscular de Sam Peckinpah o en la ambigua moral de los personajes de la obra de Sergio Leone. O en películas *neo-noir* de los hermanos Cohen como *Muerte entre las flores* (Miller's crossing, 1990), *El hombre que nunca estuvo allí* (The Man Who Wasn't There, 2001), o la más reciente *No es país para viejos* (No country for old men, 2007). Incluso, en parodias como *Cliente muerto no paga* (Dead Men Don't Wear Plaid, 1982) o el film protagonizado por Woody Allen *Sueños de un seductor* (Play it again, Sam, 1972).

En los últimos años la estrecha relación mediática ha permitido la producción de obras impensables décadas atrás. Es el caso de las series de televisión de alto coste productivo como *The Wire* (2002) o *The Shield* (2002) que han vuelto a poner el film noir en primera línea. O el cómic *Sin City* de Frank Miller que en 2005 saltó a la gran pantalla de la mano de Robert Rodríguez y que supuso una muestra más de la capacidad estética y narrativa del cine negro para atravesar fronteras. *Max Payne* supone pues el salto definitivo al mundo de los videojuegos, tras haber constatado su retorno en la televisión, el cómic y el cine.

Max Payne, el protagonista del videojuego, se construye sobre el que es, sin duda alguna, el gran arquetipo del cine negro, el detective. Posiblemente, la principal influencia literaria a la hora de crear el personaje sea la novela detectivesca de autores como Dashiell Hammett, Morrison Spillane o Ed McBain y cuyo personaje más relevante es Mike Hammer. Desde el punto de vista del cine Payne y Bogart, el gran referente de héroe melancólico, son la misma figura en medios distintos<sup>2</sup>; Bogart “deviene (...) el prototipo perfecto del hombre que se rebela contra los grandes imperativos de salvación colectiva de la épica clásica (...) descubre que su obligación heroica no está dictada por la llamada exterior, sino por el descubrimiento inesperado de una bella parcela de individualidad moral y de una ética de signo trágico. (...) La resistencia heroica de Bogart apela a la acción, pero nunca desde la perspectiva

esperanzada de un final feliz, de una victoria del Bien sobre el Mal” (Bou y Pérez, 2000: 154)

Tras el asesinato de su mujer y su hijo Max Payne descubre que algo muere en él; el “sueño americano” o la “salvación colectiva de la épica clásica” que convierte a Bogart en un ser melancólico y a Payne en un hombre prisionero de su pasado. El videojuego de Remedy se estructura de tal manera que asocia el componente interactivo con la fuerte personalidad del policía en un torrente de acción y violencia. Max perseguirá a los asesinos de su familia haciendo constante hincapié en la imposibilidad de un final feliz y en el desprecio hacia los márgenes de corrección social propios de la policía. Su ética trágica (con su familia murió su salvación y la de la colectividad) se manifiesta en una ambientación y un conjunto de normas de juego que orientan la acción del jugador hacia la pura venganza y la falta de perdón ni redención.

#### *Max Payne y Mundo Noir*

“El pesimismo y la tristeza impregnan su figura de tal forma que la cuestión de no llorar se hace secundaria, ya que si bien es cierto que el héroe no deja caer las lágrimas, todo el entorno lo hace simbólicamente por él”. Bogart lloraba entre el humo del cigarrillo y las incontables botellas de whisky. En *Max Payne* el sollozo es constante e incontenible a través de la nieve, la peor tormenta de nieve que ha vivido la ciudad en toda su historia. Los pequeños y ligeros copos caen sin cesar, discretos y silenciosos, en una perfecta metáfora del descalabro interno que sufre el protagonista. Todo ello, por supuesto, en una constante oscuridad; el juego empieza y acaba a lo largo de noches nevadas.

Si en los primeros capítulos el protagonista busca respuestas en escenarios más o menos convencionales (su casa, una fábrica, la comisaría.) a medida que pasan los capítulos la violencia se incrementa y los espacios se tornan decadentes. En realidad, el juego consta sólo de tres categorías de personajes. La primera categoría la conforma un solo personaje, el detective solitario, Max Payne, sin aliados ni amigos. La segunda categoría está formada por los enemigos del héroe, mafiosos y matones. La última categoría

alberga la única imagen de la sociedad en todo el juego, drogadictos y prostitutas que, al ser atacados por el protagonista, se vuelven violentos y responden con sus armas.

De este modo, la construcción de los personajes responde al inframundo decadente y amoral del cine negro, pero llevado al extremo. En *Max Payne* no se nos muestra la parte marginal de la sociedad sino que concibe la totalidad de la misma bajo la violencia callejera y el imperio de la droga. Los personajes neutrales, símbolos de la sociedad en la que sucede el relato, son dependientes y se encuentran sometidos, ya por adicción (drogadictos) ya por imposición (prostitutas) a la dictadura del narcotráfico. Por ello, su búsqueda de los responsables de la droga Valkiria podría concebirse como un acto de redención y salvación colectivo si no fuera porque el protagonista busca otra cosa; venganza y justicia.

Los objetos también juegan un papel importante en la construcción del espacio y de los personajes. Las puertas tapiadas y los pasillos derruidos cumplen el cometido simbólico de sociedad en ruinas y, a la vez, delimitan el espacio por el que Max Payne puede moverse. Del mismo modo, suelos y techos en mal estado o afectados por las explosiones de las armas cumplen la misma función alterando las posibles rutas del personaje.

Uno de los objetos más importantes tanto para el juego como para el contexto *noir* es el bote de analgésicos. Max puede asumir una cierta cantidad de daño por las balas o las granadas hasta morir y con los analgésicos, desde el punto de vista de las reglas del juego, reduce el daño recibido y le permite sobrevivir. Si Bogart usa el cigarro como evasión del mundo real, Payne usa los analgésicos para mostrar que su dolor no puede curarse, sólo atenuarse temporalmente. Los calmantes no pueden curar sus heridas, sólo pueden hacerle más llevadero su tormento y su camino hacia la venganza.

Finalmente, algunos objetos relacionados con los medios de comunicación impulsan el relato y comunican distintas esferas de acción.

La televisión permite a Max comprobar el estado de la trama narrativa. Si en el anterior nivel accedió a la casa de un mafioso y ésta acabó ardiendo, por la televisión podrá descubrir que la policía ya ha llegado y, además, que ahora se le acusa a él de producir

el incendio y las muertes que allí sucedieron. No sin cierta ironía, la televisión muestra al protagonista el mundo real en su más literal y cruda acepción.

La radio cumple una función complementaria a la de la televisión. En ocasiones se dividen la tarea narrativa mediante los telediarios y las declaraciones de los personajes de la trama. Pero por lo general la radio recuerda constantemente al personaje la tormenta de nieve en el exterior y sus efectos. Tras la primera matanza en casa del mafioso Punchinello la radio habla de múltiples accidentes derivados de la tormenta de nieve; la metáfora entre la fuerte nevada y la espiral de venganza se va estrechando y repitiendo a medida que Max avanza en la historia.

Finalmente, el teléfono juega un papel muy relevante a través de dos funciones distintas. En primer lugar remite al mundo real como conector entre escenas. Es habitual que tras acabar un nivel Max reciba una llamada en el teléfono de un despacho o un pasillo y concierte una cita con un matón o un policía, con lo que tras una cinemática el juego salta al siguiente escenario.

En segundo lugar, el teléfono conecta el mundo real con el mundo de los sueños. En algunos momentos del juego, ya sea por drogas o por una paliza, Max se adentra en un conjunto de pesadillas relacionadas con la muerte de su familia. Como si de un nivel se tratara el protagonista debe recorrer varias estancias hasta llegar a un teléfono que le remite de vuelta al mundo real. La voz que aparece al otro lado del teléfono no tiende a interactuar con él; se trata del asesino que lo ha agredido y pretende despertarlo, o las voces de los mafiosos que tiene alrededor y que comentan sus propias hazañas.



El teléfono como conector narrativo

*De héroe melancólico a ángel caído*

A medida que el juego avanza Payne supera el héroe melancólico para entrar en la figura bíblica del ángel caído. El estoicismo y la falta de un final feliz transforman el personaje en un ser cuya única finalidad es la venganza y la muerte de todos aquellos que le han llevado a esta situación. Así, Max se aleja de la clásica figura del detective melancólico y evasivo del cine negro para adentrarse en el oscuro terreno de la violencia; su relación con la ética policial se desvanece a favor de una espiral de sinsentido. A partir del capítulo titulado “el ángel de la muerte” se pueden encontrar muchas referencias al héroe como ángel vengador.



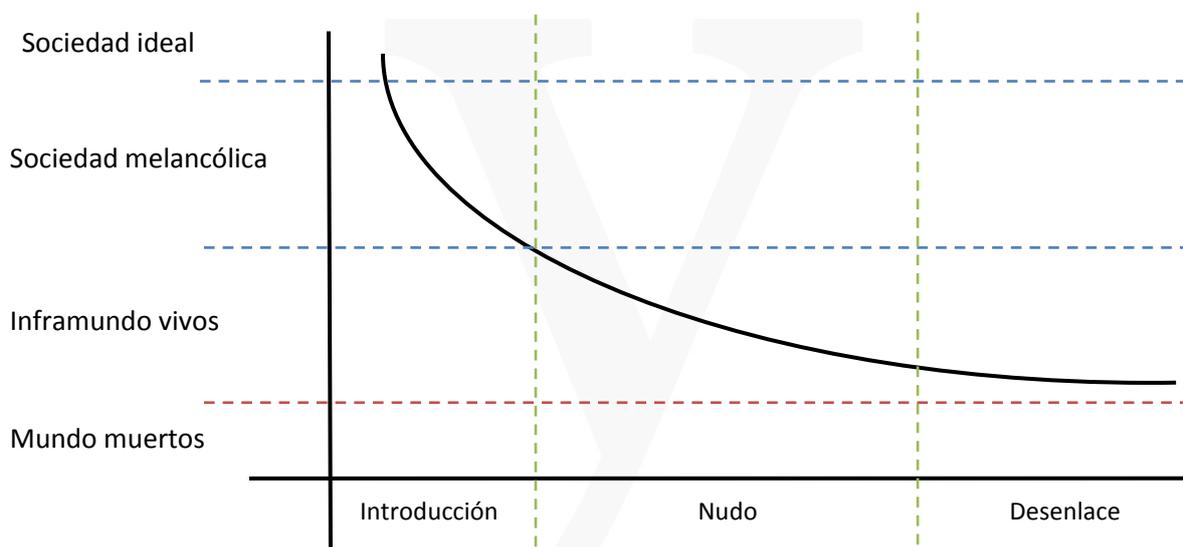
Algunas son muy directas, como conversaciones entre matones que se encuentran tras una puerta o algún documento redactado recientemente. Otras son más simbólicas. Por ejemplo, el nombre de uno de los principales clubs nocturnos; el Ragnarock; *Ragnarök*, “destino de los dioses”, el apocalipsis o última batalla según la mitología nórdica, que viene precedido por el

*Filmbulvetr*, tres largos inviernos seguidos (Davidson, 1990: 37). O el juego del tarot que se encuentra dentro del club, rodeado de elementos de ocultismo y pentagramas, y que muestra tres cartas que el propio héroe reconoce: la Torre como el Ragnarock, La Muerte como el futuro fallecimiento del mafioso Punchinello y el Diablo o Ejecutor, encarnado por Max Payne.

La caída de Max Payne se relaciona con el fracaso del llamado *sueño americano*. El reciente nacimiento de su hijo, su nueva casa, su estabilidad laboral... todo ello contribuye de manera decisiva en el sufrimiento psicológico del héroe ante la matanza familiar. Y, además, la desaparición de toda la esperanza ejemplificada en el ideal norteamericano impulsa a Max más allá del refugio evasivo y melancólico de la figura bogartiana para adentrarse en un territorio oscuro, el *inframundo de los vivos*.

Mientras Payne vive su sueño dorado el mundo aparece colorido y sonriente; se cumplen las expectativas de una familia americana unida y feliz. El personaje vive en

una *sociedad ideal*. Tras los asesinatos Max se convertirá en el arquetipo del detective de cine negro; “otros tiempos fueron mejores”, un vagabundo sin rumbo definido, es la *sociedad melancólica*. A partir del asesinato de Alex, su único amigo en el cuerpo de policía, el héroe se adentra en las cloacas de la sociedad, ya sea ésta ideal o melancólica. Se trata de un mundo brutal y despiadado donde la supervivencia pasa por el poder y el dominio sobre otros seres humanos a los que se usa como marionetas. Locales abandonados, pisos ocupados por *yonkis* y sórdidos prostíbulos configuran el paisaje habitual de este submundo donde el tráfico de drogas divide la sociedad entre ricos esclavistas y *zombies* en vida; se trata del *inframundo de los vivos*.



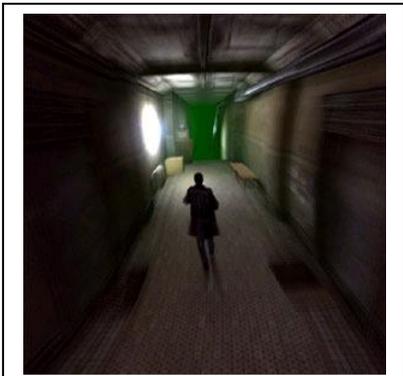
### **Pesadillas y muertos**

Tras el último puñetazo Max se desplomó. Al levantarse ya no se encontraba en aquel sótano de las afueras de la ciudad, sino en su antigua casa. Muebles abatidos y paredes rasgadas se complementaban con los lloros de un bebé y la música infantil de fondo. De repente un sollozo y la voz de su mujer se elevaron por encima de la pesadilla; *Max! No! Perché!*

Max empieza a correr por un pasillo que parece no tener fin hasta llegar a la habitación de su hijo recién nacido. Allí no hay nadie. La puerta cerrada del fondo, y el sollozo tras ella, corresponde a la habitación de matrimonio. Max no consigue abrirla y el eterno

pasillo le lleva a un salón desordenado y plagado de imágenes felices de su familia y su amigo Álex; su boda, la graduación en la escuela de policías, el nacimiento en el hospital... Al subir las escaleras Max se acerca, otra vez, al dormitorio principal mientras la iluminación se torna rojo sangre. Las paredes de papel infantil del pasillo empiezan a sangrar mientras los gritos de su familia se hacen más audibles.

El pasillo termina abruptamente en un espacio negro, sin techo ni paredes y sólo marcado por un reguero de sangre mientras una nieve roja empieza a caer. El camino carmesí devuelve a Max a la habitación de su hijo donde lo encuentra en su cuna, muerto. El niño desaparece de inmediato y el juego favorito del bebé, unos cubos con letras, caen de la estantería para formar la palabra *DEAD*.



Pasillos y pesadillas

Esta es la primera pesadilla que sufre Payne en el juego. A lo largo de su aventura sufrirá algunas más pero todas ellas en el mismo contexto espacial y temático; el momento de la muerte de su familia. La incapacidad del héroe por alcanzar a su mujer o salvar el niño durante la pesadilla muestra el esmero en la construcción psicológica del personaje; la pesadilla puede interpretarse como un recuerdo doloroso e imborrable, pero también existe un cierto sentimiento

de culpa ante lo sucedido.

La pesadilla se corresponde con el deseo del retorno del muerto y su búsqueda en la *até*, o frontera entre el mundo de los vivos y los muertos. El sueño se traduce en una búsqueda, una constante interpretación de las huellas, los trazos del otro lado, como los regueros de sangre o las puertas que se abren y cierran a su antojo. Esta búsqueda supone además una justificación recurrentemente analéptica para la construcción del héroe y su venganza. Y del mismo modo que en el cine de M. Night Shyamalan, todo parte de un accidente inicial (Pintor, 2005).

En el caso de *Max Payne* no hay retorno del muerto sino un deseo de su restauración. La figura romántica de la muerta entre los brazos se nos muestra al principio del juego, mientras que en las fases de ensoñación nunca llega a aparecer por mucho que se la

busque. En cierto modo, las pesadillas son narrativamente brillantes en tanto que juegan a convertir la muerte en un objeto de contemplación y deseo y nos sitúan en la frontera entre dos mundos condenados a estar separados. Los pasillos, largos y eternos, y las innumerables puertas evocan el tránsito entre estancias y construcciones narrativas que tan magistralmente ha mostrado David Lynch en pantalla (Chion, 2003). Otras influencias claras de este autor son el uso del fuego y las explosiones como marca del umbral inter-mundos o la propia estructura del videojuego; la constante irrupción del sueño en el mundo real.

### **Influencias cross-media como manifestación posmoderna**

Una de las particularidades que llevaron a *Max Payne* a ser un superventas fue la utilización, por primera vez en el mundo de los videojuegos, del llamado *bullet time*. Apretando el botón secundario del ratón Max ralentizaba el tiempo permitiéndole maniobras físicamente imposibles mientras las balas mostraban su trazo en el aire.

El *bullet time* fue ideado a finales de 1996 cuando el equipo de desarrollo estaba en plena preproducción y, por lo tanto, puede decirse que su invención fue anterior a *The Matrix* (1999), la gran película que lo popularizó. Independientemente de quien fuera el primero en instaurar esta nueva tecnología para el género de acción *Max Payne* define su mundo como un gran contenedor de influencias



Acción, saltos y *Bullet time*

cinematográficas posmodernas. La estética oscura del personaje se aleja del cine negro clásico (gabardina y sombrero) para adoptar los tonos negros y grises de Neo, el protagonista de *The Matrix*. Las escenas de acción buscan sus influencias, por un lado, en el cine de Hong Kong de John Woo, sobre todo en los movimientos y saltos acrobáticos, y por otro, en la ya citada *The Matrix* con el *bullet time* y la ingente cantidad de armamento distribuido por todo el escenario.

En este caso las reglas de juego se configuran partiendo de las innovaciones que se introdujeron en el cine de acción de finales de los noventa. Puede decirse pues que la mayor parte de la mecánica de *Max Payne* se basa en fórmulas exitosas en el campo de la cinematografía y, concretamente, en el mercado del *Blockbuster*.

Pero más allá de las reglas de juego una de las características más interesantes desde el punto de vista narrativo aparece con la construcción audiovisual del discurso. Hasta ese momento los videojuegos con fuerte contenido narrativo habían heredado las técnicas y fórmulas de su hermano mayor, el cine.

Es habitual encontrar cinemáticas (también llamadas *cut scenes*, pequeños fragmentos de video animado) que utilizan los planos y los recursos propios del séptimo arte. Los videojuegos han tardado bastante en explorar nuevos sistemas de construcción del discurso más allá de la simple inclusión de escenas de vídeo, ya sea por motivos técnicos o bien por cuestiones de mercado y *target*.

*Max Payne* aparece como una encrucijada entre tres formas de contar un relato; la narrativa emergente del medio interactivo, la continuidad cinematográfica y la discontinuidad del cómic.

Todo videojuego, en tanto que producto de ocio digital, contiene una importante dosis de capacidad interactiva. Los relatos en un videojuego pueden estar más o menos determinados por el diseñador, la libertad del jugador puede graduarse. Pero, en cualquier caso, siempre habrá “algo” que el jugador pueda hacer para impulsar el relato en un sentido u otro. La narrativa emergente o interactiva se fundamenta en la tensión entre la omnisciencia del diseñador y la necesidad colaborativa del jugador.

En este sentido, *Max Payne* hace partícipe al jugador, a través de la narrativa interactiva, del relato principal. Los niveles no son aleatorios ni arbitrarios sino que definen hitos narrativos clave y permiten al jugador entender y avanzar en la historia mientras se juega. La mayor parte de descubrimientos que realiza Max (quien está detrás del asesinato de su amigo Alex y de su familia, quien vende la droga Valkyr..) acaecen en el seno de la narración interactiva.

La narración cinematográfica es ya muy conocida. Como se ha expuesto anteriormente, las escenas se introducen mediante las llamadas *cut-scenes* sobretudo entre niveles. De

este modo, la continuidad propia del cine funciona a modo de engarce narrativo entre niveles; El salto entre el nivel A y el B se justifica a través de la exposición cinematográfica del impulso del relato evitando así la ruptura narrativa o la arbitrariedad.

En las fases de pesadillas las *cut scenes* se introducen para producir impacto visual y, aún más importante, relacionar el relato subyacente (el sueño) con el relato principal (el mundo real).

Por ejemplo, en cierto momento Max recibe el golpe de un mafioso que lo deja inconsciente y así, se inicia su particular pesadilla. A medida que se avanza en el nivel se van mostrando brevísimas escenas de Max atado a una silla y golpeado. Así, los vídeos permiten crear una disrupción entre el nivel de inconsciencia jugable y que constituye el relato subyacente del nivel de consciencia, el relato principal y en ese momento injugable.

El diseño de videojuegos ha construido, desde las incipientes capacidades técnicas, una progresión del relato basada en la interacción y la herencia cinematográfica. *Max Payne*, de modo revolucionario, decidió apostar por la forma narrativa del cómic y la introdujo en el videojuego.

La narrativa del cómic se basa en una yuxtaposición de viñetas de contenido significativo y que construyen un relato discontinuo a partir del encadenamiento de espacios elípticos. Según Roman Gubern se trata de una estructura narrativa formada por una secuencia progresiva de pictogramas (1981).

Ahora bien, ¿cómo se ha trasladado la discontinuidad del cómic en *Max Payne*? En realidad, el uso de las viñetas de cómic se encuentra, en cierto modo, subyugado a la concepción narrativa del cine.

En ciertos momentos de la aventura Max enciende un televisor, o descuelga un teléfono y se inicia una secuencia de viñetas. A partir de este punto dos elementos clave determinan la imposición cinematográfica.



Por un lado, las viñetas no aparecen como conjunto sino como planos cinematográficos que fuerzan al jugador a seguir un orden concreto de visionado. A diferencia de un cómic en papel donde el lector puede saltarse viñetas o leerlas en orden distinto (sin perjuicio de que con ello altere el sentido del relato) en *Max Payne* esto resulta imposible ya que las viñetas van apareciendo como si se tratara de una presentación de diapositivas.

Esta forma de mostrar el relato resulta discontinua por la propia naturaleza del cómic (espacios elípticos entre viñetas seleccionadas), pero no deja de forzar un cierto visionado de tipo cinematográfico que tiende a la continuidad.

Por otro lado, los pictogramas se acompañan de audio y efectos sonoros. Si Max habla por teléfono unas voces recorren las líneas de texto de la viñeta, si un personaje dispara se percibe el trazo sonoro de la bala.

De este modo la inclusión de sonido sirve de anclaje narrativo dentro el visionado forzosamente progresivo de las viñetas. *Max Payne* usa el cómic pero de un modo especialmente cinematográfico.

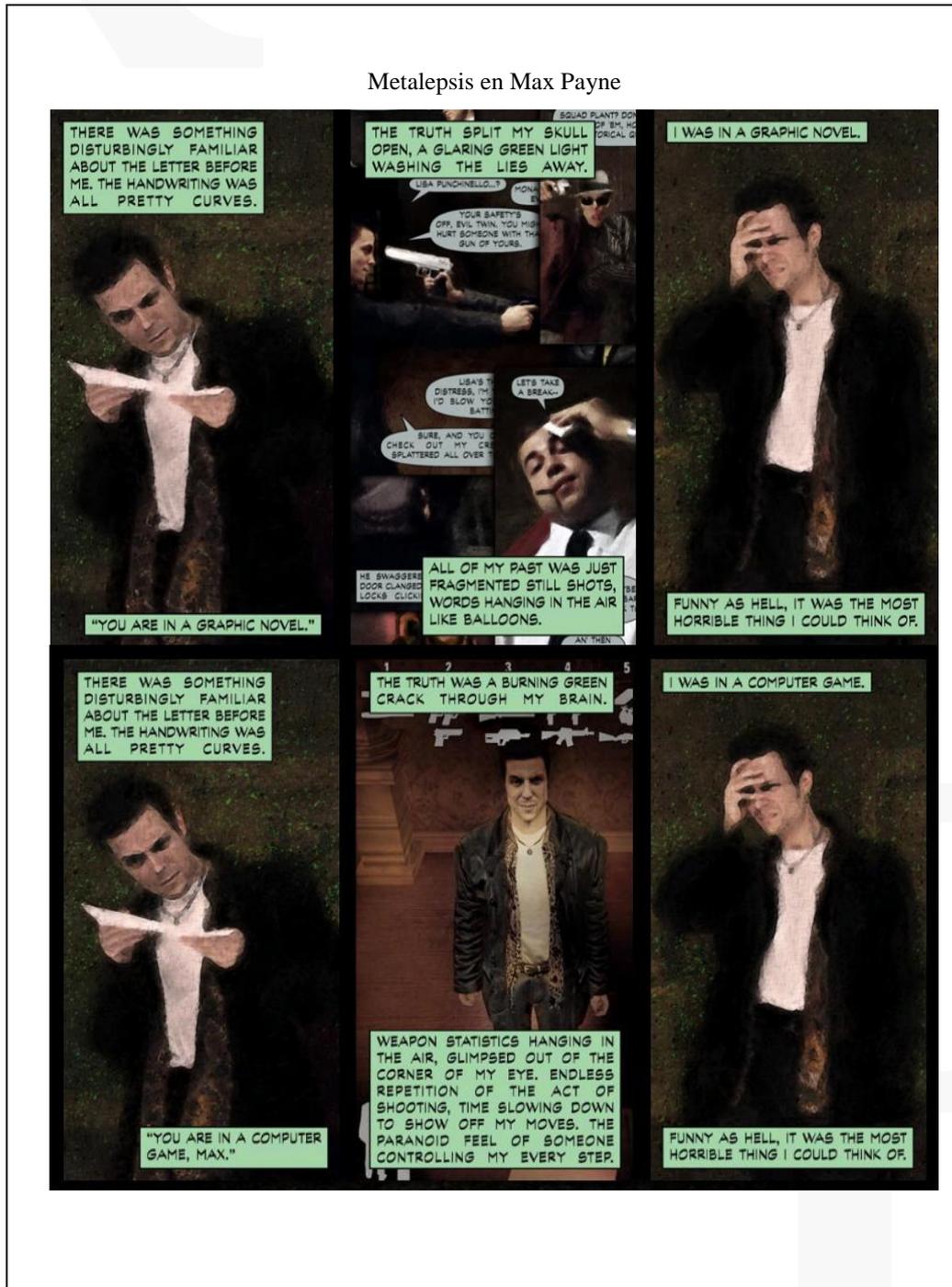
Finalmente los diseñadores incluyeron un par de bromas que merecen la pena ser señaladas aquí. Se trata de la inclusión de la metalepsis.

La metalepsis narrativa, en palabras de Genette, es “toda intrusión del narrador o del narratario extradiegético en el universo diegético (o de los personajes diegéticos en el universo metadiegtico)” (1972:273-274). Se trata de una figura bastante extraordinaria, incluso en el medio cinematográfico.

Encontramos algunos ejemplos relevantes en *Annie Hall* (1977), con el narrador extradiegético Alvy Singer volviendo al parvulario, o en *Funny Games* (1997) donde

uno de los asesinos rebasa el marco ficcional para controlar el relato con el mando a distancia del televisor. En el campo de los videojuegos el más relevante sea, posiblemente, el diseñado por Remedy.

La metalepsis del videojuego hace referencia, de modo cómico, a las herramientas estético-narrativas empleadas en el mismo, tal y como puede verse en el siguiente cuadro:



A través de cartas el diseñador del juego infringe los umbrales de la narración para inmiscuirse en el relato ficcional y hablar directamente al personaje; “Estás en una novela gráfica”, “Estás en un videojuego, Max”.

En la segunda viñeta Max reflexiona sobre los sentimientos del personaje que es consciente de vivir en un medio narrativo peculiar; un pasado fragmentado con palabras flotando en balones para la novela gráfica, un sistema estadístico de armas, una constante repetición de escenas de disparos, ralentización del tiempo y la extraña sensación del control ajeno en el caso del medio interactivo.

### **Bibliografía**

Bou, N. & Pérez, X. (2000). *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós.

Bould, M. (2005). *Film noir: from Berlin to Sin City*. London: Wallflower.

Chion, M. (2003). *David Lynch*. Barcelona: Paidós.

Cómo se hizo... Max Payne (2009, Enero 34). Edge España, pp. 68-73.

Davidson, H. (1990). *Gods and Myths of Northern Europe*. Harmondsworth : Penguin Books.

Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris: Seuil.

Gubern, R. (1981). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Península.

Lynch, D. (2001). *David Lynch por David Lynch*. Barcelona: Alba.

Pintor, I. (2005). Els nus i els morts: la representació dels morts i la construcció de l'altre en el cinema contemporani: el cas de M. Night Shyamalan. *Formats*, 4. Recuperado el 10 de Enero de 2010, de <http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/view/57018/221247>

Simsolo, N. (2007). *El cine negro: pesadillas verdaderas y falsas*. Madrid: Alianza.

---

<sup>1</sup> Licenciado en Derecho y Comunicación Audiovisual. Becario de Posgrado Universidad Carlos III de Madrid. Profesor Máster Guión de Cine y Televisión, Módulo Guión de Videojuegos. Profesor de las prácticas de la asignatura Narrativa Audiovisual (2º Grado Comunicación Audiovisual) Su correo es: [aplanell@pa.uc3m.es](mailto:aplanell@pa.uc3m.es)

<sup>2</sup> Incluso desde el plano formal del videojuego el tercer capítulo se denomina, literalmente, "Jugar a Bogart" Además, el nombre del protagonista es una broma lingüística de fuerte contenido irónico: Max Payne es una derivación de "Maximum pain", es decir, "Máximo dolor".