

# Videojuegos: un espectáculo subjetivo

## Abstract **EU**

Bideo jokoa adierazpide elkarreragileen artean nagusi dela esatea ez da kontu berria. Baina agian elkarreragile kontzeptu horrekin zer esan nahi dugun gehiago zehaztu beharko genuke, mekanika hutsetik edo jokalariai partidaren garapenean duen eraginetik haratago: Jokalariai jolasaren seinaleak jasotzeko eta, batez ere, interpretatzeko eta berrordenatzeko duen subjektibotasun bakarra, pertsonala eta eskuz aldaezina, elkarreragin horretan kontuan izateko osagai bat gehiago besterik ez al da?

Bideo jokoak sortu zirenetik, haietako askok abstrakzioaz baliatzeko zuten joerak jokalariai parte hartzea eskatzen zuten, zuzen interpretatuak izan ahal izateko. Abstrakzioarako joera nabarmena duten genero batzuek, teknologikoki zehaztapen bisual hobe ematea ezinezkoa zen garaiek, edo zenbait baliabide grafiko, beren izaeratik, ez-figuratibora jotzea beste irtenbiderik ez zutenek, hala nola lehen bideo joko bektorialeak, jokalaria hartu izan dute interpretatzeko gako kontziente eta beharrezko gisa. Fotoerrealismo grafikoa heldu denetik galdu egin bada ere, jokoak interpretatzeko osagai funtsezkoa al da jokalaria? Bideo jokoen kronistak behartuta al daude beren hausnarketan jokalaria bideo jokoa kodearen mekanika eta irakurketaren funtsezko zati gisa ulertzera?

## Abstract **ES**

El hecho de que los videojuegos son el medio de expresión interactivo por excelencia no es ya ninguna sorpresa para nadie. Pero quizás, habría que ampliar el alcance de lo que entendemos por esa interactividad, más allá de una mera cuestión mecánica o de influencia del jugador en el desarrollo de la partida: ¿es la subjetividad única, personal e intransferible con la que el jugador recibe y, sobre todo, interpreta y reordena las señales del juego un elemento más a tener en cuenta en esa interactividad?

Desde los inicios de los videojuegos, la abstracción a la que recurrían muchos de ellos necesitaba de la intervención del jugador para ser interpretados correctamente. Algunos géneros especialmente proclives a la abstracción, épocas en las que la concreción visual era imposible tecnológicamente o recursos gráficos que, por propia definición, tenían que lanzarse de cabeza a lo no-figurativo, como los primeros juegos vectoriales, han tenido siempre al jugador como clave consciente y necesaria para ser interpretados. Aunque se haya perdido con la llegada del fotorrealismo gráfico, ¿es la intervención del jugador como reordenador de la realidad alternativa que proponen los juegos un elemento clave en el medio? ¿Están los cronistas de videojuegos obligados a considerar en sus reflexiones esa presencia del jugador como parte nuclear de la mecánica y la lectura del código del videojuego?

### Abstract **FR**

Le fait que les jeux vidéo soient le moyen d'expression interactive par excellence n'est désormais plus une surprise pour personne. Mais peut-être faudrait-il étendre la portée de ce que nous entendons par cette interactivité, au-delà d'une simple question mécanique ou d'influence du joueur dans le déroulement de la partie : La subjectivité unique, personnelle et non transférable avec laquelle le joueur reçoit et surtout, interprète et réorganise les signaux du jeu est-elle un élément à prendre plus en compte dans cette interactivité ?

Depuis les débuts des jeux vidéo, l'abstraction à laquelle un grand nombre d'entre eux avait recours nécessitait l'intervention du joueur pour être interprétées correctement. Certains genres particulièrement enclins à l'abstraction, les époques au cours desquelles la précision visuelle était impossible sur le plan technologique ou les ressources graphiques qui, par définition, devaient se jeter tête la première vers le non-figuratif, comme les premiers jeux vectoriels, ont toujours considéré le joueur comme clé consciente et nécessaire pour être interprétés. Même si cela s'est perdu avec l'arrivée du photoréalisme graphique, l'intervention du joueur comme réorganisateur de la réalité alternative que proposent les jeux est-elle un élément clé dans le média ? Les chroniqueurs de jeux vidéo sont-ils obligés de considérer dans leurs réflexions cette présence du joueur comme partie nucléaire de la mécanique ainsi que la lecture du code du jeu vidéo ?

### Abstract **EN**

The fact that videogames are the interactive media of expression par excellence is no longer a surprise to anyone. However, perhaps there is a need to broaden our understanding of that interactivity, above and beyond a mere mechanical question or the influence of the player in the development of the game: is the unique, personal and non-transferable subjectivity with which the player receives and, above all, interprets and reorganises the game's signals, another aspect to be taken into consideration in that interactivity?

Since the birth of videogames, the abstraction which was used by many of them required the intervention of the player in order to be correctly interpreted. Some genres especially inclined towards abstraction, at a time when visually solid images were technologically impossible or graphics which, by definition, had to launch themselves as non-figurative offerings, as with the first vector graphics games, have always afforded the player a conscious and key role in order to be interpreted. Although this has been lost with the arrival of graphic photorealism, is the intervention of the player as re-organiser of the alternative reality proposed by games a key element in this medium? Are videogame developers obliged to take into consideration this presence of the player as a key element in the mechanics and code-reading of the videogame?



1. Me gustaría pensar que hay un momento en la vida de todo jugador, por poco aficionado que sea al riesgo, la vanguardia y la experimentación (es decir, por mucho que sea consumidor estrictamente de FIFAs y *blockbusters* Triple A), en el que se da cuenta de que está interactuando con un medio que, de algún modo, está corrompiendo numerosos códigos expresivos de la cultura pop que le precede. En mi caso particular, esa certeza vino con una infantil partida al *Arkanoid II: Revenge of Doh*, secuela del histórico título que, junto al primigenio *Breakout!* desató la fiebre por los juegos que aquí se denominaron «machacaladrillos» (con la misma deliciosa hiperexpresividad que clasificó los «matamarcianos» o los «comecocos»). Es decir, juegos en los que una pared de pequeñas piezas de colores en la parte superior de la pantalla espera a ser fulminada por una esfera que el jugador tiene que golpear con una raqueta o plataforma que controla, moviendo a derecha e izquierda, en la parte inferior. Las primeras muestras de machacaladrillos, es decir, *Breakout!* y sus clones, eran unas descaradas versiones de *Pong* (uno de los primerísimos videojuegos comerciales de la historia, el de las dos raquetas monocromáticas y la pelota cuadrada), pero planteada para un solo jugador. Es decir, en vez de dos raquetas tenemos una sola: la segunda (y con ello, el segundo jugador) es sustituida por un obstáculo, el muro, que puede soportar docenas de envites e impactos.

*Arkanoid*, sucesor estético y jugable de *Breakout!*, sin embargo, añadió un componente de ciencia-ficción. Aunque la mecánica esencial era prácticamente la misma (raqueta, muro y pelota), la base que controlaba el jugador pasaba a ser, nominalmente al menos, una cápsula de huida atrapada en una nave gigante, y la pelota, un proyectil. Los muros eran las defensas de la gigantesca nave enemiga que había que destruir y la mejora gráfica potenciaba fondos que imitaban texturas robóticas o similares a los de los microchips.

Precisamente fue ese salto hacia cierto realismo gráfico (o detallismo, más bien), que incluso hacía proyectar la sombra de la raqueta sobre el decorado del fondo, el que me llevó a plantearme ciertas cuestiones sobre representación gráfica. Mi duda fue, esencialmente: si se intenta representar un mundo tridimensional, con profundidad, por surreal que este sea, y la raqueta recibe y devuelve una pelota, ¿cómo es posible que esa pelota siempre se mueva en un eje estrictamente bidimensional y no se contemple la posibilidad de que la pelota se desplace hacia el fondo, donde en efecto la esfera está también proyectando una sombra? Si gráficamente hay tres dimensiones, ¿por qué nuestra pelota y la raqueta solo se mueven en dos? Es una pregunta que derivó en cuestiones paralelas acerca de la representación gráfica en otros juegos: ¿por qué la perspectiva de los *shooters* laterales de naves es tan forzosamente falsa, pero intenta representar una realidad que hemos visto (cómic, película, ilustración) plasmada con códigos tridimensionales? ¿Qué tipo de mundos son los del laberinto de *Pac-Man* o *Asteroids*, donde extremos opuestos de la pantalla se interconectan en un mundo que no tiene equivalencia en la realidad, algo similar a un cilindro extendido sobre un plano? Son engañosos recursos y voluntarias trampas que vienen tramando los videojuegos desde sus primeros días, a sabiendas quizás de que las limitaciones técnicas impedirían una estética figurativa, y que la inspiración en hitos del expresionismo abstracto y otras vanguardias, como Ellsworth Kelly o Barnett Newman, poseía una estética conducida por la necesidad más que por una decisión plástica consciente. La radical agresividad del diseño de *Space Invaders*, el físico sincrético de Mario (desde sus primeros pasos en *Donkey Kong* al aún muy elemental fontanero bigotudo del primer *Super Mario Bros.*), las construcciones minimalistas de *Q-Bert* o el insondable espacio exterior abstracto de cualquier «matamarcianos» clásico fijaron una estética de lo extraño de la que ni siquiera los juegos actuales, hiperrealistas por una mera condición tecnológica, pueden desprenderse del todo.

Los videojuegos son, por naturaleza, estéticamente rupturistas con la tradición plástica y su mecánica, su modo de empleo (el equivalente a «cómo mirar un cuadro» o «cómo interpretar el lenguaje cinematográfico») es igualmente radical. Así, estos recursos siempre han tenido un propósito claro: ir más allá de lo que permite la tecnología de cada momento. Los trampantojos de los videojuegos forman parte sustancial del medio. Solo el nacimiento de la perspectiva tridimensional en los videojuegos da para una larga enumeración de trucos visuales que intentan engañar al jugador, hacerle creer que la máquina es capaz de crear un espacio gráfico más sofisticado de lo que es en realidad. Muchos de estos trucos son técnicos, como los de los primeros juegos de carreras con perspectiva desde el vehículo (*Out Run*, *Enduro Racer* y un larguísimo etcétera), en los que se recurría a hacer parpadear líneas horizontales en la carretera o hacer crecer de tamaño los objetos buscando una ilusión de acercamiento. Muchos de estos trucos, de forma complementaria, son estéticos, como en los fascinantes primeros juegos vectoriales: títulos como el primigenio *Battlezone* o la singular y soberbia adaptación de *Star Wars* tienen aún hoy una estética hipnótica, con sus fondos oscuros, como de eterno espacio exterior y sus estructuras aparentemente endebles, en las que solo vemos los bordes y los ángulos de vehículos, naves y edificios.

Ninguno de los escasos ejemplos expuestos hasta ahora tiene un precedente en otras artes plásticas. En cierto sentido, los videojuegos inventaron desde cero cómo representar, y mi impresión es que, igual que yo tuve esa especie de «revelación» con *Arkanoïd II*, una paralela o compatible debieron tenerla tantos y tantos jugadores, cada uno con sus juegos. Y desde entonces, sé que cada jugador ve tamizada su experiencia con el medio a partir de esa consciencia inicial de que, cáspita, esta gente ha destruído todos los códigos representativos que conocíamos y los está reinventando desde los cimientos. A donde queremos llegar es: si los códigos expresivos se están inventando de cero, tanto por voluntad como por limitaciones

técnicas, hay que contar con el elemento descifrador que aporta, sin duda, el jugador.

2. Hace un par de años rediseñamos la web de Mondo Píxel. En ella llevamos rastreando, desde hace algo menos de una década, las posibilidades de una crítica alternativa sobre videojuegos en nuestro idioma, pero sin perder un espíritu lúdico y protestón que también vemos necesario en un sector que suele pecar de excesos academicistas a la hora de plantear alternativas. La cuestión es que para aderezar este relanzamiento, publicamos lo que de forma conscientemente pomposa denominamos *Decálogo del Periodismo Gonzo de Videojuegos*. Su inspiración, obviamente, eran los presupuestos del *New Games Journalism* de Kieron Gillen, que buscaba un nuevo periodismo especializado y cuyas bases trazó en un manifiesto publicado en 2004. A su vez, su precedente estaba muy claro: el «New Journalism» denominado por Tom Wolfe en 1973, y en cuyo saco metió a periodistas revolucionarios como Truman Capote, Norman Mailer o, por supuesto, Hunter S. Thompson, inventor del periodismo gonzo del que Mondo Píxel tomó el apelativo para su decálogo.

En dicho decálogo había espacio para una cita y una reverencia directa a Hunter S. Thompson, por supuesto, pero también para un punto que resumía un poco lo que más interesante nos parece de todas estas ramificaciones del periodismo desde los años setenta: el periodista pasa a formar parte de la noticia, más como reinterpreta que como parte activa. La subjetividad del que observa como un valor adicional de la información, la opinión y el criterio escrito lo resumimos en máximas como «El periodismo de videojuegos es político: conlleva una ideología y un posicionamiento». Nos referíamos con ello, por encima de todo, a un posicionamiento cultural, claro, pero esencialmente, a cualquier posicionamiento que decida el cronista. Un simple punto de vista propio, intransferible y personal.

El *Decálogo del Periodismo Gonzo de Videojuegos* habla, por supuesto, de cómo

revitalizar el gastado sector de la prensa especializada. Pero también de cómo esa perspectiva individual e intransferible debe empapar la percepción del jugador, enriqueciéndola y haciéndola única. Y sobre todo, de por qué el jugador debe ser consciente de esa perspectiva unitaria. Así, cuando un jugador se enfrenta a un laberinto nuevo en *Pac-Man*, a una nueva formación de alienígenas en *Space Invaders* o a una nueva oleada de enemigos en *Gears of Wars*, las posibilidades de que elabore una estrategia similar o directamente idéntica a la de un jugador anterior son altísimas. Pero del mismo modo que la película que ve el público asistente a una proyección es la misma para todos ellos y que el libro que leen todas las personas que se compran la misma edición de un título idéntico es exactamente igual, la experiencia estética y mecánica de una partida a un videojuego será siempre única (aunque un buen diseñador, además, debe haber previsto todas las posibilidades y elecciones del jugador, así que en cierto modo, esa partida ya ha sido jugada por el creador del juego). Por eso, un grupo de personas ante una (buena) comedia se ríen en los mismos momentos, pero un grupo de gente que asiste a una partida a un videojuego no disfrutan en la misma medida que quien está jugando. Por atractiva que sea la contemplación de una partida (por espectacularidad del juego, por características visuales específicas, por la calidad de la partida que desarrolle el jugador), es imposible que nadie la disfrute al mismo nivel de complejidad que el que obtiene la persona que está jugando. Por eso podemos decir que la experiencia de juego (y también por eso, en aquel Decálogo se lo exigíamos al comunicador que tiene la obligación de transmitir con sus textos sus propias partidas) es absolutamente subjetiva y personal.

3. El interesantísimo estudio sobre los resortes del cine de terror *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, de Noël Carroll, plantea la siguiente pregunta: ¿si el espectador del cine de terror sabe que lo

que está viendo es una obra de ficción, donde actores, guion y efectos forman parte de un entramado para crear una realidad artificial que no pretende engañar (de verdad) a nadie, por qué nos asustamos en una película de género? Explicar las conclusiones de Carroll sería prolijo y además se sale de nuestro escueto marco de estudio, pero sí que deja caer una cuestión que nos interesa para establecer unas conclusiones: el cine de terror funciona porque establece un diálogo con su espectador donde pone sobre la mesa los límites de ficción y realidad y donde le pide una implicación activa en los mecanismos de su narración. Es decir, le pide al espectador que entre en un juego de supuestos y espejos de ficción que solo tiene un paralelismo claro en la narración audiovisual moderna: los videojuegos. No nos referimos exclusivamente, por supuesto, a los videojuegos de ambientación terrorífica, donde se produce una paradoja con respecto a las sensaciones provocadas en un jugador que es consciente de la condición ficticia de lo que está jugando, sino de cómo una percepción subjetiva y consciente es necesaria para interpretar los códigos gráficos, narrativos (por elementales que sean, de un *Tetris* a un *Heavy Rain*) y de mecánica de los juegos.

Los videojuegos, como el cine de terror tal y como lo plantea Carroll, son una experiencia que exige la percepción única de aquellos a quienes se dirige, no solo para ser interpretado y consumido (que eso le pasa a cualquier obra expresiva pop), sino también para definirse y establecer las claves de esa interpretación. Es decir, el jugador y su percepción es un elemento más de los que componen el videojuego, paralelamente a los formales y tecnológicos. Y por tanto, la sombra que pervierte el efecto bidimensional del *Arkanoid* y que yo detecté en su día es bastante más que un recurso gráfico: es una proyección del jugador.

Cuando en cualquier teoría sobre el medio se explica que la interactividad es el elemento más importante de los videojuegos, siempre se habla de ello de una forma más mecánica que interpretativa. Es decir: los videojuegos

son interactivos porque el jugador puede, de forma efectiva, controlar elementos del juego e influir sobre ellos. Estamos de acuerdo en que ningún otro medio audiovisual consagrado ha llegado a tal extremo, pero convendría quizás aumentar el grado de esa interactividad: el jugador es siempre el engranaje interpretativo definitivo, el que decide que una ficción bidimensional con elementos tridimensionales funciona porque esos son los pertinentes para que la mecánica del juego fluya; y es el jugador el que, consciente de que aunque la sombra de la pelota crea una realidad tridimensional en *Arkanoïd*, él solo puede controlar la pelota en un eje vertical, y por tanto, se autoimpone un criterio de interpretación que haga cuajar esa mecánica. En cierto sentido, los videjuegos tienen el potencial para convertirse en el medio expresivo más humanista posible: nunca antes una forma artística había tenido tan en cuenta y de forma tan abierta y definitiva a su receptor.