

Este cuarto número nació con la vocación de incentivar la investigación de la relación de los videojuegos con el tiempo en lo que consideramos varios frentes abiertos de especial relevancia, a saber: el discursivo, el representativo y el de la oposición entre la densidad expresiva o artística del medio y el número de horas que componen las sesiones de juego. A falta de una intervención, expondremos a modo de breve ensayo algunas de las dudas que se nos plantean respecto al último punto.

En el editorial del número anterior José Luis Molina citaba a Roger Ebert. En su razonamiento, el crítico admitía las posibilidades estéticas del videojuego para, a continuación, subrayar que el tiempo consumido en la mayoría de sesiones alejaba al usuario de otros medios más fructíferos en términos culturales o empáticos. Siendo honestos, al reaccionario Ebert no le faltaba una parte de razón. Manteniendo una postura crítica respecto a nuestro objeto de estudio, nos sentimos lo suficientemente arrojados como para afirmar que, sí, ciertamente el videojuego se demuestra capaz de albergar narrativas elaboradas o evocar temas complejos mediante la conjunción del *ludus* y sus diversos modos de representación audiovisual. Pero, en el contexto industrial actual, ¿a qué coste en términos de tiempo respecto a otros medios? ¿Cuántas horas hace falta escudriñar un título para encontrar esos valores que encubramos entre niveles y mecánicas artificialmente dilatados? Y después de todo lo anterior: ¿por qué debe merecer explorar esos temas y propuestas a través de un videojuego en vez de otro medio?

Como miembros del Aula de Videojuegos han discutido en anteriores intervenciones de la presente revista, a día de hoy es imposible desvincular a la industria como motor de nuestro objeto de estudio. Y en tanto que el objetivo final de cualquier distribuidora es rentabilizar inversiones, la última palabra la tienen los usuarios. En este sentido, la valoración de cualquier videojuego se mide, entre otros factores, en términos de consumo: las horas de ocio que proporciona en relación a su coste, lo cual sin duda pone en tela de juicio cualquier estatuto artístico del medio. Podemos afirmar que un libro de fotografía o pintura puede ser bastante caro en su condición minoritaria. Lo que nunca pondremos en tela de juicio es la calidad artística de la obra contenida independientemente del precio al que se distribuya.

El videojuego de aventuras o de narrativa espacial, en muchos casos, es valorado como objeto de un único consumo. Y esto, en un

medio que se caracteriza, hablando en términos de Aarspeth, por ser ergódico, es sin duda un mal síntoma. Si en un film podíamos perder matices o detalles de una escena no era *porque no estuvieran allí*, sino porque como espectadores primerizos no teníamos todas las claves interpretativas. En cambio, durante la exploración de un texto videolúdico, podemos dejar atrás, por hacer un símil literario, párrafos enteros sin darnos cuenta. Y aquella sala que no vimos durante el primer recorrido podía contener no sólo valiosos recursos para el *ludus*, sino también interesantes piezas narrativas que complementasen una de las historias secundarias que dan réplica dialéctica a la trama primaria (como los archivos de audio y el diseño de escenarios de la saga *Bioshock* [Irrational Games, 2007-2014] o los diálogos opcionales de Joel y Ellie en *The Last of Us* [Naughty Dog, 2013] al respecto del entorno). El problema, desde luego, no es exclusivo del medio videolúdico, sino más bien del panorama audiovisual: la hipertrofia de series televisivas con altos valores de producción y (en algunos casos) brillantes guiones e interpretaciones condenan a las mejores de ellas al no revisionado. Y todo aquel que se haya tomado la molestia de visitar los universos de Vince Gilligan o David Simon sabrá sin duda que la densidad significativa de dichas series no se agota en el mero desarrollo de los acontecimientos de su trama, como sí ocurre con el folletín.

Construir macrodiscursos ergódicos es complejo, pues se parte de decidir qué es imprescindible y qué es lo que es lo que podemos arriesgarnos a que el usuario pierda en un primer recorrido. Lo que se deja atrás pueden ser meras *subquests* de relleno, o aportar densidad polifónica al discurso. Desde el punto de vista romántico del creador, es sin duda doloroso que algo en lo que se ha invertido tiempo en crear quede olvidado en el primer y posiblemente único *playthrough* del jugador. A la complejidad de dicha tarea hay que añadir otro problema: la evolución tecnológica ha derivado en costes de producción que suponen que los precios de salida de los triples A sigan siendo elevados. La única razón por la que no han seguido encareciéndose es precisamente por el aumento de consumo en términos de usuarios. Si pensamos en los tiempos de la *SuperNES* el precio de un lanzamiento se ha mantenido o reducido: les invito a una revisión de hemeroteca, las 14000 pesetas de entonces eran bastante más que los inflados 70 euros de ahora y los precios tardaban bastante más en bajar.

Y el videojuego, más que ningún otro medio, se encuentra fuertemente condicionado por la evolución tecnológica y las cada vez más sofisticadas formas de representación: ¿cómo vender

nuevos equipos de *hardware* si no es generando contenido para dichos equipos? O, adelantándonos a otra idea por exponer, ¿cómo vender la nueva versión de un *first person shooter* destinado al multijugador si no es vistiendo a la mona de seda?

Respecto a la evolución tecnológica deberíamos detenernos, no obstante, en una idea común que parece reiterarse cuando se opone la iconicidad de los primeros juegos o de algunos títulos *indies* a la búsqueda del fotorrealismo en los juegos de última generación, citando al investigador Carlos Ramírez en la intervención del anterior *LifePlay*. En la misma línea, en el artículo presentado a la sección MISCELÁNEA de éste número por la investigadora Irene Jiménez, vuelve a repetirse la idea de la mimesis o hiperrealismo en contraposición a la *Low-Tech* y la estética retro.

Siento discrepar al respecto. Puedo dar la razón a estos dos investigadores en que la simpleza de los gráficos sigue siendo vigente y que algunos títulos independientes tienen mucha más contundencia y frescura que el grueso de los triples A. Estoy completamente de acuerdo con que *Papers, please* (Lucas Pope, 2013) retrata a través del diálogo entre mecánicas y estrategias narrativas la perversidad de la burocratización de forma cristalina. Sólo con monigotes pixelados y una paleta de colores limitada que evoca los 8 bits. No obstante, encontramos un confusión terminológica al vincular la sofisticación de la representación con la mera mimesis. Parece claro que la aburrida ambición estética de los gráficos de los simuladores deportivos es la réplica de las retransmisiones televisivas. También que la excesiva dependencia del *motion capture* de David Cage y Quantic Dream derivan en un poco estimulante valle inquietante. Pero no aceptamos que detrás de las detalladas texturas de Naughty Dog, por ejemplo, se encuentre únicamente la imitación de las fotografías que el equipo de documentación. Hay colores meticulosamente estallados y otros oportunamente apagados, con una intención deliberadamente dramática. Como el claroscuro de Caravaggio, pudiera parecer que es real pero no lo es: son pinturas explorables, hay enunciación y por tanto puede (o no) establecerse un discurso visual a través de ellas. Deben tanto o más a los *concept art* que a la realidad. De la misma manera, los últimos trabajos de Rockstar o Irrational tienen sin duda un fuerte componente *cartoon*, como la intencionada y grotescamente pictórica desproporción en los rostros de los personajes de *Dishonored* (Arkane Studios, 2012). No creemos por tanto que se trate simplemente de una sublimación de la realidad, sino de sublimar una representación estética previa que no niega

sus marcas de enunciación. *Hipermimesis* podríamos bautizarlo. Traspasándolo al campo de la animación 3D: ¿es acaso más mimética o hiperrealista *WALL-E* (Pixar, 2008) que *Toy Story* (1995) por tener un mayor detalle en texturas o partículas? Apuntamos que dicha ambición se correspondía más bien al film *Final Fantasy: The Spirits Within* (Hinodeu Sakaguchi, 2001), cuya sofisticación representativa ha quedado paradójicamente muy por debajo de los últimos films de Pixar.

Volviendo al hilo anterior, resumiremos por tanto que los textos videolúdicos ergódicos que se prestan a la relectura pierden sentido bajo la lógica de consumir y pasar a consumir otra cosa. Ante esta disyuntiva parece que la forma de conseguir vender lanzamientos de la industria se ha traducido en dos estrategias destinadas a dilatar las horas de ocio que ofrece el producto al coste de mitigar su potencialidad expresiva, justificando así el precio.

La primera, convertir el texto videolúdico en un objeto a través del que varios sujetos extratextuales compiten o se relacionan, como en los multijugadores de las sagas *Call of Duty* o *FIFA* o en los videojuegos de lucha. Por supuesto, nada nuevo, de hecho en la génesis del medio mismo, ni más ni menos que *Pong* (Atari, 1971). Estos videojuegos se cimentan en la dimensión social del *ludus* aunque, tristemente, el anonimato y la “avatarización” del juego *online* parecen hacer que la deportividad y la educación propia del juego social se vaya evaporando. En cualquier caso, entendemos que esta modalidad de juego es tan digna como cualquier forma de entretenimiento pero que la potencialidad significativa de sus mecánicas y dinámicas es muy limitada, ya que el texto está destinado a ser una estructura regidora del *agon* o una arena. Y aquí nos acercamos a la formulación de Ebert: es tan legítimo que queramos pasar un par de horas jugando con un amigo a *Street Fighter* o “leveleando” cooperativamente en *Diablo* como que otra persona decida ir a pescar o ver un partido de fútbol, no se trata de condenar la actividad. Pero asumamos conscientemente que son horas de ocio de limitado enriquecimiento cultural y en los que la estética no está ligada dialécticamente a un fondo discursivo complejo.

La segunda estrategia ejecutada por las compañías atañe a todo el espectro de los juegos de aventuras, de exploración y narrativa espacial en términos de Jenkins, y es sin duda la que a nivel personal más me preocupa. Se trata de, una vez realizado el diseño de juego, reiterar conjuntos de mecánicas en forma de *main quests* y *side quests* estructuradas a través de micronarrativas que poco o

nada tienen que aportar al discurso videolúdico. El paradigma de este modelo lo podríamos encontrar en los *pseudosandbox* de la compañía Ubisoft: las sagas *Assassin's Creed* y *Far Cry*, que con la repetición de un patrón son capaces de vender con soltura casi el mismo juego “reskineado” año tras año al precio de salida.

La decisión de los consumidores está sin duda regida, entre otros factores, por la cantidad de horas de ocio que estos videojuegos les proporcionan, algo que no podemos discutir. Tampoco podemos poner en tela de juicio que estos juegos gocen de un trasfondo histórico documentado o una dimensión narrativa aunque, por otra parte, estamos en libertad de someterla a una crítica desde el punto dramático adaptado a las propiedades del medio. Más que en libertad, diría en obligación: si los videojuegos quieren competir y reivindicar su carácter artístico, estupendo. Asumamos las reglas del juego y comparémoslos con sus hermanos mayores del cine y la literatura. Si las películas de grandes cineastas son capaces de mostrar personajes complejos en dos horas: ¿por qué no exigirle a un videojuego que trascienda los arquetipos genéricos y simples giros de guión en las generosas horas de las que disponen?

Toda esta aparente escisión entre tecnología y potencialidad discursiva me trae a la cabeza la crisis del Hollywood de los sesenta tras el surgimiento de las llamadas películas independientes. El cierre de Irrational Games, pese a sus criticadas concesiones a la galería, nos recuerda a la huida de David Lean del cine tras el varapalo crítico a *The Ryan's Daughter* (1970). Aunque Rapture también sea hija de Ryan, los videojuegos de Irrational nada tienen que ver con la obra del cineasta inglés. Sin embargo, de alguna manera reflejaban que el gran formato industrial no tenía que estar puesto únicamente al servicio de la atracción y el fuego de artificio hueco, sino que también podía ser el vehículo de una potente poética discursiva. Lo que me entristece de todo esto es que el talento sólo acabará o encontrando refugio en los formatos pequeños o engullido por un sistema industrial que, siguiendo a su público, ha dejado de apostar por la creatividad. De las complejas relaciones que se establecían entre el diseño de escenarios y los artefactos de audio narrativos de la extinta Irrational Games, imposibles sin el desarrollo tecnológico y el mecenazgo de la industria, hemos pasado a los inmensos escenarios de *Destiny* (Bungie, 2014), tan estéticamente trabajados como huecos de significación.

A modo de antídoto contra mi creciente escepticismo en el medio meforcé a rejugar *Portal 2* (Valve Corporation, 2011), al que le bastan seis horas para hacer evolucionar puzle tras puzle sus mecánicas a la vez que, sin usar *cutscenes*, presenta una narrativa en la que resuena a modo de eco la propia relación del jugador con los urdidores del texto videolúdico. El problema llega cuando grandes producciones que apuestan por la significación, como los ya citados *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) o *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013), parecen verse forzadas a dilatar su segundo acto para exceder la decena de horas y justificar su precio, diluyendo ligeramente su discurso.

Por otro lado, a modo de contradicción propia y para el ya fallecido Ebert, ¿quién se atreve a decir que el primer acto de *Los Hermanos Karamazov* de Dostoievski, así como algunos de sus pasajes, son excesivamente largos y reiterativos en relación a su contenido? ¿Acaso no hay quien afirma que las primeras temporadas de *Breaking Bad* (Vince Gilligan 2008-2013) son demasiado lentas en términos narrativos? ¿Sería acaso peor película *Lawrence de Arabia*, del mencionado Lean, si eliminásemos media hora de su pródigo metraje? Desde aquí, estando o no de acuerdo según el caso, no nos atrevemos a reescribir ni mutilar ninguna obra, aunque sí animamos encarecidamente su análisis, estudio o cuestionamiento.

A continuación, les presentamos los contenidos de este número:

En la sección DOSSIER, Sofía Pereira García y Fernando Gómez Gonzalvo exploran a través de su artículo las posibilidades educativas del medio, con especial detenimiento en la enunciación lúdica del tiempo y la Historia que presenta el célebre título de estrategia *Civilization IV*.

La investigadora Irene Jiménez García expone en MISCELÁNEA la convivencia de corrientes estéticas dispares y no necesariamente ligadas al desarrollo tecnológico.

Por último, en RESEÑAS, les introducimos el libro *Videojuegos y mundos de ficción: De Super Mario a Portal*, en el que Antonio J. Planells nos planeta una nueva aproximación a los universos videolúdicos.

OLMO CASTRILLO CANO

*Investigador en el Departamento de Comunicación Audiovisual
en Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.*