



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

POSGRADO EN CIENCIAS POLITICAS y SOCIALES
MAESTRIA EN COMUNICACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS y SOCIALES

**“LOS ELEMENTOS EXPRESIVOS
PRESENTES EN EL VIDEOJUEGO”**

TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN COMUNICACIÓN

Presenta:

ROBERTO CARLOS RIVERA MATA

TUTOR:

Dr. José Ángel Garfias Frias

Facultad de Ciencias Políticas y sociales, UNAM

Sínodo:

Dra. Ana Adela Goutman Bender

Facultad de Ciencias Políticas y sociales, UNAM

Dra. Delia Covi Druetta

Facultad de Ciencias Políticas y sociales, UNAM

Dr. Fernando Ayala Blanco

Facultad de Ciencias Políticas y sociales, UNAM

Dra. Olga Margarita Rodríguez Cruz

Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales

Ciudad Universitaria, noviembre del 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Los elementos expresivos presentes en el videojuego

Introducción	7
CAPÍTULO I	
LA CONSTITUCIÓN DE LOS ELEMENTOS EXPRESIVOS DEL VIDEOJUEGO.	13
Conformación del nivel estético.	14
El videojuego como medio de expresión.	14
Corrientes pictóricas.	15
El Hiperrealismo	17
El Hiperrealismo en los multimedia.	18
El Realismo.	19
El realismo en los multimedia.	20
Conformación del nivel narratológico.	22
La historia.	23
El escenario.	25
Las acciones.	26
Los personajes.	27
Conformación del nivel audiovisual.	28
La atmósfera visual.	30
La atmósfera sonora.	31
Conformación del nivel video lúdico.	34
La interactividad.	35
La Física.	37
EL VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS.	39

Conformación del nivel estético.	40
Conformación del nivel narratológico.	42
La Historia en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.	42
El escenario en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.	43
Las acciones en el videojuego del Mundos Fantásticos.	44
Los personajes en el videojuego del Mundos Fantásticos.	44
Conformación del nivel audiovisual.	45
Conformación del nivel videolúdico.	46
La interactividad.	47
La Física	48
CAPITULO II	
LA CONSTRUCCIÓN DEL MODELO DE ANÁLISIS.	50
EL VIDEOJUEGO HIPERREALISTA.	51
NIVEL ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO HIPERREALISTA.	51
NIVEL NARRATOLÓGICO DEL VIDEOJUEGO HIPERREALISTA.	53
La Historia en el videojuego del tipo hiperrealista.	53
El escenario en el videojuego del tipo hiperrealista.	54
Las acciones en el videojuego del tipo hiperrealista.	55
Los personajes en el videojuego del tipo hiperrealista.	56
NIVEL AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO HIPERREALISTA.	57
El lenguaje audiovisual en el videojuego del tipo hiperrealista.	57
NIVEL VIDEOLÚDICO DEL VIDEOJUEGO HIPERREALISTA.	59
La interactividad en el videojuego del tipo hiperrealista.	59
La Física en el videojuego del tipo hiperrealista.	60
EL VIDEOJUEGO REALISTA.	61

NIVEL ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO REALISTA.	61
NIVEL NARRATOLÓGICO DEL VIDEOJUEGO REALISTA.	62
La Historia en el videojuego del tipo realista.	62
El escenario en el videojuego del tipo realista.	63
Las acciones en el videojuego del tipo realista.	63
Los personajes en el videojuego del tipo realista.	64
NIVEL AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO REALISTA.	65
El lenguaje audiovisual en el videojuego del tipo realista.	65
NIVEL VIDEOLÚDICO DEL VIDEOJUEGO REALISTA.	66
La interactividad en el videojuego del tipo realista.	66
La Física en el videojuego del tipo realista.	67
VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS.	67
NIVEL ESTÉTICO EN LOS VIDEOJUEGOS DEL TIPO MUNDOS FANTASTICOS.	69
NIVEL NARRATOLÓGICO EN LOS VIDEOJUEGOS DEL TIPO MUNDOS FANTASTICOS.	70
La Historia en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.	71
El escenario en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.	73
Las acciones en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.	73
Los personajes en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.	74
NIVEL AUDIOVISUAL EN LOS VIDEOJUEGOS DEL TIPO MUNDOS FANTASTICOS.	75
El lenguaje audiovisual en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.	75
NIVEL VIDEOLÚDICO EN LOS VIDEOJUEGOS DEL TIPO MUNDOS FANTASTICOS.	76
La interactividad en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.	76
La Física en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.	77
CAPÍTULO III	
APLICACIÓN DEL MODELO DE ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS EXPRESIVOS PRESENTES EN EL VIDEOJUEGO.	78

MODELO DE ANÁLISIS EL VIDEOJUEGO DEL TIPO HIPERREALISTA.	79
NIVEL ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO HIPERREALISTA.	82
NIVEL NARRATOLÓGICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO HIPERREALISTA.	85
La Historia en el videojuego del tipo hiperrealista.	85
El escenario en el videojuego del tipo hiperrealista.	87
Las acciones en el videojuego del tipo hiperrealista.	88
Los personajes en el videojuego del tipo hiperrealista.	89
NIVEL AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO HIPERREALISTA.	91
NIVEL VIDEOLÚDICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO HIPERREALISTA.	94
La interactividad en el videojuego del tipo hiperrealista.	94
La física en el videojuego del tipo hiperrealista.	94
MODELO DE ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO REALISTA.	96
NIVEL ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO REALISTA	103
NIVEL NARRATOLÓGICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO REALISTA	104
La Historia en el videojuego del tipo realista.	104
El escenario en el videojuego del tipo realista.	105
Las acciones en el videojuego del tipo realista.	106
Los personajes en el videojuego del tipo realista.	106
NIVEL AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO REALISTA.	107
NIVEL VIDEOLÚDICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO REALISTA.	108
La interactividad en el videojuego del tipo realista.	108
La física en el videojuego del tipo realista.	109
MODELO DE ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS	111
NIVEL ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS	111

NIVEL NARRATOLÓGICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS	113
La Historia en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.	113
El Escenario en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.	114
Las Acciones en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.	115
Los Personajes en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.	115
NIVEL AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS	117
NIVEL VIDEOLÚDICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS.	118
La interactividad en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.	119
La física en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.	111
CONCLUSIONES GENERALES.	121
Anexo 1	126
BIBLIOGRAFÍA	128

CONÓCETE, ACÉPTATE, SUPÉRATE.

SAN AGUSTÍN

INTRODUCCIÓN

Desde su más temprana edad el videojuego ha manifestado la necesidad de parecer real, y daban cuenta de esto las espectaculares imágenes que acompañaban a los cartuchos de la Atari, o las carcasas de los locales de “maquinitas”, esas imágenes que te ponían en contexto, es decir intentaban narrar, mediante una descripción que *grosso modo* te ponía frente a las características, las metas a conseguir y el entorno en el que se va a desarrollar la gesta que estabas a punto de emprender. Estos esfuerzos por emular entornos, personajes y situaciones, que recordemos usaban líneas, o mejor dicho, vectores, elementos visuales que guiaban la mirada en un fondo negro intentando representar, personajes ambientes y acciones, que como se podrá comprender, dado que tecnológicamente se estaba muy limitado, las capacidades expresivas se veían enormemente constreñidas.

La estética de 8 bits es la verdadera estética nacida en el videojuego, rudimentaria, altamente simbólica, pero auténtica, original, esa misma estética que en el plano sonoro usaba las modulaciones de pulsos electrónicos, para generar efectos de sonido e incluso música, y que ahora mismo es motivo de culto por el aprecio que se ha adquirido a dichos esfuerzos expresivos. Pero además no debemos perder de vista que la intención final de sus creadores era lograr una mimesis de nuestra realidad, un zumbido grave era la emulación de un poderoso motor, o píxeles agrupados podrían insinuar un personaje, un ambiente, en fin ilustrar una historia.

Y pese a todos estos esfuerzos es sólo hasta la presente generación de consolas que se puede hablar de un logro en ese sentido, pues no basta parecer, se necesita de un desarrollo tecnológico para además de atrapar la mirada, dar la sensación de realidad, dicha sensación se ve reforzada por los aspectos de realismo, en lo que al movimiento y las reacciones de los objetos, escenarios y personajes respecto de su interacción en la pantalla; lo que en el argot del videojuego se llama “la física”, es decir que las acciones correspondan cabalmente como lo harían en nuestro plano de realidad. Andar a pie, circular en auto, caer, explotar, rebotar, etc. Deben reaccionar nuestros personajes y su entorno bajo esa premisa de realidad. Esto quiere decir tener entornos, personajes y situaciones de tipo hiperrealista.

Epítome de tal imbricación es V. Gr. La GT Academy¹, que sirve para reclutar pilotos, pues a través del desempeño dentro del videojuego en colaboración con Nissan y Nismo (la división de competiciones deportivas de la marca de autos). Bajo ese talante, la fusión de tales entornos implica dar un salto de lo virtual a lo real.

El mundo del videojuego², ingente y co-dependiente, dada su naturaleza interactiva, de golpe nos ha inundado con su presencia, las referencias a él son cada vez más recurrentes y viceversa, pues nuestro mundo se autorretrata, se describe. A grado tal de que es capaz de imitar nuestra realidad, no sólo de manera figurativa, sino logrando una emulación capaz de engañar a nuestros sentidos.

Lejos a quedado aquel reinado de la fotografía que instituyó su con puño de hierro la relación imagen-veracidad, que partía de la premisa de ser una aprensión de la realidad, que como consecuencia se estableció una tasa de valor estético de nombre fotorrealismo, para categorizar a las imágenes en otro tipo de soporte, verbigracia, la pintura, que pretendía engañar a nuestros ojos; que si bien en la pintura este intento de mimesis de la realidad no es reciente, es de destacar dicha categorización que en el siglo pasado determinaba la similitud de la realidad pintada bajo el paradigma de la fotografía.

En el mundo del videojuego gracias a las posibilidades técnicas y sin pretender una apología de las mismas que le podrían instalar en un determinismo tecnológico, por demás tramposo y simplista; pues las necesidades expresivas y las capacidades tecnológicas desde que el hombre es hombre se han venido desarrollando junto con la comunicación en una triada que tiene como base y como vértice a cada uno de estos elementos, que en movimiento uno y otro se desplazan para servir de apoyo hasta

¹GT Academy es un programa de desarrollo y descubrimiento de pilotos que comenzó en 2008 mediante una colaboración entre Gran Turismo y Nissan. Se realizan clasificaciones online en Gran Turismo y los mejores clasificados quedan invitados a las finales nacionales de cada país participante. Los que pasen esta final participarán de un Race Camp en Silverstone, Reino Unido, para la selección final. El ganador final participará de un Programa de Desarrollo de Pilotos intensivo diseñado por Nissan y, además, participará en carreras en todo el mundo como piloto profesional. Fuente: <http://www.gran-turismo.com/mx/academy/2014/> consultado el 15 de mayo de 2014.

² Parece ser que ha quedado atrás esa visión reducida de la academia que minimizaba a este fenómeno, so pretexto de ser sumamente divertido, el ser un producto destinado para niños “... el mundo del videojuego, un mundo que tiene características peculiares y al que, sin embargo, la academia –casi increíblemente- le dio la espalda durante años. Los videojuegos han levantado enorme resistencia e incluso a muchos aún les cuesta considerarlos juegos genuinos, prefiriendo pensarlos como meros pasatiempos o distracciones.” En: Balager, Roberto, *La nueva matriz cultural, claves para entender como la tecnología moldea nuestras mentes*, Pearson educación, Buenos Aires Argentina, 2012, pág. 88.

encumbrar a cada uno de dichos elementos que después servirá de base, en una suerte de círculo virtuoso.

Esta capacidad expresiva y mimética que al estar tan íntimamente imbricada con nuestra realidad resulta imperativo ser comprendida entendiendo que: “Comprender las cosas (naturales y sociales) es adscribir significado.”³ *Apud* “... Pierre Bourdieu... 'para adquirir dominio sobre el futuro uno necesita dominio del presente.’”⁴ Ambas ideas confluyen en la intención del presente trabajo que busca sistematizar, mediante la categorización de los elementos expresivos que se presentan en el videojuego y que mediante ésta tipología propuesta, poder apropiarnos de un fenómeno que como país nos ha rebasado, pues los intentos de sumarse al desarrollo de contenidos deja mucho que desear, pues se ha tratado de incorporar una visión anacrónica y anodina que tiene como base la propagación de una visión de país y del individuo pauperizada y decadente, como lo son los intentos de Televisa por colocar su capital simbólico representado por su emblemático personaje “el chavo”, cuyo universo simbólico se reduce a una vecindad de un arrabal indeterminado, en contraste por ejemplo, con el propuesto por Nintendo hablo de el bosque “Hyrule” de la franquicia “The Legend of Zelda” que en cuyo argumento establece la creación de dicha tierra por parte de deidades, mientras que la propuesta de ontogénesis de “el Chavo” parte de la corrupción de un sistema político y social apoyado por Televisa.

Con lo anterior como telón de fondo resulta pertinente exponer la relevancia del presente trabajo, pues llena un vacío epistémico, pues a pesar de ser un tema preponderante en nuestra actualidad, aún no existe un modelo que sirva para de guía taxonómica para la ingente producción de videojuegos, los cuales trascienden al entretenimiento y son vehículos de socialización, educación y entrenamiento.

Dividido en tres capítulos, el presente trabajo tiene como principal objetivo, explicar cómo se constituyen las categorías de análisis propuestas, construir tales categorías y por último ponerlas a prueba frente a tres videojuegos que mediante la contrastación se confirme la posibilidad de tipificar los videojuegos bajo estas tres grandes categorías.

Empezaremos por construir la base ontológica en nuestro primer capítulo,

³ Scott Lash, *Crítica de la información*, Amorrurtu, Buenos Aires, 2005, Página 41

⁴ Zigmund Bauman , *The individualized society*, Polity, press, Cambridge, Gran Bretaña, 2001. Página 128

estableciendo las partes que constituirán nuestro modelo estableciendo su pertinencia, dividiendo a cada modelo en cuatro grandes rubros ESTÉTICO, NARRATOLÓGICO, AUDIOVISUAL Y VIDEOLÚDICO. Además de explicar la ontogénesis del modelo construido *ex profeso*, para explicar a los Mundos Fantásticos.

Estos cuatro grandes rubros son producto de una cavilación de nuestra parte pues al videojuego al intentar tipificarlo se le desmiembra, y se revisan ya sea la parte del contenido, desde una perspectiva moralina, pues la tipificación que se hace desde esta óptica solo advierte del lenguaje o las escenas que a juicio de un sensor puede ser expuesto un consumidor de determinada edad⁵, o desde una postura la narratológica en la que se describe sólo el punto de vista de nuestro personaje, es decir juegos en primera o tercera persona; o la del modo de juego cuando se habla de (FPS) juego de disparos en primera persona, (RPG) juego de rol, etc., mientras que para nuestro modelo esos son meros accesorios pues plantea un eje fundamental, la premisa es aquí la historia y como se ejecuta estéticamente y en un nivel de correlación, pero sin dejar de percibir que existe una supeditación al elemento expresivo.

Como podemos percibir el presente trabajo trata sobre la construcción de un modelo que mediante la aprehensión de las diferentes disciplinas que dan sentido a nuestro modelo y que permiten tener una perspectiva amplia que nos permita abarcar al videojuego para explicarlo desde esta faceta estética.

Como segundo capítulo estableceremos la base epistémica, es decir ordenando las formas en que se va a analizar al videojuego bajo este modelo, y constituir con dicho modelo una tipificación y una base para futuras investigaciones.

Es decir una vez justificado el sistema categorial, partiendo desde la nomenclatura, la composición de los cuatro indicadores y sus características, daremos paso al contraste del modelo con tres juegos, que fueron seleccionados dentro de la inenarrable cantidad de juegos en el mercado, por ser evidente la claridad de sus características estético-expresivas y que permiten ver de manera clara el accionar del modelo propuesto. Podría decirse que la veta ofrecida en estos juegos es muy clara lo que nos permite ver perfectamente los indicadores, sus elementos y por lo tanto las tres categorías.

Si bien no todos videojuegos nos funcionan para ver de manera tan clara, con

⁵Descripción de los contenidos según la ESRB. *(Véase anexo 1)

los videojuegos propuestos se puede establecer un paradigma que identifica tales o cuales características aún y cuando en otros juegos se encuentren combinadas.

Por último se establece un nivel axiológico, que busca interpretar y comprobar bajo los parámetros propuestos en cada modelo, la validez de los mismos como categorización de las características expresivas que distinguen a cada modelo en función del videojuego analizado.

Consecuencia de la investigación que sobre el estado de la cuestión se hizo en el catálogo de tesis de la UNAM y bajo el criterio de búsqueda “videojuegos”, al momento de realizar la última de ellas (el 31 de mayo del 2014), arrojó un total de 36, documentos de los cuales: tres hacen una aproximación un tanto sucinta y muy lejana al tema que nos atañe ya que sólo toman en cuenta los elementos narrativos, siete usan la clasificación que se basa en la temática y el modo de juego, dos se ciñen a la clasificación de la propuesta en la Gaceta del DDF, una hace una crítica de los modelos de clasificación, y una usa los criterios moralinos de la ESBR. Las restantes o no tocan el tema o les es completamente ajeno.

Es por cuanto que se cree pertinente el conformar un modelo de análisis que responda a las necesidades de nuestro ámbito de estudio, es por lo que nuestro modelo toma a los elementos estéticos, narrativos, audiovisuales y videolúdicos. Los objetivos planteados eran describir, explicar y construir unas categorías de análisis tomará en cuenta las particularidades expresivas de los videojuegos. Lo que una vez construido arroja la imperante necesidad de que tal taxonomía sea contrastada con tres videojuegos, que según los criterios buscados son un ejemplo palpable de cada modelo propuesto pues cumplen con los indicadores que dan cuerpo a cada una de nuestras categorías.

Todo para dar respuesta a la hipótesis ¿existen elementos expresivos constantes e identificables en el videojuego, que permitan la creación de una taxonomía?, dichos elementos de existir ¿pueden constituir unidades de análisis?

Es así que bajo esta hoja de ruta sea pues recorrido el derrotero propuesto en este trabajo y sirva para la construcción de un episteme que nos acerque a comprender al videojuego en las diferentes facetas con las que confrontamos al videojuego, ya sea como consumidores, creadores e investigadores. Y con ello diluir esa infabilidad inherente respecto de un medio que ha sido ignorado por tratarse de

un medio creado *ex profeso* para el entretenimiento, y que además por la constante evolución de sus elementos tecnológicos no pierde el carácter de novísimo lo que redundando en esta dificultad de construir una teoría que le siga el paso.

A cuatro del mes de noviembre del 2014
ROBERTO CARLOS RIVERA MATA

DÁLE PLAY.

CAPÍTULO I

LA CONSTITUCIÓN DE LOS ELEMENTOS EXPRESIVOS DEL VIDEOJUEGO.

El videojuego desde su albor, se ha encontrado en un bucle de renovación ininterrumpido, quizá por ello la industria, los consumidores y la academia no se han dado a la tarea de nominar las características expresivas, de cada una de sus nuevas creaciones. Sólo se hacen, sin más reparo.

El presente trabajo busca, ordenar en categorías y dar nombre a tales categorías para una generar apropiación del objeto con el fin de brindar un aporte a la teorización respecto del mundo del videojuego.

Dividido en cuatro niveles cada modelo pretenderá ser una matriz que transitará de lo ontológico, pasando por lo epistémico para desembocar en lo axiológico.

En este primer capítulo veremos la composición del sistema categorial propuesto, que partirá de las necesidades e intentará dar respuesta a la hipótesis que inquiera sobre la existencia de elementos expresivos constantes e identificables en el videojuego, que permitan la creación de una taxonomía.

Es así que el objetivo del presente capítulo es justificar la construcción del modelo mediante el aporte de las diferentes perspectivas teóricas que a nuestro parecer conforman los niveles estético, narratológico, audiovisual y videolúdico de nuestro modelo de análisis conformando estos cuatro rubros, que serán los indicadores de nuestras tres categorías.

Como se puede observar nuestro modelo convoca diferentes aspectos y disciplinas, que debidamente justificados en el *corpus* darán cuenta de la pertinencia de su presencia y utilidad en la conformación de nuestro modelo de análisis.

Conformación del nivel estético

El videojuego como medio de expresión.

La ontogénesis del videojuego guarda mucha relación con la pintura, pues ambos comparten una estrecha relación entre técnica-estética-autor, se puede establecer un parangón entre la pintura rupestre y los primeros videojuegos, ambos comparten una necesidad expresiva que estaba limitada por la técnica de la época, es por esto que nos atrevemos a establecer una línea directa entre el videojuego y la pintura, por cuanto se refiere a, que se trata de una suerte de palimpsesto digital, que al igual que un lienzo se tiene que preparar, arropar con una determinada técnica y ejecutar, si bien en la pintura no existe *per se* el movimiento, si existe la intención del artista de simularlo, recordemos el empleo del escorzo, para simular el volumen y los cuerpos en posiciones que referían movimiento, lo que sin duda era una indicación de motilidad, dotaban de dinamismo a la obra a la vez que guiaban la lectura de la obra; en el videojuego existía esa misma limitación pues recordemos los videojuegos utilizaban *sprites*, es decir una sucesión de imágenes fijas con variación de movimientos de brazos o piernas para dar la sensación de movimiento.

El parentesco con el cine viene por la utilización de los recursos audiovisuales, no por cómo se constituye, pues recordemos el mundo del videojuego se desarrolla a partir de un entorno digital. Pues mientras que el cine aprehende por medio de procesos ópticos y químicos para después ser fijados y finalmente ser proyectados, dicha aprehensión es una construcción híbrida de materiales y composiciones naturales y artificiales, es decir se trata de, por ejemplo las vistas y paisajes o de los decorados contruidos *ex profeso*, mientras que para la pintura se trata en gran parte de la destreza del artista que con cada pincelada construye una realidad transformando el lienzo en un universo simbólico, de igual manera sucede en el videojuego se transforma el “vacío” en un escenario, en ambos casos podríamos hablar de un palimpsesto que es usado y reusado según la voluntad del artista-desarrollador.

Dicho papel, el de artista-desarrollador es tal y tan acucioso que en casos muy particulares estaríamos hablando de videojuegos de autor, en los que la estética y/o las temáticas estarían muy definidas, pues, a riesgo de Perogrullo, se trata del producto de un autor reconocido; en su particular modo de expresar sus ideas, para después lograr ser reconocido en su obra.

El establecer un parangón entre la pintura y el videojuego en cuanto a su formación y desarrollo sirve para proponer una hoja de ruta de tal manera que logremos entender el desarrollo de las capacidades expresivas del videojuego y así comprender las creaciones y su necesidad de imitar la realidad. “Reproducir la realidad con la mayor exactitud posible, quiere decir capturarla ‘realmente’. No en vano en la Antigüedad, y de nuevo a partir del renacimiento, el arte ha sido interpretado una y otra vez como *mímesis* (imitación de la realidad, de la naturaleza).”⁶ Se podría aventurar a hablar de una necesidad intrínseca, si no es que inherente de asir la realidad a través de una perfecta imitación. Misma que como veremos más adelante trascenderá a la realidad para adquirir la categoría de hiperrealidad.

Por cuanto resulta preponderante el establecer este indicador como parte total del modelo, ya que esta matriz estética es la que da forma y confiere no solo nominalmente, sino de manera integral las características estético-expresivas de nuestro modelo de análisis.

Corrientes pictóricas.

Para efectos del presente trabajo tomaremos en cuenta a las corrientes pictóricas Hiperrealismo y Realismo, pues son poseedoras de características expresivas reconocibles en el videojuego y que servirán como base para caracterizar los modelos propuestos para tipificar al videojuego. Dichas características no son tomadas *sensu stricto*, sólo sirven para nominar por asociación, para establecer una piedra de toque, que nos ayude a entender al fenómeno llamado videojuego.

⁶ Christian Doelker, *La realidad manipulada, radio, televisión, cine prensa*, Gustavo Gili, Barcelona, España, 1982, Pág. 45

La pintura además nos ayuda a comprender otro fenómeno, el de la inmersión, pues a pesar de ser un elemento estático nos remite a eventos, reales y no reales, y nos adentra en el universo planteado por el artista, lo mismo nos cuenta una representación de un mito, que un retrato del monarca en turno o nos muestra un paisaje, en fin los motivos son interminables. Y la profundidad de su relato, es ineluctable.

Una característica intrínseca es la compulsión, de parte del artista, de perseguir la perfección misma que encuentra su culmen en el Barroco y que como bien comenta Ryan, añade el elemento de inmersión a la contemplación de la obra:

“Esta inmersión estrictamente virtual alcanzó su punto culminante con los increíbles efectos de *trompe l’oeil* del Barroco. Los frescos de las iglesias barrocas difuminan la distancia entre el espacio físico y el espacio pictórico, al convertir al segundo en una continuación del primero.”⁷

Este arte sacro consiguió, además de ser un vehículo de expresión de la Fe, ser receptáculo de un valor igual de imperecedero, logró una perfección estética a la vez que mimética, materializando en un soporte tangible, es decir asequible de las sagradas Escrituras. Logró traducir una imagen mental en una representación plástica.

Este vehículo de contemplación que junto con la perfección y la belleza transportan al espectador hacia la Fe, “Para Alberti era coherente con la lógica sugerir que una pintura representara una historia”⁸, todo esto de la mano de la inmersión. Dicho elemento, el de la inmersión es la quintaesencia del videojuego, sin tal elemento las historias simplemente no se desarrollarían por parte del jugador, que se vuelve además de ejecutante, por el hecho de manejar el mando; es también co-autor pues de su mano la historia se desarrolla: “No obstante, el jugador de videojuegos responde a doble condición de ‘(co) autor’ del juego y ‘actor’ dentro del juego, alterna ambos roles pero no se puede apropiarse en exclusividad de ninguno de ellos.”⁹ Como podemos apreciar no es cosa menor dicha capacidad, que más adelante desarrollaremos a detalle.

⁷ Marie-Laure Ryan, La narración como realidad virtual, la inmersión, la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos, Ed. Paidós, España, 2001. Página 19

⁸ E.H. Gombrich, *Los usos de las imágenes, estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*, Fondo de cultura económica, Singapur, 2003. Pagina 39

⁹ Oliver Pérez LaTorre, lenguaje videolúdico, análisis de la significación del videojuego, Laertes, Barcelona, España, 2001, 315 páginas. Página. 196.

Los primeros atisbos de hiperrealismo, los encontramos en un maravilloso relato de Las uvas de Zeuxis, en donde la maestría del pintor helénico fue tal que logró engañar a unas aves que picoteaban su creación. Si bien no contamos con la prueba física de tal destreza, el relato mismo se convierte en una prueba de la meta perseguida por los artistas de tiempos tan lejanos y que no podríamos poner en duda, pues al ver las creaciones, sobre todo del tipo escultórico que sobreviven hasta nuestros días y que además de belleza expresan esa búsqueda de la perfección mimética; asimismo dicho relato nos permite identificar los rasgos estéticos que caracterizarán al hiperrealismo, como corriente de expresión, en la pintura en un futuro.

Conocido también como realismo fotográfico o realismo radical, el Hiperrealismo es la escuela pictórica que aspira a la más absoluta de las imitaciones de la realidad de la historia del arte. El Hiperrealismo aprehende y presenta una versión minuciosa y detallada de las imágenes. Tiene sus orígenes en Estados Unidos, a finales de los años 60 del siglo XX.

Los artistas hiperrealistas buscan, una transcripción de la realidad usando a la fotografía como medio de obtención de un modelo. Para después traducirlo al lienzo, "Experts on computer graphics often say that they are striving to achieve "photorealism" –in other words, to make indistinguishable from photographs."^{10*} En América del Norte los motivos representados en la pintura obedecen a una tendencia a presentar los objetos de consumo y la publicidad asociada a los mismos.

En Europa, en cambio, el hiperrealismo no suele tener las connotaciones del *pop art* y se impregna de un estilo casi surrealista, pues los motivos son las ciudades pero estas se presentan sin habitantes. Como una característica particular. "... la idea de la imagen aproximada a o fiel: lo que cuenta es "el carácter realista" o semejanza con el mundo fenoménico cotidiano que percibimos y experimentamos (parcialmente)

¹⁰ David Bolter J., Grusin Richard, *Remediation*, understanding new media, MIT Press, Cambridge Massachusetts, Pág. 28

* Expertos en gráficos de computadora a menudo dicen que están tratando de lograr "fotorrealismo", en otras palabras, para hacer indistinguible de una fotografía.

mediante la vista.”¹¹ Una interesante relación entre un artilugio tecnológico y la destreza del artista “Con la aparición de la fotografía, la mimesis pudo ser delegada a un nuevo medio.”¹² Es pues en dicha corriente pictórica que estamos frente a una suerte de traducción entre lo fotografiado, y reinterpretado por el artista en un lienzo. Que busca ser verosímil, ya no ser un símbolo ni representación, más bien hablamos de una aprehensión.

El Hiperrealismo en los multimedia.

Sólo con la llegada de la Alta Definición, es posible hablar de hiperrealismo en los medios electrónicos, pues dicha tecnología posibilita la reproducción y la producción en una calidad visual igual a la de la fotografía. E incluso superior y se tiene que echar mano de artimañas como hacer borrosas las imágenes para simular planos, pues ofrecen nitidez perfecta, de cerca y en lontananza, lo que hace percibir como artificiales a esas imágenes de tan perfectos que son:

“In many cases the same elements appear imperfect (no convincingly photographic) in both the computer graphics and the paintings. Often the colors are too bright, the illumination too crisp, and any sense of atmosphere absent. The computer photorealists would say that their models of shading and illumination are still not adequate. Although the painters can do somewhat better, their shadings too are some times unconvincing.”^{13*}

La tendencia actual es “llevar a sus últimas consecuencias la idea del cine y los medios audiovisuales como total duplicación de la sensación de realidad, la más absoluta verosimilitud posible de lo relatado.”¹⁴ Baudrillard Desarrolla la idea de simulacro en la que “como fenómeno que atraviesa a las sociedades contemporáneas y que se caracteriza por el surgimiento de la hiperrealidad, la simulación, la confusión

¹¹ Andrew Darley, *Cultura visual digital*, Espectáculo nuevos géneros en los medios de comunicación, Paidós, España, 2002, Página. 38

¹² *Ibidem*, Christian Doelker Pág. 48

¹³ *Ibidem*, David Bolter J., Grusin Richard, Página 125

* En muchos casos, los mismos elementos aparecen imperfectos (sin similitud fotográfica), tanto en los gráficos por ordenador y las pinturas. A menudo, los colores son demasiado brillantes, la iluminación demasiado intensa, y cualquier sentido de la atmósfera ausente. Del fotorrealismo informático se puede decir que en sus modelos el sombreado e iluminación no son adecuados. Aunque los pintores pueden hacerlo mejor, sus sombras también son algunas veces poco convincentes.

¹⁴ Razón y Palabra, Número 43, año 10, febrero-marzo 2005, ITESM, México.

entre signo y sentido, siendo que el primero elimina al segundo...”¹⁵ Es decir la anulación del objeto por su reflejo. Como podemos apreciar hay teóricos que denuestan, ya no las características de los productos multimedia, sino las capacidades del espectador reduciéndolo a un infante capaz de ser alienado, un ente que sucumbe al embeleso de las imágenes cual canto de las sirenas, y que le llevarán, según la visión de Baudrillard, a un inevitable naufragio.

Se debe tener en cuenta las características que perseguían los artistas de dicha corriente y establecer una relación directa entre los *trompe l'oeil*, y los videojuegos de tipo hiperrealista, pues se trata de difuminar el espacio de la interpretación artística para penetrar en una realidad idéntica a la nuestra. Es decir presente, pasado y futuro afanados en lograr esta difuminación entre el espacio de la realidad y el espacio representado y lograr que sea diáfano, papable, es decir volverlo asequible.

El Realismo.

Así se designa un movimiento que apareció en Francia en 1848, Tiene como antecedentes a la pintura holandesa del siglo XVII y la influencia de los maestros barrocos españoles y como movimiento se opuso al romanticismo, así como a la pintura académica. El realismo es un estilo que pretende reflejar la realidad, no copia objetos mitológicos, religiosos o alegóricos. Su fidelidad al detalle el reflejo de la realidad en sentido naturalista o fotográfico. “The term ‘realism’ was originally employed to indicate the faithful and unmanipulated rendering of reality that was thought to be recognizable in a segment of Netherlandish art.”^{16*}

Los motivos principalmente atienden a aspectos de la vida cotidiana, lejos de esas visiones académicas y aspiracionales hacia la belleza. La acumulación de nuestro bagaje cultural-visual, puede contrastarse en estas producciones bíticas, los videojuegos, pues si bien no se trata de los mismos contextos socio-históricos que

¹⁵ Razón y Palabra, número 75, febrero-abril del 2011.

¹⁶ David Freedberg and Jan de Vries *Art in history, history in art : Studies in seventeenth-century dutch culture*, Getty center for the history of art in the humanities, Santa Mónica California, 1991. Página 227
*“Realismo’ El término fue empleado originalmente para indicar la fidelidad de la representación, no manipulada, de la realidad que es reconocible en un segmento de arte flamenco.”

motivaron, por ejemplo al barroco, o al impresionismo si notamos en la estética las reminiscencias bosquejos ese cúmulo de estilos que han forjado nuestro modo de representar al mundo.

Pues persiguen esta mimesis, es decir plantean una realidad conectada en línea directa con la nuestra busca reconocer y que nos reconozcamos, casi como estar frente a un espejo, o una ventana que nos muestre una realidad; una realidad acotada por la mirada del artista.

El realismo en los multimedia

La categoría de realismo en los medios masivos les viene casi por antonomasia, es decir a las cámaras de TV, cinematográficas o fotográficas se les consideró vehículos de la verdad, a grado tal que en México se les permite a los televisores ser las niñeras de generaciones enteras, con las evidentes consecuencias. A los multimedia, en cambio no se les da esa categoría y por el contrario se desconfía de ellos a pesar de que las técnicas de manipulación de imagen nacieron con los medios analógicos.

Para el arte norteamericano, en particular la obra de Segal, en el libro *American Realism*, de Smith, comenta sobre la obra del autor mencionado que su obra tiene como modelo el mundo real y por lo tanto sus trabajos son en tamaño real. Lo que pondera la visión que dio origen al pop art.

“As William Seitz pointed out in a brief but perspective study of Seagal’s early work, this method eliminates ‘ancient and fundamental sculptors’ problems, among them overall size, figure canon, and the entire repertory of expressive decorative and perceptual deformation. Because Segal’s figures are moulded from life they always have the size and proportions of life”^{17*}

¹⁷ Lucie-Smith, Edward, *American realism*, New York : Thames and Hudson, 1994, Página 186 *"Como William Seitz señaló en un breve, pero a manera de retrospectiva de los primeros trabajos de Seagal, este método elimina los problemas 'antiguos y fundamentales de los escultores, entre ellos el tamaño general, el canon de la figura, y todo el repertorio de la deformación decorativa y expresiva perceptual. Debido a que las esculturas de Segal se moldean a partir de la vida, así que siempre tienen el tamaño y las proporciones de la vida "

Ese extraño deseo de recrear la realidad es el responsable de que en medios como la tv, se persiga la sensación de realidad, llegando al extremo de nombrar canales y vender su contenido programático como poseedor de la verdad cruda, tal es el caso del canal de cable “TruTv”¹⁸, por citar un ejemplo, o programas que se han convertido en género como es el “*Reality Show*”, o las innovadoras técnicas de trucaje digital, que tiene como antecedente a Méliés, y desde siempre ha desarrollado fascinación a los creadores en el cine “El deseo de los científicos de simular y modelar procesos y acontecimientos físicos en el espacio (y el tiempo) constituyó un impulso esencial en la producción de los primeros gráficos y películas por ordenador”¹⁹, los efectos especiales que cuentan con legiones de fanáticos. Y es que como bien comenta Darley es todo un proceso de construcción de universos simbólicos “La consecuencia de todo este proceso fue el desarrollo de una tenaz carrera en pos de un objetivo reformulado: el desarrollo de técnicas digitales para la producción de un supuesto ‘realismo’.”²⁰ Desde siempre los medios audiovisuales han tratado de ser un fiel reflejo de la “realidad” al seguir el rastro de ésta obsesión, podemos llegar a instancias tan lejanas como el Renacimiento en donde una correspondencia con la contrastación sensorial, que sin duda se convierte en un modo de certificación de lo que es “real” pues corresponde con lo que es percibido en el ámbito visual, se vuelve el quid. Mismo que ha prevalecido hasta estos albores siglo XXI.

Existe pues una paradoja pues a menudo se trata de denostar al videojuego por tratarse de un vehículo enteramente y tecnológico, incapaz de lograr ser expresivo, dotado de una “perversa” premeditación; pero reflexionando, no ha sido este el devenir de todos los soportes de los ejercicios expresivos a lo largo de la historia, ser producto de la tecnología en boga, pues los pigmentos y superficies son previamente acondicionados para lograr tal o cual efecto o para hacer que la pintura se impregne en el lienzo o en un muro. Sólo por mencionar a la pintura. Es decir se puso a la tecnología al servicio de la expresión artística. O que decir de la crítica hecha por Thamus, en el Fedro de Platón, a la escritura.

¹⁸ <http://www.trutv.com/index.html>

¹⁹ *Ibidem*, Andrew Darley, Página. 34

²⁰ *Ibid*, Página. 37

Pero no todo está perdido pues además de la mimetización de la realidad el videojuego apela a sus capacidades inmersivas para atrapar al jugador “... no consiste en el arte de revelar ‘cómo son las cosas’ ni en el arte de imitar los discursos del mundo real, sino en el arte de hacer que el lector se implique en los acontecimientos narrados.”²¹ Pero como más adelante veremos en la categoría mundos fantásticos la inmersión no depende enteramente del parecido con la realidad.

Conformación del nivel narratológico

Gran parte de éxito de un juego deviene de una parte fundamental, y es igual para todo producto audiovisual, la historia y los personajes; son elementos que generan una proximidad con el jugador, pues este conoce las motivaciones del personaje y le ayuda a cumplimentar las premisas propuestas para el desarrollo de la historia, ya que estos elementos trabajan de manera independiente al modo de representarlos “La estructura de una historia es relativamente independiente de las técnicas que la arropaban, ya se tratara de una novela, de una película o de una obra de teatro.”²². Pero abordemos de lleno a los elementos que dan cuerpo a nuestro material de trabajo, el videojuego y lo abordaremos desde el tamiz de la narratología. Tomando las categorías de análisis que para las historias existe.

Según Balaguer: “Los juegos de pantalla son generadores de procesos inmersivos, es decir, de un involucramiento tal con lo que sucede en la interface, que se genera esa extraña sensación de estar participando en un tiempo y un espacio diferentes, y enteramente por fuera de la cotidianeidad.” Esta interface a la que hace referencia está compuesta por historia, escenario, acciones y los personajes. Graudeault, nos recuerda la aportación de Genette “... Genette 1983 :12 denominó Narratología modal ... trata ante todo de las formas de expresión según el soporte con

²¹ *Ibidem*, Marie-Laure Ryan, Pág. 198

²² André Graudeault / Francois Jost, El relato cinematográfico ciencia y narratología, Paidós Comunicación 64 Cine, 1990, España, Página 13.

que se narra: formas de manifestación del narrador, materias de la expresión manifestada por uno u otro de los medios narrativos (imágenes, palabras, sonidos etc.), y entre otros, niveles de narración, temporalidad del relato y puntos de vista.”²³. Como podemos apreciar no existe ninguna disonancia con la propuesta de tomar tales o cuales elementos para la construcción de presente modelo de análisis.

Este indicador que como parte de nuestro modelo aglutina la base narratológica que como ya se explicó resulta de vital importancia pues estamos frente a un relato interactivo. Este indicador está compuesto por cuatro elementos que operan en conjunto para conformarlo y que a continuación se describen.

La historia.

La construcción de los universos simbólicos que servirán de base, el prefacio que sentará las premisas de las acciones a desarrollar, lo que dichos universos tienen como sustento, el que nosotros los espectadores aceptemos lo propuesto. Como vemos el tratamiento que como espectadores le damos es el de realidad, mismo que cuenta con su propio espacio-tiempo.

Dicho espacio-tiempo conforma un universo completo repleto de reglas particulares, “Una simulación típica consiste en un número de agentes a los que se les proporciona un entorno en el que vivir y ciertas reglas que seguir. La suma de estos elementos constituye un mundo narrativo completo, con personajes escenarios y principios de acción.”²⁴ Dicho mundo cuenta con elementos comunes a nosotros los lectores, pues de no cristalizarse no se lograría la inmersión lo que deviene indefectiblemente en la destrucción de ese mundo simbólico propuesto.

Dichos universos simbólicos necesitan alimentarse, por así llamarle, de las capacidades inmersivas del relato, de la diégesis, del planteamiento que se hace de una historia y de las resistencias que provoca en el lector el cual decide o no engancharse de la misma y la deja fluir, o como en el caso del videojuego interactuar

²³ *Ibid*, Página 20.

²⁴ *Op. Cit*, Marie-Laure Ryan, Página 88.

con las interfaces físicas y visuales “Los juegos de pantalla son generadores de procesos inmersivos, es decir, de un involucramiento tal con lo que sucede en la interface, que se genera esa extraña sensación de estar participando en un tiempo y un espacio diferentes, y enteramente por fuera de la cotidianeidad.”²⁵ Cabe hacer un paréntesis pues dentro de las capacidades inmesivas se cuenta una relación sinestésica, pues involucra el relacionar diversos estímulos sensoriales además del visual “... La experiencia visual se integra *sinestésicamente* con otras experiencias sensoriales.”²⁶, en particular las que comprenden a los de naturaleza háptica “Los entornos visores digitales han asentado el carácter *háptico* o Táctil de visión.”²⁷ Lo que llegaría a caracterizarse como un estímulo “sináptico” si se me permite la analogía pues él o los estímulos recibidos buscan desencadenar una reacción en el usuario mediante dichos estímulos, visuales, sonoros y táctiles. Esta sinápsis sería la interacción, el ejercicio estímulo respuesta bidireccional entre juego y usuario. La interacción.

Regresando a la historia, es pues que la historia se convertirá en el sustrato que permitirá nuestro involucramiento en el desarrollo co-laborativo, nosotros al mando de personajes dentro de un entramado que se construye *ex profeso*, un mundo independiente, con leyes y características comunes a las nuestras, y que además cuenta con las propias, a las cuales nos asimos para entrar en sus confines diegéticos.

Cabe aclarar que como ya explicó La estructura de una historia es completamente independiente del modo en que se no es presentada para nuestro consumo, ya sea que se trate de una novela, de una película, de una obra de teatro o de un videojuego, pues especialmente para este último, no importa el modo en que le consumimos sino que la consumemos.

²⁵ Roberto Balager, *La nueva matriz cultural, claves para entender como la tecnología moldea nuestras mentes*, Pearson educación, Buenos Aires Argentina, 2012, pág. 89.

²⁶ Gonzalo Abril, *Análisis crítico de los textos visuales, mirar lo que nos mira*, Editorial síntesis, España, 2008, 255 págs. Página 36.

²⁷ *Ibid*, Página 37.

El escenario.

Una vez planteado de que va nuestra historia, debemos atender al escenario como una segunda instancia, pues es en éste, en el escenario en donde se desarrollará nuestra historia “Donde ocurren las acciones ficcionales en los relatos, ya sea en los narrados o en los representados.”²⁸, es pues la materialización del “mundo” propuesto sobre el que se desarrolla la historia:

“Desde un punto de vista lógico, el narrador y el público narratorial de una historia que es contada como si fuera un hecho real están localizados en un mundo textual de referencia, pero esta (re)localización no los sitúa necesariamente en *el escenario y el tiempo* de la ventana narrativa, en el corazón de lo que algunos narratólogos han llamado el mundo de la historia.”²⁹

Esta construcción que permite nuestra co-creación de la historia escapa por completo de nuestra injerencia, pues está determinado enteramente por los creadores, pero nuestra participación, por así llamarle viene al transitar por dicho escenario, ya que al recorrerlo se va generando en ésta “materialización” antes mencionada.

El escenario es pues más que un referente, es una constatación de lo planteado en la historia, lo mismo nos servirá de apoyo de la misma, que como un obstáculo más a sortear. Según las características planteadas en un principio y después contrastadas con nuestras acciones el escenario, al igual que la historia, tiene características de hiperrealismo, realismo o las de un mundo fantástico, lo cual viene a traducirse en una imbricación y total correspondencia entre el todo sus partes.

Al igual que en la pintura o el cine existen elementos que pueden presentarse a nuestra mirada y otros que solo los tenemos como un referente, es decir nunca son explicitados, en otras palabras, nuestro campo visual puede ser alimentado de los referentes que constatan tal o cual aspecto del escenario y también simultáneamente se nos hace referencia a elementos que nunca aparecerán a cuadro pero que sin embargo están allí. A manera de apoyo, de referencia espacial, o para ser develados al

²⁸ Helena Beristain, *Diccionario de retórica y poética*, Ed. Porrúa, México 1995. Pág. 198

²⁹ *Op. Cit*, Marie-Laure Ryan, Página 163

final. Por medio de la acción³⁰ de nuestro personaje en la consecución de los objetivos trazados en la historia.

Las acciones.

Las acciones entonces comprenden lo efectuado por nuestro personaje y nuestros comandos, para que dichas acciones se ejecuten, en lo que podríamos calificar como una sinápsis,³¹ de cierto tipo, pues existe una suerte de acto reflejo requerido en esta comunicación establecida entre la interfaz visual, la sonora y el jugador que a su vez responde con movimientos de las manos y dedos, que se traducen en acciones por parte de los personajes. Que llega a trascender y como aclara Gombrich se trata de una noción creada: "El espacio, se afirmaba, es una idea no visual, una idea *táctil-cinestésica* (compuesta por recuerdos del tacto y de la actividad muscular) que nuestras experiencias pasadas nos han enseñado a asociar con el indicio de profundidad visual."³² Un adiestramiento que nos permite ahondar en historias fantásticas además de las de profundidad visual yo añadiría se establece una profundidad semántico-diegética de cada aspecto que se nos es presentado en pantalla.

Las acciones son producto de las necesidades propias de la historia, pero también se supeditan al carácter estético, es decir deben corresponder con la realidad, la física de los movimientos presentados en pantalla y que son lo que más se ha trabajado por parte de la industria en ese afán de imitar la realidad³³, y van desde el

³⁰ Martínez Matías la define como: Acción: (1) la totalidad de lo que se narra (en oposición al mundo de su *representación* narrativa). Comprende los elementos suceso, acontecer, e historia. En Matías Martínez, Michael Scheffel, *Hacia un modelo analítico-descriptivo de la narración ficcional*, editorial las cuarenta, Buenos Aires Argentina, 2011, 285 páginas. Página 269

³¹ La sinápsis o articulación interneuronal corresponde a las estructuras que permiten el paso del impulso nervioso desde una célula nerviosa a otra. Fuente: http://www.med.ufro.cl/Recursos/neuroanatomia/archivos/3_neurohistologia_archivos/Page420.htm consultado el 31 de marzo del 2014.

³² Gombrich, *et al*, *Arte, percepción y realidad*, Paidós Comunicación, España, 1972, pág. 73

³³ Mizoref, distingue tres fases históricas de los regímenes de la imagen: A) en el antiguo régimen, del siglo XVI al XIX, rigió una "lógica formal" de la imagen cuya expresión más importante, es la *perspectiva*, basada en el recurso a reglas de representación independientes del mundo exterior. Su modo visual básico es la pintura. B) En la Época Moderna, desde principios del XIX al final es del XX, prevaleció la lógica dialéctica, pasada en una aceptación de la realidad de lo que se ve y en el establecimiento de una

uso de motores gráficos, hasta la captura de movimiento, es por esto que, por ejemplo en un videojuego de tipo hiperrealista, que de un puñetazo pueda yo derrumbar un edificio, sin una explicación convincente a nivel de la historia, causará tal ruido que por ese simple aspecto perdería la categoría de hiperrealista nuestro videojuego.

Los personajes.

Esos seres ficticios que interpretan, con los que nos identificamos, capaces de portar ilusiones, pasiones y hasta aspiraciones, los personajes, que definidos por Martínez como: "Personaje: elemento ficticio del mundo narrado que por lo general es antropomórfico al que es posible al menos atribuirle estados mentales (pensamientos, sentimientos intenciones, deseos)."³⁴ Serán vicarialmente nuestra presencia entre los meandros de la historia en ese mundo bítico.

Ellos los *Dramatis personae*³⁵ portarán entonces también características según corresponda al planteamiento inicial, es decir pueden ser seres antropomórficos, o ser como imaginerías, casi ensoñaciones, y participaran de las historias, se desenvolverán en escenarios y ejecutarán acciones del tipo hiperrealista, realista o serán habitantes de mundos fantásticos según los requerimientos y exigencias diegéticas. Dichos elementos son parte de lo que Ryan califica como Constituyentes básicos de la gramática narrativa "... constituyentes básicos de la gramática narrativa: escenario, personaje y argumento."³⁶ Y como podemos apreciar al seguir esta línea de pensamiento, son la quintaesencia del entramado que constituye y da sentido al videojuego, pues más allá de las capacidades tecnológicas y de la potencialidad imitativa, y no sólo a manera de potencial sino plenamente una mimetización de la realidad, dicha mimetización sería un yermo, frío y estéril, pues la historia es la vida

relación activa entre el observador y el momento espacio temporal, pasado y presente representado. Con la fotografía, su modo visual emblemático, se ofreció también un mapa visual del mundo más democrático que los anteriores. C) En los últimos años (los correspondientes a la era cultural que otros autores denominan "posmodernidad") deje una lógica "paradójico virtual", en la que la realidad queda excluida de la imagen, que puede ser manipulada en cuanto sus efectos representativos. El modo visual dominante es la realidad virtual.

³⁴ *Ibidem*, Martínez Matías, Michael Scheffel, Página 275

³⁵ Como los define Helena Beristain en: *Ibidem*, Página 28.

³⁶ *Op. Cit*, Marie-Laure Ryan, Página 150

que activa a dicho mundo, el escenario es el palimpsesto que es usado y reusado, y por último y nuestro personaje bajo nuestro comando es un catalizador, lo que da sentido y dota de vida a este mundo. Y a pesar de algunos jibarismos intelectuales, que niegan la existencia de éstas esferas independientes, pero no inconexas, artificiales sí, pero dotadas de existencia, se trata de mundos, pues poseen un ecosistema, cobran vida y se extinguen al agotarse la historia. Y los personajes son los habitantes de dichos mundos, esperando ser “poseídos” para desarrollar su historia.

Conformación del nivel audiovisual

Tras la barahúnda creada en los albores del cine en dónde a pesar de tener nociones de lectura de las imágenes, aunque fijas, nos contaban acontecimientos y orientaban nuestra mirada, al “guiar nuestro ojo”³⁷. Disolvimos como sociedad dicha confusión por medio de la creación y apropiación del lenguaje audiovisual, dimos sentido a tales balbuceos hasta dotarlos de sentido, y como explica Habermas: “el modelo normativo de acción concibe el lenguaje como un medio que transmite valores culturales y que es portador de un consenso que simplemente queda ratificado con cada nuevo acto de entendimiento.”³⁸ Es pues que establece normas para entenderlo y de consumirlo, que a su vez puede mutar y en esa mutación perpetuarse, pues nada de lo creado queda fuera, todo a manera de vector sólo corre en una dirección, como ejemplo el “*bullet time*” nacido en la película “La Matrix” de los hermanos Wachowski, que se ha convertido en un hito en el cine, “El lenguaje es asimilado a formas estilísticas y estéticas de expresión.”³⁹ Pues dicha aportación es un nuevo elemento expresivo que ha incidido en otros medios, y lo más remarcable de este recurso es que pues el punto de vista quedó liberado de su anclaje referencial a nuestra perspectiva, en la llamada cámara ojo:

³⁷ El acto de mirar una imagen estática es un proceso temporal, lo que siempre ha resultado evidente para los estudiosos de la composición, que hablan “de guiar el ojo” según cierta secuencia obligatoria dentro de la composición del cuadro. Gombrich, *et al*, *Arte, percepción y realidad*, Paidós Comunicación, España, pág. 90

³⁸ Habermas, J. (1988) *Teoría de la acción comunicativa*. T. I y II. Taurus. Pág. 137

³⁹ *Ibid.*

“Lo que no quiere decir que sea necesariamente arbitrario: puede obedecer a ciertas limitaciones y leyes específicas. Por ejemplo, la cámara nunca se colocará en un lugar en el que no podría encontrarse el ojo humano de un personaje normal (en el techo, en un armario, etc.); o bien no filma sino según ciertos ejes privilegiados que excluyen los demás (en Después del ensayo, de Bergman, que sucede en un escenario teatral, exclusión del cuarto lado que es el de la sala, de las filas de butacas). La noción de punto de vista, en este primer sentido espacial, descansa en la posibilidad de deducir con mayor o menor precisión el lugar de un «ojo» a partir de la composición de la imagen y de su perspectiva.”⁴⁰

Este punto de vista que se apropió el cine le es ahora tan natural que como indica Saboriti encumbra nuestra apreciación a grado tal que fragmentamos nuestra percepción “Parece innegable que, debido a las características más esenciales de su materialidad*⁴¹, los mensajes audiovisuales, y especialmente el cine y la televisión, al enunciar los fragmentos más prominentes de nuestro entorno, inciden en cualquier forma de percepción visual y diseñan la estructura de nuestro conocimiento...”⁴²; dicha fragmentación corresponde con encuadres y elipsis, elementos del lenguaje audiovisual de los cuales nos hemos alfabetizado, y hemos evolucionado a la par de este, a grado tal que al observar audiovisuales de épocas anteriores nos resultan aburridos y hasta ininteligibles.

Es pues que dentro de las consideraciones expresivas que debemos atender, son de tanto en tanto ampliadas, pues cada vez resulta más evidente la inclinación hacia una hiperrealidad, pues en este afán de imitarla fielmente, los planos visuales y sonoros se ven robustecidos con lo que Graudeault denomina: “Materias de la expresión audiovisual”⁴³, y que en el caso del videojuego se incorporan estímulos de carácter háptico.

Por lo tanto este indicador compuesto por esta diada inextricable, audio-video, recordemos que artificiales parecían las proyecciones de los Lumière; o la sensación de vacuidad de la radio (pues se siente la ausencia de la imagen de lo relatado), nos ofrece otro de los aspectos a destacar dentro de la materia expresiva que en conjunción con nuestras imágenes conforman una atmósfera plena, es decir

⁴⁰ Michel Chion, *La audiovisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, PAIDOS Comunicación, Barcelona, España, 1993. Página. 76

⁴¹ * Coexistencia de imagen y sonidos potenciados por sus propias relaciones...

⁴² José Saboriti, *La imagen publicitaria en televisión*, ed. Cátedra, 1ª. Ed. 1988, 187 págs. Página 13.

⁴³ Las cinco materias de la expresión (imágenes, ruidos diálogos, textos escritos, música)... *Ibidem*, André Graudeault / Francois Jost, Página 38.

componen la ventana de entrada al mundo sensible creado en nuestro relato interactivo.

La atmósfera visual.

El videojuego y el cine comparten un universo común ambos pertenecen al ámbito audiovisual, ambos abrevan y se nutren de las capacidades comunicativas de la imagen y el sonido para estructurar un mensaje que sea inteligible y universal. Si bien *ut supra* referí una relación muy estrecha con la pintura, debe quedar muy claro que se trata de la manera en cómo se construyen los entornos, el lenguaje audiovisual, es el encargado de vehicular con sus particularidades el mensaje construido en nuestro escenario. Este lenguaje audiovisual es un equivalente a la interacción de nuestra mirada con el mundo es decir orienta y discrimina para destacar los elementos de interés, lo que en la pintura se lograba con perspectiva, iluminación o la posición de nuestros personajes.

Es entonces que al hablar de una atmósfera visual se trata de una composición que bajo el tamiz de la premisa propuesta por la historia, misma que construye universos simbólicos y puebla estos mundos con personajes que siguen reglas y patrones determinados por dicha historia:

“... la ficción crea un mundo completo, aunque parecerse al nuestro. La realidad afílmica, es decir, la realidad “que existe en el mundo cotidiano, independientemente de toda relación con el arte la filmación” (Soriau 1953:7) es mas o menos verificable (según los conocimientos que el espectador posea sobre el universo espacio temporal en el que vive), mientras que el mundo de la ficción es un mundo parcialmente mental, que posee sus propias leyes.”⁴⁴

Al incorporar a la ficción como matriz de nuestras creaciones establece ciertos patrones estéticos. Dichos patrones como ya hablamos se determinarán según los criterios propuestos de realismo hiperrealismo o mundos fantásticos, no se pretende con esta aclaración crear una exclusión, ya que en el videojuego lo mismo se recrean ciudades que se desata la imaginación y se construyen universos de ficción, y como podremos darnos cuenta en las reflexiones finales, nuestras categorías sirven para

⁴⁴ *Ibid*, Página. 42

identificar generalidades, pero no son monolíticas sino más bien líquidas, en consonancia con el postulado bahumaniano, que resulta palmario en cuanto a la luz que arroja sobre las particularidades del videojuego.

Podemos barruntar entonces que nuestro bagaje cultural nos permite decodificar, al videojuego o como propone Abril, identificarnos, identificar nuestro ojo con el lente de la cámara: “La mirada cinematográfica recorta y une momentos cualesquiera, mediante procedimientos exploración del objeto (variando planos, ángulos, iluminación y los demás parámetros ópticos) que inauguran una nueva forma de conocimiento visual.”⁴⁵ Aún y cuando la cámara es la que menos ha participado como vehículo de entrada para la construcción de los entornos digitales en los que nos desenvolvemos dentro del videojuego, pero la esencia es ese aprendizaje es que nos ha capacitado para consumir al videojuego.

Sin importar de que se trate de un producto enteramente interactivo el creador puede jugar con los campos visuales volviéndolos activos o pasivos, suscitando una ansiedad por proseguir en el desarrollo de la historia o jugando como un elemento más de la acción, que no interrumpa nuestro actuar por no contar con la imagen dentro de nuestro campo visual.

La atmósfera sonora.

Es interesante cavilar un poco sobre esta naturalidad con la que consumimos este discurso audiovisual revestido de una carácter de realidad, o realista, pues a casi nadie molesta la musicalización de una película, ya nos es tan natural que no oponemos resistencia al hecho de que en una secuencia la música domine la atmósfera sonora, como si nuestra vida cotidiana estuviera musicalizada.

“La función más extendida del sonido en el cine es la que consiste en unificar el flujo de las imágenes, en enlazarlas por una parte, en el nivel del tiempo, desbordando los cortes visuales (efecto de encabalgamiento u overlapping) - Por otra parte, en el nivel del espacio, haciendo oír ambientes globales, cantos de pájaros o ruidos de tráfico, que crean un marco general en el que parece contenerse la imagen, un algo oído que baña la

⁴⁵ *Ibidem*, Gonzalo Abril, Página. 135

visto, como en un fluido homogeneizador; - en tercer lugar, finalmente, por la presencia eventual de una música orquestal que, al escapar a la noción de tiempo y espacio reales, desliza las imágenes en un mismo flujo.”⁴⁶

Con esta idea como telón de fondo revisemos al elemento sonoro del lenguaje audiovisual. La atmósfera sonora resulta relevante en la construcción de nuestros relatos audiovisuales “El sonido participa en la construcción de un relato unitario.”⁴⁷ Pues además de ser un refuerzo de nuestro discurso, también participa de la construcción de nuestro escenario, revistiéndolo de hiperrealidad por cuanto se pueden diferenciar el sonido en los diferentes canales de salida “Los efectos de acústica espacial (sentimiento de una distancia entre fuente y micro, y presencia de una reverberación característica que denuncia el sonido como producido en un espacio concreto) contribuyen también a materializar el sonido.”⁴⁸ Dicha materialización puede o no estar en nuestro encuadre es decir tener una constatación visual, es decir una escucha del tipo acusmática⁴⁹ “(... se dice que la escucha es acusmática cuando escuchamos una voz sin ver la fuente de la que procede)”⁵⁰, completando este fenómeno de música y sonidos acusmáticos es la música por ejemplo la música que Chion llama *on the air*, “on the air: Llamaremos sonidos en las ondas (on the air) a los sonidos presentes en una escena, pero supuestamente retransmitidos eléctricamente, por radio, teléfono, amplificación, etc. y que escapan, pues, a las leyes mecánicas llamadas «naturales» de propagación del sonido.”⁵¹ que de manera palmaria se nos muestra en la saga Gran theft auto, en la que se pueden “sintonizar” diferentes tipos de estaciones o “apagar la radio” conformando de manera integral un sonido ambiente, del que por lo menos de manera parcial tenemos el control.

Perfectamente correspondiente con lo propuesto en la historia, el sonido se encuentra constreñido, es decir las libertades expresivas de los sonido se anclan a las premisas diegéticas, es decir si en mi decorado existe un ave esta no puede rugir como

⁴⁶ *Ibidem*, Michel Chion, Página. 44

⁴⁷ *Op. Cit.* André Graudeault / francois Jost, Página 38.

⁴⁸ *Op. Cit.* Michel Chion, Página 95.

⁴⁹ Acusmática (una antigua palabra de origen griego recuperada por Jerónimo Peignot y teorizada por Pierre Schaeffer) significa «que se oye sin ver la causa originaria del sonido», o «que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas». La radio, el disco o el teléfono, que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son por definición medios acusmáticos. *Ibid*, Página. 62

⁵⁰ *Op. Cit.* André Graudeault / francois Jost, Página. 82

⁵¹ *Op. Cit.* Michel Chion, Página. 65

un león, a menos de que el tratamiento de la historia sea del tipo fantástico. Lo que Chion con un neologismo llama “Síncresis”⁵². En el videojuego estas particularidades expresivas nos colocan en un papel de “oyente”⁵³, que al extrapolarse nos explica la dinámica suscitada en la relación creador-juego-jugador, para dar vida y ejecutar acciones en este mundo digital y convertirse entonces en actante.

“Se debe tener en cuenta que, un videojuego, otros estratos compositivos como la composición visual, la puesta en escena, la realización audiovisual o la banda sonora contribuyen, junto al diseño lúdico, a dotar de valor semántico a estos ‘protagonistas,’ fundamentales de la macroestructura lúdica...”

Ambas atmósferas se complementan una y otra se apoyan y dan sentido al relato que se gesta con nuestras acciones “En estos dos casos, imagen y sonido se refuerzan mutuamente por una identidad de textura y de forma.”⁵⁴

Algo que podemos aventurar a señalar, a manera de cierre es el rebase de algunos postulados que para el cine siguen siendo válidos pero que para el videojuego se ha liberado, como anteriormente se dijo de ese “anclaje” es decir de la vinculación antonomástica correspondencia del ojo-cámara:

Lo que no quiere decir que sea necesariamente arbitrario: puede obedecer a ciertas limitaciones y leyes específicas. Por ejemplo, la cámara nunca se colocará en un lugar en el que no podría encontrarse el ojo humano de un personaje normal (en el techo, en un armario, etc.); o bien no filma sino según ciertos ejes privilegiados que excluyen los demás (en Después del ensayo, de Bergman, que sucede en un escenario teatral, exclusión del cuarto lado que es el de la sala, de las filas de butacas). La noción de punto de vista, en este primer sentido espacial, descansa en la posibilidad de deducir con mayor o menor precisión el lugar de un «ojo» a partir de la composición de la imagen y de su perspectiva.”⁵⁵

Pues como se verá en el análisis la perspectiva se libera, deja de estar uncida a imitar nuestra corporeidad y logra una plena ubicuidad. Como podemos apreciar

⁵² La síncresis (palabra que forjamos combinando «sincronismo» y «síntesis») es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional. *Ibid*, Página. 56

⁵³ “Desde la perspectiva del oyente al que la emisión se dirige podemos distinguir tres planos de reacción a un acto de habla (correctamente percibido); primero, el oyente *entiende* la emisión, esto es, capta el significado de lo dicho; segundo, el oyente *toma postura con un 'sí' o con un 'no'* ante la pretensión vinculada al acto de habla entraña, o la rechaza, y tercer, ateniéndose al acuerdo alcanzado, el oyente orienta su *acción conforme a las obligaciones de acción establecidas.*” *Op. Cit.* Habermas, J., Página 380

⁵⁴ *Op. Cit.* Michel Chion, Página 160.

⁵⁵ *Ibid*, Página. 76

ambos componentes, visuales y sonoros, en una profunda imbricación establecen este lenguaje hegemónico, del que estamos participando incesantemente en su construcción y su mutación al consumir los productos audiovisuales, en este caso en particular el videojuego. "... los juegos de ordenador, especialmente en sus desarrollos más recientes, *han* seguido impulsando e intensificando un atributo estético fundamental del cine narrativo clásico, a saber, la representación realista, es decir, ilusoria del espacio."⁵⁶, y dicha evolución es a grado tal que el videojuego ha generado su propio lenguaje y su propia estética a través de sus propios canales de consumo.

Es pues el lenguaje audiovisual provee un atisbo de universalidad pues el videojuego de la mano de esta capacidad cuasi universal de hacerse entender por parte del consumidor no importando que sea creado en Japón, que en Suecia o que presente universos simbólicos de distintas culturas o sea completamente un producto de la imaginación, la esencia se extrapola y mediante la guía de la mirada fluyen las acciones que sirven para desarrollar la historia.

Conformación del nivel video lúdico

El videojuego, esa manida de la imaginería, origen y fin de mundos finitos, mundos que poblamos vicarialmente, en tanto que nuestra corporeidad no es bienvenida, estamos y somos, miméticamente o de manera figurada, en una extensión de nuestra aspiración o nuestra ensoñación, fuertes guerreros, atletas imbatibles, es decir por un instante prestamos vida a personajes increíbles. Esto es el videojuego.

Este mundo desdeñado por juicios a mataballo, cargados de maniqueísmo, que cada vez aspira más a imitar nuestra realidad, mismo que Doelker tipifica en tres distintos niveles de referencia:

La ficción es una realidad de nueva constitución que se basta a sí misma, y que se refiere a sí misma y no a una situación real que nosotros pensamos cuando, en nuestro lenguaje

⁵⁶ *Op. Cit.* Andrew Darley, Página 248.

cotidiano nos referimos a ella. A pesar de su autonomía y de obedecer a leyes propias, no está libre de referencias a la realidad, cosa que hemos denominado “conexión con la realidad”. El emparentamiento con la realidad es más o menos estrecho; el código de la representación es más o menos comparable con los esquemas de percepción de la realidad.

1. Ajuste. El acontecimiento representado se desarrolla tal como hubiera podido desarrollarse o se desarrolló en la realidad real.

2. Tipificación. En vista de la complejidad de la realidad, una de las preocupaciones de todo clasicismo es la de lograr la representación de la realidad desprovista de cualquier tipo de elementos secundarios no esenciales y formular un mensaje de validez general de forma exagerada.

3. Alineación. A diferencia del principio de ajuste a la realidad, que busca un encajamiento sin solución de continuidad a la realidad familiar, el principio de alineación busca lograr un distanciamiento de la realidad conocida.

Es esta “conexión con la realidad” la que a manera de gradiente intenta tipificar el presente trabajo.

Como parte última de esta serie de indicadores de nuestro modelo de análisis tenemos componentes, que se convierten en el agregado natural, un elemento inherente al videojuego

La interactividad.

Uno de los grandes aportes del videojuego y que lo distingue de otro tipo de productos audiovisuales es la interactividad, quintaesencia del videojuego, pues es dicha capacidad de estímulo-respuesta en tiempo real es el vehículo de la inmersión, pues al no mediar nada entre el estímulo y nuestra reacción en la pantalla obliga a que nos involucremos de lleno en la historia y la cumplimentemos.

Lo que Mäyrä llama el *core* y que Pérez llama mecánica de juego “Una mecánica de juego de las facetas de "actualización" De acción/acciones (mediante el uso de controles de interfaz, etc.) Y de "realización" de la/s misma/s (producción de

efectos sobre el estado del juego).⁵⁷ Simple y llana interacción. Es decir a lo que apela el videojuego es a estimular nuestros sentidos. Y así motivarnos a la acción.

Para Pérez LaTorre, el lenguaje del videojuego tiene su fuente en la estructura de las reglas del juego “El lenguaje del diseño de reglas de juego y de estructuras dinámicas de interactividad lúdica.”⁵⁸, pero nosotros sostenemos que resulta parcial dicha afirmación, pues el lenguaje del videojuego también participa de la ubicuidad del punto de vista y de las adecuaciones hechas a partir del lenguaje audiovisual, en las que la interactividad queda supeditada a la programación y más concretamente al tratamiento de la obra, es decir nuestros movimientos están establecidos por el creador del personaje que lo entrega al programador para su desarrollo; y no al revés.

El lenguaje del videojuego se vale de las capacidades inmersivas de los relatos para comunicar las intenciones del creador y establecer un vínculo con nosotros, dichas intenciones se valen de cómo anteriormente se dijo de manera sinestésica, incluyendo las capacidades hápticas en busca de una sinápsis llamada y entendida como interactividad. Dicha sinestesia es además un estímulo de la percepción, pues no sólo se crea en la pantalla un determinado efecto óptico sino que logra trascender hasta convertirse en una simulación de la realidad que logra transmitir la sensación de velocidad, vértigo, o embriaguez, sólo por mencionar unos ejemplos:

“In the end, no matter how interesting, enjoyable, comfortable, or well accepted they are, these approaches (repurposing) borrow from existing paradigms. They weren’t conceived with digital media in mind, and as result they don’t exploit the special qualities that are unique to digital worlds. Yet it’s those unique qualities that will ultimately define entirely new languages of expression. And it’s those languages that will tap the potential of digital media as new (original italics) vehicles of expression. Repurposing is a transitional step that allows us to get a secure footing on unfamiliar terrain. But it isn’t where we’ll find the entirely new dimensions of digital worlds. We need transcend the old to discover completely new worlds of expression. Like a road sign, repurposing is a marker indicating that profound change is a round the bend.”^{59*}

⁵⁷ *Ibidem*, Oliver Pérez LaTorre, Página 28.

⁵⁸ *Ibid*, Página. 28.

⁵⁹ *Op. Cit.*, David Bolter J., Grusin Richard, Página. 49

* Al final, no importa cuán interesante, agradable, cómodo, o bien aceptados sean estos enfoques (reutilizados) que toman prestado los paradigmas existentes como si no tuvieran a los medios digitales en la mente, y como resultado, no explotan las cualidades especiales que le son únicos al mundo digital. Sin embargo, son esas cualidades únicas que finalmente definen completamente a los nuevos lenguajes de expresión. Y son esas lenguas las que aprovechan el potencial de los medios digitales como nuevos vehículos de expresión. La Reutilización es un paso de transición que nos permite obtener una posición

Debemos destacar que dicho lenguaje se vale de nuestros sentidos para lograr establecer una interacción con nosotros pues además las interfaces físicas de las consolas responden a nuestros movimientos de las manos, o nos detectan por medios ópticos.

La Física.

Gran parte de la exaltación de las sensaciones logradas por el videojuego es resultado de la percepción que se tiene de la sensación de realidad, es decir movimientos acciones y reacciones corresponden a cómo se comporta dicho objeto o sujeto en la realidad, es decir al maniobrar un vehículo pequeño dará la sensación de velocidad e inestabilidad que se siente al viajar en un vehículo de similares características en nuestro mundo físico. Caso opuesto al estar frente a un carguero, que se siente pesado y difícil de maniobrar.

Esa diferenciación de las sensaciones, para ésta investigación resultan una parte relevante pues al tipificar las diferentes categorías propuestas para explicar al videojuego, por cuanto corresponde a sus recursos lógico-expresivos, pues si proponemos que un videojuego de corte hiperrealista, y una de las acciones es saltar y nuestro personaje de un salto sobrepasa un edificio en nada corresponde con nuestra realidad. Lo que rompe esta lógica-expresiva, pues nuestra premisa está supeditada a nuestra realidad y en ésta nadie puede hacer tal cosa.

Se deberá entonces cumplir con cada una de las fuerzas ejercidas sobre nuestro objeto, para la aceleración por ejemplo “... the magnitude of the acceleration of the object is proportional to the magnitude of the force and inversely proportional to the mass of the object.”, la ley de la física se cumple a manera de percepción en nuestra pantalla, además deberá respetar la dirección del movimiento es decir la aceleración

tangencial “The *tangential acceleration*, the acceleration in the direction of motion.”⁶⁰, es pues que conceptos como los mencionados, es decir la posición, velocidad y aceleración, nos servirán para describir y diseñar el movimiento de un objeto, y que se pueden resumir en las famosas “Leyes de Newton”⁶¹ *grosso modo* intentar pasar a palabras estas sensaciones parece un ejercicio ekfrático.

A manera de cierre es necesario aclarar que el lenguaje del videojuego está en plena gestación, abreva de nuestro bagaje cultural y además se nutre de su propia particularidad técnica, pues al ser liberado del atavismo del ojo-cámara propio del cine, transita en vía libre en la conformación de su propio lenguaje y de sus propios artilugios pues nos comunicamos con esos entornos con nuestras manos ojos y oídos que estimulados generan una respuesta. A manera de palimpsesto “...Y de que es teóricamente posible leer en él algunas huellas o índices de escrituras, prácticas textuales, autoridades discursivas y universos de significación históricamente anteriores.”⁶².

Es entonces importante resaltar que cuando recorremos entornos de la mano de nuestros personajes con características definidas muchas veces por nuestra propia mano por historias y escenarios de la más variada índole con características propias de la imaginación o con referentes enteramente reconocidos en espacio y tiempo. Estamos frente a un fenómeno que crece junto con nosotros, nos refleja, somos en él, por muy fea que sea la cara que vemos en nuestras pantallas, es la nuestra. Es pues una realidad paralela, inmersiva, abrazante que además cobija nuestra fantasía, esa necesidad inherente al ser humano *latu sensu*, de maravillarse con sus historias, y que según los agoreros parece a veces deja de ser autárquico, pero no es así.

En este punto resulta pertinente incluir la base del modelo de análisis que se construyó *ex profeso*, para un tipo de videojuegos que forman parte importante del mundo

⁶⁰ David Eberly, *game physics*, Morgan Kaufmann, 2010, 900 Págs., Página. 17

⁶¹ First law. In the absence of external forces, an object at rest will remain at rest. If the object is in motion and no external forces act on it, the object remains in motion with constant velocity.

Second law. For an object of constant mass over time, its acceleration a is proportional to the force...

Third law. If force is exerted on one object, there is a force of equal magnitude but opposite direction on some other body that interacts with it.

⁶² *Ibidem*, Abril Gonzalo, Página 103.

del videojuego, Los mundos fantásticos, que al no tener un referente pictórico, no les podemos inscribir una categoría como a los anteriores modelos, pero que por su preponderancia es obligado categorizarlos y hacer parte del presente modelo de análisis de los elementos expresivos que existen en el videojuego.

EL VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS

No se puede establecer una filiación con una corriente pictórica, lo más cercano serían las ilustraciones decimonónicas de la mitología nórdica y de literatura, que por tener una muy constreñida temática y una marcada estética no se valoró pertinente atraer dicha corriente como un referente que sirviera de apelativo, pues los mundos fantásticos son más que hadas, gnomos o elfos, plantean un universo tan variado que resulta inefable describirlos, ya no se diga categorizarles.



(JOHN BAUER)



(EDMUND DULAC)

Si bien en el cine existen referencias a este tipo de mundos en diversas cintas dicha referencia no se tomó en cuenta para nuestra tipificación, pues existen inconsistencias en la categorización, pues lo mismo se les confunde y denomina efectos especiales que animación o animación digital, y no cine fantástico, lo cual diluye cualquier esfuerzo al verse envuelto en tan dispares criterios, y entrar en esa discusión sería algo estéril.

Conformación del nivel estético

Como ya expuso arriba, los videojuegos de este tipo son materia de expresión de mundos sin parangón, poseedores de una libertad estética inefable. Una probable aunque no convincente, explicación de esta morfología tan exuberante en imagerías es explicada por Gombrich, como una dependencia cuasi ontológica entre forma y función, lo que en nuestro universo “para bien o para mal, la programación de televisión como las muñecas o animales de peluche de los niños están, sin duda, adaptados para satisfacer la función que se espera que cumplan”⁶³. La función que van a cumplir dentro de nuestros universos bíticos serán la de poblarlos, evocando a reminiscencias, para ser asidos por nuestra inteligencia, pero en ámbitos que rebasan dicha inteligibilidad, por eso aterrizan en la fantasía.

Buscando por los meandros de nuestra experiencia buscará en dicho reconocimiento la empatía necesaria para lograr una inmersión que permita ejecutar las acciones propuestas para terminar nuestro juego, y en un mismo nivel, pero en sentido opuesto busca lograr ese involucramiento el generar una aversión hacia nuestro antagonista y motivarnos a luchar contra él.

Dentro de ésta categoría vamos encontrar a juegos que mezclan la realidad conocida, con mundos imaginarios. En donde las reglas de la física son llevadas al límite según los requerimientos de la historia planteada. En la que la brecha



⁶³ Op. Cit E.H. Gombrich, pagina 7.

con nuestra realidad es un poco más laxa y nos permite ciertas excentricidades, dicho intersticio no es un abismo insalvable pues como ya se dijo antes de romperse del todo la relación con nuestra realidad se vuelve ininteligible.

Los creadores-desarrolladores de este tipo de historias tienen frente de sí un reto, pues deben crear mundos completos que nos refieran, pero sólo eso una referencia, ya que deben evitar el convertirse en una parodia, pues ésta, la parodia exige del lector un conocimiento *stricto sensu* minucioso de



los detalles de la historia, ya que es a menudo convocado en las reminiscencias, es decir en los detalles aludidos y resueltos de una manera ingeniosa, pero con un referente muy claro de los pormenores de la historia parodiada, como es el caso de la saga “Lego”. Que está plagada de “gags” que hacen referencia a la historia original.

La falta de una referencia sólida y continua fuera de este ámbito, el del videojuego, es la base de la conformación de la categoría, si bien en el cine podemos hablar de la exposición a mundos tan irreales como estos, aquellos pertenecen a mundos cerrados pues, no permiten la interacción, pertenecen al mundo de la animación o son producto de efectos especiales, aquí hablamos de esos recursos supeditados a la interacción, la que incluye elementos sensibles, tanto hápticos como sinápticos. Lo que implica más de un nivel de lectura, pues al implicar a más de un par de sentidos, nos convoca a una inmersión *sui generis*, pues no pretenden ser una mimesis de nuestra realidad, plantean una realidad paralela, una realidad habitable, inhóspita y desafiante, una realidad que nos convoca a conquistarle. Mientras que el cine, la fotografía y la pintura son meros muestrarios, ventanas a mundos sin vida, hostiles, que se nos muestran pero no estamos invitados a ellos.

Este nuestro nivel estético, del videojuego y en particular este de los mundos fantásticos, se convertirá pues en un elemento muy importante al momento de plasmar la idea en nuestras pantallas pues la imaginación encuentra un lugar de materialización, fuera de nuestros espacios oníricos personales, tan impenetrables e inefables. Los cuales son imposibles de compartir, pues existe en ese eterno ejercicio

de ekfrasis, un fallo, que deja escapar tantos detalles, por muy esmerada que sea nuestra descripción.

Esta capacidad del videojuego, y en particular de los mundos fantásticos de hacernos parte de ellos. Ya que permite la convivencia, de personajes de la más variada contextura con nosotros, un nosotros que participa vicarialmente, pero también de manera activa, somos por momentos protagonistas de otra vida, trascendemos nuestra propia realidad a voluntad, pero a la vez estamos ceñidos por caprichos, atados a eventos que indefectiblemente se tienen que cumplir, para que continuemos encarnando esa vida.

Conformación del nivel narratológico

La Historia en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.

Las historias son indescriptibles, un ejercicio superior a la ekfrasis, pues al tratar de traducir una pintura a palabras, podemos describir los detalles y tratar de desentrañar la simbología de determinada época con referentes conocidos, pero en el caso del videojuego del tipo Mundos Fantásticos debemos hacer referencia a nuestro universo para explicar el otro. Otros mundos plagados de excentricidades, heterodoxia en pleno, pero con anclajes a nuestra constitución como personas dentro de una sociedad. Dentro de algo conocido es como un episodio esquizoide, en el mejor de los sentidos pues coexisten, o mas bien existe una Ortodoxia-heterodóxica, si se nos permite el oxímoron.

Sentimientos y motivaciones de la más variada índole son invocados en este tipo de historias y son precisamente estas motivaciones el ancla con nuestra realidad, por ejemplo Mario y sus aventuras contra seres inenarrables que tiene por objetivo rescatar a la princesa Peach. Mientras recorre el reino champiñón entrando en tuberías que lo pueden llevar a diferentes comarcas de las más variada constitución y temática.

El escenario en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.

Los escenarios producto de esa inefabilidad suelen ser muy ricos en detalles, pero también muy predecibles pues al tratarse de elementos sin parangón en nuestra realidad deben contener una “jugabilidad”, es decir deben estimular una rápida interacción dentro de dichos escenarios. Y no perdernos en la abigarrada decoración.



Los escenarios plantean un mundo vasto en lejanía aunque por lo regular tenemos un espacio más o menos restringido para interactuar con él. Perdernos en sus meandros y recorrer cada recoveco redundaría en un pasaje esquizoide en donde nuestra razón se perdería en tratar de dar sentido a una fantasía, tratar de hacerla propia, por eso tener asideros de realidad resulta en un ejercicio de sentido, incluso si no hubiere premisas a cumplir, para el desarrollo de nuestra historia. En tales escenarios las referencias espaciales de izquierda, derecha, arriba y abajo suelen respetarse, pues quebrantarlas resultaría en la adición de dificultad. Y redundaría en una ininteligibilidad que motivaría desistir en nuestros empeños por avanzar en el juego. Sólo quedaría la contemplación.

Dentro de estos lugares comunes podemos encontrar edificios y vehículos, se trata pues de un reflejo de lo se pretende representar, un mundo lejano o el futuro, pero con la funcionalidad que es de todos conocida. De esta inteligibilidad otorgada por el reconocimiento de aspectos familiares con depende nuestro estadio dentro de nuestra historia.

Las acciones en el videojuego del Mundos Fantásticos.

Nuestros personajes partirán de la base de una ubicación espacial es decir nuestras acciones podrían ubicarse en un plano cartesiano y entenderíamos por medio de ejes la ubicación y las acciones de nuestro personaje, por lo menos las básicas, es decir arriba, abajo, al frente y atrás. Página | 44

Otras acciones complementarias corresponden a un nivel diegético, es decir obedecen a la premisa de una historia como puede ser empuñar una espada, tripular un vehículo, etc. De igual manera la interacción con los escenarios por parte de nuestros personajes tiene una fuerte carga referencial a nuestra realidad.

Pues como se explicó en el punto anterior debemos concretar metas, esto se logra con acciones orientadas, pues acciones sin ninguna premisa se convierten en un bucle tautológico.

Como característica intrínseca nuestras acciones más simples se revisten de una espectacularidad visual y sonora que refuerzan la condición de fantástico de nuestros personajes y la interacción en estos sus mundos.

En consonancia con nuestra realidad nuestras acciones respetan en cierto modo las leyes de la física del movimiento que conocemos, avanzar, retroceder, inercia, gravedad, etc.

Los personajes en el videojuego del Mundos Fantásticos.

Nuestros personajes los habitantes de estos mundos, quienes nos prestan su piel y corporeidad virtual, tendrán un aspecto peculiar, pues siempre se busca crear universos que en nada nos remita a algún otro mundo creado en el universo del videojuego. Por lo tanto se echará mano de recursos ilimitados a fin de crear personajes únicos e inconfundibles. Y más aún cuando franquicias compiten dentro de un mismo nicho de mercado, por ejemplo Mario y Sonic, ambos juegos de plataformas, el primero un fontanero que rescatará a Peach, la princesa; mientras que Sonic es un Puercoespín supersónico que busca unas piedras preciosas.



Como podemos apreciar con este par de ejemplos los personajes pueden poseer la más variada constitución física, pero es de resaltar que tendrán referentes como cara, ojos manos y pies, para dotarnos de signos que nos indiquen nuestra posición espacial y podamos decidir nuestras acciones.



Lo que nos permite una distinción una unicidad respecto de la ingente cantidad de personajes creados en el mundo del videojuego, además de una diferenciación dentro del propio universo diegético en el que conviven.

Conformación del nivel audiovisual

Este nivel de expresividad del videojuego del tipo Mundos Fantásticos permite niveles muy ricos en cuanto a posibilidades y recursos audiovisuales al servicio del relato, ya sea de manera programada o con una libertad otorgada por la programación, podemos a la par de nuestro personaje recorrer el escenario y enterarnos de aspectos relevantes mediante la lectura de los diferentes encuadres, ya sean planos abiertos o en detalle “Se debe tener en cuenta que, un videojuego, otros estratos compositivos como la composición visual, la puesta en escena, la realización audiovisual o la banda sonora contribuyen, junto al diseño lúdico, a dotar de valor semántico a estos ‘protagonistas’, fundamentales de la macroestructura lúdica...”⁶⁴ *apud* “Se llamará sonido ambiente al sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican.”⁶⁵ Ambos elementos dotan de ubicuidad nuestros universos aunque se trate de productos de una imaginaria desbordada, dichos elementos fluidifican nuestro relato.

⁶⁴ *Op. Cit.* Oliver Pérez LaTorre, Página. 79.

⁶⁵ *Op. Cit.* Michel Chion, Página 65

Es aquí en donde opera nuestra alfabetización, nacida en el cine, un paneo y un plano detalle, son la indicación de la dirección a seguir y el elemento a conseguir, sólo por citar un ejemplo.

Los paneos no suelen ser únicamente visuales, dada la espectacularidad de los escenarios y las acciones de nuestros personajes la riqueza de los elementos audiovisuales potencia nuestra experiencia de juego. Enumerar los elementos del lenguaje audiovisual usado en cualquier videojuego, no entran dentro de las premisas del presente trabajo, además de que en ningún producto audiovisual existe un patrón, cada producto se enriquece con los argumentos expresivos propios de cada autor.

Conformación del nivel videolúdico

Nuestro lenguaje videolúdico se reviste de las posibilidades de interacción con nuestras interfaces físicas, es decir se convierte en un complemento de lo visto en la pantalla, puede servir a manera de advertencias pero por sí mismo es muy reducido el nivel de comunicación que se puede establecer por este canal, el canal háptico, debe existir una combinación sinestésica para lograr una sinergia comunicativa.

En nivel de estímulo de en este tipo de juegos por lo tanto debería ser muy elevado para lograr una inmersión a estos Mundos Fantásticos, pues debemos vencer la resistencia a comparar o juzgar como imposible lo propuesto en nuestra historia. Como en el cine ocurrió con Star Wars que propuso un universo simbólico tan “terrestre” que terminó por decepcionar. O al menos ese fue nuestro caso al ver la película “La venganza del Sith”. En la que un universo se circunscribió a alegatos leguleyos tan burdos que terminaron por aburrir, en contraste con el *western* espacial que resultaron ser las cintas de los setenta.

La interactividad.

El lenguaje del videojuego es entonces producto de la asociación de los desarrollos tecnológicos y las necesidades expresivas. De allí que este tipo de videojuegos, es decir del tipo mundos fantásticos permitan una gran interactividad, pues como es el caso del videojuego que se analizará, la programación de las acciones que vamos a ejecutar permite que utilicemos el mando para controlar a nuestro personaje en caída libre, o las diversas variantes como ocurre con la pantalla táctil del mando en la Plasy Station 4, o el panel táctil detrás de la consola de la Play Station Vita, o el sistema de reconocimiento corporal Kinect de la Xbox 360, lo que implica el involucramiento de nuestro cuerpo en las acciones dentro de nuestra pantalla.

Como en todos los juegos esta parte, la de la interactividad, queda supeditada a las posibilidades de programación, y estas vienen de las necesidades expresivas y de inmersión de nuestro juego, pues como podemos elucidar nuestra vía de comunicación son los mandos, aunque en ciertos casos también nuestro cuerpo.

Cabe entonces tener presente que la interactividad se asocia de manera directa a la inmersión, la que no es explicada, según Salem por la focalización de nuestra atención

“¿Por qué la ficción narrativa nos fascina tanto? Porque nos permite concentrarnos en un mundo finito y cerrado parecido al mundo en el que vivimos. Además tiene la misma función del juego al simular situaciones en que podríamos hallarnos.”⁶⁶

De allí que partamos de la premisa que en el videojuego, si bien la interactividad resulta de la programación, la programación es exigida a manera de contraste al momento de presentarse a nosotros en forma de imagen, lo que evidencia que la programación se supedita a la imagen y la imagen es tan importante como la trama.

⁶⁶ Diana B, Salem, (coordinadora), *Narratología y mundos de ficción*, Ed. Biblos, teoría y crítica, Buenos aires Argentina. 2006, pág. 90

La Física.

Este tipo de de videojuegos respetan las leyes básicas de la física pues no respetarlas se prestaría a una confusión, ya que su naturaleza estética es de por sí heterodoxa como para venir a complicar aún más la inteligibilidad, con libérrimas acciones, aunque se toman ciertas libertades diegéticas estas no son extremas y sugieren más bien un orden con respecto de nuestro universo propio. Correr, saltar, volar adquieren connotaciones de verdad, y solo se puede transgredir previa adquisición de algún “artilugio” o un “poder” que rompa con la normalidad y que redunde en una experiencia de juego dinámica y en concordancia con las acciones requeridas en el escenario.

A manera de cierre y una vez caracterizada nuestra tipificación en estos tres modelos, el hiperrealismo, el realismo y los mundos fantásticos en el videojuego es hora de convocarlos y contrastarlos con tres diferentes juegos que nos ayuden a ejemplificar como podemos tipificar al videojuego según sus elementos expresivos.

Si bien nuestro modelo no se convierte en una receta de cómo hacer un videojuego si nos ayuda a identificar sus elementos y poder así apropiarnos de un conocimiento, que derive en la elaboración de ideas para su posterior desarrollo, con base en un código que advierta sus características ontológicas, establezca sus características epistémicas y derive en las características axiológicas.

Una vez revisada la composición morfológica a la luz del marco teórico-conceptual construido *ex profeso*, pues como ya se explicó en la introducción no se ha extendido lo suficiente el orientar la mirada a los videojuegos con una perspectiva teórica. Diferentes autores revisan de manara parcial al videojuego, lo que este trabajo plantea es tener una visión multidisciplinaria, que bajo la egida de la historia como núcleo y no el modo de juego. Ya que hacerlo así brinda el perpetuar un bucle de inanidad teórica que termina por no producir apropiación y nos coloca en grado de dependencia, pues como se puede atestiguar con los ejemplos fallidos de nuestra industria de videojuegos. Que reproducen el arquetipo del peladito, como es el caso de “Taco Master o El chavo”, o usar el *marketing* que en su modalidad videolúca

adopta el nombre de *advergaming* para convertirse en un mercachifle de marcas como Bimbo en juegos para móviles, en un país en dónde la obesidad llega a niveles mórbidos.

Como vemos construir un videojuego implica seriedad, y responsabilidad y analizarlo otro tanto más.

LA CONSTRUCCIÓN DEL MODELO DE ANÁLISIS.

Tras el tránsito de este breve proemio que pone en la palestra las consideraciones y que de algún modo justifica la necesidad de proponer un modelo de análisis para el videojuego, es hora de construir dicho episteme, que en una de sus acepciones versa: “el saber construido metodológicamente en oposición a las opiniones individuales.”⁶⁷ Si bien el presente por mucho no es *nihil novum sub sole*, pues al videojuego se le ha abordado parcialmente al tomar en cuenta los aspectos como la historia o la programación e incluso desde una perspectiva estética cuando “En Francia el diseño de videojuegos fue declarado como ‘un nuevo’ arte en el 2006.”⁶⁸, sin embargo este trabajo aporta una visión integral, un paso previo a la declaración tácita de un arte, pues pretende una taxonomía que además establece una visión integral de un sistema categorial, los indicadores y los datos que componen a dichas categorías y que como un ejercicio de largo aliento se propone ser una suerte de peana poiética, para futuras investigaciones.

El objetivo de este capítulo es entonces construir los tres diferentes modelos, y en ellos describir las características que resultan más evidentes y que es posible encontrar en los videojuego, que una vez identificadas y tipificadas pueden ser de utilidad para traducir los esfuerzos estéticos en unidades de análisis asequibles a nuestra disciplina, establecer una denominación que ayude a los desarrolladores a traducir sus ideas en guiones y con ello poder apropiarse del objeto y hacia la gente de a pie, lograr identificar los elementos estéticos que está consumiendo.

Como ya se ha explicado se construyeron tres modelos que de manera nominal refieren a una configuración estética, es decir, los nombre viene en correspondencia con los elementos que como ya se trató en el capítulo anterior prefiguran el contenido de los mismos.

⁶⁷ episteme. 1. f. En la filosofía platónica, el saber construido metodológicamente en oposición a las opiniones individuales. Fuente: <http://lema.rae.es/drae/?val=universo> consultado el 5 de abril del 2014

⁶⁸ *Op. Cit.* Oliver Pérez LaTorre, Página 19

Lo que se convierte en el principal aporte académico para la construcción de lo que bien podría llamarse teorías del videojuego, que se nutre estudios con diferentes aproximaciones y que actualmente se encuentra en gestación.

Debe tenerse en cuenta que las necesidades expresivas y las posibilidades técnicas han tenido una estrecha relación, pero sin estar ancladas a un determinismo tecnológico, si bien al estar unida la capacidad mimética a la tecnología, en el mundo de las representaciones bíticas se echó mano de la reducción simbólica, misma que ha venido estrechando al mínimo su uso, al contar actualmente con las capacidades técnicas para la imitación de nuestra realidad, en esta última generación de consolas.

EL VIDEOJUEGO HIPERREALISTA⁶⁹

HUMANI NIHIL A ME ALIENUM PUTO

NIVEL ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO HIPERREALISTA

Por hiperrealismo vamos a entender las características estéticas correspondientes a una imagen del Alta Definición de acuerdo con los estándares establecidos, estamos hablando de imágenes que alcanzan resoluciones de 1280×720 y 1920×1080 píxeles⁷⁰.

Al igual que en el *Quattrocento*, recordemos que aquí se postula que en el caso del videojuego estamos en presencia de un vástago de la pintura, por cuanto se refiere a la manea en cómo se construye el contenido dentro de la pantalla, en parangón en cómo se comienza con un lienzo en blanco; el uso de la luz, las sombras, los colores y la perspectiva dieron pie a una nueva estética, en los videojuegos del tipo hiperrealista estos cuatro elementos logran crear la sensación de realidad, de hiperrealidad, en

⁶⁹ Ahora comienza la era de la hiperrealidad. ...aquello que se proyectaba psicológica y mentalmente, lo que solía vivirse en la tierra como metáfora, como escena mental o metafórica, a partir de ahora es proyectado a la realidad, sin ninguna metáfora, en un espacio absoluto que es también el de la simulación. Hal foster *et al.*, La posmodernidad, Editorial Kairos, Barcelona, España, Jean Baudrillard, 1988, Pág. 190.

⁷⁰ Con el tiempo surgió otro proceso de producción y visualización de imágenes, que giraba en torno al cálculo y a la visualización de valores de "pixel" –las así llamadas técnicas de "visualización de líneas de barrido" y "frame store"-,* y propiciaban en mayor mucha medida la producción de imágenes "realistas". *Op. Cit.* Andrew Darley, Página 38

estas creaciones digitales. Además por supuesto de elementos de carácter audiovisual y de los propios del medio. Por lo tanto todos los aspectos circundantes a la imagen corresponderán con dichas características. Es decir, historia, escenarios acciones, personajes y el sonido; y por lo tanto efectos especiales y doblaje. Para dar un entorno, que invite a una experiencia inmersiva, la de adentrarse a una hiperrealidad. Justo lo que según Darley da forma y justifica a lo que él denomina iconografía “La historia de fondo se ofrece como justificación para el material del propio juego: una explicación razonada que plantea la situación y constituye la motivación global para la iconografía y los acontecimientos con los que uno se encuentra en el juego.”⁷¹ Que a lo largo del trabajo entenderemos como el argumento o las propiedades diegéticas.

Estaremos pues hablando de imágenes cargadas de una similitud y detalle excepcionales, en dónde los efectos necesarios para lograr esas sensaciones se deben unir al detalle a grado tal que podamos percibir visualmente cómo el “viento” mueve una hoja, el reflejo de las superficies o la liquidez del agua, etc.

Las capacidades técnicas logradas hasta este punto, son las que permiten crear nuestra categoría de hiperrealidad en los videojuegos, “Las nuevas tarjetas gráficas, las imágenes, las animaciones y el sonido mejora notablemente para crear entornos de gran interactividad de los que se puede disfrutar.”⁷² El quid será por lo tanto es lograr una mimesis de la realidad, y sí se me permite afirmar, la hiperrealidad es un paso anterior a una realidad virtual “La inmersión virtual en otra realidad nos proporcionaría el riel por el que discurrir plácidamente y la marca de delimitación que permite distinguir un territorio de otro, nombrando uno real y al otro ficticio.”⁷³ Una realidad plena en dónde podremos participar del entorno. Y como he dicho se trata de un paso anterior a una realidad virtual, ésta hiperrealidad tiene como deber semántico-estético el allanar el camino hacia una realidad virtual con verosimilitud. Con el total engaño de nuestros sentidos. Pero dejemos de lado el papel de futurólogo.

⁷¹ *Ibidem*, Andrew Darley, Página 237

⁷² Paulino Castells e Ignasi B., enganchados a las pantallas, tv, Internet y móviles, editorial planeta, 2002. Página 99

⁷³ Teresa Aguilar García, ontología cyborg, el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica, Ed., Gedisa, Barcelona, España, 2008. Página. 46

NIVEL NARRATOLÓGICO DEL VIDEOJUEGO HIPERREALISTA

La Historia en el videojuego del tipo hiperrealista.

La construcción de los acontecimientos, escenarios, personajes y acciones que se desarrollarán se establecen bajo una premisa dada, la de la hiperrealidad. Es aquí en donde la premisa de hiperrealidad convoca a ciertas particularidades diegéticas que sirvieron de tamiz para conformar dicha hiperrealidad, hemos de confrontar como lectores-actantes dentro de un videojuego, tales premisas estéticas en la que la identificación plena de nuestra realidad se vuelve norma, por lo tanto dicha confrontación de representaciones estéticas, es con la realidad, con nuestra realidad, y por lo tanto la premisa, la propuesta del creador-desarrollador será verificada *ipso facto*, al jugar. Cualquier exceso tendrá como consecuencia la dilución de dicha hiperrealidad.

Sensu stricto nos encontraremos con elementos pertenecientes a nuestra realidad inmediata, particularidades de nuestra *humana conditio*, dicha característica se carga de labilidad ineluctable, pues dicha condición de hiperrealidad se desvanece al primer atisbo de fantasía, de no correspondencia con nuestra realidad tangible. Lo que conlleva a un inevitable naufragio, naufragio que sufre la historia que desafíe la realidad pues perecerá a manos de la realidad, ya que chocaran las propuestas diegéticas con nuestra realidad y no saldrán indemnes. Quedará en condición de ininteligible, ya no más hiperrealidad. Amor, miedo violencia, ambición todos estos elementos inherentes al humanidad, serán pues nuestro horizonte, entre otros más, claro, al definir historias del tipo hiperrealista.

El tono de las historias será un tanto cálido entre los miembros del grupo, tratando de establecer un vínculo reconocible y al cual se apela para lograr, la tan citada, inmersión, que no es más que el adentrarse en los confines de la historia de manera tal que pareciera no existe una mediación entre nosotros y el videojuego. Se logra ya sea exaltando la camaradería, o puede implicar tomar de decisiones de índole moral, verbigracia: “¿hasta dónde estás dispuesto a llegar para salvar a alguien que

quieres?”-La premisa de Heavy Rain⁷⁴- lo que sin duda hace que el juego entre en conflicto con visiones personales, lo que resulta en una posible reflexión o al cuestionamiento del *status quo* de este universo diegético respecto de la realidad del jugador.

Es entonces que las historias de tipo hiperrealista, proponen una realidad inmanente a la nuestra, será pues su quintaesencia, parecida, sino es que una réplica, un mundo alterno, en el que podemos confrontar indemnes situaciones de riesgo, de vivirlas y revivirlas de manera perenne, pues nos otorga una inmortalidad volutiva.

El escenario en el videojuego del tipo hiperrealista.

Bajo el tamiz de hiperrealidad es pues que tendremos que, al sintetizar las imágenes, es decir la creación de las imágenes dentro del espacio virtual construido *ad hoc* en nuestro ordenador, lo que para Darley es, dicha creación, se trata de una estética particular “La síntesis digital de la imagen quizás constituye el ámbito en el que el objetivo estético del ‘realismo’ ha resultado más tenaz e influyente. Lo que define primordialmente la síntesis o generación de imágenes producidas mediante ella se crean *en* el ordenador.”⁷⁵ Aunque el autor hace referencia al realismo, el fin que persigue su pensamiento, es el de tipificar una hiperrealidad. Dichas imágenes componen nuestro sustrato, este espacio en el que vamos a ejecutar nuestras acciones, y que componen nuestra estancia, son bajo esta premisa de hiperrealidad tan parecidas a nuestra realidad, como mirar a un espejo. De tal manera que nuestro parámetro será entonces el ser humano y su realidad, pasada y presente, no la futura, pues queda excluida, ya que ¿quién conoce el futuro? Trabajar sobre él sería elucidar, y por lo tanto se perderá toda objetividad, esa peana, que no permite posar sus pies a la imaginaria, esa hiperrealidad que solo admite sobre sí a la objetividad.

⁷⁴ <http://www.quanticroam.com/fr/game/heavy-rain>

⁷⁵ *Op. Cit.* Andrew Darley, Página 41

Serán por lo tanto escenarios reconocibles, edificios, ciudades, la mar, el cielo, y toda clase de artilugios creados y conocidos por el hombre, serán nuestro entorno y corresponderán por completo a la escala antropomórfica.

Los escenarios por lo regular presentaran detalles minuciosos, que hacen una ambientación en extremo interactiva apoyada por las cualidades motoras de los mandos que hacen corresponder con señales hápticas los sucesos vistos en pantalla. La arquitectura corresponde con la época determinada por la historia, y corresponde perfectamente con la escala utilizada en proporción al cuerpo de nuestro personaje. Por lo regular ya no encontrarán indicios de lo que hay que hacer mediante una coloración distinta del escenario se trata pues de brindar información mediante un *brief* ya sea de texto o audio, para tener la libertad de interactuar con el escenario sin volverlo mecánico o predecible. Tener una sensación de libertad para actuar, si bien nos tenemos que ceñir a una historia, existen diferentes modos para cumplimentar los objetivos de la premisa planteada en la historia.

Estos escenarios albergan pues nuestra presencia vicarial, por lo tanto son nuestro hogar, y como tal debemos de conocerle, es decir reconocerle, los habitamos, les damos vida, a medida que interactuamos con él, debe adaptarse a nosotros, como un ser vivo reaccionar, nacer frente a nuestros ojos y desaparecer tras nuestro paso, fantasmagoría que hospitalariamente nos admite y cobija, siempre bajo la égida de hiperrealidad, participamos y somos pero no podemos transgredirla, ya que al hacerlo mutaría en fantasía, ya no sería más nuestro hogar, sería un mundo distinto, pero no el nuestro.

Las acciones en el videojuego del tipo hiperrealista.

Consecuencia casi directa del diseño de los personajes son sus acciones, nuestros personajes al igual que nosotros estaremos atados a las capacidades y alcances propios de un cuerpo humano. Pues recordemos se trata de un videojuego de corte hiperrealista. Las acciones corresponderán pues con nuestra realidad, correr caminar arrastrarse, empuñar un arma, comer. Y en algunos casos padecerán los efectos de

algún estupefaciente, como el alcohol, es decir nuestro personaje bajo el “influjo” de dichas “sustancias” tendrá movimientos erráticos o una visión borrosa, como ocurre en Gran theft auto.

Pues las capacidades de acción de nuestro personaje en este punto se encuentran ancladas a dos grandes cadenas las estéticas y las diegéticas, cualquier transgresión redundará en la abolición de la categoría hiperreal. Pues al tratarse de una simulación de nuestra realidad, no se permite ningún exceso.

Nuestra capacidad de acción no es inferida es de hecho por todos conocida, sólo dependerá de la especialización en alguna materia, por parte de nuestro personaje, pues deberá maniobrar vehículos o explosivos, por ejemplo, pero nosotros sólo conocemos qué es y para qué sirve, mientras nuestro personaje sabe cómo opera, lo que en realidad no importa porque lo que cuenta es que vicarialmente ejecutemos de determinada manera, aprovechando los recursos diegéticos.

Los personajes en el videojuego del tipo hiperrealista.

Los personajes contruidos en un videojuego para ésta categoría serán indefectiblemente de seres humanos, pues no hay que perder de vista, se trata de una realidad exaltada, una hiperrealidad, cuya intensión es convencernos de que se trata de una realidad igual a la nuestra.

Al igual que nosotros, el cuerpo vicarial será una prisión, anclado las limitaciones espaciales y motrices de un cuerpo humano, mortal incapaz de salir físicamente indemne del enfrentar las vicisitudes de su realidad. Con la salvedad de que puede repetir una y otra vez hasta lograr salvar los obstáculos.

Dichos personajes y la manera en que son ataviados guardarán una perfecta armonía con el contexto planteado por la historia como preámbulo, es decir la premisa. En consonancia con lo anterior, nuestros personajes estarán motivados por elementos relativos a nuestra *humana conditio*, amor, deseo, odio o simplemente cumplir un objetivo, como un militar cuyo mandato es exterminar al enemigo, y su

función es cumplimentar dicho mandato; que según la intención del discurso del autor pudiendo o no establecer una crítica o una apología al *statu quo*. Y entonces orillarnos a decidir cumplir o no dicha acción. Claro dentro de los confines de la historia.

Por lo tanto nuestra dimensión narratológica tutela a las categorías de historia, escenario, acciones y personajes las cuales actúan y se presentan bajo el tamiz de hiperrealidad y es entonces que buscarán una reproducción de la realidad de manera analógica “Estos signos visuales reproducen la realidad de forma ‘directa’; es decir, de la manera como se manifiestan muestran una coincidencia con la realidad. A tales portadores de significado se les denomina signos *análogos* o *icónicos*.”⁷⁶ Dicha iconicidad o mimesis establece las condiciones de presentación y consumo, de acción y ejecución, responsables del desarrollo e inmersión de una historia presentada a modo de videojuego.

NIVEL AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO HIPERREALISTA

El lenguaje audiovisual en el videojuego del tipo hiperrealista.

Como nominalmente se infiere los dos grandes campos de significación conforman a esta sección, ambos pertenecen a grandes rubros que entretengan sus significantes sonoros y visuales, que cada uno en sus áreas expresivas constituyen un mensaje que por la naturaleza y necesidad de nuestro videojuego deben tener una mimesis palmaria y preponderante con nuestra realidad.

Los atávicos recursos audiovisuales del cine se ven escindidos en el videojuego pues en él tenemos la posibilidad de la ubicuidad de nuestra mirada:

“El cine permitió que se pudiera cambiar el punto de vista, en la medida en que los movimientos de la cámara presentaban los objetos desde ángulos distintos y hacían que cambiaran de tamaño para el ojo, pero la situación espacial del cuerpo virtual del

⁷⁶ *Op. Cit.* Doelker Christian, Página 49

espectador en el mundo de las películas estaba rígidamente determinada por la colocación de la cámara.”⁷⁷

Además nuestra presencia se liga a nuestra acción, no sólo somos testigos catatónicos que requiere el cine, somos actantes, bajo nuestra tutela se gesta una historia y es que bajo nuestra égida la historia es que llega a su fin. O puede ser de una repetición perenne, depende del juego.

Esa libérrima capacidad que aporta el videojuego, la de la ubicuidad de nuestra mirada, se ve, debe ser, constreñida por la premisa de la historia y por ende, las capacidades de acción de nuestro personaje, recordemos que cualquier transgresión resulta en detrimento del *ethos*⁷⁸ de la historia. Por lo tanto no se puede abusar de dicha ubicuidad de nuestra visión al momento de la acción, además los sonidos corresponden con la imagen y deben ser de una muy alta definición⁷⁹, pues estamos frente a una hiperrealidad.

Es por tanto que la mimesis audiovisual, debe corresponder enteramente con el registro personal y colectivo que tenemos de nuestro entorno, pues a dicho registro se apelará cuando llevemos a cabo la circunvolución dentro de los meandros de la historia, debemos ser capaces de reconocer nuestra realidad, apropiarnos de la mirada y de su sonido, es nuestro mundo, que simultáneamente es conocido y reconocido.

Atmósferas sonoras y visuales en una perfecta imbricación entregando a nuestros sentidos estímulos que persiguen engañarnos, involucrarnos establecer una realidad mimética, capaz de lograr una inmersión dentro de una realidad que parece combinada con la nuestra.

⁷⁷ *Op. Cit*, Marie-Laure Ryan, Página 77

⁷⁸ Credibilidad, honestidad. Cisneros Farías, Germán, DICCIONARIO DE FRASES Y AFORISMOS LATINOS, Una compilación sencilla de términos jurídicos, ISBN 970-32-0887-8, Consultado el 12 de abril de 2014, <http://biblio.juridicas.unam.mx/libros/3/1093/7.pdf>

⁷⁹ La definición de una grabación sonora es, en el plano técnico, su exactitud y su precisión en la reproducción de los detalles. Es consecuencia, en especial, de la anchura de su banda de frecuencias (que permite hacer oír frecuencias desde el extremo grave hasta el extremo agudo), así como de su riqueza dinámica (amplitud de los contrastes entre los niveles más débiles y los más fuertes). Mediante la ganancia en frecuencias agudas es, en especial, como el sonido ha podido progresar en definición, pues éstas revelan una gran cantidad de detalles y de informaciones nuevas, contribuyendo a un efecto de claridad y de realismo. Hablamos, desde luego, de definición (un criterio técnico preciso y cuantificable, análogo al grano de una fotografía o de una imagen de vídeo)... MICHEL CHION, La audiovisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, PAIDOS Comunicación, Barcelona, España, 1993, Página. 81

NIVEL VIDEOLÚDICO DEL VIDEOJUEGO HIPERREALISTA

La interactividad en el videojuego del tipo hiperrealista.

La interactividad, es decir la capacidad de cambiar en tiempo real las condiciones de nuestro personaje y su entorno virtual, para desarrollar la historia; en los videojuegos del tipo hiperrealista se verá supeditada estrictamente a las condiciones diegéticas, y por lo tanto tendrán limitaciones y una similitud intrínsecamente ligada a la nuestra.

Dicha interactividad en este tipo de juegos obedece, a lo que más abajo abundaremos, a las reglas de la física y nuestra injerencia sobre los cuerpos representados en nuestro juego y como son afectados y como nos afectan. Como reaccionamos al dar un volantazo, para evitar una colisión o como comandamos a nuestro personaje se cubra en medio de una balacera.

Esa interacción es decir las capacidades de estimulación háptica y la consecuente respuesta sináptica, corresponden a la generación de un lenguaje propio del videojuego que se funde con lo previamente alfabetizado, es decir se agrega al lenguaje audiovisual para comunicar y significar, operando en tres niveles según Pérez LaTorre:

“Significación del diseño del sujeto jugador en relación con el diseño de reglas del juego que definen la identidad del mismo. Significación del diseño del entorno de juego en relación con el diseño de reglas del juego que contribuyen a definir esta faceta del juego. Significación del diseño de la actividad de gameplay en. En relación con el diseño de estructuras dinámicas de gameplay que dotan de significado las actividades principales del experiencia de juego.”⁸⁰

Es pues que el lenguaje del videojuego, es decir la estimulación sinestésica, el vehículo que nos comunica aspectos relevantes de la historia que estamos co-desarrollando. Relaciona las acciones del personaje sus acciones dentro del entorno, que en conjunto constituyen lo que en este trabajo se llama lenguaje videolúdico. Y que resulta de la interacción con nuestras interfaces, ópticas y físicas.

⁸⁰ *Op. Cit.* Oliver Pérez LaTorre, Página 80.

Como podemos ver nuestro modelo encaja de manera perfecta en lo propuesto por Pérez LaTorre, pero además en nuestro modelo definimos tres diferentes niveles que *mutatis mutandi*, nos sirve para distinguir matices, y niveles de realidad y fantasía.

La física en el videojuego del tipo hiperrealista.

La programación de los efectos de la física en este tipo de videojuegos pasa por el tamiz de nuestra experiencia, lo que resulta en un paradigma a emular pues se debe lograr una perfecta imitación de los efectos de la luz, el agua, el sonido, la inercia y la gravedad, todos operando simultáneamente, claro según sean convocados en nuestra historia, pero la armonía debe ser total, para lograr una inmersión lata, para logra una sensación de un ambiente vivo, estar, en nuestro mundo, aunque sea una creación virtual.

Este aspecto termina por concretar la sensación de realidad, la sensación de hiperrealidad, todo en un ensamble perfecto correspondiendo a ésta, una hiperrealidad pretendida, el artificio es no parecer artificial, uncida a nuestro mundo esta hiperrealidad es constreñida, el palimpsesto se vuelve una hoja de navegación con indicaciones precisas, de hacia a dónde es que se va, cómo es que se debe reaccionar, un guión tácito, pero ineluctable, preciso e inamovible, pues en ello se le va la existencia, como ya se ha dicho con anterioridad. Mímesis de nuestra realidad opera bajo dicha prerrogativa y está obligado a respetarla, es pues que nuestra realidad trasciende nuestra realidad, para instalarse paradójicamente en la virtualidad del videojuego.

Por lo tanto la inmersión, vine de la perfecta armonía y correspondencia de los diferentes aspectos, tanto visuales como sonoros en conjunción con los aparejos periféricos y nuestras reacciones sinápticas a los estímulos hápticos para opear las acciones y las reacciones ocurridas en nuestra pantalla.

NIVEL ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO REALISTA

La necesidad de expresar mediante diferentes técnicas y métodos encuentra en el videojuego, un vehículo más, cargado de una plasticidad incomparable, cada adelanto en la técnica venía precedido por una necesidad de encontrar un parangón con la realidad, hasta lograr una transparencia mímética. Disolver la idea de realidad y fundirnos mediante la diégesis en los meandros de la historia “Tradicionalmente teníamos, [...] medios de representación. En parte porque, de algún modo, algo que ya estaba presente se retrataba o re-presentaba, de una manera más o menos realista. En cambio, los medios masivos y los nuevos medios no son medios de representación sino de presentación.”⁸¹, es decir nos deja de ser ajeno, ya no es “el otro”, extraño, distante, inconexo; “somos nosotros”.

Ésta aproximación con las representaciones de nosotros en entornos digitales, siempre ha perseguido el lograr una mimesis total con nuestra realidad, dotarla de tal verosimilitud que logremos perdernos en nuestra creación de manera tautológica. Con la salvedad de que el videojuego se ha sacudido los atávicos dogmas de la pintura realista, en pos de una libérrima posibilidad de creación, alejado de todo academicismo permite la convivencia de seres de la más abigarrada imaginación, en una cohabitación plena, posibilidades ingentes tan vastas como lo permita nuestra imaginación, pero siempre guardando como piedra de toque nuestra realidad, nuestra presencia.

En este tipo de videojuegos la premisa no recae en la perfección o en detalle inconfundible con nuestra realidad, es en sentido lato, una ventana no un espejo,

⁸¹ *Ibidem* Scott Lash, *Crítica de la información*, Pág. 129

vemos un mundo, no vemos nuestro mundo, por lo tanto la distancia que guarda de nosotros permite incluir, personajes, historias y situaciones diferentes a nuestra realidad, pero sin olvidarse de nosotros.

NIVEL NARRATOLÓGICO DEL VIDEOJUEGO REALISTA

La Historia en el videojuego del tipo realista.

Las historias de este tipo de videojuegos son de una laxitud discursiva muy notable, la libertad de manejar el contexto ya sea en paralelo con nuestra realidad o rozando la fantasía en una imbricación plena. La referencia a nuestra realidad puede trastocarse el *ius soli*, de la hiperrealidad se desvanece, cualquiera puede reclamar como propio este mundo *ius utendi*, como ocurrió con la pintura podemos contar y encontrar historias que mezclan una realidad en convivencia plena con seres irreales, como en el hermoso relato de San Jorge⁸² que salvó a la princesa de las garras del temible dragón.

Nuestro anclaje con la realidad, la nuestra, estará establecido por la participación de personajes humanos, los cuales tendrán motivaciones con referentes enteramente reconocibles verbigracia, así se trate de un planeta lejano las motivaciones pueden ser por ejemplo la conservación de la especie humana aún a costa de la endémica, como ocurre en el videojuego *Gears of war*.

Ira, amor, venganza, miedo, diversión o codicia, por mencionar algunos serán nuestros motores, para emprender nuestra gesta, la cual debe ser tan fuerte como para poner en riesgo la vida o tratar de llegar al final, lo que Martínez Matías define como efecto de realidad “(Efecto de réel) Definición de efecto de realidad: se produce por la mención explícita de detalles concretos del mundo narrado...”⁸³. Son tales motivaciones tan convincentes que nos arengan a seguir hasta el final.

⁸² Descripta por Santiago de la Vorágine y representada entre otros por Rafael y Tintoretto, y que narra la muerte del dragón a manos de San Jorge y que dicha bestia reclamaba la vida de una doncella.

⁸³ *Op. Cit.* Matías Martínez, Página 270

El escenario en el videojuego del tipo realista.

Los escenarios en este caso se ven supeditados, al igual que en la categoría anterior por la premisa propuesta en la historia, con la salvedad que en ésta se pueden mezclar elementos de nuestra realidad con detalles de imaginaria, es decir podemos cohabitar una ciudad en el futuro con alienígenas, ser atacados por momias, el límite es la imaginación.

Los escenarios serán determinados por una escala antropomórfica, pues nuestro principal referente son personajes humanos, es decir la panoplia puede ser usada por amigos y enemigos, lo mismo ocurre con los vehículos o edificios, y por lo tanto los escenarios.

La interactividad será palmaria, gran parte de su apuesta es lograr un escenario capaz de suscitar la sensación de realidad, pues además de un parecido físico apoteósico, pues trata de destacar una mimesis cuyo intersticio es mínimo pues imita a la perfección las leyes de la física, e incluso resulta en una de sus peanas. Un espacio que apela a nuestras reminiscencias del mundo real cuando vicarialmente poblamos estos mundos dotados de espacio, en el que no basta nuestra percepción visual, se necesita una referencia, una evocación háptica, que nos transmita el estar allí, es decir lograr la sensación una mediación cada vez más diáfana.

Las acciones en el videojuego del tipo realista.

También es de notar el marcado paroxismo de las historias que buscan determinar nuestras acciones, pues en un afán de inmersividad resultan exaltados a un grado superlativo tales motivaciones.

Las acciones por lo tanto estarán en una libérrima posibilidad que rozaría en la irrealdad, pero claro los amarres estarán determinados por la historia. Por lo tanto las posibilidades diegéticas son sinalagmáticas y celebradas entre creador y jugador, condición *sine qua non*, nuestro relato no puede ser consumado.

Si estamos frente a un juego que simula una batalla, entonces nuestro personaje disparará, correrá se agazapará, o si se tratare de un partido de fútbol no esperaríamos nuestro jugador porte un rifle y lo accione.

Se tratará por lo tanto de una consonancia total entre historia y las acciones de nuestro personaje. Dichas acciones descansan sobre la peana de nuestra realidad, es decir se convoca repetidamente a nuestra experiencia con el mundo fuera de la pantalla, es nuestra referencia.

Los personajes en el videojuego del tipo realista.

Nuestros protagonistas en este tipo de videojuegos en un sentido lato serán de una variedad indeterminada, salvo, como ya se ha explicado *vide ut supra*, las capacidades diegéticas lo permitan. Pero sin dejar de tener una referencia a lo humano, pues de lo contrario estaríamos hablando de mundos fantásticos, categoría que será explicada *ut infra*.

Sin la presencia de seres humanos se diluye el realismo, lo humano debe permanecer para poder establecer un parangón, por mínimo que sea con la realidad. Es decir los metaversos⁸⁴ planteados por Sthephenson. Nuestro lugar a colonizar, que reclama nuestra presencia y es sólo en la medida que lo poblamos, es decir, cuando interactuamos con él y en él.

Nuestros problemas y preocupaciones serán pues los mismos para nuestros personajes, es decir nosotros de manera vicarial, es pues que será nuestra la necesidad de salvar el planeta de una terrible arma biológica venida del espacio como en *Resistance*⁸⁵, o ganar el título de campeón de automovilismo en F1⁸⁶.

⁸⁴ ... metaverso. se utiliza ese término ("metaverso", tomado de la novela *Snow crash* de Neal Sthephenson, 1992) para describir estos espacios 3D inmersivos, habitables interactivos. Roberto Balager, *La nueva matriz cultural, claves para entender como la tecnología moldea nuestras mentes*, Pearson educación, Buenos Aires Argentina, 2012, Página 96.

⁸⁵ <http://www.insomniacgames.com/games/resistance-3/> consultado el 28 de mayo del 2014.

⁸⁶ <http://www.formula1-game.com/es/home> consultado el 28 de mayo del 2014.

NIVEL AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO REALISTA

El lenguaje audiovisual en el videojuego del tipo realista.

El lenguaje audiovisual es nuestra puerta de entrada a estos metaversos, mundos paralelos que cobran vida bajo nuestra égida. La diada audio y vídeo constituyen el vehículo que nos puede hacer entrar en contacto no sólo con la historia, sino también el que exalta nuestra percepción y desencadena sensaciones en nosotros. Juntos audio y vídeo unifican un mensaje, lo entrelazan. Y es así que se nos presenta para consumirlo y como ya explique anteriormente, en el caso del videojuego consumirlo.

Si bien nuestra mirada ha sido guiada por los recursos audiovisuales, a manera de tutelaje, que nos indica que mirar y cuando, en el videojuego tenemos esa misma constrictión, pero podemos elegir miradas alternas, por ejemplo podemos tener la vista en primera o tercera persona en juegos de carreras de autos o en simuladores de vuelo, o como en nuestro caso de análisis diferentes perspectivas de la cancha de fútbol. Sin que en ningún momento se vea comprometida la historia. La ubicuidad de nuestra cámara no afecta al relato; cabe destacar que el sonido está anclado a cada cambio de perspectiva, pues si situamos nuestra mirada fuera del vehículo que “tripulamos”, en este caso sería comandamos, se diferenciará del que ocurre dentro del habitáculo del auto. De conformidad con el planteamiento realista de nuestro juego.

Dicha conjunción de los elementos audiovisuales sirven para comunicarnos una realidad, se convierten junto con la imagen en parte fundamental del relato. Que desde siempre lo fueron, pero con la posibilidad técnica de incluir una robusta banda sonora, que incluye música de fondo, diálogos y efectos especiales en perfecta sincronía y con una exactitud con nuestra experiencia sonora, claro cuando es el caso.

Es entonces que la redundancia del mensaje audiovisual nos sirve para reforzar nuestra capacidad expresiva, para lograr interacción y por consecuencia la inmersión.

NIVEL VIDEOLÚDICO DEL VIDEOJUEGO REALISTA

La interactividad en el videojuego del tipo realista.

La interactividad de este tipo de videojuegos y su dilucidación parten del hecho de una realidad lata, permisiva, híbrida, en la que parecer no es suficiente, se exime toda admonición por algún exceso, nuestra relación con el juego es libérrima, esa excentricidad respecto de la realidad es recompensada con espectacularidad, nuestros esfuerzos sinestésicos traducen estímulos sinápticos que presenciamos en nuestra pantalla.

El videojuego se nutre y crea su lenguaje con las interfaces ópticas, físicas y motoras de sus diferentes dispositivos periféricos y además claro de las heredadas del lenguaje audiovisual y después transformadas en este nuevo medio, es decir tenemos un punto de vista, pero la ubicuidad antes citada nace en el videojuego y es un vehículo esencial de transmisión de sensaciones y es además responsable de un nivel más profundo de inmersión.

El quid por lo tanto se desplaza hacia la dificultad “Así, mientras en el cine dos procesos estructurales básicos para mantener el interés son los giros argumentales y las subtramas, en el videojuego los básicos al respecto son ‘retos aprendizaje’ y los ‘retos de dificultad.’”⁸⁷, el ¿Y ahora qué va a pasar? Se transforma en ¿y ahora cómo lo resuelvo? Este desplazamiento se apoya con las indicaciones sonoras, visuales y las hápticas que sinestésicamente en busca de la ya mencionada sinapsis, que no es otra cosa que la respuesta interactiva a los estímulos.

Estímulos que deben ser muy evidente ya que los escenario pueden ser tan cargados de detalles que llegar enmascarar los puntos de interacción.

⁸⁷ *Op. Cit.* Oliver Pérez LaTorre, Página 194.

La Física en el videojuego del tipo realista.

Como ya se ha explicado a pesar de que nominalmente tratamos con un tipo de videojuegos que pretenden mostrar una realidad, nuestra realidad, no se ciñen por completo a las reglas y leyes que dominan nuestra realidad, más bien apelan a una insinuación, a servirse de ellas, en función del relato, es decir, si será patente la inercia, pero no será determinante, podremos por ejemplo dar saltos impresionantes, mientras guerreamos contra las fuerzas del *Covenant*; al tiempo que dicha posibilidad se justifica pues estamos encarnando a un súper-soldado mejorado genéticamente, lo que diegéticamente justifica nuestras extraordinarias facultades físicas.

Dichas transgresiones son bien justificadas pues como ya se dijo nuestra ancla es nuestra realidad, sí daremos saltos impresionantes, pero no abandonaremos la atmósfera de un brinco, sí daremos golpes potentísimos, pero no destruiremos una parte del planeta con un puño.

Los mundos⁸⁸ fantásticos

AD IMPOSILIA NEMO TENETUR

Los mundos fantásticos son una categoría creada *ex profeso* de explicar y catalogar a una pléyade de mundos creados dentro del vasto universo del videojuego, dichos mundos producto de una exaltada imaginación de parte de sus creadores.

Los mundos, porque son eso mundos, ya que en ellos operan reglas, personajes y circunstancias que sólo se aplican a tales construcciones, que si bien son imaginaciones, no dejan de tener cierta independencia además de particularidades ontológicas y expresivas, como lo explica Ryan en su definición de mundo “El concepto de mundo

⁸⁸ Mundo (Mundo narrado, diégesis): concepto referido a los estados de las cosas aseveradas o implicados por un texto narrativo como existentes. Los mundos narrados pueden ser *homogéneos* o *heterogéneos* uniregionales o pluriregionales, estables o inestables, posibles o imposibles. En: *Op. Cit.* Matías Martínez, Página 274

contiene: un conjunto conectado de objetos e individuos, un entorno habitable, una totalidad razonable inteligible para los observadores externos y un campo de actividad para sus miembros.”⁸⁹. Dichos mundos tienen, y deben tener, muchas coincidencias con el nuestro, pues de no ser así resultarían ininteligibles, la misma autora destaca dos criterios que denomina de posibilidad⁹⁰, esa posibilidad de la que habla se trata de un criterio de validación para la creación de dichos mundos pues al plantearlos como posibilidad, es decir como algo latente, aún cuando se trate del producto de la imaginación, tiene la capacidad de ser patente por cuanto cumple con criterios comprobables en nuestro mundo físico, en ellos impera un *a equilibrate conservatio*, es decir se debe tener un atisbo de realidad. Ni puede ser completamente fantasía y no pueden ser realidad plena. Es más bien como interpretación de nuestra realidad por extrapolación, como lo explica Rojo:

“El autor de utopías siempre hace un análisis del mundo en que vive: su obra no es la planificación racional del futuro sino una herramienta para comprender algunos problemas; una hermeneútica. Las ideas utópicas nacen en una sociedad para la cual son una respuesta y el utopista es un hombre en una época que vierte sus tribulaciones en la obra. Por eso una utopía sólo puede entenderse desde la época en que fue escrita, porque refleja sus problemas y sus carencias. La utopía ataca la racionalidad dominante, niega la sociedad presente y postula un mundo paralelo al real.”⁹¹

Rojo les llama utopías, pero dichas utopías les podemos encontrar lugar y con ello habitarlas, de manera vicarial, en el videojuego, y además vestirlas de un halo de fantasía. “El espectáculo que invierte lo real es efectivamente producido. Al mismo tiempo, la realidad vivida se encuentra materialmente invadida por la contemplación del espectáculo, y retoma en sí misma el orden espectacular dándole una adhesión positiva. De los dos lados la realidad objetiva está presente.”⁹². Este palimpsesto que Rojo llama utopía y Debord espectáculo, es decir nuestros mundos fantásticos que poblamos con nuestra interacción, los habitamos, los abandonamos somos y dejamos de ser, cambiamos nuestro pelaje, mutamos en otro ser, interpretamos,

⁸⁹ *Op. Cit*, Marie-Laure Ryan, Página 117

⁹⁰ La interpretación más usual asocia la posibilidad con las leyes lógicas: todo mundo que respete el principio de la no contradicción ... Otro criterio de posibilidad es comprobar si tienen validez en éstos mundos las leyes físicas que se cumplen en la vida real. *Ibid* Página 127

⁹¹ Roberto Rojo, *Los Mundos posibles : ensayos sobre la utopía* / Universidad Nacional de Tucumán, Secretaria de Posgrado, Página 78

⁹² Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, ediciones naufragio, 1995. Página 10

protagonizamos y somos a la vez espectadores. Eso es el videojuego y estos sus mundos fantásticos.

NIVEL ESTÉTICO EN LOS VIDEOJUEGOS DEL TIPO MUNDOS FANTASTICOS.

El plano estético de nuestra categoría se encuentra inmerso en una libérrima capacidad expresiva, que podríamos catalogar como un pastiche, pero esa cualidad es el motor mismo del videojuego, el hacer creer, quintaesencia de su característica estética que una vez consolidado ese artificio parece derribar nuestras barreras de resistencia, es decir, lo aceptamos y somos cómplices de la diegésis “La diégesis es por tanto una construcción imaginaria, el espacio y el tiempo ficcional en el que opera la película (y el videojuego)*, el universo asumido en el que la narración.⁹³” y se vigoriza la inmersión con la interacción. Consolidando así un nivel de complicidad, mismo que es requerido para recorrer los meandros de la historia hasta culminarla.

La mimesis se ve reducida, acá el imperio no es querer parecer, es el ser, ser una realidad lejana pero no ajena, palpable y amigable en donde la premisa es ser enteramente compatible con un mundo paralelo, un mundo explícito, un mundo que no se guarda nada pues le es intrínseco “En la ficción, el mundo de referencia es inseparable de la imagen, puesto que es el contexto el que lo crea y la contemplación de la imagen transporta al lector de manera automática al mundo que representa.”⁹⁴, en estos mundos fantásticos nada queda “a la imaginación”, pues estamos en la imaginación en pleno:

“La diferencia entre ficción y no ficción no radica en si muestra la imagen de un mundo o bien del propio mundo, puesto que las dos proyectan una imagen del mundo, sino en la función adscrita a la imagen: en el caso de la ficción, la contemplación del mundo textual es un fin en sí mismo, mientras que en el de la no ficción, el mundo textual debe evaluarse en términos de la precisión con la que reproduce un mundo externo de referencia que el lector conoce gracias a otros canales de información.”⁹⁵

⁹³ Robert Sam, et al, *Nuevos conceptos de la teoría del cine*, Paidós, España, pág. 58 * las cursivas son mías.

⁹⁴ *Op. Cit*, Marie-Laure Ryan, Página 132

⁹⁵ *Op. Cit*, Marie-Laure Ryan, Página 119

Mientras que medios como la televisión nos muestran una ventana, el videojuego nos adentra a mundos, en el videojuego no sólo vemos sino también actuamos, la mediación de la televisión es evidente mientras que el videojuego aspira a ser transparente. Tan diáfano que parece no haber más frontera entre nuestros mundos “Las formas tecnológicas de la vida están desarraigadas y, en cierto modo, 'elevadas en el aire'. En esta condición adoptan cada vez menos la característica de un lugar en particular y pueden ser cualquiera o, en rigor, ninguno.”⁹⁶. Ese lugar etéreo, que se materializa nada más jugar.

Es pues que, los elementos expresivos que encontraremos en los videojuegos del tipo mundos fantásticos poseerán referentes anclados a nuestra realidad, desde un nivel tan elemental como una ubicación espacial, es decir reconocer el arriba, el abajo la derecha o la izquierda así como ideas concepto como ciudad, edificio, vehículo etc. “... la animación por ordenador no basta para producir por sí misma estas nuevas formas de imagen, debemos explorar también los puntos específicos de contacto que guarda con convenciones y formas estéticas establecidas.”⁹⁷ Necesarias para usarlas como piedra de toque, dichas referencias contienen un nivel de sentido, necesario para hacer inteligibles nuestros relatos fantásticos, es decir el intersticio debe ser moderadamente abierto para no perdernos en la irrealidad, para no perdernos en una esquizofrenia tan aguda que termine por naufragar nuestro relato y nunca llegar a puerto, es decir no concluir el juego por no aceptar o no entender la propuesta diegética.

NIVEL NARRATOLÓGICO EN LOS VIDEOJUEGOS DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS.

Mientras que para los ingenieros y programadores lo esencial es la forma y no el fondo, pues para ellos lo toral en un videojuego es el modo de juego, en lo que

⁹⁶ Scott Lash, *Crítica de la información. Crítica de la información*, Amorrurto, Buenos Aires, 2005, Página 51

⁹⁷ *Op. Cit.* Andrew Darley, Página 134

Mäyrä⁹⁸ llama *core*, cuando la esencia de un videojuego, es una mezcla de los componentes *core* y *shell*, es decir modo de juego e historia, pero una parte preponderante sin duda se encuentra en el *Shell*, pues determina el comportamiento del *core*, al establecer en las premisas de la historia las propuesta diegética que sin duda orienta y perfila lo latente para convertirlo en patente, ya que “Las acciones posibles en un videojuego son capacidades proporcionadas por el diseño de la obra.”⁹⁹

Nuestros Mundos fantásticos poseen una estructura, que los hace participar de lo que Abril llama narratividad; “Narratividad es decir, un nivel de organización sintáctico-semántica cualquier texto, con independencia de que sea admitida aún no la pertinencia de ese texto a un género narrativo determinado.”¹⁰⁰, este nivel de organización es el mismo que le otorga la independencia necesaria para llamarle mundo, pues el relato opera con independencia de nosotros como lectores aún y cuando fungimos como actantes.

La Historia en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.

Las historias de nuestros Mundos fantásticos, están un tanto emparentadas con la literatura de Ciencia Ficción:

“Un nuevo género literario, la ficción científica, también llamada “literatura de anticipación”, es considerada por algunos críticos como “la utopía moderna”. Desde Julio Verne –y tal vez desde mucho antes- los científicos imaginan lo que será un mundo tecnológico del mañana, cuando las máquinas cumplan funciones hasta ahora inimaginables y nos lleven a explorar otros mundos.”¹⁰¹

Y todavía se va más allá pues podemos no sólo jugar al futurólogo, sino también poblar mundos inverosímiles, mundos inenarrables los cuales intentar aterrizar en palabras equivaldría a una ekfrasis.

⁹⁸ To start analysing this, a primary distinction is made here to differentiate the two elementary senses or ‘layers’ in the concept of game: (1) core, or game as gameplay, and (2) shell, or game as representation and sign system. Frans Mâyrâ, an introduction to game studies, games in culture, sage publications, Gran Bretaña, 2008, 196 págs, pág. 17

⁹⁹ *Op. Cit.* Oliver Pérez LaTorre, Página 83

¹⁰⁰ *Op. Cit.* Gonzalo Abril, Página. 147

¹⁰¹ *Ibidem* Roberto Rojo, Página 76

Estos mundos compuestos de *bits* se incorporan a nuestro universo tangible, existen por cuanto les podemos habitar, se trata de ese tautismo del que nos habla Sfez, que establece nuestra relación entre dichas realidades, es decir las hace asequibles a nosotros:

“Forma simbólica o filtro que nos permite visualizar no sólo las relaciones individuales y sociales, sino también nuestras relaciones con el mundo construido. Marco simbólico que poco a poco se interioriza al punto de no ser ya percibido como filtro, o medio de conocimiento entre otros, sino como algo que da lugar a una única aprehensión de la realidad.”¹⁰²

Se convierten pues en un universo paralelo “Desde ya hace algunos años, dos mundos coexisten, dos universos paralelos regidos por códigos similares, pero con formas de acceso distintos. Un mundo material, corporal y otro de símbolos, códigos, bytes y flujos.”¹⁰³ Nuestra imaginación adquiere un grado de materialidad por cuanto podemos expresarla a través de este tipo de artilugios.

Son entonces realidades sensibles, ya que a pesar de que se trata de Mundos Fantásticos, no se excluyen en su construcción el imperio de la lógica lo que les convierte en mundos “físicamente posibles”:

“En el caso de los *mundos físicamente posibles* se trata de mundos *naturales* que se diferencian, por cierto, el mundo real por el hecho de que son inventados, Pero que no violan ningún principio físico considerado válido en nuestro mundo real... Los mundos es físicamente posibles constituyen un sector de los *mundos lógicamente posibles*.”¹⁰⁴

Ya que nuestros personajes según la premisa de establecida en la historia cuentan con capacidades diferentes a las de un humano, pero con anclajes a la realidad física como el efecto de la gravedad, o del movimiento “We have the concepts of position, velocity, and acceleration of a point, all are relevant in describing the motion of an object.”¹⁰⁵. Podemos viajar dentro de una burbuja, pero debemos orientarla espacialmente en nuestro escenario o de lo contrario nuestro personaje puede sufrir daño o morir.

¹⁰² Lucien Sfez Crítica de la comunicación, Amorrorto Buenos aires, Argentina, Pág. 23

¹⁰³ *Op. Cit.* Roberto Balager, Página 46.

¹⁰⁴ *Op. Cit.* Matías Martínez, Página 187

¹⁰⁵ *Op. Cit.* David Eberly, Página. 30

El escenario en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.

Los escenarios de los mundos fantásticos proceden de la misma matriz, de la *phantástica imaginatio*, que es de suyo una naturaleza inexpugnable y además posee una inextricable relación entre la ficción y su constatación palmaria “Los mundos ficticios De la literatura, sin embargo, no son producidos por medio De descripciones concretas-fácticas de nuestro mundo real, sino por medio de descripción ficcionales de un mundo Imaginario.”¹⁰⁶ Nada nos unce, el yugo de la realidad se presenta en atisbos que remiten a particularidades, de organización social o de una lógica conocida. Para no perder el Norte y tener una égida, la razón en este caso, que lucha para mitigar el caos que existe en estos escenarios plagados de imaginiería. Y llegar a desarrollar una historia y no terminar prosternados ante dicha fantasmagoría.

Este abigarramiento que les caracteriza podría propiciar un embeleso, de allí que nuestras acciones e interacciones con el mismo se revistan de una espectacularidad que nos motive a seguir avanzando.

Las acciones en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.

Nuestros personajes viven y son seres de fantasía por lo tanto sus acciones devienen de la misma manera, Martínez Matías los cualifica como heterogéneos a dichos mundos y por ende a la historia, los personajes y las acciones, que es lo que nos compete en este momento, “Un mundo narrado heterogéneo es la reunión de las esferas Fantástica y realista.”¹⁰⁷ Pero quizá no tomó en cuenta la intrínseca relación que existe y ha existido en relatos de este tipo, pues una historia fantástica sin referentes a nuestra realidad es enteramente ininteligible y por lo tanto imposible. Es entonces perogrullesco llamarles heterogéneos pues es intrínseca dicha dualidad.

Es por esto que las acciones de nuestros personajes que pueblan nuestros mundos fantásticos corresponden a su universo simbólico, pero también los

¹⁰⁶ *Op. Cit.* Matías Martínez, Página 187

¹⁰⁷ *Ibid* Página 183

entendemos a partir de nuestra realidad, es decir, golpear, volar, “matar”, vencer son conceptos que conocemos y que pueden ser atributos de nuestros personajes en un grado superlativo.

Los personajes en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.

Lo que les hace seres reales “Allí donde el mundo real se transforma en simples imágenes, las simples imágenes se convierten en seres reales, motivaciones eficientes de un comportamiento hipnótico.”¹⁰⁸ Personajes que encarnamos, personajes que vicarialmente nos hacen presentes dentro del juego, vistiendo ropajes sin parangón efecto directo de la libérrima constitución que caracteriza a los mundos fantásticos.

Producto de la fantasía, de una idealización que pretende tender un puente que comunique las esferas, aparentemente disímbolas es decir la realidad y la fantasía en connivencia y se puede decir que coexisten en este entorno bítico. Estos personajes poseen características que debemos reconocer para entrar en el postulado diegético de la historia, que si bien posee unas características propias del mundo presentado y además, dichas características lo diferencian de otras esferas o mundos pertenecientes al universo del videojuego:

“En relación con los videojuegos, esta tarea de creación de códigos de interacción ‘internos’ del mundo narrativo no es algo ‘opcional sino algo prácticamente ‘obligatorio’. Casi por definición, la regla del juego de todo videojuegos son códigos internos del mundo narrativo, resultan fundamentales para distinguir entre un videojuego y otro.”¹⁰⁹

Pero además deben guardar una cierta proximidad con nuestra realidad, pues las motivaciones deben movernos a junto con nuestros nuevos ropajes y sus habilidades a culminar los objetivos y cumplimentar la historia.

Si bien la construcción de nuestros personajes exige un nivel de detalle y de unicidad estética, nuestros personajes también cuentan con una personalidad definida, misma que debe ser acorde con su apariencia física.

¹⁰⁸ *Ibidem* Guy Debord, Página 13

¹⁰⁹ *Op. Cit.* Oliver Pérez LaTorre, Página 224.

NIVEL AUDIOVISUAL EN LOS VIDEOJUEGOS DEL TIPO MUNDOS FANTASTICOS.

El lenguaje audiovisual en el videojuego del tipo Mundos Fantásticos.

El nivel audiovisual de nuestros mundos fantásticos es particularmente explícito, pues tratará de ser vehículo para nuestra percepción tanto sonora como visual de los elementos presentes en nuestra pantalla. Dotando de sentido a lo presentado en pantalla, se tratará pues de materializar los elementos estéticos del videojuego que comúnmente etéreos, acá en los mundos fantásticos son convocados y se presentan, pues no existe ningún atavismo ni restricción.

Diversos elementos del lenguaje audiovisual son requeridos por la necesidad de hacer patente la inmensidad del mundo que por un momento habitamos, en este mundo imposible de comprender de un solo golpe de vista, se hace uso de una gran variedad de recursos audiovisuales, es así que en ese afán de comunicarnos con el jugador tenemos planos abiertos ligados con planos detalle, paneos sonoros y visuales que nos envuelven y conforman atmósferas tan ricas que cada elemento visual o sonoro por mínimo que parezca nos comunica una sensación. Y más cuando este recurso se convierte en nuestra hoja de ruta de los elementos a conseguir, las acciones a realizar y el punto al cual hay que llegar. Como ocurre en nuestro juego analizado, en el que al principio de cada escena se nos muestran los elementos arriba mencionados y nos ubica en el inicio de nuestra aventura.

La plasticidad de estos universos fantásticos permite un robusto ejercicio de creatividad en el empleo del lenguaje audiovisual. Acompañarnos, desarrollar nuestra historia de la mano de movimientos vertiginosos a lo largo del escenario, o espectaculares efectos de sonido.

NIVEL VIDEOLÚDICO EN LOS VIDEOJUEGOS DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS.

La interactividad en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.

Este nivel íntimamente emparentado con el anterior también se vuelve fuente de sensaciones pues materializa dichas sensaciones a manera de estímulos hápticos y sirve para un involucramiento diegético del lector *vide ut supra*.

Si bien dicha búsqueda de sensaciones redundante en la interactividad y esta deviene de las capacidades de programación, cuyo origen viene del planteamiento de nuestra historia en el argumento. Es decir nuestro nivel de interactividad no deber ser tan elevado pues con tantos elementos nuevos y coloridos, sería muy fácil perdernos en nuestro escenario como pasa en *Prey*, en donde la monotonía del escenario termina por extraviarnos dentro de la nave alienígena.

Las características de este tipo de juegos producen los mismos estímulos que sinestésicamente involucran a la vista el tacto y el oído en busca de la mencionada sinapsis, como una respuesta inherente a tales estímulos que como ya se dijo redundan en una inmersión y en el compromiso diegético, que como fin último tiene el desarrollar y concluir este relato interactivo llamado videojuego.

En este tipo de videojuegos como ya se comentó debe haber una interacción muy definida, pues la ingente riqueza de estímulos podría hacernos perder la premisa planteada en nuestra historia. Como ocurría en los juegos del tipo 8-bits, en los que el enorme y monótono escenario hacía que buscar los espacios de interacción fuera un reto. Y que después se hizo necesario tornar de una sutil diferenciación del color para hacer identificable el área de interacción de nuestros escenarios. Recurso que poco a poco se ha dejado de usar pues reduce el reto y destruye la diversión de estar buscando como resolver tal o cual situación, lo que redundante en limitar el valor lúdico al presentar fórmulas resultas.

La Física en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.

La física evocada en este tipo de juegos es reiteradamente transgredida, sin perjudicar a la diégesis, pues la premisa que establece este tipo de videojuegos es que se trata de otros mundos con realidades disímbolas, emparentadas quizá pero no exactas, y aún y cuando se pudieran imbricar existen rasgos que se pueden matizar.

La ingente posibilidad del planteamiento de realidades resulta imposible de categorizar, pero baste saber que se presentarán regularidades que nos remiten a nuestra realidad física.

Será una referencia nuestra realidad de lo realizable como de lo irrealizable, un paradigma evocador, que no verificador, pues de facto se elude cualquier juicio a tales realidades alternas, pues operan bajo la premisa de la fantasía.

Cuentan con carta blanca al momento de ejecutar las acciones, pero la única restricción será que estemos al tanto de lo que ocurre y por qué ocurre, esto es el planteamiento diegético.

A manera de conclusión de este capítulo debemos destacar que se trata del establecimiento contenido de las categorías y sus indicadores. De las particularidades expresivas que sirven de gradiente y dan forma a esta taxonomía propuesta.

Como se dijo a lo largo de este capítulo las características propuestas resultan, para efectos de una cabal identificación, totalmente excluyentes en su composición, de lo contrario no sería posible denominarles ni servir como la peana poética que se pretende sea. La constante y lo que convierte a este trabajo en un modelo es resultado del establecimiento de los indicadores que aparecen en los tres modelos propuestos y que cabal mente son cumplidos por los videojuegos.

En el siguiente capítulo veremos a prueba tales modelos y su sistema categorial, mismos que nos servirán para identificar y comprobar nuestra hipótesis que prefiguraba la existencia de elementos constantes e identificables, capaces de constituir una taxonomía para los elementos expresivos presentes en el videojuego.

APLICACIÓN DEL MODELO DE ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS EXPRESIVOS PRESENTES EN EL VIDEOJUEGO.

Una vez construido nuestro epistème, es hora de pasar al nivel axiológico, aunque parezca algo ambicioso este trabajo hace uso de la axiología como rama de estudio de los valores, que incluye a los postulados estéticos, mismos que en forma de elementos expresivos encontramos en el videojuego y que a continuación estaremos contrastando contra tres diferentes títulos para comprobar que los elementos descritos en el modelo se encuentran y sirven para caracterizar al videojuego.

El quid de este modelo no es el ser una receta de cómo construir un videojuego, es más bien establecer una tipología que ayude a una poiésis gnoseológica que abone a la constitución de una de las teorías que expliquen al videojuego.

Tres videojuegos que muestran de manera muy clara sus características, la selección tuvo como base la perfecta definición de los elementos estéticos, sin un atisbo de hibridación.

Este capítulo cuenta con muchas imágenes pues como expliqué páginas arriba resulta infame describir la riqueza de las construcciones expresivas en estos videojuegos.

Una vez aclarado esto revisemos los tres modelos, hiperrealista, realista y los mundos fantásticos.

MODELO DE ANÁLISIS EL VIDEOJUEGO DEL TIPO HIPERREALISTA

BATTLEFIELD 4

Fishing in Baku

Fade in entra en alto, baja a segundo plano y se establece Tema musical "total eclipse of the heart" de Bony Tyler. Mientras nuestra mirada se identifica con la de un personaje Recken, y nos ubica al frente del volante de un vehículo, pero completamente de cabeza, mientras al rededor están los demás ocupantes, tratando de liberar al comandante Dunn, todos se afanan en tratar de liberarlo, forzando los asientos, pero los esfuerzos son fútiles, intempestivamente las ventanas del vehículo crujen y nos muestran la presión ejercida por el agua, y es allí entendemos que el vehículo que tripulamos se hunde.

El comandante, que está atrapado por las piernas por los asientos, ordena que lo dejen en el auto y se salven y da a nuestro personaje Recken su revólver para disparar al parabrisas y así todos logren salvarse y no morir en colectivo. Mientras Irish nos suplica que no lo hagamos, la posición de nuestro personaje se coloca de frente al parabrisas empuñando el arma y en ese momento nos indica la pantalla que botón oprimir para realizar la acción, durante el desarrollo de la escena podemos mirar en cualquier dirección, claro con la salvedad de que es el personaje quien "mira", y se trata del interior de un vehículo, exceptuando esto, otro tipo de interacción en este punto no está permitida, el diseño del juego en esta escena en particular. Pretende crear un tono dramático.

En el momento que accionamos el gatillo, el estruendo de la detonación envuelve toda la escena y cesa todo sonido e imagen. Y todo se va a negros, excepto por un aviso del salto analéptico¹¹⁰ al qué vamos a asistir.

13:40 antes

Con esta simple indicación aparecemos en un *fade in* en la escena, nuestra perspectiva es en primera persona tenemos un rifle de asalto en las manos, con mirilla, una lámpara y un apuntador laser, y estamos en los pasillos de una escuela que luce completamente destruida e inundada, sólo podemos andar hacia el frente estamos solos y no queda más que



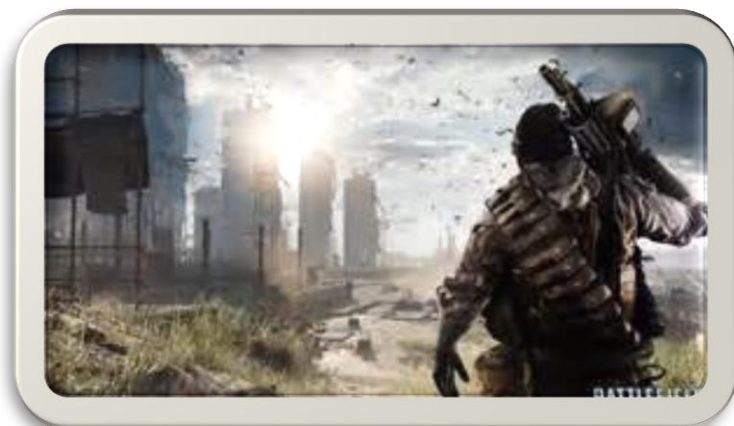
recorrer la instalación para ver que podemos encontrar. Tras sortear pasillos, inundados, salones en ruinas y el mobiliario que no nos deja un libre paso llegamos a un aula que da a la calle, en ese lugar encontramos a dos elementos más de lo que



será nuestro equipo de trabajo, por los datos que aportan sabemos que esperamos a uno más mismo que es perseguido por seis militares rusos, justo en frente de la calle, mientras uno de los personajes retira las tablas que tapiaban las ventanas. En ese

momento aparece nuestro colega y debemos ayudarlo acabando con sus perseguidores, al lado de la ventana aparece una indicación que tras activarla desde nuestro mandó nos despliega una panoplia de armas, que nos encontraremos a lo largo del juego y por lo pronto debemos elegir dos.

¹¹⁰ Analepsis (retrospección): una forma de la anacronía; representación posterior de un suceso que tenido lugar en un punto temporal anterior al que ha alcanzado ya la historia principal. *Op. Cit.* Matías Martínez, Página 269



de los rascacielos emblemáticos de Bakú "las tres Torres llameantes" y que serán nuestro entorno, para lograr llegar a un punto en donde podremos abordar un helicóptero y ser rescatados. El lugar se vuelve enorme, a

diferencia de juegos de épocas pasadas en los que la resolución de un problema pasaba por una coreografía determinada, en estos juegos cargados de hiperrealidad podemos resolver la premisa, que en este caso es eliminar al enemigo, de múltiples formas en las que el entorno¹¹¹ puede ser usado como una herramienta, es decir lo puedo eliminar accionando mi arma, pero también al hacer explotar un depósito de combustible de los tantos que están desplegados por todo el escenario o puedo escabullirme y hacerlo con un cuchillo o a golpes, claro cuando ya sólo queda un enemigo, o se hace con el suficiente sigilo. Al llegar al lugar de extracción y luego de sortear diferentes obstáculos y a unos pasos de lograrlo, un giro dramático de parte de los desarrolladores, el helicóptero es atacado y derribado, lo que nos obliga a abordar un auto en el que a toda velocidad debemos huir, lo que nos deposita en el principio de nuestra historia. Atrapados en un automóvil que se hunde en las costas de Azerbaiyán, aquí cabe destacar el interesante el aporte de Ryan en cuanto a las referencias toponímicas: "Los nombres imaginarios de lugares están bien elegidos y que conforman la toponimia de algunas regiones son tan adecuados para conseguir *couleur locale* como los nombres de los lugares reales."¹¹² Que en el caso del videojuego del tipo hiperrealista el usar nombre reales y no imaginarios, se convierte

¹¹¹ Los desarrolladores de éste videojuego aportan una idea-concepto de "*Levolution*" que se refiere a la interacción de nuestro personaje con su entorno y como éste último afecta al desarrollo de las acciones dentro de la historia.

¹¹² *Op. Cit* Marie-Laure Ryan, Página 162

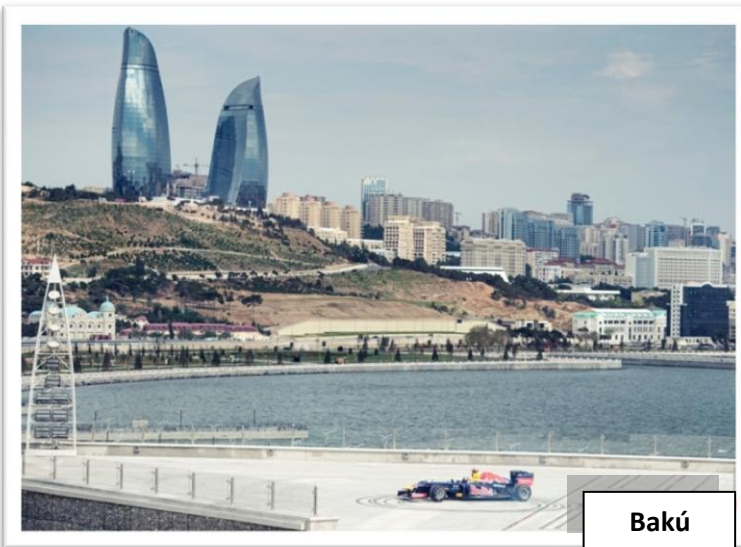
en una necesidad, la de ubicar perfectamente nuestra historia, además dotarla de una similitud estética.

Todo este prolegómeno nos sirve para establecer un contexto, una premisa que descansa sobre una situación de tensión geopolítica entre Rusia, La China y los yanquis.

Pero pongamos a prueba nuestro modelo de análisis para este tipo de videojuegos hiperrealistas.

NIVEL ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO HIPERREALISTA

Nuestro modelo plantea como primera distinción un plano estético, en el encontramos que se reproducen las características emblemáticas del lugar referido, es decir



contamos con una identificación además de toponímica, una identificación topográfica del lugar además de sólo una referencia verbal. Como podemos apreciar la construcción de las referencias de toponímicas y topográficas están

perfectamente definidas y expresadas visualmente, pues en la ciudad de Bakú tenemos a la mar cerca, y a una réplica de los edificios emblemáticos, que en nuestra historia aparecen en construcción. Además de múltiples referencias verbales de nuestros personajes, a la ciudad referida.

La perfecta mímesis de los detalles estéticos de la ciudad, que guardan una perfecta escala a nuestra referencia directa que es el hombre. Son de destacar los efectos producidos por la luz y el agua en este título, "These digital images are often

photorealistic in the sense that they make use of rendering programs to obey the principles of perspective and shading.”¹¹³, ya que al tratarse de una aspiración de hiperrealidad, ponen un particular empeño en el aspecto particular del agua al ser agitada por nuestro andar, o los efectos luminosos dinámicos, pues cambian al estar nuestro personaje en movimiento. En dónde el agua desempeña un papel central pues durante el desarrollo de la historia estaríamos en batallas navales y en medio de un tifón.



Los detalles de la constitución física de nuestros personajes guardan una completa correspondencia con nuestra realidad, en donde podemos apreciar la textura de una piel humana. De igual manera la proporción de sus cuerpos y sus movimientos que son anatómicamente perfectos.

Del mismo modo los vehículos corresponden a una época actual y el diseño estético es completamente congruente con nuestra realidad, y acá una aproximación a la motivación directamente expresada por parte de los desarrolladores:

"Había una filosofía básica de diseño detrás de los vehículos de Battlefield 4, un enfoque que se encuentra en toda la historia de Battlefield: dar a los jugadores la oportunidad de tomar decisiones interesantes y que estas afecten al juego de la manera más personal

¹¹³ Op. Cit David Bolter J., Página 135

posible. Con los vehículos, estas elecciones ocurren cuando hay muchas opciones de personalización del vehículo, incluso puedes elegir en qué vehículo vas a aparecer.

Desde el punto de vista estético que intentamos que la experiencia de uso de los vehículos sea auténtica y visceral, pero al mismo tiempo queremos evitar toda complejidad innecesaria. En otras palabras: "Fácil de aprender, difícil de dominar". Nuestro objetivo es hacer que se vean y se sientan los vehículos del mundo real, pero de un modo no tan complejo..."¹¹⁴ (SIC)

Como podemos ver hace falta el aporte taxonómico-semántico que pretende proporcionar nuestro modelo para explicar las características estéticas y de diseño que expresen la intención de los desarrolladores, que finalmente van en busca de una exaltación mediante la exposición de referentes estéticos por parte del usuario, no importando que se trate de elementos visuales o sonoros "El aumento de la penetración en el mundo espacio-temporal de la imagen en los juegos de ordenador *no* supone una intensificación semántica, sino más bien una intensificación de los encuentros sensoriales y espectaculares con las imágenes."¹¹⁵, Es decir mostrar un videojuego cargado de hiperrealidad, lo que pretende es apelar a los sentidos más que una reflexión.

Es por eso que la textura de pisos, vegetación paredes, agua, evocan a una realidad, conocida por todos, es decir la nuestra, es realidad tangible y que por lo tanto se convierte en el tamiz por el que pasa la hiperrealidad. En la búsqueda de esa exaltación además podemos dar cuenta del cambio dinámico en nuestro escenario pues es notable el daño que reciben los elementos arquitectónicos tras una descarga de algún arma en su



¹¹⁴ Fuente: <http://www.battlefield.com/es/battlefield-4/news/bf4-vehiculos>

¹¹⁵ Op. Cit Andrew Darley, Página 250

superficie, ya sea nuestra o del enemigo. Lo que en momentos nos sirve para ubicar nuestros blanco o por qué flanco es que estamos siendo atacados

NIVEL NARRATOLÓGICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO HIPERREALISTA

La Historia en el videojuego del tipo hiperrealista.

Una segunda distinción que pretende hacer notar nuestro modelo es el aspecto de la historia “... la famosa regla de las tres unidades –de lugar, tiempo y acción- que antaño había conocido el teatro clásico.”¹¹⁶ Desde esta perspectiva la premisa de la historia nos parece válida y congruente con nuestra realidad pues se trata de las operaciones de grupos infiltrados y encargados de desestabilizar políticamente a los regímenes que no comparten la visión hegemónica, como nuestra Latinoamérica tristemente ha sido testigo presa de dicha política intervencionista yanqui.

La premisa del nuestro juego es evitar un enfrentamiento abierto y total entre China y Rusia contra los Estados Unidos, y gracias a nuestra intervención el evento sólo se limita a una pequeña escaramuza.



¹¹⁶ *Op. Cit.* André Graudeault / francois Jost, Página. 32

Nuestra historia lleva implícita la política intervencionista de los Estados Unidos, en la que además somos testigos de la postulación de un nuevo “villano”, pues si antes fueron la terrible amenaza, el bloque comunista o los extremistas musulmanes ahora lo son los chinos con su pujante industria y su consecuente poderío económico los que amenazan al *status quo*, en dónde sólo los yanquis y sus aliados se les permite la prosperidad económica, y es entonces que deviene la inherente “responsabilidad” de mantenerlo así. Sutilmente respaldada en un discurso alienador esta historia discurre en una apología al sistema en la que nos involucra, pues al plantear que con nuestra intervención se restablezca el *status quo* perdido por el arribo de la China como agente económico capaz de entrar en abierta competición con el agente económico preponderante, nos hace cómplices. La historia como arriba se describió inicia con una sorpresa, pues intempestivamente aparecemos frente al volante de un auto y además de cabeza, todo esto para conseguir información de inteligencia, que confirma la vinculación China-Rusia, plantea que tras un posible asesinato político establecería de facto una hostilidad contra los estadounidenses y además cortaría toda injerencia yanqui en la China. El equipo de intervención yanqui logra salvaguardar a un grupúsculo de opositores que garantizan una relación cordial con la China y comienza la operación de asesinato de su líder y bajo el amparo de una desestabilización social en territorio chino para imponer al nuevo régimen. Que al final bajo nuestra égida y con nuestra colaboración se logra al salvar a quien será en nuevo líder, apoyado por los Estado Unidos.

El tono de las historias, de los videojuegos hiperrealistas y en particular los bélicos, es un tanto cálido entre los miembros del grupo. Exaltando la camaradería, y refuerzan la colaboración y el ánimo de luchar por la causa. Nos venden la idea de unidad a pesar de todo, y por lo regular un miembro del grupo sacrifica su vida a favor



de la humanidad, ese discursillo, ya tan trillado por parte del cine estadounidense. Este tipo de historias apelan a los más variados sentimientos que van desde un chovinismo exacerbado hasta una melancolía que desemboca en sentimientos de venganza, que por lo tanto se vuelve el motor de la acción.

El escenario en el videojuego del tipo hiperrealista.

Los escenarios corresponden a la premisa dada, estar en un campo de batalla, éste



videojuego desarrolla su historia combinando la amplitud de escenarios en tierra con la estrechez casi claustrofóbica de un portaviones, y la violencia de

una mar embravecida.

En total correspondencia con una escala antropomórfica, los escenarios son vastos creando la sensación de inmensidad, que se tiene frente a una ciudad como Bakú o Shangai, en las que se desarrolla parte de la historia.



Nada en nuestro escenario tiene un aspecto genérico, cada detalle corresponde a un paisaje que evoca unicidad, como en nuestra percepción, pues cualquier atisbo de falsedad, proporcionado por una serialidad de una construcción genérica, en nuestro escenario hiperrealista, tira por la borda por entero la construcción de todo el escenario.

Cabe mencionar un detalle del escenario pues los desarrolladores hablan de una característica que llaman “*Levolution*” y de la relevancia que adquiere dentro del

desarrollo de la historia, pues como se comentó, la ejecución de las acciones no pasan por una coreografía, en donde bastaba encontrar el patrón de movimiento y así descubrir la resolución del galimatías que teníamos frente a nuestro personaje, es ahora el cambio en este paradigma tal que para acabar con enemigo podemos usar el entorno, y este mismo será un obstáculo a vencer, pues en el caso de una batalla en altamar los objetos del escenario son una fuente de peligro pues pueden golpearte o en el caso del tifón alterar las condiciones del escenario, las acciones de nuestros enemigos y las nuestras, por ejemplo al tratar de apuntar sentiremos el arma moverse en nuestras manos por la fuerza del viento.

Dicho elemento podría pensarse de manera ambivalente, pues podría incluirse en el ámbito del modo de juego o *gameplay*, pero nuestro análisis lo posiciona aquí pues guarda una relación intrínseca con el aspecto narratológico más que con el de programación. A pesar de opiniones como la de Pérez “La reglas transformacionales de



los componentes del entorno son reglas de juego establecen relaciones convencionales predeterminados agentes del mundo del juego funciones fundamentales en el mismo (Funciones de transformación,

cambios de estado).¹¹⁷ Validar tal argumento sería como creer que todo cambio dentro de la historia, ubicación del escenario, las elipses, etc., son resultado del modo de juego, sí, el modo de juego los hace evidentes, pero no son su función fundamental, son más bien la expresión, es decir son la forma no el fondo.

Las acciones en el videojuego del tipo hiperrealista.

Las acciones que realizan nuestros personajes comprenden las propias de un soldado, en correspondencia con la premisa de la historia, se pueden conducir vehículos civiles o vehículos artillados como un tanque, o lanchas de alta velocidad, empuñar y accionar

¹¹⁷ Op. Cit. Oliver Pérez LaTorre, Página. 126.

armas de diversos tipos y combate cuerpo a cuerpo, además de correr, cubrirse, lanzar granadas, etc.

Las acciones son entonces un reflejo perfecto de lo que un videojuego que dentro del modelo de hiperrealidad debe respetar, pues si nuestro nivel de dificultad lo subimos a tope, nuestro personaje sufre daños y puede ser eliminado de un tiro como sucedería con un humano real en una situación de tal violencia.

Como ya se ha comentado el grado de hiperrealidad le viene a este videojuego por cuanto nuestras acciones son alteradas por el entorno tanto como el entorno puede modificarse por nuestras acciones, lo que convierte a este título en paradigmático por el uso de los recursos de programación en función de las necesidades expresivas.

Es entonces de una relevancia notable el actuar dentro de este tipo de videojuegos ya que una gran variedad de acciones para la resolución de las premisas de nuestro juego que permita seguir avanzando lo dotan de una riqueza expresiva y de una notable plasticidad pues al hacer posible mas de una solución permite verter el ingenio personal y no una réplica de lo propuesto por el programador.

Los personajes en el videojuego del tipo hiperrealista.

Los personajes por regla general deben representar a seres humanos, con connotaciones particulares dependiendo de su peso dentro de la historia, y tienen a su cargo la responsabilidad de ejecutar las más variadas acciones, en un tenor de líderes.

Bajo nuestra égida nuestro personaje es capaz, somos capaces de cumplimentar la historia, de llevarla a término. En ciertas ocasiones debemos entrar en la piel de nuestro personaje en un grado tal que debemos, por cuestiones de la historia, ejecutar acciones de tipo moralista o de elección de quién debe sacrificarse, por el bien de la cusa como ocurre con éste título, que nos obliga a elegir la suerte de uno de nuestros miembros, a favor de una causa ajena.

Nuestro personaje Recker nominalmente se convierte en el líder tras la muerte del comandante Dunn, pero continuamente es vilipendiado por Irish, un subalterno que según el carácter impreso en la historia da un viso de protagonismo; a lo largo de la historia somos obligados a tomar decisiones, pues nuestro personaje indica los momentos de ataque e inicia muchas de las acciones a pesar de que se pone al mando de una militar local en un momento de la historia y es nuestro personaje quien al final decide quién morirá a favor de la causa al detonar manualmente la carga de explosivos. Una metáfora de nosotros al ser quien comanda el juego, pero seguimos las premisas propuestas por la historia, que aunque tenemos ciertas libertades de resolución, nuestra misión es cumplir con los objetivos.

Como podemos apreciar nuestros personajes, son obligados, nos obligan a tomar las riendas de la historia, con base en referentes que todos conocemos, aunque algunos de ellos de manera figurada, al evocar a la familia, la amistad, la libertad, o la democracia, para involucrarnos en la historia y así la construyamos juntos, pues según los editores de este juego ninguna partida es igual a otra, por los cambios en los factores del escenario y las acciones que realizan nuestros personajes.



Es de hacer notar que se trata de soldados humanos que tienen un objetivo ya trazado y las acciones corresponden a tal premisa. La historia nos presenta situaciones

que corresponden al ámbito militar y que por lo tanto diegéticamente obliga a nuestros personajes a entrar en una dinámica de cumplimentar objetivos.

Es de destacar que los desarrolladores limitaron al mínimo la interacción con “civiles” que alterarían el curso de las acciones, pues en otros juegos en los que al disparar por error a un civil tenía como consecuencia de facto dar por terminado el juego.

NIVEL AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO HIPERREALISTA.

Las imágenes en éste título por tratarse de una mimesis de nuestra realidad, son de una espectacularidad inefable, cada referencia aporta a nuestro discurrir por sus meandros minuciosos detalles, pero si es sorprendente el detalle visual, el plano sonoro debe estar a un mismo nivel pues el sonido forma parte de nuestra percepción de la realidad y si este videojuego pretende imitarla a detalle debe contar con una expresividad y una mimesis sonora equivalente a la espectacularidad visual:

“Nuestra identificación de la fuente se basa en realidad, pues, en motivos muy dispares: reconocemos o creemos reconocer un sonido como originado por cierta fuente, a la vez porque tiene cierta forma y cierto aspecto, memorizados en nuestro diccionario mental de los sonidos reconocibles...”¹¹⁸

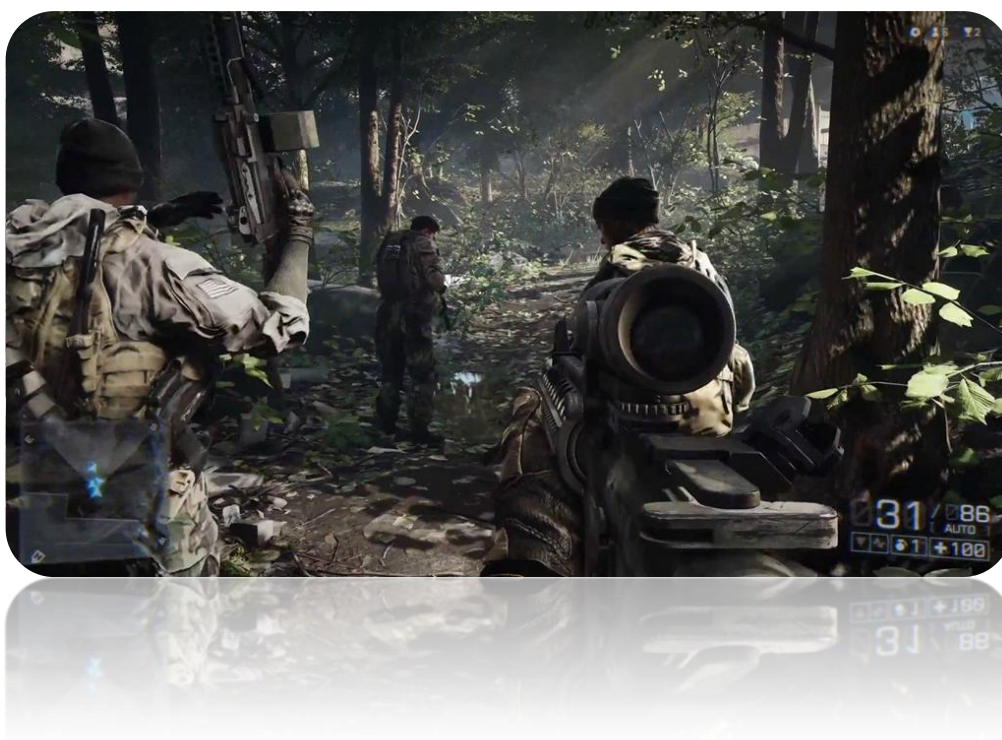
Esta hiperrealidad invocada, *condicio per quam*, es exigida a presentar una mimesis total que no admite ningún exceso, pues es nuestra memoria perceptual a la que encara y contrasta, no cumplir a cabalidad con nuestros registros interiores redundante en una anulación de las pretensiones hiperrealistas relegando su discurso a una fallida imitación, a un mal intento, que repercute en nuestro involucramiento inmersivo y derrumba la diégesis necesaria para la inmersión. De inmediato causaría un rechazo de la condición de hiperrealidad, causando un tipo de recelo o frustración pues al transgredir la hiperrealidad se traslada a otro estado, a un mundo paralelo o al mundo de la fantasía.

¹¹⁸ Op. Cit. Michel Chion, Página 159

Nuestra mirada ha sido educada e inducida por el cine, lo que ha derivado en una alfabetización involuntaria, como antes se expuso y que Ryan explica:

“El cine permitió que se pudiera cambiar el punto de vista, en la medida en que los movimientos de la cámara presentaban los objetos desde ángulos distintos y hacían que cambiaran de tamaño para el ojo, pero la situación espacial del cuerpo virtual del espectador en el mundo de las películas estaba rígidamente determinada por la colocación de la cámara.”¹¹⁹

En este caso tenemos una perspectiva en primera persona, nuestra referencia ya no es la posición de la cámara, somos nosotros, nuestra mirada se identifica con nuestra percepción, nuestra mirada se dirige hacia donde queremos y cuando queremos esa orientación predeterminada del cine queda anulada.



Por lo que se refiere a la atmósfera sonora, los desarrolladores advirtieron esta imbricación entre audio y vídeo, y nos presentan un ensamble audiovisual impecable:

“Tomando como ejemplo el rascacielos que se cae en Siege of Shanghai: para lograr algo así no podemos limitarnos a conseguir el sonido de un edificio que se derrumba y añadirlo al nivel. Tenemos que averiguar como suena desde diferentes distancias. ¿Suena igual si estás a cientos de metros de distancia que si estás en lo alto del edificio? También tenemos que ver cómo suena el mapa en general antes de que el edificio caiga y como

¹¹⁹ *Op. Cit*, Marie-Laure Ryan, Página 77

sonará tras el derrumbamiento. Queremos que se pueda saber si el rascacielos sigue ahí o no con sólo escuchar el carácter general del entorno.”¹²⁰ (SIC)

Como podemos advertir el compromiso con la hiperrealidad es total, la mimesis que se persigue debe ser capaz de convencer a nuestros sentidos.

Es entonces que cada estímulo es en sí mismo una fuente de información, la hiperrealidad evocada se logra con una gran variedad de estímulos, la plasticidad de nuestro objeto de estudio permite de la misma manera una pléyade de puntos de abordaje, desde el punto de vista académico y desde la perspectiva del usuario exige de los desarrolladores una atención al detalle muy acuciosa:

“Jugando Mejor Gracias al Sonido

Una de las partes más importantes del sonido de Battlefield 4 es la información que da al jugador. Tu línea de visión en el juego es de 60 a 70 grados del panorama, pero el sonido está en todas partes. Así que nuestro trabajo consiste en llenar los vacíos de información. Si puedes oír un tanque detrás de ti, puedes decidir ir corriendo a un edificio a ocultarte o ir a encontrar más munición para tu RPG. Se trata de dar a los jugadores la información para que puedan tomar decisiones.”¹²¹

Lo que Chión tipifica como la segunda función “... Por otra parte, en el nivel del espacio, haciendo oír ambientes globales, cantos de pájaros o ruidos de tráfico, que crean un marco general en el que parece contenerse la imagen, un algo oído que baña la visto, como en un fluido homogeneizador...”¹²² es decir es el sonido un agregado que unifica el mensaje sincrético como el mismo Chión lo define, es decir lo hace inteligible.

Esta dualidad expresiva converge en nuestra experiencia, en la experiencia adquirida por la confrontación con el mundo real o por lo aprehendido a través de otros medios audiovisuales, ya sean telediarios, recreaciones históricas o documentalistas en medios audiovisuales. Esto es por ejemplo al recibir un reporte de hostilidades bélicas o al contemplar un documental de la BBC.

¹²⁰ Fuente : <http://www.battlefield.com/es/battlefield-4/news/caminoa-battlefield-sonidos> consultado el 28 de abril de 2014.

¹²¹ Fuente: <http://www.battlefield.com/es/battlefield-4/news/caminoa-battlefield-sonidos> consultado el 28 de abril de 2014.

¹²² *Op. Cit.* Michel Chion, Página 44.

NIVEL VIDEOLÚDICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO HIPERREALISTA.

La interactividad en el videojuego del tipo hiperrealista.

Este nivel de a poco ha ganado relevancia en el mundo del videojuego, pues es intrínseco, resultado de las particularidades del medio.

En este nivel nos encontramos un juego que explota los diferentes recursos de las interfaces físicas, pues podemos controlar movimientos como asomarnos cuando estamos a cubierto durante un tiroteo, a inclinar el mando, que está provisto de giroscopios que informan de su posición a la consola.

Apoyados en la acusmática y en la síncrexis nuestras acciones están orientadas a una sinestesia que como fin último persigue una sinápsis, por cuanto nuestras acciones necesitan de una respuesta precisa y casi inmediata de a partir de percibir desde dónde se nos dispara y consecuentemente eliminar dicho peligro. Para lograr dicho objetivo debemos reaccionar de acuerdo a cada circunstancia, pues podemos disparar, apuntar, cubrirnos, correr, y así resolver el problema.

Dicha interactividad tiene la función de exigirnos atención y provocar inmersión, esto se logra al dotar de un grado de dificultad el operar nuestros periféricos, pues al convertir nuestra perspectiva en por ejemplo la mira telescópica, que responde al más mínimo movimiento, de nuestro telemando o cuando le es usado este como volante en un videojuego de carreras. Somos convocados a un nivel máximo de atención y por lo tanto de interacción.

La física en el videojuego del tipo hiperrealista.

Un aspecto a destacar en el diseño del juego es la física dentro del mismo, y esta se podría subdividir en dos niveles, pues existe la mimética que es propia del juego, el daño de las balas la sensación de la conducción y la que se genera con el *levolution*, pues aporta un nivel particular de interacción mediante el influjo que el

propio escenario aporta, ya que en juegos anteriores el escenario es un tanto “mecánico”, es decir la plasticidad que Battlefield 4 incorpora al diseño y la interacción de niveles es *sui generis*.

Los elementos que componen este nivel de física de este título son excepcionalmente congruentes con la premisa de hiperrealidad pues somos convocados a hacer uso de elementos dispersos por el escenario para lograr potenciar nuestra experiencia de juego, pues un disparo certero puede hacer que varios enemigos desaparezcan o tener total certeza del comportamiento de una granada al calcular la hipérbole de su trayectoria.

Nuestros elementos se comportan de manera como lo harían en la realidad, respetando la premisa de hiperrealidad, pues en los rifles de francotirador debemos compensar la distancia ajustando la mira para corregir la desviación de la trayectoria. Logrando con esto hacer más certero nuestro rifle.

Aspectos como el respeto de las fuerzas que podrían afectar a los objetos, como lo harían en nuestro plano de realidad son una manifestación de los desarrolladores por lograr una realidad exaltada, es decir una hiperrealidad capaz de mimetizar nuestro mundo hasta en estos detalles tan mínimos.

Como nota final es de destacar que este videojuego también incorpora una particularidad de “modo espectador”, que incorpora tres “...diferentes perspectivas, primera y tercera persona y cámara libre...”¹²³, resulta interesante que nominalmente se tome encuenta a la “cámara”, como reminiscencia, de estadios anteriores, y que abona en la necesidad de construir un vocabulario propio; cuando lo que pretende describir a un punto de vista cargado de ubicuidad, en donde no hay tal cosa como una cámara.

¹²³ Fuente: <http://www.battlefield.com/es/battlefield-4/news/camino-battlefield-modoespectador> consultado el 28 de abril de 2014.

Modelo de análisis El videojuego del tipo Realista

Pro Evolution Soccer PES

(Antecedentes)

Se trata de un título que emula a un torneo de fútbol, desde sus inicios y como ya se ha apuntado *ut supra*, las limitaciones técnicas eran un obstáculo para a las intenciones expresivas y de realismo que pretendía presentar el videojuego, pues es notoria la intención de emular las sensación originada al ver un encuentro de tan popular deporte, misma razón, la popularidad, es la que motiva y exige a los desarrolladores de dichos juegos a buscar una mimesis plena.

En 1992, sale el título *Konami Hyper Soccer*, que mostraba de manera tosca al juego, mientras que el sonido ambiente era dominado por una música del tipo

extradiegtico. Los escenarios, acciones y personajes son genéricos, es decir repetían acciones y su apariencia, logrando la distinción

únicamente por el color de los uniformes.



El encuadre permanecía estático salvo por pequeños travelings, pues nunca salvo al inicio podemos ver completamente la cancha; con excepción de algunas imágenes fijas al celebrar cuando se marca un gol y una posición del punto de vista diferente de la jugada cuando se presenta de la repetición de un gol.

En 1995, aparece *International Superstar Soccer*, con un modo de juego más



fluido, la apariencia de los escenarios es todavía genérica pero los jugadores han evolucionado y tienen movimientos *más* naturales. La música desaparece y en su lugar existe un sonido ambiente de estadio. Es decir se vuelve una atmósfera sonora completamete

diegética. El encuadre es igual de limitado, pero ahora está en un ángulo que emula al de una transmisión televisiva.

En 1997 aparece *Goal Storm 97*, ya con tecnología CD, lo que permitió un avance muy notorio en el tipo de gráficos, es decir el aporte tecnológico redundo en una contribución sustancial al realismo.

Aunque la mayoría de los personajes tienen un matiz genérico ya es posible distinguir a las figuras de ciertos equipos por algún rasgo físico muy notorio. El sonido ambiente es acompañado por relatores, el movimiento de los personajes es más



fluido en sus acciones y reacciones, el balón parece más real en cuanto al aspecto de la física de sus movimientos. El encuadre es similar al de la transmisión de tv, acompaña a la jugada, es más notoria la pretensión de ubicuidad del la cámara.

En 1999 aparece el *International Superstar Soccer pro 98*, en dónde se percibe una mejora sustancial en los gráficos, permitiendo poder diferenciar jugadores por sus rasgos físico, pues ya no son tan genéricos. La estructura de los estadios comienza a marcar diferencias entre los escenarios, pues ya no son genéricos. Las acciones también son notablemente mejores, pues el modo de juego es más fluido. Llegando a marcar una muy marcada diferencia con el título "FIFA", que hasta la fecha es

relativamente más mecánico, pues pareciera que son jugadas prediseñadas y no muestra la libertad que ofrece el título analizado. El sonido es del tipo diegético, pues acompaña a manera de ambientación, lo mismo los comentarios de los relatores. Los efectos especiales a la hora de golpear el balón resultan excesivos y poco apegados a la realidad. El encuadre es el mismo que los anteriores, y se puede elegir entre tomas y perspectiva, resultando que el modo transmisión de televisión es el más “natural”, pues ya estamos habituados a consumirlo de esa manera.



En el año 2000 aparece *ISS Pro evolution*, como ha venido ocurriendo con cada nuevo título la mejora en los gráficos resulta ponderable. Pues el detalle en los



escenarios es todavía mejor. Los personajes tienen formas más estilizadas, las diferencias entre los jugadores en cuanto al físico y la habilidad comienzan a ser un factor de distinción que afecta de manera directa al modo de juego. El sonido aparece como un gigantesco bucle,

que no aporta mayor realismo que si bien es del tipo diegético, no es factor determinante dada su generalidad. El encuadre es lo mismo que los anteriores, libre, pero con la toma de tv como la mejor opción dada nuestra “alfabetización” en materia de lenguaje digital.

En 2001 aparece *ISS 2 Pro evolution*, ya con una tradición de mejoras este nuevo título es abiertamente del tipo realista según nuestro modelo propuesto, pues



la proporción de los jugadores respecto de la cancha y el estadio resulta ahora sí muy cercana a la realidad. Los estadios son una representación fiel de los escenarios reales a lo largo del mundo. Los personajes presumen de rasgos faciales ya mas definidos, lo mismo que los rasgos físicos y de habilidad. Pero

sin dejar de parecer algo genéricos.

En 2001, 2002, 2003 se revivió la franquicia *Winning Eleven* con los respectivos seriales 5, 6 y 7 que redundaron en las mejoras ya mencionadas.

En 2004 aparece *Pro evolution soccer 4*, con un impresionante toque de realismo en los escenarios. Los personajes presentan características faciales y



corporales únicas, ya no sólo las figuras de renombre. Las acciones de los jugadores son más naturales la física del balón es todavía más cercana a la realidad. El sonido presenta también una notable mejora, pues se escucha nítido. Los relatores y los efectos especiales como golpear el balón y éste a la portería son de tipo realista.

En 2005 se reusa la franquicia *Winning eleven 9*, en éste nuevo título los elementos estéticos del escenario quedan definidos pues ya no se puede mejorar debido a que el detalle se ha convertido en un elemento base. Los personajes, tienen mejor detalle en los rasgos físicos y faciales, además de movimientos muy cercanos a los de un ser humano real. El lenguaje audiovisual persiste en su uniformidad, pues como ya se ha comentado se trata de un modo preestablecido de consumo y cualquier alteración suscita una interferencia en la fluidez de la interacción. Escenarios



personajes y acciones con notables avances, el lenguaje audiovisual permanece inmutable, pues como ya se ha

expuesto existe la ubicuidad de la cámara pero la forma de consumo se impone a una que emula a la usada por la Tv. Vía natural de consumo de este deporte. El lenguaje audiovisual adquiere relevancia con nuevas perspectivas, pero la más natural y realista sigue siendo la de transmisión de tv.

En el año 2006 aparece *Pro evolution soccer 2007*, que repite los estándares ya establecidos en la anterior publicación.

En el año 2008 aparece *PES 2008 Pro Evolution Soccer*, con una notable mejora en los aspectos gráficos y de sonido. El escenario adquirió nitidez y ahora la hinchada se percibe como personas y no como un amasijo sin forma, el detalle en la estructura del estadio y el campo adquirieron textura. Los personajes adquirieron volumen, es

decir dejaron de parecer polígonos sombreados para adquirir formas definidas por lo que pareciera que los jugadores son más pequeños en comparación con publicaciones anteriores. Los movimientos y la física del balón se vivificaron, es decir cobraron agilidad respecto de títulos anteriores. El lenguaje audiovisual permaneció sin cambios.



PES 2009, 2010, 2011, 2012, presentaron mejoras consistentes en el detalle de los rasgos faciales de los jugadores, pues en el tema de movimiento y modo de juego se mantienen de un modo uniforme.

En 2013, PES 2013 incorpora la posibilidad de compatibilidad con la tecnología 3D (Tercera Dimensión). Modo de juego y gráficos adquirieron mejoras significativas.

PES 2014, aparece con una mejora que habiendo alcanzado un punto muy alto en los rasgos faciales de los personajes, los estadios las canchas y los hinchas además se presta una particular atención a la ropa de los jugadores que en tiempo real muestran pliegues, sombras y detalles de la textura, lo que redundo en un realismo exacerbado.

Como se pudo ver el avance fue consistente, en cada nueva entrega se mejoraban aspectos de jugabilidad y en el plano estético, al incorporarse la tecnología de Disco Compacto, CD, las posibilidades estéticas y de jugabilidad sufrieron un notable acercamiento a la tan anhelada emulación de la realidad. Misma que dio un nuevo incremento al incorporar al DVD, como soporte de los datos de programación del juego. Y ahora con el Blu Ray, que permite mayor información, el carácter realista del juego se ve potenciado.

PES 14, El programa incorpora la tecnología Blu Ray, la cual permite almacenar más información lo que redunda como ya se ha expuesto en una mejora substancial en el modo de juego la física de del juego y en el plano estético.



NIVEL ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO REALISTA

Este videojuego nos convoca a ver tácitamente y ser vicarialmente protagonistas, ambos al mismo tiempo, mediante los artificios de una apariencia mimética de tipo realista, que valiéndose de artilugios periféricos nos introduce a la cancha de fútbol,

nuestros dedos son las piernas y cabeza de nuestros jugadores y a pesar de ello tenemos la sensación de estar jugando. Esa reconfiguración sináptica, no es otra cosa que el resultado de la inmersión.

La representación que tenemos en frente es la un partido de fútbol, logra una mimesis de tipo realista que pasa por diferentes niveles, y no se limitan solamente a



representar una cancha, se debe recrear la ambientación aún y cuando en la vida se ha asistido a una cancha, pues al tratarse de el juego

que podemos atestiguar desde una radio de transistores hasta transmisiones en pantallas de cinematógrafo, en época de copa del mundo o si se trata de la liga de



campeones de Europa; es esa familiaridad lo que la convierte en una experiencia que podemos contrastar de primera mano y por lo tanto este género en particular junto con los de carreras de autos son altamente exigidos en cuanto al realismo e inmersión y no les son permitidos por parte de los usuarios quebrantamientos diegéticos injustificados. Es decir no se pueden marcar goles con las manos o tirando a gol en medio de alguna tormenta o mientras erupcionan volcanes como ocurre en “Mario Strikers”.

La cancha, la iluminación y la arquitectura de las estadios representadas corresponden enteramente a la realidad es decir son una réplica perfecta, los logotipos

y los colores de cada equipo son realmente idénticos lo que refleja una sensación del color de los locales.

NIVEL NARRATOLÓGICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO REALISTA

La Historia en el videojuego del tipo realista.

La historia como el mismo título lo infiere, se trata de desarrollar un encuentro de fútbol y ganarlo, lo cual se logra ganar marcando más goles que el contrario. Por lo tanto la premisa básica es jugar bajo las reglas establecidas por la FIFA, once jugadores por bando; diez de campo y un portero. Tratando de introducir el balón en la portería, mediante el uso de los pies y la cabeza.

Se juega para la obtención de un título de campeón en diferentes Ligas. Mismas que cuentan con el nombre de las más renombradas del mundo como son la de la “Champions” o la “Europa league” por mencionar las más connotadas. Y como bien apunta Carrasco:

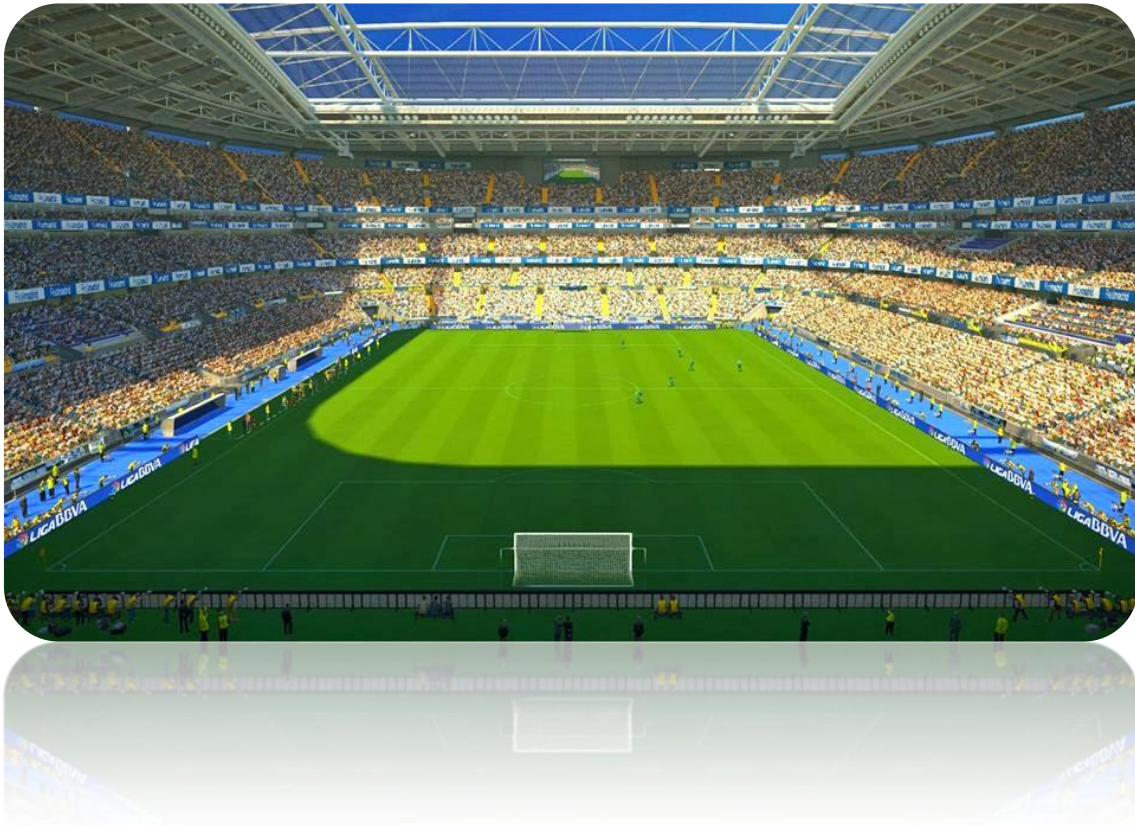
“Los juegos de deportes siempre han tendido un gran éxito, sobre todo los relacionados con el fútbol. Estos videojuegos han evolucionado de basarse en el enfrentamiento entre dos equipos donde un partido decide la partida, hasta los juegos actuales en donde el usuario puede gestionar todo un equipo como si fuera un presidente de un club deportivo decidiendo inversiones, fichajes, traspasos y cesiones, etc. incluso algunos de estos juegos han llegado a limitar la posibilidad de que el jugador participe en los partidos, dejando al ordenador y a la consola que calcule el resultado de un partido en función de cómo lo ha planteado tácticamente el usuario.”¹²⁴

En nuestro andar por las canchas debemos acumular victorias que nos permitan acumular capital que servirá para reforzar al equipo con jugadores con más talento, que podemos generar desde el modo de edición de nuestros personajes. Y así conseguir más victorias. Además de jugar se administra el capital humano, y el pecuniario.

¹²⁴ Rafael Carrasco: Propuesta de tipología básica de los videojuegos de PC y consola, Nº 7 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 – 8293, ICONO 14 Nº7 2006, Pág. 8

El escenario en el videojuego del tipo realista.

Los escenarios en donde se juega son idénticos en estructura a los que dicen representar los cuales corresponden con los respectivos a las ligas a los que pertenecen. La decoración y hasta la publicidad corresponde cabalmente con la que vemos en cada una de las ligas, aunque se limita a las marcas más globales.



La interacción con el escenario se limita a correr por el campo, el rebote del balón sobre el mismo, los jugadores y las porterías; al igual que al rebasar los límites del mismo, ya que como sucede en la realidad al abandonar la cancha se detiene el juego.

En nuestros escenarios podemos contar con diferentes climas como ocurre en nuestra realidad, podemos tener juegos en un torrencial aguacero o en medio de una fuerte nevada, que puede ser aleatorio o predefinido. Con la consecuente ralentización del balón.

El escenario está poblado además por una hinchada en las tribunas que corean los nombres de los equipos generando una atmósfera característica de los estadios.

Las acciones en el videojuego del tipo realista.

Las acciones corresponden con la premisa fundamental del juego del fútbol, es decir tocar el balón solo con el pie, introducirla en la portería. Pero también tenemos habilidades especiales en los regates y amagues que dotan de realismo a nuestro juego. Pues nuestros personajes tienen la apariencia y la habilidad que distingue a las



figuras en la realidad, es decir al utilizar a “Messi” y a otro jugador de otro equipo es notoria la diferencia en la programación de sus habilidades.

Mismas que con un adecuado manejo del mando se puede llegar a hacer jugadas de “fantasía” propias de jugadores excepcionales como el citado. Cabe aclarar que dichas jugadas de fantasía no quebrantan las reglas que rigen a nuestro mundo físico. Es decir son perfectamente realizables por un jugador en nuestro plano de realidad.

Como un añadido por parte de los desarrolladores tenemos la posibilidad de ir aumentando la habilidad de nuestro personaje, el cual podemos construir a partir de una matriz e intercambiar rasgos y habilidades, además de establecer por ejemplo el festejo de sus goles, lo que logra involucrar más al usuario; pues querrá ver a su creación festejar al marcar un gol.

Los personajes en el videojuego del tipo realista.

Los personajes corresponden a los que militan en los equipos profesionales de fútbol, por lo tanto se trata de representaciones de humanos. Dichos jugadores, los

mundialmente conocidos tienen rasgos físicos y de habilidad muy similares a los originales. Se trata pues de once jugadores por bando, con sus respectivos suplentes, los cuales militan en equipos de fútbol de ligas del mundo.

Son por lo tanto seres humanos, las medidas antropomórficas son proporcionales a nuestro cuerpo y por lo tanto se refleja en el campo además de que se puede distinguir a las diferentes complexiones de los distintos jugadores, es decir no están hechos bajo un patrón y son más bien diferentes entre sí en su gran mayoría.

Aunque existe la capacidad de “crear” un jugador, o varios, con rasgos físicos parecidos a los nuestros o copiar directamente nuestro rostro mediante una fotografía. Además de personalizar a cada jugador con movimientos, destrezas y diferentes festejos, lo que dota de una enorme plasticidad a nuestros personajes.

NIVEL AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO REALISTA.

El género en particular ha experimentado un significativo avance al lograr emular la vista lograda en una transmisión de tv, pero además en incorporar al punto de vista una ubicuidad total, en lo que a la repetición de jugadas destacadas se refiere.

El sonido es enteramente el que se percibe en un estadio, es decir del tipo diegético, con la salvedad de poder contar con los comentarios de unos relatores que trabajan en las transmisiones en directo de fútbol de la liga local, colocando dicha pista de audio en un plano extradiegético. Lo que sin duda aporta una experiencia *sui generis* para los habituales espectadores de fútbol. Los efectos especiales corresponden con las acciones en pantalla es decir el golpeo del balón, la lesión de un contrario y hasta indicaciones técnicas se suman para generar una atmósfera sonora similar a la de las transmisiones de tv.

El género en particular ha experimentado un significativo avance al lograr emular la vista lograda en una transmisión de tv, pero además en incorporar al punto de vista una ubicuidad total, en lo que a la repetición de jugadas destacadas se refiere. Esta ubicuidad se logra parcialmente en la acción en vivo con el emplazamiento de distintos

ángulos desde el cual se puede “ver” el juego al momento de la partida, pero debe corresponder, generalmente, con que nos hemos habituado a consumir al fútbol, pues de lo contrario resulta un tanto extraña o poco natural, llegando a afectar nuestro desempeño en el juego.

NIVEL VIDEOLÚDICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO REALISTA.

La interactividad en el videojuego del tipo realista.

La interacción que podemos experimentar se limita únicamente a dos aspectos, con otros jugadores o con el balón, esto debido a que nuestro escenario, la cancha de fútbol, diegéticamente, está imposibilitado a

ejercer ninguna influencia en el curso del juego, y aunque existe la posibilidad de jugar bajo una torrencial lluvia ésta no interfiere en la ejecución de nuestras acciones dentro del juego.

Los estímulos hápticos son intensos, pues en nuestro mando percibimos una falta, el golpe a la portería y cuando cae un trueno en nuestro ambiente. Es así que nuestra experiencia sinestésica incluye vista, tacto y oído. Dicha sensibilidad es evidente pues en pantalla contamos con un marcador de intensidad del golpe que vamos a propinar al balón y que afecta su desempeño físico, es decir la altura, fuerza y distancia que va a recorrer.

La intención de sinapsis es un tanto rígida pues el intercambio de información nos exige una coordinación precisa, pues se vuelve necesaria para poder marcar un gol a nuestro rival, aunque se puede realizar de múltiples formas, lo que sí necesitamos establecer una secuencia exacta y precisa de acciones y movimientos en espacio y tiempo, para poder marcar un gol.



La física en el videojuego del tipo realista.

El segundo aspecto de la interactividad arriba mencionada es la que se ejerce sobre el balón y que atañe directamente a la programación de la física del mismo y es quizá después del aspecto estético lo que dota de verosimilitud a este tipo de juegos pues el parangón con nuestra realidad indefectiblemente pasa por el comportamiento y reacción de este elemento ante diferentes circunstancias como el golpe, que puede ser graduado, los rebotes con otros jugadores o con el mobiliario propio de una cancha de fútbol.



El comportamiento de este elemento en nuestro juego guarda una ineluctable similitud con un balón real dentro de las condiciones de un juego de fútbol. Rebotes, distancia y efectos físicos como elevación, trayectoria y fuerza juntos sus respectivos efectos de sonido, los cuales corresponden con la propuesta diegética que pretende emular un juego de fútbol entre dos equipos profesionales.

A manera se cierre se pueden reconocer cabalmente los aspectos que caracterizan al modelo propuesto. El realismo, en lo visto en este juego. Es decir los diferentes elementos que componen a nuestra categoría, son plenamente identificados y trabajan en función de lo requerido en pantalla para dar el efecto global de Realidad.

Escenario, acciones, personajes, sonido y el lenguaje del videojuego se amalgaman para mostrarnos una versión del fútbol, muy parecida a la realidad, que además es interactiva logrando emular la realidad de estar en un partido de fútbol. Estamos hablando de inmersión la que, como hemos podido darnos cuenta, es imprescindible para el éxito de este tipo de producciones culturales.

MODELO DE ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS

RATCHET & CLANK FUTURE

Página | 111

Tools of destruction

Mundos fantásticos

Este tipo de videojuegos son la cara opuesta de los del tipo hiperrealista, pues plantean de facto un universo paralelo al nuestro *lato sensu*, acá nada se puede



considerar una transgresión todo es permitido, nuestros anclajes y referentes como lo son los ejes cardinales o el arriba y el abajo cambian *condicio turpe*, dicha imposibilidad es la quintaesencia de estos

mundos, que sólo necesitan referentes mínimos, insinuaciones para calmar nuestra mirada inquisidora, y así participar de su propuesta diegética.

La condición de imposibilidad se diluye acá el imperio es el de la libertad, en dónde *libertas est potestas facendi id quod iure licet*, en dónde cada universo simbólico posee sus leyes propias, que pueden o no coincidir con las nuestras, pero lo que sin duda sucederá es que serán cuestionadas a la luz de nuestra razón, con nuestros valores. Y es en función de este ejercicio dialéctico es que desarrollamos, interactuamos con historias de este tipo.

NIVEL ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS

Este videojuego es una muestra de lo que la imaginería de los hombres es capaz pues propone una serie de escenarios majestuosos cada planeta e incluso cuándo

guerreamos en el espacio ofrece unas vistas hermosas, “El imaginario que aquí se dibuja es, esencialmente, estético, el de las vibraciones comunes.”¹²⁵.

Nuestro personaje es miembro de una raza alienígena, pero guarda una textura similar a la de un humano, es decir, tiene cabeza, piernas y manos, pero se trata de el último de su especie es un “Lombax”.

A lo largo de las misiones visitaremos los más variados escenarios correspondientes a este nivel de mundos fantásticos

“Tanto los textos miméticos de ficción como los de no ficción invitan al lector a imaginar un mundo, y a imaginarlo como una realidad física y autónoma amueblada con objetos palpables y poblada por individuos de carne y hueso.”¹²⁶



en donde la creatividad se exagera y redonda en una riqueza expresiva sin parangón, ya que recordemos cada universo simbólico creado guarda *condicio tacita* de unicidad que debe ser ineluctable.

Como se deja entre ver se trata de un ingente número de posibilidades de mundo y que confluyen en una historia. Dicha confluencia de la mano de una libérrima posibilidad convoca a los más fantásticos mundos que tienen la particularidad de ser monotemáticos, lo que no quiere decir que pierdan riqueza, son más bien una suerte de reinterpretaciones de nuestro mundo.

¹²⁵ Michel Maffesoli Postmodernidad. Las criptas de la vida, 2006 Cuaderno venezolano de Sociología. Pág. 398

¹²⁶ *Op. Cit*, Marie-Laure Ryan, Página 119

NIVEL NARRATOLÓGICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS

La Historia en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.

Página | 113

Nuestra historia comienza con la premisa de que nuestro personaje es advertido de un ataque a Metrópolis ciudad del planeta Kervan, por parte de robots artillados. Y nuestro héroe se embarca en la búsqueda del origen de tal invasión.

Parte asaz de nuestro viaje será el investigar el exterminio de la raza Lombax a



la cual pertenece Ratchet y que es informado por el emperador Percival Tachyon, que el exterminó a su planeta, y es así que se emprende la gesta por conocer su pasado y salvar al

presente del dominio del emperador Tachyon y de sus prácticas ominosas y fascistas.

“Tanto la sociedad utópica como la ciencia ficción tienen rasgos tecnocráticos y las propuestas son estatizantes. Esto se acentúa en algunos relatos de ciencia ficción que constituyen verdaderas dispotías, donde toda la actividad de los ciudadanos es controlada por medio de monitores que registran la intimidad de sus casas.”¹²⁷

Todo además viene aderezado de *gags* cargados de humor cándido y de enemigos inenarrables producto de la más abigarrada imaginación. En la que encontramos que el exterminio de la raza Lombax, no fue tal sino que pasaron a otro nivel dimensional gracias a un artilugio que permitió tal cosa.

Como podemos notar a pesar de establecer los más disímboles personajes podemos notar que cuentan con los mismos valores y las mismas construcciones de organización social y jerárquicas. Además encontramos sentimientos de pertenencia y de injusticia, lo que sirve de alcaje para nosotros como espectadores.

¹²⁷ Roberto Rojo, *Los Mundos posibles : ensayos sobre la utopía* / Universidad Nacional de Tucumán, Secretaría de Posgrado, pág. 77

El Escenario en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.

Ingentes y de una combinación de estilos, es decir básicamente el juego es del tipo plataforma, es decir avanzar a través del escenario recolectando ítems, que sirven para



perfeccionar armas y combatir, pero además se debe explorar el escenario para encontrar y realizar acciones secundarias lo que hace más rico al juego.

Página | 114

Básicamente podríamos definir a los escenarios como monotemáticos, pues si vamos a un planeta en donde impera lo “vegetal”, nuestros colores predominantes son verdes, o en ciudades predomina un estilo que remite al *art deco*, si se nos permite tal parangón, tenemos que visitar ocho diferentes planetas, cada uno presenta una ambientación única, y describirlos sería abusar de la ekfrasis. Nuestro escenario tiene un aspecto genérico,

cada detalle corresponde a un paisaje que evoca uniformidad, proporcionado por una serialidad de una constitución genérica de nuestro escenario.



Solo destacando los lugares por los que debemos transitar obligadamente.

En este juego además tenemos combates en el espacio exterior, que también están diseñados a manera de evocar cierta reminiscencia de algunas escenas de “Star Wars”.

Las Acciones en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.

Las acciones están desarrolladas por la premisa de nuestro personaje, que al tener una contextura antropomórfica nos da los señeros de que acciones realizará nuestro personaje, ya que es capaz de empuñar un arma, saltar, caminar, correr, planear, etc.

Página | 115

Y las acciones que nuestro personaje no puede realizar le son auxiliadas por los artilugios de los que se va haciendo durante su azarosa travesía.



Como ya se ha explicado la premisa planteada es de que a pesar de que se trata de un ser de otro planeta, necesita ayudarse de diferentes herramientas y armas

como lo haríamos nosotros, el dominio por ejemplo sobre la gravedad le viene por contar con un par de botas que le permiten andar por paredes u por techos sin ningún esfuerzo. Es decir la apuesta diegética no es exigida a pesar de tratarse de un mundo de fantasía el factor que predomina es la lógica humana.



Los Personajes en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.

Nuestros dos personajes principales están dominados como ya se explico *ut supra* por el imperio de la lógica de nuestra *humana conditio*, a pesar de su apariencia exterior podríamos decir que se trata de un chavalín normal que ejecuta acciones como correr, saltar, caminar, etc. Lo que no sucede con nuestros rivales en turno los cuales son de una variedad fascinante y los poderes y facultades que exhiben en combate son inenarrables.



otros como Tachyon, son enteramente producto de la imaginación.

Nuestros personajes principales Ratchet y Clank son: primero Ratchet una especie de adolescente con cara de roedor y orejas de murciélago de pelo corto y atigrado de color amarillo con una borla en la punta de una cola medio larga.

Clank es un robot de forma cilíndrica de color plateado de cabeza roma y con unos grandes ojos verdes, retro iluminados, Y una antenita corona su cabeza.



Los personajes que los acompañan varían en cada mundo mono temático, entre ellos se encuentran piratas, un supuesto superhéroe, un contrabandista y todo un bestiario que varía según el mundo que se visite.

NIVEL AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS.

Nuestra égida está domeñada por una perspectiva en 3ª persona, que invariablemente nos presentará a nuestro personaje y su entorno en un plano general con la salvedad de una posibilidad de variar nuestra perspectiva circundando a nuestro personaje para lograr una percepción espacial de los obstáculos que se nos presentan pues como es natural es este tipo de perspectiva podemos perder la noción de la distancia de nuestro personaje y su entorno.

Página | 117

Nuestra atmósfera sonora es de dos tipos una diegética y otra extradiegética, pues nuestras acciones y las de los otros personajes se ven reforzadas por las respuestas sonoras de sus acciones, mientras que la parte extradiegética se viene por una música de fondo que nos acompaña en todo momento que realizamos nuestras acciones.



Si bien se trata de productos que evocan visualmente a una alta tecnología, los sonidos que producen nos remiten a aparatos neumáticos y maquinaria vieja “En consecuencia, la impresión de similitud está constituida históricamente y codificada culturalmente.”¹²⁸ Son nuestra atmósfera sonora que quiere impresionarnos y a la vez conmovernos a una añoranza de una estética sonora inocente, cálida, y no una fría, precisa y estéril, atmósfera futurista.

¹²⁸ Robert Sam, et al, *Nuevos conceptos de la teoría del cine*, Paidós, España, pág. 50

NIVEL VIDEOLÚDICO DEL VIDEOJUEGO DEL TIPO MUNDOS FANTÁSTICOS.

La interactividad en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.

En este juego encontramos que nuestros escenarios son muy interactivos pues además de la obligada necesidad de romper el mobiliario, a los enemigos y uno que otro ornamento para conseguir objetos ocultos que sirven para una vez acumulados en gran número conseguir mejoras de nuestro arsenal y en la panoplia a nivel general.

Este juego echa mano de todos los recursos del mando ya que aprovechas las propiedades del sistema de giroscopios con los que cuenta el mando de la PS3 y nos sirve por ejemplo para planear mientras nuestro personaje viene en caída libre.

Los recurso de interacción corresponden con la categoría de mundo fantástico pues lo mismo usamos una liana de plasma para balancearnos por abismos



insondables que usamos un artilugio llamado “el molatron”¹²⁹ que lanza una bola de luces que rota y emite destellos multicolores y

música tipo disco, y que sirve de distracción para nuestros enemigos y sacar ventaja de la situación.

La intención de sinapsis no es tan rígida pues el intercambio de información no exige una coordinación precisa, pues podemos acabar con nuestro rival de múltiples formas no necesitando establecer una secuencia exacta y precisa de acciones y movimientos es decir existe una cierta plasticidad en dicha interacción

¹²⁹ Grooveton, en el idioma original. Y que la traducción me parece muy afortunada pues no pierde la intención jocosa de los desarrolladores.

La física en los videojuegos del tipo Mundos Fantásticos.

Al tratarse de Mundos Fantásticos no existe una rigidez inquebrantable de las leyes físicas como sería en nuestro plano de realidad, basta decir que Ratchet tiene unas botas gravitacionales para aceptar que tiene la habilidad de caminar por ciertas superficies no importando que estén en vertical, o que esas mismas botas le dejen andar por monorraíles de ferrocarriles sin afectar su integridad. Diegéticamente todo es posible.

Pero existen elementos que si son respetados como la velocidad, la dirección de nuestros movimientos y los daños por nuestros disparos o los del enemigo. La gravedad en cierta forma afecta nuestros disparos que caen formando una parábola en su trayectoria como efecto patente de su actuar. También son patentes la fricción o la viscosidad.

Como pudimos ser testigos es posible tipificar bajo tres grandes modelos a los videojuegos, a partir de sus elementos expresivos. Este capítulo puso en contraste de los modelos con los respectivos videojuegos logrando demostrar las características estéticas que se pudieron comprobar en cada uno de los tres modelos y en cada una de las categorías en las que se dividió dicho modelo.

Como principal aporte podemos decir que el videojuego contiene regularidades expresivas y que estas bajo las denominaciones de hiperreal, real, y mundos fantásticos son capaces de ser ubicados para dentro de una taxonomía que no tome en cuenta aspectos morales como los propuestos por la ESBR, y que nada aportan para una construcción teórica, pues desde esta perspectiva moral, el mostrar la desnudez del cuerpo humano es motivo de censura.

Como aporte secundario podemos establecer que la denominaciones propuestas obedecen un ejercicio de lógica-asociativa que logra salvar cualquier intersticio de ambigüedad o inexactitud, pues son perfectamente correspondientes a lo que pretenden tipificar.

Si bien la descripción resulto un tanto sucinta y saturar de imágenes redundaría en una dificultad de lectura, se procuró tener un equilibrio. Además de que el quid era presentar un modelo, con sus respectivas categorías indicadores y datos, para comprobar nuestra hipótesis. Y no hacer un ejercicio ekfrático.

Queda entonces la presunción de que el presente modelo cumpla con la función de propiciar un poiésis gnoseológica, que abone en la constitución de las Teorías del videojuego.

CONCLUSIONES GENERALES

Una vez contrastados nuestros modelos con cada uno de los videojuegos elegidos para tal y comprobada nuestra hipótesis, que proponía la posibilidad de establecer un modelo de análisis que con base en una constante aparición de ciertos elementos expresivos presentes en el videojuego, y con ello se puedan tipificar generalidades a grado tal de lograr constituir una unidad de análisis. Demos paso a algunas conclusiones, mismas que se presentan a manera de reflexión en torno de nuestro objeto de estudio y la manera en la que se puede abordar.

Página | 121

La construcción del presente modelo trata de salvar la inanidad metodológica producto de un ineluctable desdén de parte de la academia que miraba al fenómeno como algo menor, como algo pasajero, pero la imbricación que en nuestra realidad se ha suscitado, y que como fenómeno se ha convertido en un signo distintivo de nuestra sociedad actual. En este mismo orden de ideas, la intención de proponer este modelo obedece a una preocupación personal sobre un descuido, no intencionado, de las diferentes esferas a las que toca el videojuego, que no se ha ocupado de él desde el ámbito teórico y de la reflexión, y en el particular caso de nuestro país, por entender de qué va el videojuego, y la relación que se ha establecido, que más bien se rige por el consumirlo sin ningún tipo de reflexión con el riesgo, de que, al intentar generar contenido se repitan los tropiezos cometidos en la radio, el cine y la televisión, que se han convertido en fuente de contenido deleznable de la más baja ralea. Basta dar un vistazo al dial de cualquier medio de difusión o a la cartelera cinematográfica para confirmarlo.

Estos medios en donde nuestra mirada se ve orientada, no prima la libertad un pensamiento libérrimo capaz de fugarse a realidades alternas para repensar la propia¹³⁰, es más bien buscar una alienación una uniformidad acrítica que permita la constitución de una masa uniforme y moldeable. Es aquí que tenemos una

¹³⁰ Basta dar un vistazo a los personajes presentados por los medios mexicanos, que privilegian la conformidad de un destino manifiesto, Pepe "El toro", "Manolín", "Cantinflas", "El vitor", "El chavo", "La chupitos", "Las lavanderas" una ingente apología a la conformidad del estadio de miseria en dónde el mundo se ciñe y es el arrabal. Y que se convierte en un eterno chiste en dónde el mexicano mediante alguna chapuza siempre "gana".

oportunidad de dejar ese bucle de vileza, que impregna a los medios tradicionales o de masas; y encontrar que el videojuego ofrece otra ventana, una mirada global, que nos enseña nuestras realidades, extrapolando sí; con velos fantásticos, también, pero sin duda nos confronta con la realidad, nos exige decisiones de índole moral, por ejemplo, podemos comportarnos como un enjambre, con un fin común dentro del caos aparente, mientras con los medios predecesores éramos masas ingentes, corderos que se alimentaba para engorda y nunca salir del corral. Entrar a este nuevo paradigma en donde el trabajo se produce en interacciones entre pares y donde es vital que todos compartan las mismas habilidades.

Pudimos ver la justificación de los componentes del presente modelo, la confluencia de diferentes perspectivas teóricas, como la narratología, el uso y transformación del lenguaje audiovisual, las diferentes corrientes pictóricas que dan nombre a nuestras categorías en las que se pretende clasificar al videojuego partiendo de sus particularidades estético-expresivas. La constitución de dicho modelo y su operatividad, para dar cuenta de que se puede clasificar al videojuego con el modelo propuesto.

Además de hacer notar que en el videojuego, el mensaje se enriquece con las diferentes posibilidades de interacción que nos permiten las diferentes interfaces, tanto físicas como las audiovisuales, las cuales convierten el rustico camino de una vía propuesto por la visión estrecha que únicamente posibilita una clasificación moralina, se vuelve en una auténtica *autobahn*, en la que cada posibilidad óptica, sonora, háptica y sináptica son canales de información de ida y vuelta.

Las dificultades que pasamos en la descripción de los Mundos Fantásticos, Barthes nos la explica con base en la añadidura que se le hace a la imagen al traducirla al texto, pues estamos trasladando a un ámbito distinto a la imagen, y al hacerlo ejercemos una connotación, pues pasa por el tamiz personal al ejercer la ekfrasis. Con el peligro de ser inexacto o cambiar el sentido de lo que se quiere expresar.

Regresando a nuestro tema. Es entonces que nuestro modelo nos sirve para organizar y tipificar las generalidades expresivas del videojuego, colocando una peana poiética y de estudio, de un fenómeno que sin duda está modelando nuestra relación

con la realidad, por y como nos relacionamos con ella cuando al consumirla nos reflejamos o la idealizamos, participamos de una crítica o apología, de una proyección o reflexión todo es posible en la construcción y en el desarrollo de las historias de estos mundos. En donde trascendemos a la percepción, ya no solo recibimos estímulos ópticos, sonoros o hápticos, sino que pasamos al acto de las sensaciones, de la apreciación de la estética. Lo que sin duda moldea nuestro imaginario y el de nuestros congéneres.

La constitución y la construcción de estos mundos, llega a ser de tal belleza estética que se podría categorizar como arte, “tecnoarte”¹³¹ como le llama Lash, belleza que es producto de los avances tecnológicos que se ven reflejados en las posibilidades expresivas, donde los bordes pixelados son cada vez más finos dando la sensación de volumen. Pasando del plano a la esfera. En una visión panorámica del fenómeno podríamos estar frente a una tecno-cultura, que se gestó de la imbricación de la cultura audiovisual del cine, la radio y la televisión con la multimedia, que en el videojuego tiene a su máximo representante y una alta especialización tecnológica puesta al servicio de una narración¹³². En la que nuestra presencia es parcialmente requerida, tanto fuera comandando, como dentro, vicarialmente, presentes protagonizando un sinfín de aventuras, según se nos convoque, es así que podremos salvar un mundo lejano, ganar la temporada de F1, o recorrer mundos abiertos como en “Gran Tefht Auto”.

A lo largo de la tesis se pudo notar que la necesidad de contar con esfuerzos desde la academia que nos ayuden a entender este fenómeno que lleva 52 años desde la aparición de *spacewar* “el primer *software* de videojuegos”¹³³, los trabajos académicos en torno de una construcción teórica son muy poco divulgados, lo que conlleva en sí una dificultad, pero al mismo tiempo nos alienta a construir en ese

¹³¹ “Como la ciencia el arte desciende de su autonomía para convertirse en tecnoarte y vender sus prototipos en el mercado.” *Op cit.* Lash, Scott , Página 53

¹³² Como bien anticipaba Debord en sus reflexiones entorno de la sociedad que pondera al espectáculo “La sociedad que descansa sobre la industria moderna no es fortuita o superficialmente espectacular, es una sociedad funda-mentalmente espectacularista. En el espectáculo, imagen de la economía reinante, la finalidad no es nada, el desarrollo es todo.” *Op. Cit.* Guy Debord,.

¹³³ José Ángel Garfias Frias, *El ritual del videojuego en línea, una estrategia para la reproducción de la industria. Análisis de Gears of War y Street Fighter IV*. Tesis doctoral, FCPyS, UNAM, 2011.

terreno, a generar esfuerzos como el presente que allanen el camino para quienes vienen detrás.

Más que quedarse en el tintero algo, queda a la vista una veta que tras revisar el videojuego *Battlefield*, parece interesante de abordar, ya que en su menú existe la posibilidad de alterar la configuración de los colores para adaptarlos a problemas de daltonismo, o también lo pueden ser los subtítulos que en este caso ayudan a las personas con problemas auditivos, lo que implica la existencia de una visión de las empresas por incluir a las personas con discapacidad, no importando se trate de minorías, lo que echa por tierra la visión algo peyorativa que se tiene del videojuego que sólo se ocupa del beneficio económico sin importar el usuario.

A manera de colofón, resulta necesario hacer hincapié en la aportación global de este trabajo, es decir en la posibilidad de constituir un modelo de análisis partiendo de características estéticas que se pudieron reconocer en tres grandes rubros, de hiperrealidad, realidad y los mundos fantásticos que facilitan la apropiación del nuestro objeto de estudio, el videojuego, y se perfila este trabajo dentro de una de de las vertientes que están conformando a una teoría del videojuego, misma que al estar en gestación es necesario alimentar con aportes como el presente que servirán de una suerte de peana poética. Y no una tautología perenne del modo de explicar al videojuego sólo por su modo de juego o por su contenido desde la perspectiva moralina de la ESBR.

De manera particular este trabajo presenta una aportación al constituir una categoría que De manera nominal describe y además explica a un mundo ingente dentro del propio universo del videojuego, estamos hablando de la categoría mundos fantásticos la cual se construyó *ex profeso*, para explicar a esos mundos plagados de imaginaria, y que no se había catalogado, pues como arriba se expuso, solo se ocupaban por describir el modo de juego y no por cómo se construye estéticamente la historia y sus protagonistas.

Queda pues abierta esta veta, lista para ser explotada pues nos proporciona un modo de explicar al videojuego lejos de su carácter ergódico, lúdico o narrativo, apela

más bien a lo estético, este carácter estético puede desembocar hasta algo que se puede catalogar como artístico.

Y en este punto me adhiero a la reflexión de San Juan Pablo II, que en su “Por medio de las obras realizadas, el artista habla y se comunica con los otros. La historia del arte, por ello no es sólo historia de las obras realizadas, sino también de los hombres. Las obras de arte hablan de sus autores, introducen en el conocimiento de su intimidad y revelan la original contribución que ofrecen a la historia de la cultura”¹³⁴ y en el caso que nos atañe se contribuye a la construcción del conocimiento.

¹³⁴ Carta del SANTO PADRE JUAN PABLO II a los artistas Fuente:
http://www.vatican.va/holy_father/john_paul_ii/letters/documents/hf_jp-ii_let_23041999_artists_sp.html

Anexo 1

Descripción de los contenidos según la ESRB.

Content Descriptors

Alcohol Reference - Reference to and/or images of alcoholic beverages

Animated Blood - Discolored and/or unrealistic depictions of blood

Blood - Depictions of blood

Blood and Gore - Depictions of blood or the mutilation of body parts

Cartoon Violence - Violent actions involving cartoon-like situations and characters.

May include violence where a character is unharmed after the action has been inflicted

Comic Mischief - Depictions or dialogue involving slapstick or suggestive humor

Crude Humor - Depictions or dialogue involving vulgar antics, including "bathroom" humor

Drug Reference - Reference to and/or images of illegal drugs

Fantasy Violence - Violent actions of a fantasy nature, involving human or non-human characters in situations easily distinguishable from real life

Intense Violence - Graphic and realistic-looking depictions of physical conflict. May involve extreme and/or realistic blood, gore, weapons and depictions of human injury and death

Language - Mild to moderate use of profanity

Lyrics - Mild references to profanity, sexuality, violence, alcohol or drug use in music

Mature Humor - Depictions or dialogue involving "adult" humor, including sexual references

Nudity - Graphic or prolonged depictions of nudity

Partial Nudity - Brief and/or mild depictions of nudity

Real Gambling - Player can gamble, including betting or wagering real cash or currency

Sexual Content - Non-explicit depictions of sexual behavior, possibly including partial nudity

Sexual Themes - References to sex or sexuality

Sexual Violence - Depictions of rape or other violent sexual acts

Simulated Gambling - Player can gamble without betting or wagering real cash or currency

Strong Language - Explicit and/or frequent use of profanity

Strong Lyrics - Explicit and/or frequent references to profanity, sex, violence, alcohol or drug use in music

Strong Sexual Content - Explicit and/or frequent depictions of sexual behavior, possibly including nudity

Suggestive Themes - Mild provocative references or materials

Tobacco Reference - Reference to and/or images of tobacco products

Use of Alcohol - The consumption of alcoholic beverages

Use of Drugs - The consumption or use of illegal drugs
Use of Tobacco - The consumption of tobacco products
Violence - Scenes involving aggressive conflict. May contain bloodless dismemberment.
Violent References - References to violent acts.

Fuente: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) is the non-profit, self-regulatory body that assigns ratings for video games and apps so parents can make informed choices. The ESRB rating system encompasses guidance about age-appropriateness, content, and interactive elements. As part of its self-regulatory role for the video game industry, the ESRB also enforces industry-adopted advertising guidelines and helps ensure responsible web and mobile privacy practices among companies participating in its Privacy Online program. ESRB was established in 1994 by the Entertainment Software Association (ESA).

Fuente: <http://www.esrb.org/ratings/faq.jsp#1> Consultado el 22 de noviembre de 2013.

BIBLIOGRAFÍA

Abril Gonzalo, *Análisis crítico de los texto visuales, mirar lo que nos mira*, Editorial síntesis, España, 2008, 255 págs.

Aguilar García Teresa, *ontología cyborbg, el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*, Ed., Gedisa, Barcelona, España, 2008.

Balager, Roberto, *La nueva matriz cultural, claves para entender como la tecnología moldea nuestras mentes*, Pearson educación, Buenos Aires Argentina, 2012.

Barthes Roland, *Lo obvio y lo obtuso, imágenes, gestos, voces*, Paidós, Barcelona, España, 1986, 382 págs.

Bauman, Zigmund, *The individualized society*, Polity, press, Cambridge, Gran Bretaña, 2001.

Beristain, Helena, *Diccionario de retórica y poética*, Ed. Porrúa, México 1995.

Bolter J. David, Grusin Richard, *Remediation, understanding new media*, MIT Press, Cambridge Massachusetts.

Carrasco Rafael: *Propuesta de tipología básica de los videojuegos de PC y consola*, Nº 7 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 – 8293, ICONO 14 Nº7 2006, Pág. 8

Castells Paulino e Ignasi B., *Enganchados a las pantallas, tv, Internet y móviles*, editorial planeta, 2002.

Cisneros Farías, Germán, *DICCIONARIO DE FRASES Y AFORISMOS LATINOS*, Una compilación sencilla de términos jurídicos, [ISBN 970-32-0887-8](https://doi.org/10.1017/9789570308878) Fuente: <http://biblio.juridicas.unam.mx/libros/libro.htm?l=1093>

Chion Michel, *La audiovisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, PAIDOS Comunicación, Barcelona, España, 1993.

Darley, Andrew, *Cultura visual digital*, Espectáculo nuevos géneros en los medios de comunicación, Paidós, España, 2002.

Debord Guy, *La sociedad del espectáculo*, ediciones naufragio, 19 DE DICIEMBRE DE 1995 EN LOS TALLERES GRÁFICOS DE IMPRENTA QUATTROCENTO, SANTIAGO DE CHILE, 1995.

Doelker Christian, *La realidad manipulada, radio, televisión, cine prensa*, Gustavo Gili, Barcelona, España, 1982.

Eberly David, *Game physics*, Morgan Kaufmann, 2010, 900 págs.

Foster et al., *La posmodernidad*, Editorial Kairos, Barcelona, España, Jean Baudrillard, 1988.

Freedberg David and Jan de Vries, *Art in history, history in art : Studies in seventeenth-century dutch culture*, Santa Mónica, California : Getty center for the history of art and the humanities, 1991, 444 páginas.

Garfias Frias José Ángel, *El ritual del videojuego en línea, una estrategia para la reproducción de la industria. Análisis de Gears of War y Street Fighter IV*. Tesis doctoral, FCPyS, UNAM, 2011.

Gombrich, et al, *Arte, percepción y realidad*, Paidós Comunicación, España, 1972.

Graudeault, André / francois Jost, *El relato cinematográfico ciencia y narratología*, Paidós Comunicación 64 Cine, 1990, España.

Habermas, J., *Teoría de la acción comunicativa*, T. I y II. Taurus, Barcelona, España, 1988.

JUAN PABLO II, *Carta a los artistas*, Fuente:
http://www.vatican.va/holy_father/john_paul_ii/letters/documents/hf_jp-ii_let_23041999_artists_sp.html

Lash, Scott, *Crítica de la información*, Amorrurtu, Buenos Aires, 2005.

LinkLucie-Smith, Edward, *American realism*, New York : Thames and Hudson, 1994 240 páginas.

Maffesoli Michel, *Postmodernidad. Las criptas de la vida*, 2006 Cuaderno venezolano de Sociología.

Martínez Matías, Michael Scheffel, *Hacia un modelo analítico-descriptivo de la narración ficcional*, editorial las cuarenta, Buenos Aires Argentina, 2011, 285 páginas.

Mâyrâ Frans, *An introduction to game studies, games in culture*, sage publications, Gran Bretaña, 2008, 196 págs.

Pérez LaTorre Oliver, *Lenguaje videolúdico, análisis de la significación del videojuego*, Laertes, Barcelona, España, 2001, 315 páginas.

Razón y Palabra, Número 43, año 10, febrero-marzo 2005, ITESM, México.

Razón y Palabra, número 75, febrero-abril del 2011.

Rojo Roberto, *Los Mundos posibles : ensayos sobre la utopía / Universidad Nacional de Tucumán*, Secretaria de Posgrado.

Ryan, Marie-Laure, *La narración como realidad virtual, la inmersión, la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Ed. Paidós, España, 2001.

Saboriti, José, *La imagen publicitaria en televisión*, ed. Cátedra, 1ª. Ed. 1988, 187 págs. Pág. 13

Salem, Diana B (coordinadora), *Narratología y mundos de ficción*, Ed. Biblos, teoría y crítica, Buenos aires Argentina. 2006.

Sam Robert, et al, *Nuevos conceptos de la teoría del cine*, Paidós, España.

Sfez Lucien, *Crítica de la comunicación*, Amorrortú Buenos aires, Argentina.

Referencias electrónicas

<http://biblio.juridicas.unam.mx/libros/3/1093/7.pdf>

<http://lema.rae.es/drae/?val=universo>

<http://www.battlefield.com/es/battlefield-4/news/bf4-vehiculos>

<http://www.battlefield.com/es/battlefield-4/news/caminoa-battlefield-sonidos>

<http://www.battlefield.com/es/battlefield-4/news/camino-battlefield-modoespectador>

<http://www.esrb.org/ratings/faq.jsp#1>

http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

<http://www.gran-turismo.com/mx/academy/2014/>

http://www.med.ufro.cl/Recursos/neuroanatomia/archivos/3_neurohistologia_archivos/Page420.htm

<http://www.quantidream.com/fr/game/heavy-rain>

<http://www.trutv.com/index.html>

http://www.vatican.va/holy_father/john_paul_ii/letters/documents/hf_jp-ii_let_23041999_artists_sp.html

LUDOGRAFÍA

Battlefield 4, Desarrolladora DICE, Distribuidora Electronics Arts, Multiplataforma, Publicación 9 de octubre de 2013, Soporte Blu-ray.

Pro Evolution Soccer 2014, Desarrolladora PES Productions, Distribuidora Konami, Multiplataforma, Publicación 19 de septiembre de 2013, Soportes Disco Blu-ray distribución digital.

Ratchet & Clank: Armados hasta los dientes (Tools of destruction), Desarrolladora Insomniac Games, Distribuidora Sony Computer Entertainment, Plataforma PlayStation 3, Publicación 9 de noviembre de 2007, Soporte Disco Blu-ray.