

NUEVAS FORMAS DE CONSTRUCCIÓN EN DISCURSOS INTERACTIVOS: UNA MIRADA SOBRE “THE STANLEY PARABLE”, UN CAMBIO RADICAL EN LA CARTOGRAFÍA DE LOS VIDEOJUEGOS

Pablo Pujadas

Fernando Davis

Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata

Resumen

El presente estudio hace referencia a un videojuego en particular denominado “The Stanley Parable” cual se constituye como un discurso interactivo con una naturalidad opaca. Es decir que en su estructura se podrán vislumbrar los hilos de la construcción generando de esta forma una suerte de distanciamiento. A pesar que no fue pionero este proyecto, la conjugación de una serie de recursos referidos al arte contemporáneo como la destrucción de la cuarta pared, la violencia que ejerce al espectador al romper con estructuras rígidas y clásicas que han dominado los videojuegos y la inclusión de un recurso que proviene de la televisión como lo es la metadiscursividad; estos elementos nutren a la obra ofreciendo una experiencia inusitada que tiene como primordial objetivo en el espectador generar una instancia reflexiva dado que este videojuego no establece un discurso transparente: el jugador sabe y es consciente que está participando en esta experiencia. En cuanto refiere al metadiscurso, esta modalidad permite al creador de la obra ofrecer una perspectiva reflexiva sobre el discurso que está creando, en la cual esta metadiscursividad se establece como un discurso mismo que se está construyendo sobre el mismo dispositivo. El poder inherente a las modalidades discursivas que hacen uso del extrañamiento genera choques dialécticos y violencias perceptivas con la finalidad de desarrollar una determinada consciencia y capacidad reflexiva en el jugador.

Palabras claves: Distanciamiento, Cuarta Pared, Metadiscursividad, Extrañamiento, Choques Dialécticos

Introducción

Los videojuegos en los últimos años han generado cartografías de sensibilidad que

han logrado conectar el público con este previamente denostado dispositivo. Los motivos serán vastos, a pesar que no es el núcleo central de dicha investigación me atreveré a especular sobre los pilares centrales por la cual los videojuegos tuvieron rechazo del público. Por un lado, el prejuicio generalizado de la sociedad cual lo ha tildado de experiencias que han de suponer un retroceso en la capacidad cognitiva del jugador, cubriendo su mente de imágenes violentas significando además una distracción, y por otro lado los fallidos intentos de legitimación dentro de los marcos sociales en el imaginario colectivo que se lo atribuye a las estructuras determinantes de antaño que lo han demonizado. Esta descripción no es arbitraria, sino que lo traigo a colación dado que el videojuego en cuestión “The Stanley Parable” (2013) creados por Davey Wreden y William Pugh ha quebrado de forma significativa el modo de concebir un discurso interactivo, situándolo en las antípodas de las estructuras hegemónicas más acérrimas que han dominado al universo de los videojuegos. Las peculiaridades se desarrollaran en el cuerpo del texto, pero es importante destacar en sentido la contraposición a través de los recursos formales y estilísticos que ha innovado constituyéndose como un “antidiscursos” según términos de Kusch en, como antes nombrado, los discursos más preponderantes. El videojuego se establece, como cualquier otra representación artística, como una construcción de sentido que se delimita en un universo simbólico y cultural de una sociedad en particular. Esta experiencia interactiva surge en un contexto en el cual la producción más “*underground*” tiene más relevancia (o posee mejor recepción e imagen) que los grandes proyectos, dado que ofrecen formas exclusivas e innovadoras que buscan quebrar con un tradicionalismo que ha abrumado a la mente de los jugadores durante un tiempo. El motivador primordial del diseñador del juego Davey Wreden radicaba principalmente en el hecho que las demás propuestas interactivas que inundaban los mercados guiaba al jugador a través de una narración cerrada pero no generaba en el espectador una actitud reflexiva sobre lo que estaba percibiendo. La propuesta formal-discursiva de “The Stanley Parable” supone un metadiscursos de la actividad interactiva de los videojuegos dado que sumerge en el espectador en un mundo que interactúa directamente con el obligando a recapacitar sobre el mismo proceso de jugar. De esta manera, las formas contemporáneas en cuanto refiere a la creación de discurso han sido insertas en el campo de los videojuegos, en la cual se puede apreciar un intento de flexibilizar las estructuras rígidas que han estado determinando el modo de hacer en este campo. Vemos como en este videojuego en particular se introducen recursos que apelan a una opacidad discursiva, en la cual vemos los hilos de la construcción generando de esta forma una

suerte de distanciamiento. El espectador es consciente que está interviniendo en un videojuego y el relato está constantemente interpelando al jugador

Desarrollo

El análisis de la investigación aborda la forma discursiva del videojuego planteado a modo de exponer conceptos que hacen a la contemporaneidad, en cuanto refiere a las formas de construir discursos. A lo largo de la narración, el jugador asume la perspectiva en primera persona. Tiene libertad en los movimientos y realizar acciones con cierto elementos de su alrededor, como presionar botones o abrir puertas. La historia es narrada por una “voz en off” que va explicando la pre-historia de Stanley, un hombre corriente quien se desempeña como empleado en un gran edificio corporativo. De pronto, todos los trabajadores desaparecen y Stanley decide averiguar los motivos de dicho misterio. La voz del interlocutor omnisciente además de narrar la anécdota, sugiere a Stanley (en realidad al jugador de carne y hueso) sobre que realizar en una situación que presente una encrucijada: literalmente cuando un personaje se enfrente a la elección de elegir por cual puerta continuar su camino. Las elecciones tomadas en el transcurso de la narración repercutirán directamente en el modo que se desenvuelvan los hechos, y además los finales posibles que del videojuego se pueden desprender. Si el jugador decide tomar una posición obediente, lo conducirá hacia una narración tradicional concluyendo en un “final feliz” pero si decide tomar la iniciativa de oponerse a las directrices de la “voz en off”, ello conllevará a una ramificación del relato, resultando en que se generen pliegues en la historia mostrando otras facetas del universo planteado. Las divergencias en la historia son diversas, el jugador puede decidir desobedecer a los comandos escuchados en fuera de campo en diversas ocasiones generando otras narraciones y así otros finales disimiles, que se constituye como el atractivo principal de esta experiencia inmersiva. Hay una serie de elementos que resultan determinantes para constituir a este proyecto como una metáfora sobre la dominación capitalista, componentes más explícitos y otros implícitos. Dentro de los rasgos explícitos, Stanley ingresa en un espacio oculto y secreto repleto de pantallas que revelaba cada una la oficina de cada empleado de la corporación, constituyéndose como una suerte de panóptico, según términos de Foucault. Un sistema de control y de vigilancia sobre los recursos humanos que da cuerpo a las relaciones desiguales del poder. La dominación y ser dominado se establece como un binomio esclarecedor de la dialéctica que está siendo narrada. Por otro lado, desde una perspectiva más implícita, tanto el carácter autoritario de la voz ubicua como todo lo que desencadena el hecho de obedecerla, se componen como

elementos que nutren esta metáfora acerca de la estructura capitalista y como se gesta la dinámica de las relaciones. Aludiendo al postulado anterior, si el jugador decide por obedecer las sugerencias propuestas por aquella voz lo conducirá hacia un final de aparente felicidad, despreocupado de la dominación que ha sufrido, resignado y dócil, sin una posición política definida considerándose como un peón preferido del sistema, como partes de una maquinaria despojándolo de sus cualidades humanas y hundiéndose en un mundo onírico. Pero si la decisión es desobedecer a la sugerencia (al sistema capitalista), el personaje penetra en un ambiente desolador, solitario, experimentando vastas sensaciones relacionadas con la confusión y el desasosiego; en paralelo con el jugador que se mimetiza con el personaje. Por lo tanto, decidir en contracorriente del sistema supone ese panorama que en su más extrema situación hará encontrar al personaje con la muerte. Se distinguen dos rasgos esenciales en el videojuego, la narración que rompe la cuarta pared cuando lidia con la decisiones del jugador y se dirige a él directamente, y además que no se comprende un final determinado, se presentan varios dependiendo de las elecciones que el jugador emprende pero una vez que ha concluido una narración el jugador vuelve al estado inicial, reseteándose el videojuego y recomenzando. Se establece una suerte de “loop” constante, sumergiendo al jugador en una experiencia que no tiene la posibilidad de concluir. Esta forma de reiteración narrativa que se construye en este discurso establece un carácter discontinuo en la estructura que plantea el videojuego al establecer una lógica que se distancia de las formas tradicionales de la mirada y se coloca en los márgenes de la experimentación discursiva. Este rasgo se relaciona directamente con lo que Gilles Deleuze en su texto de “Postdata sobre las sociedades de control” explicita que

“(…) en las sociedades disciplinarias siempre había que volver a empezar (terminada la escuela, empieza el cuartel, después de este viene la fábrica), mientras que en las sociedades de control nunca se termina nada: la empresa, la formación o el servicio son los estados metaestables y coexistentes de una misma modulación, una especie de deformador universal”

Nos encontramos ante un pensamiento dialectico entre el “*nunca se termina nada*” y “*volver a empezar*” en el cual coexisten en la propia narrativa del discurso interactivo. Las relaciones entre el videojuego y el texto también se evidencian cuando el autor menciona a las sociedades de control, que la competencia por ejemplo, se establece como un factor preponderante para mantener el orden y el poder sobre la estructura donde ejerce. La narrativa parte de una utopía elemental al establecer en su base la desaparición de toda la fuerza laboral en la empresa donde trabaja el protagonista. La búsqueda lo lleva a investigar el edificio corporativo, que ya no alberga a esos cuerpos

que han sido desvanecidos y así se constituye esta suerte de “parábola” que da nombre al videojuego, compuesta principalmente por el ideal de todo individuo al visionar que toda competencia ha sido esfumada (incluido el jefe de esa corporación) y encontrar así la libertad. Este discurso está emparentado con la concepción procesual y contemporánea, dado que se establece como una obra en proceso abierto, sujeto a las modificaciones de los contextos culturales e históricos, provocando en un elemento desencadenante de un proceso estético susceptible de adoptar formas y desarrollos diversos. En cuanto al público, requirió de una audiencia intrépida que asimilase el innovador motor que proponía el videojuego, vinculado con prácticas más experimentales. La experiencia interactiva se torna para el jugador insuficiente, por lo tanto el discurso termina de absorberlo por completo en su universo cuando interpela a él mismo directamente, significando un elemento más potente en la construcción de la estructura discursiva. Este estado de las cosas en el panorama espectral, un público demandante de nuevas experiencias frente a las oscilaciones constantes en cuanto a los modos de estar en contacto con los discursos; de cierta forma significo una apertura a la realización de estas modalidades interactivas.

La capacidad del videojuego en otorgar la facultad de reflexión al jugador mediante una forma metadiscursiva, lo legitima situándolo no solamente como objeto de estudio de destacadas investigaciones sino acaparando un sector más vasto de la sociedad, atrapando su interés y decidir sumergirse en el universo que propone no por el hecho, tal vez algo vacuo de gozar de un momento de ocio, sino (significando como el núcleo primordial de esta investigación) otorgarle al jugador un momento de profunda reflexión sobre el dispositivo general que es el videojuego como experiencia interactiva. Según términos de Ädel (2006), el concepto de metadiscurso, cuyo definición se compatibiliza con nuestra investigación, lo establece *“como el texto acerca del texto en evolución, o el comentario explícito del escritor sobre su propio discurso mientras éste se despliega, lo cual deja en evidencia una consciencia sobre el texto actual o el uso del lenguaje per se y del escritor y lector actual en sus respectivos roles discursivos”* El metadiscurso también se define como un lenguaje que se utiliza en un texto cuando el creador de la obra está por fuera de propio discurso, ubicándose en una posición de control y manipulación sobre el texto. Esta modalidad permite al creador de la obra ofrecer una perspectiva reflexiva sobre el discurso que está creando, en la cual esta metadiscursividad se establece como un discurso mismo que se está construyendo sobre el mismo dispositivo. Lo mencionado se establece como un recurso de poder y control social, capaz de generar pequeñas maquinarias que establezcan mecanismos dialecticos sobre la consciencia del

espectador. El término “*extrañamiento*” propuesto por los formalistas rusos, establece un modo de proceder en los lenguajes que tiene como finalidad dar una nueva perspectiva de la cotidianeidad de un objeto cuando se lo expone en un contexto diverso de lo acostumbrado, o representándolo en un escenario en la cual es visible esta construcción ficcional, haciéndose visible los hilos de la construcción: el espectador sabe que está experimentando una representación, en este caso, es consciente de su involucramiento en un videojuego; al ser una experiencia que como antes dicho, rompe constantemente la cuarta pared. El poder inherente a las modalidades discursivas que hacen uso del extrañamiento genera choques dialecticos y violencias perceptivas con la finalidad de desarrollar una determinada consciencia y capacidad reflexiva en el espectador (jugador). Shklovski nos ofrece un postulado que arroja luz a nuestra investigación:

“El propósito del arte es el de impartir la sensación de las cosas como son percibidas y no como son sabidas (o concebidas). La técnica del arte de 'extrañar' a los objetos, de hacer difíciles las formas, de incrementar la dificultad y magnitud de la percepción encuentra su razón en que el proceso de percepción no es estético como un fin en sí mismo y debe ser prolongado. El arte es una manera de experimentar la cualidad o esencia artística de un objeto; el objeto no es lo importante”

Esta experiencia metadiscursiva del videojuego adopta estas herramientas que desafían los modos más tradicionales de concebir una verdad y de adoptar una representación lingüística-artística. La percepción se privilegia en el objeto mas allá del saber, y la esencia del arte es ofrecer objetos que sean susceptibles de ser aprehendidos en sus formas más naturales, sin filtros que intermedien nuestra visión con la verdad. El caso analizado se establece como un metadiscurso coloca la representación en un estado dialectico de la mirada, nos obliga a posicionarnos en una actitud reflexiva frente al modo de incorporar los discursos y las formas que nuestra consciencia se conecta con la verdad.

Resulta interesante traer otro concepto a propósito de la investigación narrada como lo es la interfaz. Según los estudios de las ciencias de la comunicación, una interfaz desde una perspectiva informática es concebida como una suerte de prótesis invisible, que extiende nuestra mano para hacerla entrar en la pantalla (bajo forma de cursor) y manipular objetos simulados. El usuario se concentra en el trabajo que está haciendo con la máquina y se olvida de la interfaz, entonces podemos hablar de que esa interacción es transparente. Como antítesis, la interfaz en el videojuego propone un dialogo opaco entre el espectador y el discurso, en la cual este usuario no se olvida de la presencia de la interfaz, produciendo una dificultad en el proceso de lectura que no tiene más intención de producir una instancia reflexiva.

Conclusión

Los términos transitados en este texto tanto la metadiscursividad, el extrañamiento y la interfaz son dimensiones conceptuales que provocaron cambios en la cartografía de la sensibilidad en el modo de realizar y de percibir estos discursos interactivos. Esta mirada no tiene sentido si no se establece una comparación con los videojuegos precedentes (y se vaticina sobre el porvenir). Se establece un “*corpus*” de videojuegos que precedieron al tratado en esta investigación caracterizados por reunir una serie de rasgos específicos que le son comunes, como el tratamiento narrativo lineal, el ocultamiento del dispositivo, el sometimiento al jugador de acciones constantes emotivas y explosivas que generan adrenalina, y un sistema lógico que construye sentido y guía al jugador a través de la experiencia. A pesar que “The Stanley Parable” construye sentido (como cualquier discurso) esa guía permanece endeble, no ofreciendo todas las herramientas para atravesar el camino que propone el discurso, no estableciéndose como un obstáculo sino como un rasgo adrede que dificulte la lectura. Las dimensiones nombradas, el videojuego sometido a análisis produce rupturas en todos esos campos, propone una estructura narrativa confusa en forma de “loop” que no encuentra nunca una conclusión, se desmonta el artificio (se revelan los hilos de la construcción), el jugador controla a un protagonista que se mueve en un entorno que no manipula, salvo el acto de recorrer el espacio; en este sentido el jugador tiene una intervención casi minimalista en comparación con los demás videojuegos que pertenecen a un “*corpus*” más clásico que el jugador debe tomar vastas decisiones que desembocaran en el destino del protagonista en la narrativa, hasta se verá responsable si el protagonista muere. En este caso, las condiciones ya están impuestas; si el protagonista muere es porque así el videojuego lo dispuso. Con respecto a otros videojuegos más contemporáneos, pocos han transitado la metadiscursividad y el extrañamiento, o por lo menos no es su forma más pura. Si ha habido gran diversidad de discursos interactivos que han establecido un ritmo muy apaciguado de narración y de intervención casi minimalista del jugador como por ejemplo “*Dear Esther*” (2012) cuyo protagonista viaja a una isla y simplemente la recorre, el jugador adquiere una postura solamente observacional, de exploración y de contemplación frente al paisaje deslumbrante mientras una voz off le relata los acontecimientos pasados relacionados con la muerte de su esposa. En definitiva, los videojuegos contemporáneos han virado considerablemente hacia un terreno más sensorial, buscando quebrar con los modos tradicionales de construcción y ofrecer experiencias inusitadas que exigen de un espectador que sea capaz de

distanciarse de estas metodologías que reconoce, en el momento de sumergirse en un discurso interactivo.

Referencias bibliográficas

- Ädel, Annelie (2006). *Metadiscourse in L1 and L2 English*. Amsterdam: John Benjamins.
- Kusch, Rodolfo. *Geocultura del hombre americano*, cap. “Cultura y lengua”, Buenos Aires, Fernando García Cambeiro, 1976.
- Jiménez, José. *Imágenes del hombre. Fundamentos de estética*, cap. “La experiencia artística como proceso”, Tecnos, Madrid, 1992 [1986].
- Shklovski, «Искусство как приём», "Art as Technique", "El arte como técnica", 12.
- Deleuze, Gilles “Postdata sobre las sociedades de control”