

Extra Lives: Why Video Games Matter.

BISSELL, Tom (2010).
Nueva York, Pantheon Books.
[220 páginas].

JUAN J. VARGAS-IGLESIAS
Universidad de Sevilla.

No parece sorprender a nadie el silencio que suele imponerse a la hora de ubicar el videojuego en una perspectiva crítica. El fenómeno puede interpretarse, en gran medida, como índice del lógico desarrollo de una cultura popular consolidada según los principios industriales del capitalismo; aquella sobre la que Theodor Adorno y Max Horkheimer vertieron acusaciones como la, tan certera, de que el régimen industrial que la hacía posible se afanaba en negar la condición artística de sus “productos”, porque afirmarla sólo reducía su rentabilidad.

A contrarrestar esta inercia estructural contribuye Tom Bissell con su libro *Extra Lives: Why Video Games Matter*, conjunto de ensayos con vocación aproximativa al fenómeno del videojuego, que se articula según dos premisas fundamentales: por un lado la externalidad de la perspectiva, que el autor puntualiza desde el comienzo al definirse como advenedizo del medio (conviene matizar que su campo es el de la ficción literaria, disciplina que imparte en la Portland State University); por otro lado, la diversa lateralidad de su tratamiento del videojuego, que le permite remitirse a cuestiones sobre la tradición estética y el análisis del lugar del jugador, entre otras de indudable calado epistemológico.

En el acercamiento de *Extra Lives* al videojuego existe por tanto un tono que sustituye la teleología del análisis por la eidética de la crítica. En este sentido, el punto de partida del volumen es inequívoco. En palabras del autor: “The reason game magazine reviewers do not ask these questions is almost certainly because game magazine owners would like to stay in business” (pág. xii). Para Bissell el problema reside en el ámbito de la estructura social, instancia a la que sin embargo no se atiene la crítica de calidad que puede encontrarse en Internet, en la mayoría de los casos ejercida sin contraprestación económica alguna. Que esta actitud desinteresada tenga lugar en otros ámbitos críticos de las bellas

artes, sin embargo, no supone para el autor una explicación suficiente, en razón de la omnipresencia y el carácter industrialmente preeminente del videojuego.

Tras el prólogo, el ensayo presenta una colección de nueve capítulos, cada uno de ellos específicamente diseñado como vector de interés en su relación con el medio. No obstante estos pueden agruparse en tres bloques temáticos principales: capítulos 1, 2 y 3, dedicados a una introducción a los factores diferenciales del videojuego; capítulos 4 y 5, orientados a un análisis del estatuto industrial del medio; y capítulos 6, 7, 8 y 9, centrados en las consideraciones sobre su dimensión estética, para por último incluir a modo de coda una pormenorizada entrevista al desarrollador de videojuegos Peter Molyneux. Bissell descompone así el objeto de estudio en su particular análisis subjetivo, e incluso subjetivista (el relato de su experiencia es en la mayoría de ocasiones el que le conduce a alguna conclusión), que sacrifica los procesos metodológicos y las verdades axiomáticas para alcanzar un discurso propiamente crítico, aunque no por ello ajeno a la teoría; decisión discursiva que se opone a la opción representada por otro destacable libro sobre crítica del videojuego, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, de Ian Bogost (2006), de ambiciones más científicas.

En el capítulo 1, titulado “Fallout” en referencia al videojuego homónimo cuyos pobres diálogos sirven como introducción a la tesis, Bissell examina los márgenes narrativos del videojuego, no en relación a los del cine o la literatura (“Comparing games to other forms of entertainment only serves as a reminder of what games are not”, pág. 13), sino en función de las particularidades del medio, que amplían las condiciones narrativas desde la posibilidad de la interacción y sofocan las potencialidades emotivas que pueden desprenderse de otros medios; en suma, y distanciándose de cualquier purismo, el autor reivindica la necesidad –básica en cualquier teoría estética, por otro lado– de entender el medio en sus propios términos. Esta reflexión encuentra su prolongación natural en el capítulo 2 (“Headshots”), en el que el juego *Resident Evil* (cuyo título, de origen japonés, el autor ya señala como toda una incógnita semántica, primera de las múltiples deficiencias que afectan a los aspectos formales de su narrativa) es contemplado como pivote de toda una generación de jugadores incapacitados para cuestionar los valores temáticos, el análisis de la motivación dramática, la caracterización de personajes o la composición del diálogo, por considerar estos irrelevantes en la experiencia del juego; de esta forma, Bissell advierte del *ourobouros* generado en

el hecho de que, debido al éxito del título de Capcom, los diseñadores de videojuegos terminaran por confiar en que al usuario no le atañían tales aspectos de la representación, cuando esto ocurría así porque aquellos usuarios habían sido educados por ellos en una formalidad de recepción acrítica.

En el capítulo 3 (“The Unbearable Lightness of Games”), el autor analiza un debate interno que le acucia desde años atrás, sobre la cuestión que relaciona videojuego y arte: si bien el segundo viene asociado a la inteligencia de un determinado autor, es decir, remitido en última instancia por una individualidad ajena a la intervención del espectador o lector, el videojuego, debido a su naturaleza, antepone sus valores lúdicos a los narrativos, y de hecho cuenta con una facción teórica –la ludología– fuertemente defensora de esta condición ontológica. Los problemas de Bissell para entender bajo el signo del arte un medio que implica el parasitismo de la parte receptora para ser efectivo, y no su rendición absoluta a la representación como en el caso del resto de medios, se refuerzan con la idea de que su experiencia de lo artístico entiende como necesario el acontecimiento del relato. Con la irrupción del concepto de ludonarrativa, el relato que se construye con la intervención del usuario plantea un grave inconveniente, en palabras del autor: “I want to be told a story – albeit one I happen to be part of and can affect, even in small ways. If I wanted to tell a story, I would not be playing video games” (pág. 40). La contrariedad se resuelve con el recuerdo – apropiadamente– emotivo de una partida online de *Left 4 Dead* (título, recuerda Bissell, cuyos principales antagonistas están diseñados para regular determinadas emociones de perturbación: shock, indefensión, pánico, paranoia y culpa), experiencia única e irrepetible, emergente de las propias condiciones del juego en Red, en la que consiguiera salvar heroicamente “la vida” de sus compañeros de juego con un beneficio emocional tan intenso como el que podía haber obtenido con la lectura de una novela o el visionado de un filme, sin necesitar para ello la referencia aparentemente ineludible de una historia, o incluso de una estructura de situación o fase, urdida por otros.

El autor comienza su inspección de los aspectos industriales del videojuego en el capítulo 4 (“The Grammar of Fun”), en el que la imagen pública del medio viene figurada, con un tono escorado hacia el reportaje, en el caso de Cliff Bleszinski, director de diseño de Epic Games y creador de la exitosa saga *Gears of Wars*. El cúmulo de experiencias autobiográficas que cristalizan en el acabado estético, la resolución de las físicas y el *gameplay* de la

saga (los dos últimos perfectamente representados en su sistema de “cobertura” en el combate, que supuso una de las grandes innovaciones del género de *third person shooter*), representan en el texto de Bissell el legado de una generación de profesionales lanzados al vacío de su afición, que de forma autodidacta consiguieron convertir ésta en una forma de vida al mismo tiempo que sentaban las bases de una modalidad absolutamente nueva de la industria del entretenimiento.

Este acercamiento a los artífices de la industria supone el preámbulo del tema del capítulo 5 (“Littlebigproblems”), que en el contexto del evento DICE (Design Innovate Communicate Entertainment) en Las Vegas, despliega un amplio espectro de consideraciones sobre determinados aspectos de la industria interpretados como problemáticos, desde la distinta evolución del videojuego con respecto al cine (“While films became more formally interesting, video games became more viscerally interesting. They gave you what they gave you before, only more of it, bigger and better and more prettily rendered”, pág. 70) hasta el carácter en cierto modo intrusista de la irrupción del videojuego en la esfera del arte (“This was being too hard on the industry, which began as an engineering culture, transformed into a business, and now, like a bright millionaire turning toward poetry, had confident but uncertain aspirations toward art”, pág. 87), transitando por la queja general de la excesiva atención prestada por las revistas especializadas a las grandes superproducciones a pesar de que el modelo más sostenible de producción del videojuego es el de títulos pequeños desarrollados por grupos de poco personal y con alto valor de rejugabilidad; o incluso la creciente, diríase agónica, necesidad industrial de que la tecnología posibilite una similitud gráfica extrema con los aspectos cinéticos reales del modelo humano, fruto de una confusión, que Bissell acierta en detectar, entre los conceptos de “realismo” y “credibilidad”. Aunque los problemas enumerados parezcan diversos, en realidad todos gravitan en torno a una misma cuestión: la de la imagen que los desarrolladores tienen de lo que debe ser el medio, un “santo grial” (como el propio autor menciona en un par de ocasiones) que se ve repetidamente negado por sucesivas e inesperadas circunstancias.

En el capítulo 6 (“Braided”), asistimos a un agudo híbrido entre crítica y reportaje, en el relato del itinerario que condujo a Jonathan Blow a crear el videojuego *Braid* (2008), icono de una modernidad emergente, que experimenta con el concepto del tiempo en el entorno clásico del género de plataforma. El análisis del juego faculta a Bissell para articular una cierta estructura del

denominado “art game”, resumible en una sencilla ecuación que relaciona el juego, la regla y el sentido: “Games have rules, rules have meaning, and gameplay is the process by which those rules are tested and explored. In many art games, it is gameplay and not story that serves as the vehicle for meaning” (pág. 96). Semejante tono acompaña al capítulo 7 (“Mass Effects”), en el que el autor aprovecha su visita a las oficinas de BioWare para disertar sobre las particularidades del género RPG, alcanzando conclusiones específicas sobre la cuestión de la “apertura” del relato, y el vínculo del género con la literatura, en especial en lo que respecta al carácter privado de la experiencia imaginaria, que acompaña al jugador ya desde la elección del físico de su avatar. Vuelve en el capítulo 8 (“Far Cries”) a las consideraciones sobre la relación entre estructura y sentido más allá de las consabidas *cut scenes* o secuencias cinemáticas, alcanzando estimables conclusiones en torno a una cierta hermenéutica del juego; en este punto destaca el contenido violento –cuestión más o menos común a los títulos comercialmente más rentables– en una dimensión estructural, diríase equiparando el discurso de su representación con la conocida proposición de Godard que confería al travelling un sentido moral: “The place where game interactivity and visual fidelity intersect is a kind of moral crossroad at which any sane person would feel obliged to pause” (pág. 155).

El capítulo 9 (“Grand Thefts”), último del volumen, es también el que con más decisión congrega límites definitorios en torno a un compromiso crítico firme. Lo hace con la referencia dual a la saga *Grand Theft Auto* y a la propia experiencia del autor con las drogas. Ambos lugares quedan ligados en la dimensión común de la adicción, pero también de la peligrosidad, del factor infantil del comportamiento adulto y de los umbrales de la legalidad. En cuanto a este último territorio, Bissell alcanza una considerable conclusión respecto al título *GTA IV*: lo que es moralmente alarmante no es lo que el videojuego pide hacer al jugador, sino lo que le “permite” hacer (pág. 173). Este aspecto queda ejemplificado en la situación creada en un momento del juego, cuando el jugador pasa a tomar las riendas de su avatar tras una determinada cinemática en que el personaje es impelido a comportarse de forma violenta; en este instante el usuario tiene la opción, bien de emplear la violencia, y con ella un comportamiento disonante con respecto al propio del personaje, o bien de ejercer una conducta más acorde con este. Es en el aspecto moral de esta posibilidad de elección donde el autor deposita los valores de un juego que por lo demás presenta una narrativa de una simplicidad extrema, hasta el punto del sinsentido en lo temporal y en lo situacional. En palabras

de Bissell: “Most games are about attacking a childlike world with an adult mind. The *GTA* games are the opposite” (pág. 167).

En su recorrido estrictamente personal y subjetivo, especie de viaje mítico redactado en la forma actualizada de diario de a bordo que es la crónica periodística, el Tom Bissell de *Extra Lives* encuentra, en última instancia, la redención de una mayor comprensión de un medio que debe definirse en sus propios términos; lo hace, apropiadamente, con el paralelo de su propio ejemplo, en tanto autor que “desbloquea el logro” de encontrarse a sí mismo en el viaje. A fin de cuentas un autor viene a ser la fijación simbólica del “sujeto” abstracto; como lo es un héroe, o un avatar.