

JOAQUÍN ANTONIO SIABRA FRAILE

BOSQUEJO DE UNA METAFÍSICA DEL VIDEOJUEGO

Una introducción a la filosofía del videojuego



Círculo rojo – Investigación
www.editorialcircularojo.com

Primera edición: septiembre 2012

© Derechos de edición reservados.
Editorial Círculo Rojo.
www.editorialcirculo rojo.com
info@editorialcirculo rojo.com
Colección Investigación

© Joaquín Antonio Siabra Fraile

Edición: Editorial Círculo Rojo.
Maquetación: Juan Muñoz Céspedes.
Fotografía de cubierta: © - Fotolia.es
Cubiertas y diseño de portada: © Luis Muñoz García.

Impresión: PUBLIDISA.

ISBN: 978-84-9030-259-0

DEPÓSITO LEGAL: AL 638-2012

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de cubierta, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna y por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación, en Internet o de fotocopia, sin permiso previo del editor o del autor. Todos los derechos reservados. Editorial Círculo Rojo no tiene por qué estar de acuerdo con las opiniones del autor o con el texto de la publicación, recordando siempre que la obra que tiene en sus manos puede ser una novela de ficción o un ensayo en el que el autor haga valoraciones personales y subjetivas.

IMPRESO EN ESPAÑA – UNIÓN EUROPEA

Para Anabel,
mi *Bedingung der Möglichkeit*

ÍNDICE

Preludio (Rondo Burlesque): Pac-Man y la pulsión libidinal irresoluble.....	15
Nota preliminar.....	21

I: ESTÉTICA: DE LA TRAGEDIA GRIEGA AL VIDEOJUEGO

1. Arte y Distancia.....	29
1.1. Triúnica choreia. Expresión y evento. El participante. Katharsis y magia.....	29
1.2. Las artes constructivas. Construcción y artefacto. El espectador. Apaté y teoría.....	31
1.3. Arte como distancia. Mímesis y conocimiento.....	34
2. Tipos de mímesis.....	36
2.1. Mímesis platónica: Idea como condición artística y forma como copia de la Idea.....	36
2.2. Mímesis aristotélica: Proceso o physis como condición artística y narratividad de las acciones humanas.....	38
3. La tragedia griega.....	41
3.1. Función del coro.....	41
3.2. Apaté, aletheia y katharsis. La pseudophysis.....	42
3.3. Mímesis en Antígona. Las physis antagónicas.....	44
4. El drama medieval. La alegoría como mímesis del mundo ideal.....	45
5. El drama romántico.....	48
5.1. El símbolo. Fausto, Werther, Meister.....	48
5.2. Wagner y la “obra de arte total” (Gesamtkunstwerk). Triple función de la música wagneriana (narrativa-psicagógica, expresiva, mítica).....	50

5.3 Lo sublime. El Ocaso de los Dioses.....	52
6. El cine. Función mimética del montaje.....	55
7. Retorno a la participación: el videojuego.....	59
7.1. El modelo como síntesis platónico-aristotélica. Del arte al juego.....	59
7.2. Juego como microcosmos.....	62
7.3. La narratividad como psicagógica. Microcosmos como artefacto mimético.....	63
7.4. Soporte virtual de la obra. Del (video)juego al arte.....	68
7.4.1 Modelo sobre mímesis.....	69
7.4.2 Mímesis sobre modelo.....	80
7.4.3 Modelos que mimetizan otros modelos.....	85
7.5. De la identificación a la inmersión. Rol y decisión. La segunda persona.....	87
8. Recapitulación.	89

II. LÓGICA: GÉNEROS Y MUNDANEIDAD VIRTUAL

1. El videojuego como apertura de la obra de arte tradicional..	91
1.1. Identificación vs. Inmersión.....	91
1.2. Arte frente a Realidad Virtual. El Arte Virtual.....	92
1.3. El problema del lenguaje en un arte virtual.....	93
2. El problema de la constitución del espacio en los videojuegos.	95
3. Del lenguaje como mundo al mundo como lenguaje.....	97
3.1. Lenguaje de cosas: Wittgenstein y la forma lógica.....	97
3.2. Lenguaje de acciones: Wittgenstein y los juegos de lenguaje.....	106
4. El estatuto ontológico del objeto virtual.....	112
4.1 Inteligibilidad, acción, expectativa y cumplimiento....	112
4.2. El estatuto ontológico del objeto virtual.....	114
4.3. Mundaneidad virtual.....	115

5. La inteligibilidad del espacio en los videojuego: la construcción del espacio en Legend of Zelda.....	118
5.3. Objetos.....	121
5.4. Personajes.....	124
5.5. Items.....	125
5.6. Tres grados de constitución del espacio virtual: pantalla, nivel, mundo.....	126
6. Los Géneros de videojuegos como Géneros de Mundos posibles.....	130
6.1. Tecnología. Generaciones y géneros.....	130
6.2. Los géneros y sus Mundos.....	132
6.3 Un ejemplo de análisis: Plataformas.....	133
6.4 Otros géneros.....	140

III. POLÍTICA: EL VIDEOJUEGO COMO GESTO ALIENADO

1. Bosquejo de una tipología del gesto.....	147
1.1. El gesto en sí mismo. Expresión.....	148
1.2. El gesto para otra cosa (a). Construcción.....	148
1.3. El gesto para otra cosa (b). Actuación.....	149
1.4. El gesto para otra cosa (c). Formación.....	150
1.5. El gesto desde fuera. Formalización.....	152
1.6. El gesto virtual. Constitución.....	157
2. Políticas del videojuego.....	160
2.1. Los mecanismos del dominio del cuerpo.....	161
2.2. La constitución del espacio en los videojuegos como mecanismo biopolítico.....	165
2.3. El mundo virtual como alienación y como liberación.....	166
Bibliografía.....	172
Videojuegos.....	175

AGRADECIMIENTOS

Que consten los nombres de José Gaspar Birlanga, Mariano Colubi, Jorge Pérez de Tudela, Ignacio Vento e Iván de los Ríos. A todos ellos debe este libro, de diversos modos, lo bueno que el lector encuentre. A mí también. De lo malo sólo hay que culpar a Shostakovich, a la eterna crisis y a la nostalgia del mar.

Brahmsianitas vobiscum!

PRELUDIO (RONDO BURLESQUE): PAC-MAN Y
LA PULSIÓN LIBIDINAL IRRESOLUBLE

Antes que nada, la Boca.

Una boca que come y come y no puede sino comer. Porque Pac-man es la pura boca, sin ojos, sin nariz, sin orejas, sin brazos ni piernas. No ve, no huele, no escucha: sólo es boca, sólo es la pura voracidad. Y si se mueve, lo hace únicamente en virtud de ese afán que le arrastra, de ese Hambre del que es abstracción con forma de *sprite* animado.

Pac-man es el deseo reducido a sí mismo: el ansia de tragar.

¿Y qué come, este Pac-man? Come pastillitas blancas. Pastillitas todas iguales unas a otras, que no le sacian ni pueden hacerlo. Como Pac-man es pura boca, como su esencia es el tragar, la pastillita no podría saciarle *sin acabar con él*. Así que la pastillita tiene que ser eso, pastillita, desproporcionadamente pequeña respecto al tamaño de Pac-man, pastillita por definición insuficiente y mera excusa para el Hambre de Pac-man, porque el Hambre, al fin y al cabo, tiene que serlo *de* algo. La pastillita es el *minimum* del deseo: lo suficiente para que el Hambre tenga objeto, pero no tanto que logre ser saciado. Esto es: la cantidad

justa para que, continuamente excitado, *perdure*. Cada pastillita conduce inevitablemente a la siguiente. El acto de tragar de Pac-man sólo encuentra consuelo en su propia repetición.

Pac-man es el deseo reducido a sí mismo, pues, que sólo puede sostenerse como compulsión indiferente a su objeto. Ansia de tragar, decíamos, pero ansia del *acto* de tragar, no de *aquello* que se traga.

Esta Hambre de Pac-man, este Hambre que *es* Pac-man es el impulso siempre hacia adelante: sólo la pared detiene momentáneamente su marcha. Porque, ¿dónde se encuentra Pac-man? En un laberinto, simétrico respecto a la vertical, completamente cerrado sobre sí mismo. Las dos aberturas de los laterales, a izquierda y derecha, que parecen una vía de escape, no hacen en realidad sino dirigir la una a la otra: si Pac-man sale por la derecha vuelve al laberinto por la abertura de la izquierda, y viceversa. Y es que el laberinto remite en todo momento a sí mismo. Pac-man está condenado a circular por él sin descanso. Pac-man está encerrado. Pac-man no puede escapar. Pobrecito Pac-man. ¿Qué le queda a esta boca insaciable? Comer, comer, comer. Repetir hasta la extenuación el acto de tragar, en un escenario vuelto hacia dentro, curvado hacia sí mismo, donde no existe la posibilidad de salida, de un afuera, de algo *otro*.

Pac-man es el deseo reducido a sí mismo, condenado a la repetición compulsiva para sostenerse y atrapado en el espacio de la interioridad. Ansia del acto de tragar, en suma, que se efectúa en el ámbito del puro yo.

En este espacio recluso sólo hay un lugar inaccesible, en su mismo centro, para Pac-man: la guarida de unos fantasmas que le persiguen con el mismo afán con que él necesita tragar pastillitas. Pero cosa natural es en un fantasma *perseguir*: pues si el fantasma es algo en el imaginario colectivo, es una culpa que exige reparación. La cuestión es más bien: ¿por qué unos fantasmas, y no más bien monstruos peludos? ¿Cual es, aquí, la

culpa que exige ser reparada? Pac-man quiere saciar su Hambre tragando lo que encuentra a su paso en un espacio ajeno a todo lo que no sea él mismo: el Hambre de Pac-man quiere ser autosuficiente, resolverse *en sí* mismo y *consigo* mismo. Quiere ser el deseo que se autosatisface, necesidad que encuentre en sí su propio cumplimiento. El Hambre de Pac-man es la primera *hybris* del mundo cibernético: si Esquilo levantara la cabeza. Pero como si de las Euménides se tratasen, los fantasmas buscan el castigo de esta tremebunda arrogancia. Si Pac-man es ante todo Bocaza, los fantasmas están caracterizados por sus Ojazos: ojos que buscan a Pac-man entre las paredes del laberinto y ojos que huyen cuando son devorados por él. ¿Pac-man quiere realizar el Puro Deseo que se Autosatisface? Sea. Pero ello (y sólo consiguiendo un simulacro de tal deseo) a costa de negar al Otro, cuya manifestación primera es la *mirada*. El Otro, negado, reprimido, retorna como fantasma con Ojos, como fantasma de esa *mirada*, como simulacro siniestro del Otro negado. Una pura lección, vean ustedes, de psicoanálisis freudiano recreativo.

Pero qué listos son estos japoneses.

Pac-man, pura boca insaciable, pura mandíbula batiente sin ojos, sin nariz, sin orejas, sin brazos ni piernas, huye de la *mirada*. Debe cumplir el objetivo de tragar todas las pastillitas del laberinto sin ser atrapado por los Ojos-fantasma. Sin fantasmas, la tarea se revelaría a sí misma como absurda: qué idiotez ésta de comer puntos en un laberinto vacío. Waka waka. Con fantasmas, el sinsentido de la voracidad sin objeto queda enmascarada en la necesidad de la huida: el Hambre no se discute ante la urgencia de la caza. Porque es esta urgencia la que simula un sentido al conjunto: trago porque huyo, pero huyo porque trago. Quién se para a pensar en el *sentido* cuando suenan sirenas de policía.

Así que Pac-man es el deseo reducido a sí mismo, condenado a la repetición compulsiva para sostenerse, atrapado en el espacio de la interioridad y perseguido por los espectros del Otro, que son en realidad los de su propia mirada.

Porque qué deseo no es en realidad deseo autista, qué deseo no busca, no persigue y es perseguido por sus propios fantasmas. El deseo quiere su objeto, y el objeto de deseo, por ser objeto, lo es en tanto que *cosa*. Y la cosa se pliega al deseo del sujeto: y lo *satisface*. Pero ah de aquel cuyo objeto de deseo sea un sujeto, esto es, sea el Otro, sea, en suma, la *Mirada*. Entonces no hay objeto de deseo, no puede encontrar el deseo sino el punto de fuga que es el Otro, irreductible a cosa, irreductible, vayamos de una vez a ello, sólo a *cuero*. Quiere el deseo atrapar una cosa para su satisfacción y se encuentra de bruces con lo inaprensible de la mirada, con el abismo del Otro, o dicho de forma molona, con una grieta nouménica entre la cosidad de las cosas. ¿Qué le ocurre al deseo? Que ya no es él el que manda, que ya no puede ser activo, que ya no puede ser... deseo. Se le escurre su objeto entre los dedos y ya no puede tragar, consumir, incorporar en sí, efectuar el acto voraz. Ahora desea ser tragado, consumido, incorporado en la mirada del Otro él mismo. Es el deseo vuelto de revés como un calcetín, es el deseo deseando ser deseado, esto es, el deseo activo en tanto que quiere ser objeto del deseo del Otro, de su *Mirada*. No quiere ya: quiere ser querido. El deseo es entonces *pasión*. Y nada más ajeno a Pac-man que la *pasión*. Porque Pac-man, pura boca sin ojos, es buscado por cuatro pares de ojos, y la mirada del fantasma no es la trascendencia del Otro: en el ámbito del laberinto todo está cerrado sobre sí mismo. La mirada del fantasma es el simulacro del Otro, recreada desde la interioridad, y su radical falsedad se manifiesta en su agresividad: *persigue*. Adviértase que los fantasmas respetan las reglas del juego tanto como el propio Pac-man: no atraviesan las paredes del laberinto, lo que podrían hacer con ectoplasmática autosuficiencia. Por el contrario, le *siguen el juego*, porque en realidad, ellos *son el mismo Pac-man*. Son el simulacro de la mirada que le falta, de los ojos que no tiene, de lo *otro* que le está radicalmente vedado. Nada más ajeno, por tanto, decimos,

a Pac-man, que el *eros*, que la pasión regulada por la Mirada del Otro, que la pasión necesariamente ascendente: pues como el deseo quiere ser él mismo objeto de deseo, aspira a ser objeto de mirada, esto es, busca ser *ad-mirado*. Y en virtud de la admiración que busca en el deseo del Otro, obra para *hacerse digno* de él, y cuando sale fuera de sí mismo, el deseo lo hace *ascendiendo*. Viva Platón. Pero en el mundo pesadillesco de Pac-man qué narices de trascendencia, de ascensión, de salida queda: ya no por los laterales, pero *tampoco* hacia arriba. Porque en rigor, en el laberinto no hay un *arriba ni un abajo*. El laberinto es plano como un mapamundi, con su norte, su oeste, su este y su sur, pero sin arriba ni abajo, sin altura ni profundidad. El laberinto es visto por el jugador siempre desde ese *arriba*, desde ese lugar de trascendencia que para Pac-man, simplemente, no existe ni como concepto. Pac-man, por tanto, no es que no pueda ascender, a la manera de Icaro, fuera del laberinto: es que ni siquiera puede intentar saltar por encima de los muros para atajar la carrera. Todo, para Pac-man, es callejón sin salida. Pero callejón *circular*.

Pac-man, deseo reducido a sí mismo, condenado a la repetición compulsiva para sostenerse, atrapado en el espacio de la interioridad, perseguido por los espectros de la Mirada y sin posibilidad de redención en la trascendencia del Otro, vive en un infierno que ríete tú del Cocito dantesco.

Sólo en cierto momento le es dado a Pac-man hacer frente a los simulacros. Hay unas pastillitas que parecen pastillotas. Una para cada fantasma, una para cada esquina del laberinto. La escasez de estas pastillotas le dan valor superior con respecto a las restantes pastillitas: economicemos, pues. Y puesto que tienen valor, tragarlas hace sentir a Pac-man distinto, mejor, poderoso: a Pac-man le sobreviene el subidón. Se cree saciado, y los fantasmas, entonces, cierran los ojos y doblan la boca: ahora pueden ser ellos los tragados, ahora no son peligrosos. Deseo saciado es desprecio del deseo: *no era para tanto*. Pero resulta

que la pastillota no es sino una pastillita, sólo un poco más gorda, y sacia sólo un poco más que las otras. El Hambre retorna de inmediato, y Pac-man no puede hacer frente a los simulacros, porque el valor de la pastillota era simulacro de valor, porque él mismo sigue siendo simulacro. A lo más, gana un poco de tiempo para... tragar más pastillitas. Come una y cuenta veinte, porque tanto da ocho que ochenta: todo se reduce, al final, a *puntuación*. Waka waka waka. Qué triste destino, el de Pac-man.

De modo que podríamos ver en este bichajo amarillo, en esta boca batiente, la metáfora jugable, en versión *arcade*, del infierno del deseo liberado a sí mismo. El *comecocos* es la *comedura de coco* del Deseo, realizada virtualmente, como una especie de teatro terapéutico, a moneda la sesión. Como lo específico del *hecho virtual* es la realización no de la cosa, sino de las *reglas* que rigen la cosa, Pac-man nos depara la *experiencia* del deseo depredador. No sólo *habla* del vacío de deseo, sino que lo *efectúa* como sólo puede hacerlo el Gran Harte: cuando Pac-man, cuando el jugador a través de Pac-man logra tragar todas las pastillitas, cuando ha logrado dar cumplimiento a su Hambre, todo... *vuelve* a comenzar. El tedio que sobreviene al jugador tras la tercera pantalla es el propio tedio del deseo narcisista tras la tercera consumación, es el propio *cansancio* del deseo narcisista que exige del mundo su propia satisfacción, que no encuentra por tanto en el mundo sino a sí mismo, que queda ciego para todo aquello que no sea él mismo y se ve condenado al mero acto de tragar.

Pero cómo son estos japoneses.

NOTA PRELIMINAR

“Como lo específico del *hecho virtual* es la realización no de la cosa, sino de las *reglas* que rigen la cosa, Pac-man nos depara la *experiencia* del deseo depredador”. Así pues, nos plantearemos la siguiente pregunta: ¿Cómo es posible dicha *experiencia*? ¿Cómo se *realizan* esas reglas bajo la forma de una unidad integral de sentido, es decir, bajo la manera de un mundo? O reformulada de manera más austera: ¿En qué *consiste*, propiamente, un *mundo virtual*?

Enseguida reparamos en que lo virtual, como el ser, se dice de muchas maneras. Así, se dice de la manera de la *realidad aumentada*, que asume una *realidad real* como base y otra *realidad sintetizada* que se superpone a la primera (de modo que lo que se aumenta, más que la realidad, son sus *significados*). Pero lo virtual se dice también de la manera del *escritorio*, que transforma un dispositivo electrónico en un conjunto cerrado de objetos simbólicos y de relaciones entre ellos (haciendo del dispositivo una herramienta-mundo). Y además de la manera del *navegador*, que amplía el mecanismo de la cita hasta hacer

del propio texto (entendido ya como una pluralidad multimedia) una red de significados, como un mundo *intertextual*. También, evidentemente, el videojuego. Todos ellos *realizan*, de un modo u otro, aquello que (tal es una de nuestras tesis) caracteriza lo virtual: la *interfaz*.

De entre todas las maneras de *virtualizar* mundos, elegimos aquí la que de manera más clara permita acceder a las estructuras de lo virtual. Si bien el videojuego no es la única manera de construir realidad virtual, y puede que ni la mejor, es el objeto-mundo o mundo manufacturado más elaborado hasta el momento (dejando de lado los telediaris o los parques temáticos), por lo que nos ofrece la vía de acceso más cómoda para determinar posibles estructuras de la virtualidad. De entre los videojuegos, nos restringiremos además al individual (o *solipsista*), en tanto que el videojuego en red (o *interpersonal*) requiere de un análisis aparte, con consecuencias distintas sobre todo en lo relativo al *tiempo*, que haría de este *bosquejo* un *tratado*. Y el lector tiene tantas cosas que hacer.

Este *acceso* a la virtualidad arranca con el videojuego en tanto artefacto artístico. En la Parte I el criterio no es tanto la experiencia estética (ya se entienda a la manera tradicional o como una forma particular, la lúdica) como las condiciones de constitución del objeto (*objeto* en este caso peculiar, puesto que es a la vez un *mundo*) que hace posible dicha experiencia. Es decir, el enfoque adoptado es el de *un acceso al videojuego desde la teoría del arte pero tomando el conjunto de producciones del cuerpo como hilo conductor*. Se trata de elaborar una descripción no histórica, sino genético-trascendental (es decir, fenomenológica *á la* Hegel) de las realizaciones corporales, que nos permita, desde la danza y la arquitectura como tipos ideales opuestos, llegar a una idea de obra abierta en sus principios constitutivos (y no, como en Eco, en el solo ámbito de la interpretación): el paso de la *representación* del espacio (en un espacio siempre previo) a la propia construcción del *espacio de representación*.

Llegados a este punto, podremos tomar en consideración dicho aspecto constitutivo, esto es, cómo se constituye tal mundo y qué estatuto puede tener un objeto (y el correspondiente sujeto) en dicho mundo, lo que nos permitirá caracterizar los géneros de videojuegos como géneros de mundos posibles a partir de una noción de ontología virtual pragmática de ser como *inter-esse* o interrelación, que entiende el espacio como red estructural de significados y que descubre la imposibilidad de un evento verdadero (es decir, de la constitución de tiempo como tal, distinta en el caso de los videojuegos intersubjetivos) cuando tal *inter-esse* se revela como reducido a un *in-esse* o inherencia. De esto se ocupa la Parte II.

Por último, en la Parte III podremos identificar los mecanismos de poder (en el sentido *biopolítico*) que el videojuego incorpora en tanto mundo virtual que predetermina un horizonte de posibilidades, además de permitirnos interpretar el videojuego como *imaginación mecanizada*.

No dejamos de señalar, por último, que este bosquejo lo es en el *detalle*, pero no en el *movimiento*; pues bosquejidad no es sinónimo de *arbitrariedad* o *pereza*, sino de *esquema*. En suma, esta obra no quiere ser *rapsodia*, sino *forma sonata*.