

La dimensión simbólica del jugador de videojuegos (A propósito del punto de vista subjetivo de los juegos en primera persona)

Mar Marcos Molano

Profesora CC .Información. Universidad Complutense de Madrid

Paz Martínez Loné

Psicóloga, psicoterapeuta. Estudiante de Doctorado. UCM

Resumen

La tradición representativa bidimensional declarada institucional por el Renacimiento puso de manifiesto no sólo unos parámetros representativos conformes al “orden natural” y acordes con la mirada euclidiana —basada en el cálculo matemático de la perspectiva artificial—, sino también la necesidad de ejercer una nueva mirada sobre la obra de arte. Dicha necesidad pasó por educar al observador en la contemplación de la obra instaurando para él una posición controlada tanto en distancia como en dirección. Del observador implícito de la pintura se pasó al espectador ideal del cine, y de ahí al videojuego, que instituye una nueva posición, la del jugador implícito real que actúa en un entorno de inmersión virtual diseñado a tal efecto.

Palabras clave

Entorno de inmersión – actuación – proyección – personajes – videojuegos primera persona – punto de vista subjetivo- espectador - jugador

Abstract

The traditional two-dimensional representation, declared institutional during the Renaissance, exposed not only a few representative parameters based on ‘natural order’ in accordance with the Euclidean geometry —based on mathematical calculations of artificial perspective— but also the need to exercise a new observational perspective of art. This forced the education of the observer to perceive art from a specific point of observation, controlling both their distance and direction. The theoretical perspective of the ideal

observer of the painting led to the ideal spectators perspective in the cinema and in turn to the videogame, creating a new position: that of the player who plays in an environment of virtual immersion designed to that effect.

Key words

Immersion environment – play – projection – character – videogames - first person – subjective perspective - spectator - player

La dimensión simbólica del observador

El espectador es quien atribuye a la imagen los caracteres de la realidad, caracteres que la imagen no posee y que “no obstante debe fingir poseer” (MÜNSTEMBERG, 1970). Ese “fingir”, ese ánimo de la imagen por mimetizar la naturaleza en la obra, ha sido una constante en la representación artística y, con ello, la necesidad de trasladar al observador al universo de lo representado, enseñándole a ver “el parecido” de lo real en “lo fingido” de la obra. La representación basada en la óptica euclidiana instaurada en el Renacimiento, es saludada después por la fotografía, a partir de su servil técnica de registro, y aún después aclamada por el cine, al fingir la realidad en un simulacro espacio temporal de dimensiones hasta el momento desconocidas.

Todos ellos han procurado su lugar para el espectador fortaleciendo el fingir de su participación en la obra, no sólo entrenando su mirada al convertirlo en un “voyeurista” que mira sin ser visto, sino alimentando su narcisismo haciéndole ocupar frente a la imagen el lugar del que todo lo percibe, el lugar de Dios, una posición fingida construida sobre un modelo filosófico idealista de antropocosmocentrismo extraordinariamente meditado.

La imagen así creada fagocita mi ‘yo’, un ‘yo’ que se afirma y se afianza dentro de la representación: “La obra de arte sólo se convierte en historia con carácter de proceso cuando la sucesión de las obras viene procurada no sólo por el sujeto productor, sino también por el sujeto consumidor, por la interacción de autor y público” (Cfr. JIMÉNEZ, 1998, p. 26).

De los observadores ideales implícitos a los jugadores implícitos reales

Ya lo demostró Velázquez en “Las Meninas” (1656), cuya composición es un singular ejercicio de intromisión del espectador en el espacio bidimensional del lienzo: ‘yo’ estoy frente al grupo de corte de la infanta Margarita y frente al propio pintor, que está pintando a los Reyes en un gran lienzo y cuya imagen observo borrosa en el espejo del fondo de la habitación; ellos, Felipe IV y Mariana de Austria, son los que están detrás de mi. ‘Yo’ soy, en el centro de la obra, un observador cómplice de lo que allí se desarrolla, ocupando el centro de la representación pero, paradójicamente, ‘yo’ no estoy representado: soy un observador tan implícito como ideal.

Velázquez:
Las Meninas, 1656



‘Yo’ soy, en el centro de la obra...

Pero si la pintura (de Velázquez), la fotografía, el cine y tantas otras representaciones respetaban mi integridad como observador al hacerme partícipe con la imaginación y describiendo tan sólo mi lugar en lo fingido, el videojuego reconfigura mi papel de “observador” al convertirlo en “jugador” y al obligarme a

intervenir actuando explícitamente en el entorno fingido: si ‘yo’ no actúo, no hay representación y, dependiendo de cómo ‘yo’ actúe, así evolucionará la ficción que el juego procura.

Pero el videojuego, a diferencia de otras artes, construye a su jugador y no al contrario: el videojuego “dibuja” a su jugador con el fino trazo que viste a su personaje, le “da un lugar” concreto en el entorno de inmersión y le hace “seguir un trayecto” determinado, bloqueando determinadas puertas, abriéndole otras... Y todo ello no ocurre a través de sutiles señales, como en el cine o la pintura, sino gracias a una amplia exhibición de herramientas, las que proporciona la interfaz.

El aforismo barthiano que reduce la “catarsis” freudiana (FREUD, 1905) a una operación estructural: “...yo soy aquél que ocupa el mismo lugar que yo” (Cfr. AUMONT, 1992, p. 272), parece encontrar en el videojuego su mejor aplicación, aún más que en el cine, ya que gracias a la interfaz se produce una transvivencia empática en la que el jugador es el propio personaje: ‘yo’ jugador me creo el centro de la representación porque lo soy, porque he creado un personaje vicario para desplazarme por ese universo paralelo con la capacidad de actuar sobre el mismo. “Yo soy aquel que ocupa el mismo lugar que yo” se hace virtualmente efectivo cuando el jugador es capaz de moverse por sí mismo en dicho universo. Una vez creado el personaje, re-presentación en la representación de uno mismo, y una vez asumidas sus características en forma de reglas, adquiere el poder de articular su propio destino, caminar virtualmente por ese universo decidiendo sus acciones e interacciones.

De la metáfora del jugador: ‘yo’ soy ‘ése’ en el juego...

El videojuego interpone entre mi ‘yo’ y la realidad fingida, un dispositivo en forma de interfaz que me obliga a manejar y que, lejos de hacerse invisible —como ocurre con el dispositivo cinematográfico que garantiza su necesaria invisibilidad pese a todo—, manifiesta su abierta presencia al obligarme a manejarlo: el entorno de inmersión se hace efectivo cuando mi ‘yo’ emerge para la ficción en forma de personaje y no antes. Un ‘yo’ que gracias a la interfaz, se mueve, se detiene, mira..., actúa: ‘yo’ dejo de ser ‘yo’ para ser ‘ése’ en la ficción.

Adopto sus rasgos, incluso puedo construirlos a mi gusto entre posibilidades finitas pero extensas. 'Ése' que me representa en lo fingido actúa como 'yo' quiero, avanza como 'yo' quiero, se relaciona con quien 'yo' quiero..., le domino. Pero ésa es mi narcisista sensación, lo cierto es que es el juego el que me obliga a actuar de ese modo y no de otro a partir de mi alter-ego de la ficción: 'tú' (*personaje/s*) y 'yo' (*jugador*), le miramos a 'el' (*mi 'yo' personaje*).



'Fable' (Big Blue Box, Microsoft, 2004)

Yo soy 'ése' en el juego: 'ése' me representa en la ficción

**A la dimensión simbólica del jugador:
... 'yo' soy sólo un fragmento de 'mi'
en el juego**

La sensación de dominio se desvanece por completo en los videojuegos en los que se propone como forma de juego la asunción de un punto de vista subjetivo. En ellos ‘yo’ paso a formar parte del entorno de ficción sin nadie que, en principio, me represente en lo fingido. Me convierto en personaje dentro de un espacio vivido desde el interior de la ficción. Impresión que se refuerza cuando empiezo a moverme en el espacio-tiempo diegético en el que me desplazo, me giro, me detengo, me disparan...:

‘yo’ (personaje) te obligo a mirar a ti (jugador) sólo lo que ‘yo’ veo.

El modo de punto de vista subjetivo pone de manifiesto en primer lugar, un ver limitado —que se vincula a la visión única subjetiva de mi personaje ‘yo’— y, en segundo lugar, un saber infradiegético que, anulando mi capacidad “voyeurista”, me obliga a vivir lo vivido desde el punto de vista de quien está en la escena —‘yo’ sólo vivo lo que mi personaje ‘yo’ me deja—:

“la simulación perfecta de la experiencia perceptiva del destinatario (el personaje en la pantalla y el espectador ideal) se ponen en plano de igualdad, lo que ve uno lo ve el otro, impide (a la obra) distenderse sobre lo que está contando porque anula el mundo representado en un punto de vista demasiado exclusivo que limita su extensión natural y que pone en duda su misma capacidad de dominación” (CASSETTI, p.117).

Pero ‘yo’ no veo a mi ‘yo’ personaje. “Yo (jugador) soy yo (personaje) en la ficción” —apelaría mi narcisista condición—, pero en realidad, ‘yo’ soy sólo un personaje que si bien no puedo verme a mí mismo, sí puedo ser visto por los demás: *‘yo’ (personaje) te obligo a mirar a ti (jugador) sólo lo que ‘yo’ veo y a quien (personaje/s) ‘yo’ veo, al tiempo que ‘él’ (personaje/s) te ve a ti (jugador) en mí (personaje).*

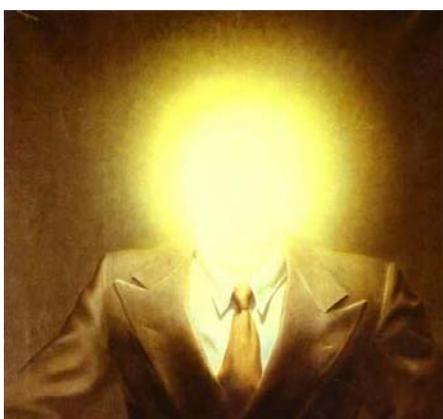
Ciertamente, el punto de vista subjetivo hace que mi ‘yo’ personaje anule en mi ‘yo’ jugador la capacidad “voyeurista” del que todo lo percibe. No sólo no veo a mi personaje, sino que tampoco puedo salir de él, me apresa en un cuerpo invisible a mis ojos y expuesto a los ojos del resto. Ahora bien, ellos le miran a él mas ‘yo’ no soy alcanzado por sus miradas: *‘yo’ (personaje) te obligo a mirar a ti (jugador) sólo lo que ‘yo’ veo y a quien (personaje/s) ‘yo’ veo, al tiempo que ‘él’ me ve a mí (personaje) y no a ti (jugador).*



'F.E.A.R.' (Monolith, VU Games, 2005)

'yo' soy sólo un fragmento de 'mi' en el juego

Pero aún hay más, mi 'yo' jugador pierde el anonimato al mostrar en la ficción pequeñas porciones de sí mismo: las manos, a veces los pies, otras la sombra reflejada en algún lugar por acción de la luz..., nunca el rostro. Mi imagen fingida aparece además incompleta, fragmentada, atomizada..., sin embargo los personajes que habitan la ficción me apelan, me miran y reaccionan con normalidad como si fuese alguien completo... ¿A quién miran? A alguien que me finge en la diégesis, que ha construido "mi imagen / su imagen" a partir del escaso fragmento de representación de mi 'yo' en la ficción. Ambos funcionamos como unidad gestáltica completándonos mutuamente a través de lo imaginario.



René Magritte:: Le principe du plaisir, 1937

*...los otros son completos pero 'yo' no ,
'yo' no puedo ver mi cara*



René Magritte:: Les amants, 1925

Es así como construyo mi 'yo' de la ficción rellenando los fragmentos de representación de mi 'yo' en la diégesis a partir de la relación que mi 'yo' personaje establece con el 'tú' de los demás personajes del juego que, a modo de espejo, reflejan rasgos de mi identidad¹. De este modo sostengo lo que no veo de 'mi' con lo que veo de 'ti' y la identidad con mis semejantes me proporciona la sensación de unidad corporal completa que me falta².

¹ El modo de actuación subjetiva propone un modelo de identificaciones parciales con el personaje: el jugador se identifica con un personaje fragmentado, con unas manos, unos pies, etc., pero en cambio construye un personaje imaginario completo. Ello es posible porque el jugador rellena lo que a su personaje le falta, apoyándose en la identificación con el resto de personajes del juego. Este tipo de identificaciones que el psicoanalista francés Jacques Lacan describe en el "Estadio del Espejo" (1946) y denomina "*identificaciones con el semejante*" son posibles porque antes se ha dado una identificación originaria que las ha dado paso. En el caso del ser humano esta primera identificación es la del niño con su imagen especular. La consecuencia de esta primera fase es que el niño se reconoce en el espejo, ("*ese del espejo no es otro niño, ese del espejo soy yo*") inaugurándose así el primer momento de la autoconciencia y la subjetividad del pequeño (a partir de aquí se hace posible la distinción 'yo' – 'no yo'). Al ver su imagen especular como un todo gestáltico queda fascinado y reprime sus sensaciones propioceptivas de fragmentación alienándose a su propia imagen. Esta introyección de la propia imagen especular como perfecta, estatuaría, será la génesis del yo ideal que todos aspiramos a conseguir, pero que por su naturaleza imaginaria, nunca logramos alcanzar del todo.

² Cuando el niño mira a otros niños, encuentra esa imagen perfecta que vio en el espejo en los demás niños. En cambio él sigue sintiéndose fragmentado: "*Los otros son completos, pero yo no, yo no puedo ver mi cara*". Esto mismo nos sigue pasando de adultos: a no ser que miremos nuestra imagen en un espejo, no logramos ver nuestra propia cara. Nuestra visión de nosotros

Así es que interpreto que tengo un cuerpo virtual que desconozco y al que doto de mis características, creo. En la ficción mi 'yo' jugador sólo tiene manos y pies, mientras mi 'yo' personaje está completo. Como jugador estoy fuera para vivir los sucesos, paradójicamente, desde dentro. Y para vivir el suceso 'yo' jugador presto mis manos, en tanto que mi 'yo' personaje me presta sus ojos. Ejercito nuestra mirada eso sí, constreñida a lo que él quiera mirar.

Sin embargo, la posibilidad de actuación me habilita en la partida: si mi 'yo' personaje me limita la mirada, mi yo 'jugador' domina la capacidad de movimiento en el espacio diegético. De este modo se consolida el pacto tácito celebrado entre los dos y, por el cual, entre los dos, damos paso a una fruición lúdica compartida.

Bibliografía

- (CASETTI, 1989): Francesco Casetti, *El film y su espectador*, Madrid, Cátedra, 1989
- (AUMONT, 1992): Jacques Aumont, *La imagen*, Barcelona, Paidós, 1992
- (FREUD, 1905): Sigmund Freud, *Psicología de las Masas: más allá del principio del placer*, Madrid, Alianza, 1973 (TRAD. Luis López Ballesteros)
- (JIMÉNEZ, 1998): José Jiménez (ed.) *El nuevo espectador*, (CL), Madrid, Visor, 1998
- (MÜNSTEMBERG, 1970): Hugo Münsterberg, *The Film: A Psychological Study*, Nueva York, Dover, 1970
- (WHITE, 1987): John White, *Nacimiento y renacimiento del espacio pictórico*, Madrid, Alianza Forma, 1987
- (LACAN, 1985): Jacques, *El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica*, *Escritos 1*, Madrid, Siglo XXI, 1985

mismos es fragmentaria y por eso no conseguimos nunca o casi nunca, ver nuestro rostro en sueños. Es también lo que en algunos psicóticos aparece como el síntoma de la capucha, o de la cabeza negra.

