

Gaming. Essays on Algorithmic Culture.



La última publicación de Alex Galloway (gracias, knal!) es una colección de 5 ensayos sobre los videojuegos como medio cultural de masas. Algunos de las cuestiones que plantea son cómo pensar una crítica de los vj; la relación de éstos con la realidad y si es posible un nuevo realismo en vj; las diferencias y relaciones con el cine, de donde toma conceptos para el análisis; la tesis de que los vj encarnan un nuevo tipo de alegoría acorde con el cambio de paradigma en el paso de la sociedad disciplinaria a la de control y el aviso de que el análisis ideológico puede ser una falsa pista. Finalmente, cuenta cómo las modificaciones artísticas de los vj son un proyecto fallido

como contrajuegos o como una verdadera crítica a éstos, proyecto que queda inacabado para el futuro.

Las piedras angulares del discurso del libro son el juego del lenguaje (Derrida), el análisis de la sociedad de control (Deleuze) y protocolaria (Galloway) y los estudios culturales en la sociedad postmoderna como culminación del capitalismo avanzado (Jameson).

La tesis central desde la que se desarrolla su aproximación crítica es que los juegos son principalmente acciones. A partir de aquí, desarrolla un marco crítico en función de si estas acciones corren a cargo del jugador (operador) o de la máquina. Cruzando esta distinción con la de si los actos son diegéticos o no, llega a un esquema de cuadrantes que le permite pensar la totalidad de la experiencia del juego más allá de las cansinas discusiones sobre la narratividad de los juegos:

“jugar es puro proceso hecho concebible en la resonancia maquina de los actos diegéticos de la máquina; jugar es un algoritmo subjetivo, una intervención codificada ejercida desde dentro de las reglas del juego (gameplay) y sin ellas en la forma de actos del operador no diegéticos; jugar es un dromenon ritual de jugadores transportados al lugar imaginario de las reglas del juego (gameplay) y representado en la forma de actos diegéticos del operador; y jugar es el juego de la estructura, una agitación generativa entre dentro y fuera efectuada a través del acto no diegético de la máquina.”

Galloway recurre en diferentes ocasiones al cine como referente para contrastar conceptos y también para tomarlos (como en el mismo término realismo). El capítulo II lo dedica enteramente al análisis del plano subjetivo, nacido en el cine y ampliamente utilizado en los FPS.

Las diferencias entre los dos medios son grandes: mientras que el cine ha usado el plano subjetivo para representar un problema con la identificación, los juegos usan el plano subjetivo para crear identificación.

El hecho de que en cine se conecte este plano con la mirada depredadora, al tiempo que deja al espectador en una posición de impotencia de la mirada (como en una snuff movie) hace que estos planos en cine sean utilizados para inquietar e incluso desestabilizar elementos del aparato fílmico. En los videojuegos, el plano facilita una posición activa del sujeto que facilita el aparato del juego, por cómo la mirada se ve capacitada por la acción.

En los capítulos III y IV Galloway se preocupa por el concepto de realismo, subrayando la importancia del contexto para este nuevo realismo ampliado por los vj como aquél que presenta una congruencia entre la realidad política del jugador y la habilidad del juego de mimetizar y extender esa realidad política, satisfaciendo así los deseos no saciados que ésta contiene. Se trata, además, de un realismo en la acción que presenta una relación más íntima del jugador con el aparato que en el caso del cine, ya que el acto de hacer imbrica al jugador en el juego.

Partiendo de la base que jugar el juego es jugar su código y ganar es conocer el sistema, tenemos que interpretar un juego significa interpretar su algoritmo.

Así, dice Galloway, descubrimos que los juegos son alegorías de control, un tipo de alegoría que no se oculta (como en el cine), donde el Protocolo es un ingrediente activo, esencial y visible. Galloway llega a la conclusión de que en los juegos, la alegoría pierde su distancia con el objeto que la transporta, ya que el acto de jugar es un acto indiviso en el que significar y hacer es el mismo gesto.

Teniendo en cuenta que los juegos fetichizan el control, no basta con que un juego presente una ideología progresista, si sigue funcionando con las mismas reglas seguirá siendo una alegoría de control.

El crítico de juegos deberá entonces saber interpretar el hacer polivalente (polivalent doing) de la alegoría gámica.

Por lo que respecta a las mods creadas por artistas, Galloway toma como estándar las creaciones de Jodi, llegando a la conclusión lógica de que al experimentar con los juegos los artistas eliminan su jugabilidad (gameplay) por lo que éstos dejan de ser juegos. No se produce un experimento con el ser del juego, con su gameplay, por lo que puede considerarse que en este sentido tales experimentos son conservadores, miran atrás hacia otros medios (animación, vídeo...).

Una de las conclusiones más interesantes del libro es que falta una auténtica crítica del gameplay y nuevas gramáticas de la acción, algoritmos alternativos. Las mods artísticas tendrán en un futuro que solucionar su contradicción: cómo han hecho desaparecer el gameplay para meterse de vuelta en otros medios anteriores. Hasta que esto no ocurra el 'counter-gaming' no habrá realizado su potencial como vanguardia cultural y política.