

Palabra, imagen, lectores

Nuevas modalidades de lo audiovisual en la crítica de videojuego

Diego Maté

› **Resumen**

Al campo de tensiones propio del diseño digital, la crítica de videojuegos suma un nuevo elemento conflictivo: en muchos sitios web, el video ocupa un lugar cada vez más presente en la pantalla y obliga a repensar la relación entre imágenes en movimiento, sonido, texto y organización del espacio. Mientras que en su pasaje a digital, la crítica de otros lenguajes audiovisuales (como el cine o la televisión) suele prescindir del video o relegarlo a un rol secundario, por lo general con una función meramente ilustrativa, la crítica de videojuego parece explotar cada vez más las posibilidades estéticas y argumentativas que trae el video. Esta inclusión abre un abanico de problemas y soluciones en relación con la articulación del discurso de la crítica y las capacidades del audiovisual: ¿qué modificaciones (si es que las hay) pueden señalarse respecto del texto crítico cuando éste incluye material de video? ¿Qué componentes de la crítica, tales como la información, el análisis, la interpretación y el juicio, se mantienen estables y cuáles cambian? ¿Hay un relevo operativo mediante el cual el texto delega ciertos atributos en la acción del video? Respecto del video mismo: ¿pueden circunscribirse una serie de operatorias más o menos estables que permita hablar de configuraciones recurrentes? ¿Cómo se articula la palabra del crítico y las imágenes? ¿Qué papel cumple el sonido? Por último, ¿qué clase de “cuerpo” se le otorga al crítico, cómo se lo hace habitar, a él y a su discurso, el territorio de las imágenes y los sonidos? La crítica, en tanto género, salvo excepciones honrosas, se desarrolló históricamente dentro del marco de la escritura y del soporte papel con muy raras y fugaces incursiones en otros lenguajes; la llegada del digital no parece haber cambiado demasiado ese funcionamiento. Sin embargo, la crítica de videojuego parece estar señalando un cambio que pone en crisis esa estabilidad y que dispara preguntas también alrededor del enunciatario, es decir, del público construido al interior del discurso por esos nuevos textos anfibios: ¿qué prácticas de lectura habilitan y recortan esas nuevas

configuraciones? ¿Qué clase de competencias se presuponen en el lector, que ahora se comporta también como un espectador? Este trabajo se propone realizar un primer ordenamiento de esta serie de problemas.

› **Introducción**

Desde hace tiempo, la crítica, al igual que otros géneros del periodismo, ocupa un lugar en la web: las páginas y los blogs dedicados en particular a la crítica de cine son numerosísimos, como puede observarse enseguida, en el caso argentino, si se relevan las entradas que presenta el sitio *Todas las Críticas*.¹ Algo similar se percibe si se observa el origen de los textos críticos inventariados en sitios como *Rotten Tomatoes*² o *Metacritic*³. Pero, ¿cuántos de esos textos hacen uso de las posibilidades tecnológicas de lo digital? ¿Hasta qué punto esos textos no funcionan de la misma manera en que lo hicieron históricamente en el emplazamiento del papel, ya fuera en diarios o revistas? Es muy poco frecuente que una crítica de cine, aun tratándose de un lenguaje audiovisual, aproveche las capacidades del video que provee la web 2.0, por fuera de la eventual inclusión de un tráiler que hace las veces de mero complemento informativo. En cambio, lo más común es que las críticas de cine en internet articulen el texto con la imagen fija exactamente igual a cómo se lo haría en las distintas variantes del soporte papel, como si el pasaje de un medio a otro privilegiara la permanencia de rasgos característicos del género y clausurara cualquier posible innovación. Esto no ocurre con el videojuego, cuya crítica, incluso después de décadas de difusión en revistas, parece haberse asentado en el nuevo soporte con cierta predisposición a explotar las posibilidades discursivas que habilita lo digital. Claro que una buena cantidad de sitios especializados en videojuego mantiene, en líneas generales, al igual que la crítica de cine, las formas de diseño del papel. Puede pensarse, al menos en forma tentativa, que las posibilidades de manipulación de imagen, video y sonido habilitadas por las tecnologías digitales no garantizan la utilización efectiva de esos recursos y que un género como la crítica puede realizar el cambio de soporte (del papel a la pantalla) manteniendo vigente modos de organización del espacio y de la presentación de

¹ <http://www.todaslas criticas.com.ar/>

² <https://www.rottentomatoes.com/>

³ <http://www.metacritic.com/>

la palabra heredados de su paso por dispositivos previos. En pocas palabras: que la vida discursiva puede no verse interrumpida o modificada por la irrupción de nuevas técnicas. Pero, a diferencia del panorama de la crítica cinematográfica, la crítica de videojuego parece intentar nuevas formas de diagramación del espacio que incorporan lo audiovisual y lo ponen en relación con el texto.

Este trabajo señala algunas modalidades posibles de interacción entre textos críticos y audiovisualidad a partir del análisis de casos en páginas especializadas. Por otra parte, es posible que otros géneros y formatos existentes en esas páginas, como la noticia, la crónica, el perfil, el videocomentario o el *podcast*, se apropien de lo audiovisual en formas distintas a lo descrito aquí. Frente a la inmensidad y la diversidad del fenómeno, se tomó un género específico, la crítica, que sirviera de invariante para poder rastrear cambios e insistencias, y de carácter argumentativo (la noticia o el perfil, por ejemplo, no lo son) que permitiera observar una mayor cantidad de interacciones posibles entre palabra e imágenes en movimiento.

Las críticas elegidas para el trabajo pertenecen a tres sitios: *Eurogamer*, *IGN* y *Giant Bomb*. El criterio consistió en tomar sitios especializados, de habla inglesa, que no estuvieran dedicados a un dispositivo (*PC Gamer*, *The Vita Lounge*), un género (*Shoryuken*, *RPG Fan*) o a un área específica de producción (*Indie Informer*, *TIG Source*), sino que tuvieran un abordaje de su objeto con cierta voluntad generalista.

› **Primera modalidad**

La primera modalidad puede ser pensada como una suerte de grado de cero de la interacción entre texto y video. La crítica elegida es sobre *The King of Fighters XIV* y pertenece al sitio Eurogamer,⁴ pero lo cierto es que es posible encontrar funcionamientos similares en la gran mayoría de las páginas especializadas en videojuego. La dinámica propuesta por este tipo de diseño es simple: el texto crítico ocupa un lugar de privilegio, representa el centro de la escena, y las imágenes, ya sean fijas o móviles, son empleadas a modo de ilustración, ya no de lo dicho por el crítico, sino apenas como galería de registro del juego. En la crítica de *The King of Fighters XIV* esto es claro: en el cuerpo del texto se

⁴ <http://www.eurogamer.net/articles/2016-08-22-king-of-fighters-14-review>

intercalan imágenes del juego y el único video disponible corresponde a un tráiler que presenta a un grupo de luchadoras (el “Team Women”) y sus movimientos, ataques y estilos de pelea. No hay ninguna articulación clara entre el video y el texto, salvo por el hecho de proveer un registro audiovisual del juego: texto y video conviven pero no dialogan, y si mantienen alguna clase de vínculo, eso se debe sólo a que comparten el espacio de una misma página. El video tiene a su cargo un rol meramente demostrativo del juego reseñado, sin que entre video y texto se produzca nada parecido a un relevo de operaciones o una colisión de búsquedas. El reparto de funciones es evidente: el texto tiene a su cargo el despliegue del aparato argumentativo, mientras que el video resulta ser algo así como una nota al pie que ilustra apenas el objeto del texto.

Pareciera que el video es tratado como se lo haría a una fotografía que acompaña una reseña en el soporte papel: se lo relega a un rol poco significativo y no se aprovechan sus potencialidades expresivas. El texto organiza el espacio y el entorno de la página y se deja en segundo plano cualquier clase de imagen o de materia no verbal. De las tres modalidades propuestas en el trabajo, ésta es la más extendida, verificándose la misma utilización del video sin importar cuál sea su contenido: registro del juego, tráiler, *teaser* (anticipos muy breves), muestra oficial (obtenida en ferias comerciales, como la E3 o la Gamescom), etcétera.

Sin embargo, si bien esta relación entre texto y video resulta predominante, se puede señalar al menos otras dos, mucho menos extendidas, más bien singulares, pero que de todas formas ponen de manifiesto otras combinatorias posibles entre palabra e imágenes en movimiento.

› **Segunda modalidad**

Una forma posible de puesta en relación entre texto y video es la que suele desplegar el sitio *IGN*. En la crítica de *Inside*⁵, el texto es acompañado por un video, en el área superior, que muestra escenas del juego y en el que se escucha una voz que comenta las imágenes. La particularidad es que el comentario y el texto (atribuidos a la misma persona) son prácticamente idénticos: salvo por alguna frase breve o una palabra diferente, el texto escrito coincide con lo dicho en el video. Esto marca una apuesta discursiva clara: el

⁵ <http://www.ign.com/articles/2016/06/28/inside-review>

video cumple, en principio, una doble función, ya que, al mismo tiempo que presenta un registro del juego (como lo haría, tal vez, un tráiler), el audio se presenta en sincronía con la palabra escrita; el video, al menos en su dimensión sonora, opera como un refuerzo del texto crítico por vía de la oralidad. Pero también es necesario observar la manera en que se vinculan la imagen y la voz al interior del video. La relación es solidaria y complementaria: las imágenes son puestas al servicio de las palabras del crítico ejemplificando lo mencionado y volviendo visible lo que, de otra forma, serían afirmaciones únicamente verbales. Esta relación compete a cuestiones estéticas, como cuando se menciona el trabajo con la luz y los climas y las imágenes devuelven escenarios del juego donde se ponen de manifiesto esos recursos; tanto como a elementos vinculados con el desarrollo lúdico (en principio, bastante más complejo de “ejemplificar” en imágenes), como cuando se hace referencia a los peligros que el juego ofrece al jugador, pero mostrándole a la vez posibles alternativas y “enseñándole” a leer las trampas de ese mundo y el video muestra: primero, una secuencia en la que el protagonista muere a causa de un error y a continuación, la misma secuencia, pero ahora superando la amenaza con éxito. Así, el video logra poner en imágenes la descripción que realiza el crítico respecto de un complicado aspecto lúdico, pero se trata de un movimiento doble en el que el texto, a su vez, delega en las imágenes el trabajo de descripción: la crítica ya no necesita robustecer su análisis con extensas descripciones y puede confiar ese esfuerzo al video. Se trata, entonces, de un video editado, ostensiblemente manipulado, que adecua el flujo de las imágenes al devenir de las palabras. El efecto global es de un funcionamiento sincronizado y armónico, fuertemente diseñado, en el que los distintos elementos dispuestos en el espacio de la pantalla (texto, imágenes en movimiento, voz) trabajan de manera solidaria, ya sea reforzándose mutuamente (voz y texto) o complementándose (voz e imágenes). Esta propuesta discursiva elabora una enunciación sólida, firme, que presenta su objeto sin dejar espacio a las dudas o la discusión, sin fisuras, y en donde cada elemento es utilizado en favor de la argumentación y del refuerzo de la exposición. Este funcionamiento es claro y no se confunde con la incorporación de otra clase de videos, como tráilers, registros del juego (sin comentario del crítico) o *teasers*, que el texto intercala entre sus párrafos a modo de material ilustrativo y que nada tiene que ver con las operaciones específicas de refuerzo y complementariedad que pone en obra el video principal.

› **Tercera modalidad**

Distinto es el caso del sitio *Giant Bomb*, donde resulta común que las críticas vayan

acompañadas de un video que pertenece a otra sección llamada *Quick Look*, en la que los redactores prueban un juego y lo comentan al mismo tiempo. Por lo general, los videos de esa sección son publicados con anterioridad a las críticas, ya que se trata de videocomentarios realizados con copias de prensa antes del lanzamiento oficial del juego. Así, ocurre que, cuando se accede a una crítica, sea posible que el texto se encuentre acompañado, en la parte superior de la página, de un video de la sección *Quick Look* (en el caso de que lo hubiere). Esta decisión de incluir en el espacio de la crítica un video previo, perteneciente a otra sección del sitio, produce un efecto particular: además de poner en tensión el texto crítico por el hecho de ponerlo a dialogar con un material audiovisual, el video mismo es resignificado y empujado a funcionar de manera distinta a como lo haría en su sección original, ya sin el texto de la crítica.

Puede tomarse el caso de la crítica de *No Man's Sky*.⁶ El estilo general del sitio es descontracturado y algo burlón, privilegiando el uso de la primera persona y el recurso del humor, y la crítica elegida se organiza mayormente en torno a esos rasgos. Sin embargo, no deja de ser un texto cuya base argumentativa se asienta sobre todo en el análisis y el juicio, entendiendo al primero como la descripción y el relevo de propiedades de la obra, y el segundo como la elaboración de un veredicto respecto de su constitución general. El texto tiene la siguiente estructura: un breve comienzo de carácter informativo (acerca de los preanuncios y el *hype*) y una línea interpretativa que consiste en comparar el juego con el género de supervivencia. Por su parte, el video incluye tanto el registro del juego como el intercambio entre las tres personas que participan de la grabación. En este caso, la crítica está firmada por Alex Navarro y el video es comentado por el propio Navarro, Vinny Caravella y Dan Ryckert (en ocasiones, es posible que el crítico no participe del video). Mientras que el texto se inscribe claramente dentro del género de la crítica, el video, en cambio, puede incluirse dentro del formato algo difuso, sin límites nítidos, del videocomentario. El intercambio de los participantes es caótico y puede dar lugar a intervenciones que versan tanto sobre el juego y la experiencia lúdica como sobre cualquier otro tema. El video aporta una versatilidad en los tópicos a desarrollar de la que el texto crítico carece (a lo que contribuye, sin duda, la duración prolongada: una hora y cincuenta y tres minutos). En 1:30:15, se comenta la banda de sonido, se hace foco en algunos *tracks* y se refiere a la gestión del estudio Hello Games en la realización del *soundtrack*, y enseguida el foco cambia imprevistamente: uno de los participantes cuenta

⁶ <http://www.giantbomb.com/reviews/no-mans-sky-review/1900-748/>

que su hijo le pidió hace poco que lo llevara a la luna y entre los tres empieza un debate acerca de la viabilidad de los viajes al espacio en el presente y sobre si ellos llegarán o no a verlo. En 41:10, Navarro (que es el que juega y el que dirige la interacción) explica la existencia de naves detenidas en el juego y los otros dos lo incitan a que las ataque para ver qué pasa; Navarro se niega, los otros no cejan en su empeño. En 45:55, el jugador da una muestra de la experiencia que supone sumergirse bajo el agua: en un momento no puede hallar nuevamente la superficie, el oxígeno se consume rápidamente y el trío hace chistes sobre la situación y comenta los instantes de miedo que suelen provocar los videojuegos en sus espacios subacuáticos. Lo que se buscaba en las profundidades del océano resulta decepcionante, Navarro ironiza sobre el hecho, sobre lo difícil del ascenso y lo inútil de la empresa. Uno le dice que llame a su batimóvil; Navarro responde que no puede desde ese lugar, siguiendo el chiste. En 1:43:28, Navarro relata un largo sueño que tuvo el día anterior que no se vincula en ninguna manera con el juego. Estos son apenas algunos momentos breves en los que las intervenciones de los participantes marcan una distancia casi total respecto de la previsibilidad y la cohesión del texto, a lo que debe agregarse el hecho de que jamás se ve a los tres redactores, ya que el flujo de imágenes siempre es ocupado por el registro de la partida del juego. El despliegue argumentativo de la crítica comparte el espacio de la página, entonces, con un video que escenifica un diálogo errático y fluctuante y que funciona casi como contrapartida lúdica del texto.

Lo primero a tener en cuenta es de qué manera se relacionan texto y video y cómo influye esa interacción en términos de la producción de sentido. En principio, queda claro que la escena no tiene puntos de comparación con la observada en el sitio *IGN*, donde la relación del texto y el video era armónica y sincrónica, fuertemente diagramada. En *Giant Bomb* todo cambia. En el caso de la crítica de *No Man's Sky*, debe señalarse que el video expande notablemente el espectro temático del texto: las participaciones de los tres redactores recorren una mayor cantidad de tópicos que los del texto crítico, incluso a pesar de que el autor de la nota participe del video: podría sugerirse que, tal vez, hay algo allí de la libertad del formato del videocomentario que se impone al estilo personal y a los intereses del crítico. Esa expansión puede deberse en parte a la enorme duración del video, pero también hay que buscarla en la estructura del videocomentario, que abre un abanico amplísimo de temas a tocar que, como ya se dijo, pueden extenderse más allá del juego. Hay que hacer mención también a la dinámica dialógica que exhibe el video, de la que ciertamente carece el texto: los tres redactores hablan, comparten ideas o impresiones del juego, se burlan mutuamente y hacen chistes, mientras que el texto está organizado de manera más o menos rígida en torno al desarrollo argumentativo que justifica el juicio respecto del juego. La voz que deja traslucir la crítica es unívoca, mientras que lo del video

asemeja a una especie de concierto de opiniones que no siempre resulta armónico y que puede dar paso al disenso. Además, el video posee un mecanismo singular de carácter cuasi didáctico: Navarro, el redactor del texto, es el que juega y explica a sus compañeros la totalidad de las mecánicas del juego: los otros preguntan, inquietan y muchas veces son corregidos por Navarro, que al mismo tiempo pareciera ir descubriéndoles las diferentes dimensiones que componen el juego. De esa forma, el video construye enunciativamente a un otro que no sabe, que no conoce los pormenores del juego y al que se le explica, un enunciatario que va aprendiendo e incorporando información, como hacen los compañeros de Navarro. Esa asimetría está, sin embargo, matizada por la camaradería y la complicidad del trío, lo que impide la generación de una escena discursiva plenamente didáctica.

Pero también hay que señalar qué cambios implica para el video el hecho de hallarse acompañado de un texto crítico (cuando la sección *Quick Look* consiste, en verdad, de videos en solitario, sin texto). El registro de la prueba del juego es apuntalado ahora, en el espacio de la página, por el peso del texto crítico: el video ya no se basta a sí mismo, sino que se encuentra en relación con la crítica que aporta una visión estructurada y ordenada del juego a través de las dimensiones de la información, el análisis, la interpretación y el juicio. El orden y la contundencia del texto anclan un poco la libertad expositiva del videocomentario, lo rodean de una voz con otras características: firme, argumentativa, unívoca. Esa relación, en cierta medida, también acentúa las propiedades del video: los rasgos descritos arriba son puestos de manifiesto por el hecho de hallarse junto a un texto crítico (mientras que, en la sección *Quick Look*, esos rasgos representan una especie de grado cero, un espectro previsible y, por lo tanto, mucho menos perceptible). Por su parte, la ligereza con la que los participantes del video intercambian opiniones deja ver, también, cierto tono autoritario del texto crítico, que no conoce otra voz más que la propia y que no deja espacio a otro juicio que no sea el suyo.

Por último, se trata además de distintas formas que exhibe la voz del crítico a la hora de “habitar” los discursos: una existencia, podría decirse, de “baja intensidad”, en el texto, que emerge de tanto en tanto a través del recurso de la primera persona y del relato de la experiencia personal de juego; una presencia más definida, más concreta, en el video, donde el grano y las modulaciones de la voz instituyen con bastante más fuerza y matices la identidad del crítico, le otorgan un “cuerpo” más cierto, incluso sin el recurso de lo visual (que es cooptado en su totalidad por las imágenes del juego).

Una vez más, esta serie de efectos surge de una decisión de edición en apariencia menor que consiste en incorporar al mismo espacio del texto crítico un video proveniente de otra sección. Esa decisión produce las distintas colisiones mencionadas al vincular diferentes

lenguajes (verbal, uno; audiovisual, el otro), produciendo una escena comunicativa abierta, donde lejos de presentarse un discurso único que clausura el sentido (como ocurría en *IGN*), se despliegan una serie de materiales que abren la significación hacia lecturas posibles, invitando al enunciatario a ensayar un recorrido propio a través de la página, eligiendo con qué materiales entrar en contacto primero (texto o video), y a formar una opinión propia cuyo rango oscila entre la rigidez formulada por el texto crítico y la multiplicidad de visiones del videocomentario.

› **Conclusiones**

Se señalaron tres modalidades posibles de articulación entre texto y video en el espacio dedicado a la crítica en sitios especializados en videojuego. Se trata, al menos de los últimos dos, de casos singulares y en clara minoría frente a la primera modalidad, por lejos la más extendida. Claro que pueden existir muchas otras formas de hacer dialogar texto e imágenes en movimiento dentro del marco de la crítica; los casos relevados en este trabajo están lejos de ser excluyentes. Esas modalidades ponen de manifiesto varias cuestiones: el rol preponderante del diseño de los sitios y la importancia discursiva que puede acarrear una decisión como la de incorporar un video de otra sección; que ni el texto ni lo audiovisual son, en sí mismos, las únicas maneras de construir un lector ideal, discursivo, sino que resulta fundamental tener en cuenta la interacción de uno y otro; que la crítica en tanto género periodístico posee sus previsibilidades, pero que también el género puede ser puesto en tensión e incorporado a una escena distinta cuando entra en contacto con el video; que el discurso crítico puede modularse de múltiples formas según se lo haga interactuar con el video, ya sea reforzando la mirada, o abriéndola y expandiéndola. Frente a la renuncia de las críticas de otros lenguajes audiovisuales, como el cine o la televisión, a experimentar con las posibilidades del video, el campo de la crítica de videojuego presenta una complejidad y un espesor que lo vuelven ideal para indagar esas cuestiones.

Bibliografía

Porta Fouz, J. (2012). "Críticos de cine", *La Nación*. En línea: <<http://www.lanacion.com.ar/1448701-criticos-de-cine>>.

Steimberg, O. (2013). "Proposiciones sobre el género" y "Recordatorio de la noción de estilo". En

Semióticas. La semiótica de los géneros, de los estilos, de la transposición. Buenos Aires, Eterna Cadencia.

Traversa, O. (2011) "Dispositivo-enunciación: en torno a sus modos de articularse". En San Martín, P. y Traversa, O. (comps.). *El dispositivo hipermedial dinámico pantallas críticas.* Buenos Aires, Santiago Arcos.

Verón, E. (2005). "Cuando leer es hacer: la enunciación en la prensa gráfica". En *Fragmentos de un tejido.* Barcelona, Gedisa.

El autor

Diego Maté

Licenciado en Crítica de Artes, maestrando en Crítica y Difusión de las Artes y Doctorando en Artes, en los tres casos por la UNA, además de becario doctoral de Conicet. Sus campos de especialización son el cine y el videojuego. Se desempeña como docente en las materias Semiótica y Teorías de la Comunicación y Semiótica General, ambas en la UNA. Es crítico de cine en espacios como *Revista Cultural Ñ* y *Haciendo Cine*, y editor del sitio de crítica especializado Cinemarama.

Para citar este artículo:

Maté, D. (2016). "Palabra, imagen, lectores. Nuevas modalidades de lo audiovisual en la crítica de videojuego". En Gómez, M. G., Casanovas, I. y Rico, E. J., *Actas de las IV Jornadas de Investigación en Edición, Cultura y Comunicación.* Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. ISBN: 978-987-4019-63-9.