

“Videojuego: tres modos de existencia de lo animado”

IX Congreso Argentino IV Congreso Internacional de Semiótica de la Asociación Argentina de Semiótica

Este trabajo estudia el videojuego a partir del eje de la transposición y analiza casos específicos y estrategias estéticas puestas en marcha. A pocos años de comenzado su carrera como lenguaje, el videojuego ya estaba ensayando su primer acercamiento transpositivo con E.T. The Extraterrestrial, un fracaso comercial que representó un resquemor para la naciente industria. Con el tiempo, las transposiciones, tanto de obras como de géneros, se harían más frecuentes hasta convertirse en una operación común: diversos géneros de la literatura y el cine realizarían cada vez más seguido un salto transpositivo en el que el lenguaje de origen solía ser resignificado y procesado de acuerdo a las posibilidades (y restricciones) del videojuego. Menos común fue el caso de la televisión y el teatro, que realizaron su pasaje en pocas ocasiones y muchas veces en forma casi velada, con la excepción de Jeopardy!, sobre el popular programa estadounidense de trivia que resultó ser el objeto más transpuesto de la historia del videojuego. A diferencia de esos lenguajes, los juegos de mesa sí mantuvieron una relación transpositiva más fluida y estable, sobre todo gracias al ajedrez o al Monopoly cuyos pasajes al nuevo medio oscilaron entre un respeto absoluto y la libertad creativa. La pintura es uno de los lenguajes que nunca consiguió concretar el paso al videojuego, y la danza lo hizo tardíamente y en forma un poco difusa (en Dance Dance Revolution! importa menos una obra o un género de baile que acercar la experiencia de la danza, es decir, se trata de una propuesta fuertemente enunciativa). En el panorama histórico que realiza este trabajo, se hace foco en varios de los casos mencionados para demostrar algunas de las posibilidades estéticas que ofrece el videojuego al momento de leer la producción de otros lenguajes: qué se conserva, qué cambia, qué recursos propios del videojuego se ponen en funcionamiento, cómo son las apoyaturas transpositivas (por ejemplo, cómo dialogan los géneros del videojuego -como el de plataformas- con los del hipertexto), qué papel pasa a cumplir la narración, etc. Finalmente, se abordará un caso transpositivo específico: el del western en la producción reciente. Si bien el western es un género que el videojuego transpuso prácticamente desde sus inicios para ya no detenerse, a partir de Gun (2005) la tendencia creció hasta dar con dos de las series más populares de los últimos años: Read Dead (2004-2010) y Call of Juarez (2006-2013). En cada caso, se observará que el género transpuesto (se toman el western clásico y el spaghetti) es leído desde lugares diferentes, ya sea desde un género propio del videojuego como el FirstPersonShooter o a través de una propuesta temática novedosa cada vez más presente en los juegos actuales como lo es la dinámica del open world, sin que eso afecte el interés por contar una historia retomando los códigos formales del cine.