

Poetas con gafas de espejo. La literatura y el videojuego como un cruce de aparatos enunciativos

Julián Andrés Pibuel^(*)

Resumen: El texto y el juego tienen algo en común: la posibilidad de engendrar narraciones. Ambos lo hacen mediante la puesta en juego de diferentes aparatos enunciativos: enunciación y performance. Es en esta arista en donde se descubre que, al cruzar textos o poemas con la posibilidad de jugarlos, las decisiones discursivas se ven influenciadas por las mecánicas. Esto tendrá necesariamente un impacto sobre las decisiones estéticas. Los recursos de enunciación entonces se ven alterados por las herramientas que posibilitan la interacción dentro de la construcción de una narración. En este artículo pretendo hacer un recorrido analítico por *Depression Quest*, *Alicia en el País de las Porquerías*, *Tell me Why* y *Baba is You*, en vistas a descubrir diferentes recursos que salen a la luz a la hora de cruzar el texto con el videojuego.

Palabras clave: narración - performance - enunciación - gamebook - lectojugadore

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 170]

^(*) Licenciado y Profesor en Enseñanza Media y Superior en Letras, especializado en lingüística. Actualmente se está especializando en la enseñanza del Español como lengua extranjera. Es docente y se desempeña en la rama del arte como músico. Su interés en los videojuegos y los art-games se centra en su capacidad de mostrar los límites de la estructura dominante.

Introducción

Una pregunta recurrente con respecto a la actividad de lectura es: ¿para qué leemos? ¿por placer? ¿Por entretenimiento? ¿para ampliar nuestras herramientas para la interpretación del mundo? ¿Para cultivarnos? Aparejada a estas preguntas aparece otra, inevitable: ¿cómo leemos? La respuesta al primer grupo de preguntas puede ser respondida con la idea de que leer nos suple de vivencias narrativas. Estas son una estructura que se organiza en

nuestra mente conectando hechos de manera causa-efecto que nos puede servir para interpretar algún suceso (por ejemplo, un recuerdo) o puede configurarse en nuestra mente como una experiencia que otorga sensaciones y emociones (Collantes, 2013). En el caso de los cuentos, las novelas o las crónicas, entre otros tipos de textos cuya trama predominante es la narrativa, el sistema es casi siempre el mismo: leemos hechos de manera más o menos lineal y estos nos involucran en una estructura narrativa que no puede ser modificada. En este sistema subyace el papel de un enunciador que pone en juego, a su vez, un dispositivo enunciativo cuyo resultado es acabado e inalterable.

Pero desde que existen las ficciones interactivas como los inolvidables *Elige tu Propia Aventura*, el acceso a estas vivencias, y, por lo tanto, el aparato enunciativo, se vieron desafiados por la posibilidad de que los lectores interactúen con el texto, eligiendo los caminos a seguir. Ante esta nueva forma de leer (¿y de jugar?), y como respuesta a la última pregunta, nos sirve pensar en términos de un tipo de narración que se construye a partir de las acciones de los interlocutores. Se ha hablado de que en los juegos, a diferencia de los relatos, la narración se construye desde de la *performance* de los jugadores (Collantes, 2013), ya que el resultado final depende de la actuación de este a lo largo de toda la experiencia del juego. Por esto se puede afirmar que en la actividad de lectura existe un *lectore* que experimenta la narración, mientras que en la actividad del juego, en donde el interlocutor posee capacidad de acción, se construye, con ciertas gradualidades, un *jugadore* que participa de ella.

Es en el cruce entre las características narrativas de los textos y las propiedades interactivas de los juegos en donde la figura de un enunciador debe asumir un modelo de lector que ahora posee ciertas capacidades. Esto pondrá en juego un aparato que se organizará en base a la posibilidad de otorgar a los interlocutores *atribuciones* (Maté, 2022), es decir, un conjunto de acciones posibles con las cuales se organizará su viaje por la diégesis.

Esto me lleva a pensar en una categoría híbrida: la de *lectojugadore*, una figura a la cual se le atribuyen competencias asociadas tanto al juego como a la lectura. Esta clase de interlocutor crea una nueva arista en los métodos de producción y, por lo tanto, en los recursos de enunciación, ya que a las narrativas textuales se le van a cruzar elementos del juego como los *objetivos*, *las competencias*, *las atribuciones*, *las reglas*, *el factor lúdico*¹, entre otros. Sin embargo, la línea puede ser por momentos difusa, ya que el factor *ludus* (es decir, las características propias del juego como las reglas o los objetivos) puede tener mayor o menor protagonismo, y, por lo tanto, la hibridación podría verse desequilibrada. En este artículo pretendo hacer un recorrido metodológico por algunas obras en vistas a descubrir cómo la gestión de los elementos arriba enumerados se sirve de diferentes estrategias de enunciación. Si bien entiendo a esta como un conjunto de condiciones para la producción de un mensaje (Benveniste, 1971), es necesaria una observación sobre los estatutos de las figuras del *enunciador* y del *enunciatario*². Metz establece diferencias entre las perspectivas empírica y no empírica acerca de estos dos extremos de la enunciación. En cuanto a la primera, existen dos polos asociados a *sujetos* tales como el *emisor* y el *receptor*, mientras que en la postura no empírica, el *enunciador* y el *enunciatario* son dos figuras abstractas que se construyen exclusivamente en el texto. En este trabajo pretendo abordar

el análisis a partir de una figura híbrida, teniendo en cuenta el concepto de reversibilidad de los polos enunciativos (la posibilidad de que un *yo* pueda ser un *tu*, y viceversa) que plantea Benveniste al hablar del *intercambio* comunicacional. Esta posibilidad de revertir los dos extremos, según Metz, genera “la sensación de que se puede ver, o tocar, el foco el blanco de la enunciación” (Metz, 1990), lo que permite pensar en cierto grado de materialización de los dos extremos de la enunciación, a diferencia de la *historia*, en la que se narran hechos pasados y no hay intervención del receptor. Dado el carácter interactivo de las obras que serán analizadas, veo pertinente pensar en una figura híbrida, en tanto las atribuciones otorgadas a la *lectojugadore* le dan la posibilidad de “responder” a la figura de le enunciadore, revirtiendo momentáneamente los roles, sin que se trate de un intercambio comunicativo en el sentido pragmático. A lo largo del trabajo abordaré las obras tanto desde perspectivas puramente textuales como pragmáticas.

***Depression Quest*. Avatar tácito, pathos, y la enunciación negada.**

Depression Quest es una ficción interactiva en la que le lectojugadore toma el papel de una persona con depresión severa. La obra propone una serie de situaciones, presentadas en forma textual, en donde le interlocutore puede elegir entre un grupo de acciones, presentadas en el mismo formato, para avanzar en la historia. Acá no hay un objetivo claro, en términos lúdicos, ya que no se presentan a le lectojugadore condiciones de victoria o derrota. Maté refiere: “Los objetivos suponen la(s) meta(s) que, dependiendo de si llegan o no a cumplirse, darán lugar a estados textuales de victoria o de derrota” (Maté, 2022: 51). Sin embargo, en esta obra se presenta previamente el contexto, e incluso un objetivo que no pertenece a la diégesis interna: concientizar a les lectojugadores acerca de lo que significa padecer depresión.

El juego comienza con una cita, a modo de pacto, que propone a les interlocutores tomar una postura con respecto a sus acciones: “Its emotional character is probably mostly indescribable except as a sort of double bind in which any/all of the alternatives we associate with human agency (...) are not just unpleasant but literally horrible” (*Depression Quest*, 2014). Le lectojugadore sabe que el protagonista es un joven de unos veinticinco años que tiene un vínculo afectivo, Alex, un trabajo que no le gusta, y algunos amigos y familiares. Presentado este panorama, se van a desarrollar secuencialmente situaciones de carácter cotidiano en una estructura narrativa en la que los hechos de lo narrado⁴ se van a presentar de forma más o menos lineal.

El primer problema en esta obra radica en descubrir de qué manera se inserta, enunciativamente, a le interlocutore dentro de la estructura narrativa, ya que no existe un avatar. En términos de Maté, hay una relación entre esto y las *atribuciones*, aquello que permite a les jugadores la interacción dentro de la obra. Estas atribuciones pueden ser de tres tipos: *directas* (mediante un avatar que le jugadore puede controlar, como el avatar del Mario Bros), *indirectas* (mediante la interfaz) y paratextuales (relacionadas con la configuración

de la experiencia lúdica). Si bien se plantea esta idea inicialmente con respecto a los videojuegos en un sentido más estricto, es posible aplicar esta noción al caso que se analiza ya que existe una interfaz que permite que las acciones y decisiones que tome el lector-jugador tengan influencia sobre la organización total de la diégesis en base a un objetivo, un tanto implícito, que es sacar adelante al personaje.

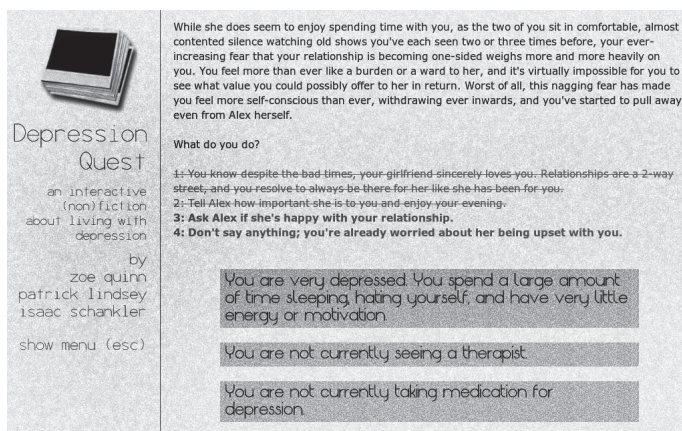


Figura 1

Para ampliar esto es necesario introducir el concepto de *deixis*, es decir, el punto de referencia de la enunciación: en el momento en el que algo se dice, toman valor las categorías de tiempo y espacio, así también como los roles de los hablantes como *yo*, *vos*, *ella*, *etc.* (Benveniste, 1999). Le interlocutore habita el mundo de la ficción mediante el anclaje deíctico: la segunda persona (*vos*) es la organizadora de la diégesis, ya que se van a acomodar alrededor de ella las categorías mencionadas. Si bien esto no es exclusivo de las ficciones interactivas digitales, es importante tener en cuenta que la propia existencia de las atribuciones construye necesariamente una idea de lector-jugador que, a pesar de la ausencia de un avatar controlable, tiene la posibilidad de interactuar de manera directa mediante una interfaz de lectura. Sumado a esto, la determinación de los ejes espacio-tiempo está soslayada por el conocimiento que va adquiriendo el interlocutore a medida que avanzan los días: las decisiones que tomó el día de "ayer", por ejemplo, determinarán las que podrá o deberá tomar en el presente, para mantener la coherencia narrativa. Por esto se puede afirmar que, a diferencia de los juegos en donde aparece un avatar, acá la parte lúdica se manifiesta a través de una interfaz: hay una inserción que crea una especie de *avatar tácito*, y es la posibilidad de localizarlo de manera pronominal: *You (vos)*.

En segundo lugar, en este discurso asociado a la emotividad, la apelación al *pathos*, es decir, los recursos utilizados para generar emociones en el espectador (Eggs, 2000), se

vuelve una condición necesaria, sobre todo si tenemos en cuenta el difícil desafío de evocar emociones del campo de lo patológico en jugadores o lectores que no hayan tenido tal experiencia. Entre los recursos puramente textuales, puedo resaltar dos: elementos paratextuales que indican directamente el estado mental del personaje, y algunos elementos discursivos que implican que el protagonista está experimentando algún proceso o síntoma de su enfermedad: apatía, negación, falta de libido.

En su teoría sobre la gradualidad del léxico, Ducrot habla de diferentes estatutos de las palabras en relación a su uso efectivo. Esta característica se relaciona con los diferentes encadenamientos discursivos que una palabra puede engendrar, según su campo semántico (Ducrot, 1998). De esto se desprende que el significado de estas, destinado a dar una representación de la realidad (Anscombe-Ducrot, 1994. p10), no es aquel que encontramos en el diccionario, sino la suma de los discursos en los que éstas han sido nombradas. Partiendo de estas premisas, puedo ver en esta ficción un recurso particular que colabora con la inmersión y, por lo tanto, con la construcción del *pathos*: las opciones no elegibles. En esta obra interactiva, a medida que avanza la narración, dentro de las opciones de acción aparecen algunas que son mostradas, pero no elegibles. Estas se van incrementando con el paso del tiempo, para demostrar la gravedad del estado del personaje, y son opciones que podría ejecutar, posiblemente, una persona que no padece depresión. Es por esto que el recurso de la no-elegibilidad tiene relevancia: enunciativamente, invita a le jugador a contemplar estas opciones, aunque no las pueda elegir. “Socializar entusiastamente” en una fiesta no es, en efecto, una opción posible en ese contexto, máxime a la luz de las características del personaje. Pero sí es una opción necesaria desde el punto de vista discursivo, ya que son dos palabras que, aunque inaccesibles al click, pertenecen al campo semántico y, por lo tanto, al universo diegético de la obra. Dicho de otra manera, la empatía asociada a sensaciones de frustración y desasosiego es buscada a partir de la enunciación de elementos que le lectorjugador puede ver, pero no puede elegir.

A modo de resumen, en esta obra se inserta de manera pronominal a le lectorjugador en una narrativa que construye, de forma progresiva, un mundo que se le va a ir negando de a poco. Esta experiencia se asocia a recursos enunciativos lingüísticos y no-lingüísticos, ya que parte de la búsqueda de lo emotivo se va a dar más en la imposibilidad que en la posibilidad de tomar decisiones sobre la construcción de la narrativa.

Alicia en el País de las Porquerías: poetas, diseñadores

“Pequeña Alicia: / Los gatos no sonríen. / Mueren de sarna. / Miran con Sorna. / Hay que ir esquivando sus cadáveres / Sobre la Vereda” (*Alicia en el País de las Porquerías*, 2022)

Alicia en el País de las Porquerías es un mini juego-poema hecho en Bitsy en donde le interlocutore debe conducir a Alicia hasta su casa. A medida que avanza en su viaje, se van descubriendo fragmentos de un poema, cuyo título, suponemos, es el mismo que el del juego.

Es difícil afirmar si *Alicia* es más un poema o un juego. Por un lado, como juego, cumple con ciertos requisitos, ya que tiene un objetivo muy claro: Alicia debe volver a su casa, atravesando obstáculos, en el país de las Porquerías. Estos obstáculos existen en función de un avatar que le lectorjugadore controla con el teclado o el táctil del mouse. Cada vez que este comete un error, el juego comienza de nuevo. También tiene su propia estructura narrativa (Collantes, 2013): un avatar, que representa a Alicia, se mueve de manera libre dentro de varios escenarios o habitaciones. En cada uno de ellos se encontrará con personajes que revelarán algunos versos del poema y luego deberá esquivar obstáculos hasta encontrar una salida más o menos oculta. Al llegar a la última habitación, en donde está su casa, deberá entrar en ella para completar con éxito el juego. Éste termina cuando Alicia llega a la casa, o bien cuando choca con algún obstáculo, lo que cumple con el principio de clausura (Caillois, 1986)⁵. En ambos casos se da un feedback, en forma de verso: “Felicidades. Llegaste sana y salva / a la jaula que acondicionamos especialmente para vos” o bien: “No aprendiste nada.”

Por otro lado, la estructura antes nombrada se construye sobre la base de un poema que imagina a una lectora que está disfrutando una poesía. Le poeta, entonces, tiene un doble desafío, ya que la evolución de este poema va a estar atada a las competencias de los jugadores, relacionadas con la lectura y con el movimiento, y, por lo tanto, con la performance de los lectores como jugadores, es decir, su actuación efectiva dentro de la obra. Esta condición va a engendrar dos textos. Por un lado, el poema propiamente dicho y, por otro, la narración que se construirá a partir de dicha actuación. Es decir, su actuación como jugador, sus posibles errores, sus descubrimientos o el encuentro con los personajes, son todos eventos que, más allá del progresivo desempaque del poema, crearán una narración única e irreplicable.



Figura 2

Para esto, le poeta deberá poner en juego una serie de recursos que tendrán incidencia directa sobre la escritura de los versos. Un ejemplo de esto es el hecho de que podrá enunciar las reglas a través de los versos, para guiar a le interlocutore hacia el objetivo: “Pequeña Alicia/ Los gatos no sonríen (...) Hay que ir esquivando sus cadáveres / Sobre la Vereda.” (*Alicia en el País de las Porquerías*, 2022)

El hecho de que las reglas estén implicadas en los versos tiene incidencia directa sobre la enunciación del poema, ya que la producción de los versos sigue ciertas reglas a las cuales, ahora, se le suma el desafío de dar una pista o una orden a le lectorjugadore. Esto le agrega una nueva capa de enunciación, relacionada con las características interactivas de la obra. En primer lugar, esto se puede pensar en términos de las funciones del lenguaje (Jakobson, 1985). Estas funciones están asociadas a los diferentes participantes de una situación comunicativa. Particularmente, en este caso, nos concentraremos en dos: la *poética* y la *apelativa*. La función *poética* es aquella que se centra en el mensaje, dando prioridad a la forma del mismo, mientras que la *apelativa* está orientada hacia le interlocutore, al cual se recurre de forma directa, por ejemplo, para que haga algo. “Hay que ir esquivando los cadáveres” es un verso, al mismo tiempo que una regla que se espera que le lectorjugadore cumpla.

En segundo lugar, en términos de Austin, emerge el carácter performático por parte de le enunciadore, que aparte de producir un verso, está haciendo algo: sugiere, pide, ordena algo a le jugador. Para esto puedo referir las características de lo que el lingüista británico llama *actos de habla directos o indirectos* (Austin, 1955). Estos tienen tres dimensiones: *locutiva*, *ilocutiva* y *perlocutiva*. La dimensión *locutiva* es la cadena de palabras y fonemas emitida, tal cual fue enunciada, en su sentido más material. Por ejemplo: “¿Me darías pan?”. La dimensión *ilocutiva* es la acción que está implicada en esa cadena de palabras: una petición, una orden, una sugerencia, una promesa. La dimensión *perlocutiva* refiere a lo que se espera que le interlocutore haga, es decir, que, siguiendo el ejemplo anterior, efectivamente le de pan le enunciadore. La relación entre estas tres dimensiones puede determinar si un enunciado es directo o indirecto, y, volviendo a *Alicia*, puede servir para pensar de qué manera están implícitas las reglas en este poema, si miramos el siguiente cuadro:

Dimensión Locutiva	Dimensión Ilocutiva	Dimensión Perlocutiva
Hay que ir esquivando los cadáveres.	Directiva, sugerencia, orden.	Que le interlocutore esquive los cadáveres.
Esquivá los cadáveres.	Orden, directiva, sugerencia.	Que le interlocutore esquive los cadáveres.

Según Austin, lo que determina que un acto de habla sea más directo o más indirecto es la coincidencia o distanciamiento de las dimensiones *locutiva* e *ilocutiva*. Esto se ve claro si enunciamos la regla de manera directa, sin tener en cuenta los versos previos o posteriores: “Esquivá los cadáveres de los gatos”. En el caso de esta estrofa, la elección del

uso impersonal, “*hay que ir* esquivando los cadáveres”, marca una diferencia con lo que podría ser el uso del imperativo “esquivá”, constituyendo una elección que distancia las dimensiones locutiva e ilocutiva en vistas a mantener coherencia estética en el poema.

En tercer lugar, tenemos que tener en cuenta que la enunciación de las reglas es también parte de una conversación. Si pensamos que las características de este poema lo convierten también en un diálogo con los jugadores, en términos de Grice, se deberían cumplir o romper algunas reglas generativas necesarias, que se relacionan con la actitud de le enunciadore con respecto a lo enunciado. Estas son cuatro máximas: la de *relevancia*, la de *calidad*, la de *modalidad* y la de *cantidad* (Grice, 1975). La de relevancia (dar solo información relevante) tiene importancia en términos de que la regla enunciada deberá ser relevante para el momento en la línea temporal, ya que si a le lectorjugadore se le enuncia una regla demasiado temprano o demasiado tarde, podría interferir de manera negativa en el desarrollo del poema y de la narración. Esto también se relaciona con la máxima de modalidad, ya que ésta supone mantener un orden coherente. La máxima de calidad (dar solo información que se considere verdadera) aparece en tanto las reglas nunca pueden ser falsas. La máxima de cantidad, es decir, cuánta información transporta el enunciado, es un caso especial ya que hay un factor extralingüístico relativo a la posibilidad de animar de manera visual las palabras, lo cual acarrea información nueva, extralingüística: palabras que tiemblan, se desarman o serpentean, agregan información al enunciado, y dan otros tipos de indicios.

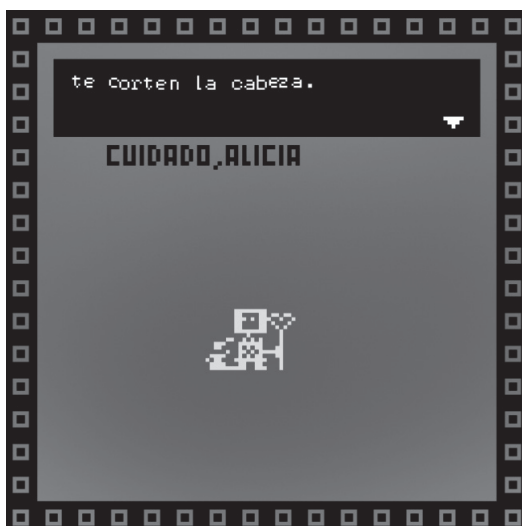


Figura 3

¿Qué hacías sola a esa hora de la noche
hablando con extraños
que desaparecían tras la luna
en un país que no era el tuyo?
Las niñas buenas, Alicia,
se quedan en sus casas. (*Alicia en el País de las Porquerías*, 2022)

“Hay que ir esquivando los cadáveres”, “Pero en la televisión quizá/ te corten la cabeza”, “Las niñas buenas se quedan en sus casas”, son enunciados que establecen una conexión directa entre el poema y los objetivos del videojuego.

Por último, existen también otros elementos que participan enunciativamente de la construcción del poema, como la inclusión de los *sprites* del conejo y de la reina de corazones. Si bien este no es un recurso exclusivo de los videojuegos (ya que básicamente son personajes estáticos dibujados que tienen una línea de diálogo), es necesario poner en relieve que la enunciación en la narración visual permite que el poema tome una forma que no implique, por ejemplo, declarar a los hablantes. Si pudiéramos reconstruir el poema de manera total en un papel para que lo lea alguien que no jugó, esta forma determinaría la experiencia de lectura ante la ausencia de los recursos que complementan la lectura del poema. Las figuras del conejo y de la reina, por ejemplo, aparecerían sólo en implicaturas. “Es posible que te corten la cabeza” sería, ahora, un verso que no está acompañado de ningún complemento visual. Entonces, las palabras “corten” y “cabeza” vendrían cargadas de un valor semántico que estaría relacionado a la reina.

En resumen, tanto las nuevas herramientas habilitadas por Bitsy para el poeta, como la posibilidad de pensar en un lector que juega, tienen un impacto directo sobre la enunciación del poema, desbloqueando nuevas capas del lenguaje como las funciones, los actos de habla y los principios de cooperación de la pragmática conversacional. Esto funciona no solo a nivel lexical, sino también a nivel textual, ya que se ve afectada la estructura general del poema.

***Tell Me Why*. El análisis del discurso y la superposición textual.**

Tell Me Why es una aventura narrativa sobre dos hermanos mellizos, un chico trans y una chica. Ambos se reencuentran diez años después de la calamitosa muerte de su madre. De regreso a su casa de la infancia, los dos protagonistas deberán reconstruir un misterio en un espacio que quedó casi intacto desde la última vez que se vieron.

Siguiendo la tradición de las aventuras de los '80, este videojuego invita a los jugadores a participar de la edificación (o reconstrucción) de la historia de Alysson y Tyler a partir de un sistema de toma de decisiones. Este sistema está construido sobre un prototipo de jugador que posee ciertas competencias asociadas a la lectura, a la exploración y a la capacidad analítica.

En primer lugar, es necesario aclarar que en este caso es difícil hablar de *lectojugadore*, ya que la lectura propiamente dicha no es algo que tenga un papel predominante, pero la atención sobre los diálogos y la lectura de otros elementos textuales son condición necesaria para la organicidad de la diégesis. A las competencias que tienen que ver con la lectura también se le agregan características relacionadas con la exploración, la capacidad analítica y la intuición. Estas últimas van a ser importantes para la incorporación de los enunciados desperdigados por el relato que sean no textuales. Los objetos que le jugador va encontrando a lo largo de la narración, por ejemplo, brindan mucha información acerca de los personajes: juguetes, cartas, herramientas. Así mismo hay un trabajo enunciativo sobre el lenguaje corporal, como las diferentes intensidades en los momentos de caminata, según el grado de tensión de la situación. Del mismo modo van a aparecer instancias dialogales entre las cuales se va a incluir uno de los poderes mágicos de los dos protagonistas: la telepatía, una voz interior que les permite comunicarse de manera secreta entre ellos. La especial aparición del elemento telepático se suma a una mecánica asociada a otro poder que ambos protagonistas poseen: la capacidad de proyectar recuerdos. Esta habilidad, que se activa en lugares específicos (por ejemplo, en el mercado del pueblo) despliega pequeñas escenas retrospectivas en las que el interlocutor puede presenciar una narración enmarcada en donde transcurren momentos de la infancia de Alysson y Tyler. Esta mecánica, que recuerda un poco al *braindance* en *Cyberpunk 2077*, me llama especialmente la atención a la hora de pensar en el modelo de jugador⁶ que se construye enunciativamente, ya que no va a ser solamente una figura con competencias como las mencionadas antes, sino que también será capaz de hacer un análisis del discurso. Pensando en este elemento, intentaré destejer algunos puntos en donde estas mecánicas influyen en los recursos de enunciaci3n y en el acto de imaginar una jugador para este videojuego.



Figura 4

Si bien el tiempo en este juego es algo relativo, ya que todo lo que refiere a la exploración es libre y no hay elementos que indiquen el paso del tiempo (por ejemplo, si la escena es de día, no se hará nunca de noche), existen momentos en los que se tendrán que tomar decisiones de manera rápida. Estas decisiones estarán mediadas por el conocimiento que tiene hasta el momento el jugador acerca del relato, pero al mismo tiempo apelarán a algunas características de la interlocutor que se asumen, como, por ejemplo, la moral. Esto implica que habrá ciertas lecturas más o menos esperables a las que se busca que el jugador arribe, para que se llegue exitosamente a un resultado. Por esto mismo es crucial tener en cuenta que a la mecánica de los recuerdos se le agrega otra complejidad que irá de la mano con las lecturas del relato: la posibilidad de proyectar dos veces el mismo recuerdo, el de Alysson y el de Tyler.

Digo *dos veces el mismo recuerdo* ya que, si se tiene en cuenta la telepatía, se puede afirmar que la narrativa se sostiene con la idea de que, por más que se puedan proyectar de manera desincronizada (dos versiones de un recuerdo), el misterio, es algo que va a ser producto de memorias compartidas. El resultado final de la narración va a ser, entonces, una tercera estructura narrativa generada por la interlocutor, que se desprenderá de la superposición de dos guiones.

En conclusión, los elementos que distancian a este videojuego de un carácter puramente lúdico (ya que no hay quizás un objetivo del todo claro, más que develar un misterio⁷), dan lugar a un enunciado que imagina a una interlocutor que no es necesariamente un jugador, sino un espectador, un explorador, un investigador, entre otros. Esto creará entonces la posibilidad de engendrar más de un texto, generando una superposición cuyo resultado dependerá de la puesta en escena de las competencias de los jugadores.

***Baba Is You*, la palabra material.**

En resumen, yo creo que las palabras valen tanto, materialmente, como la propia cosa significada, y son capaces de crearla por simple razón de eufonía. Se precisará un estado especial; es posible. Pero algo que yo he visto me ha hecho pensar en el peligro de que dos cosas distintas tengan el mismo nombre. (Horacio Quiroga. “Las Rayas”)

Si bien el caso de *Baba is You* no se ubica, necesariamente, dentro del paradigma de las obras anteriores, ya que no hay una narración de fondo, sino, más bien, un manejo de otro tipo textual, como las reglas, creo que merece una mención especial a modo de conclusión, ya que constituye un trato ecléctico de algunas categorías de la gramática.

Este es un videojuego independiente de puzzles en el que el jugador debe manipular las reglas para lograr el objetivo de salir del nivel. Estas reglas aparecen en el terreno de juego en forma de oraciones básicas que contienen varios elementos que pueden ser desplazados por un avatar para generar nuevas reglas. Estos elementos pueden ser palabras *nombre* (sustantivos), como *Baba*, *Wall*, *Rock* o *Grass*; operadores como *is* (*que funciona como un signo =*) o

and; y acciones o estados como *sink*, *push*, *stop*, *open*, *win*. Las reglas se generan de manera sintagmática, es decir, hay un orden lineal en el cual los elementos juntos funcionarán como una regla. Por ejemplo, *Baba is You* (Baba es vos, es decir, el avatar), *Wall is Block* (la pared detiene el paso), *Rock is Push* (la piedra se puede empujar). Algunas reglas vendrán definidas al principio del nivel y le jugador deberá cambiarlas para lograr el objetivo.



Figura 5

Es en esa característica en la que quiero detenerme, ya que las mecánicas permiten los jugadores modificar la propia realidad del juego de manera generativa. En este sentido, un sintagma como *Baba is You* puede ser cambiado, reemplazando el nombre *Baba* por, por ejemplo, *Wall*; esto creará una nueva regla: *Wall is You*. Ahora, el avatar no es la pequeña criatura *Baba*, sino la pared entera, que le jugador podrá controlar con el joystick. De la misma manera, se puede cambiar el objetivo: una regla como *Flag is Win*, se puede desarmar para crear otra, en donde se pueda salir del nivel al llegar a una piedra, *Rock is Win*. No es menor el hecho de que estas reglas tengan que cumplir con una estructura sintagmática. Un operador como *is* cumplirá su carácter copulativo⁸ siempre y cuando esté entre los elementos adecuados. Esto significa, entonces, que detrás de las reglas manipulables hay una estructura profunda y también ideas acerca de la naturaleza del lenguaje.

Por un lado, la existencia de la estructura profunda remite a la concepción chomskiana de la sintaxis que afirma que todas las lenguas tienen una estructura de base y poseen ciertos principios (Brucart, 1999). Por esa razón cualquier ser humano puede aprender cualquier lengua. Esto se relaciona con la idea de *competencia lingüística* (Chomsky, 1970). Por otro lado, la posibilidad de cambiar la realidad creada por el videojuego pone en el tablero la antigua discusión acerca del signo lingüístico entre la teoría saussureana, que lo dividía entre significante (el conjunto de fonemas) y el significado (la imagen mental), y las teorías

referencialistas, que afirman que el objeto en sí es parte del signo. En este videojuego se puede ver cómo se corporiza la cuestión del signo a través de la manipulación de los significantes, es decir, de las imágenes textuales/acústicas que representan a los objetos, dando lugar a posibles cambios semánticos.

Sin detenerme en esto, creo que le enunciadore parte de un dispositivo puramente gramatical para pensar en una jugadore capaz de entender y manipular esas estructuras, que toman la forma de lo más indispensable del juego: las reglas. La enumeración del conjunto de reglas es un texto susceptible de ser modificado por los jugadores. Creo que esto tiene relevancia ya que, hasta ahora, se hizo un recorrido por diferentes tipos y tramas textuales: la narrativa en *Depression Quest*, la poética en *Alicia en el País de las Porquerías*, el guión en *Tell Me Why* y, por último, las instrucciones, en *Baba is You*. Si bien este último videojuego se aleja del carácter literario, creo que es un caso paradigmático (aunque no el único) ya que los jugadores tienen la posibilidad de intervenir sobre una capa de más bajo nivel, pudiendo hacer modificaciones a nivel intra-oracional y, también, a nivel léxico-semántico. Esto crea, necesariamente, infinidad de posibilidades para nuevas narrativas.

Notas

1. Entendemos al carácter lúdico a partir de la diferencia que hace Callois entre *Ludus* y *Paidia*, donde el primero es el juego propiamente dicho, con sus reglas y exigencias, mientras que *Paidia* es la diversión en sí misma, el disfrute, la fantasía, que se manifiestan, por ejemplo, en la improvisación (Callois, 1986).
2. Utilizo acá las formas masculina para referirme a las categorías establecidas por las teorías de los autores mencionados.
3. “Su carácter emocional es, probablemente, indescriptible en su mayor parte, excepto como una especie de doble vínculo en el que cualquiera o todas las alternativas que asociamos con la acción humana (...) no solo son desagradables sino literalmente horribles” (David Foster Wallace. *Depression Quest*, 2014, traducción libre).
4. Nos referimos a lo narrado como el objeto textual producto de la interacción (Maietti, 2013).
5. Según el principio de clausura, el juego posee un principio y un final.
6. Pienso en jugadore modelo en términos de Maté (2022) como una figura construida enunciativamente, un prototipo que posee ciertas características que determinarán la construcción de las atribuciones.
7. Develar un misterio constituye un funcionamiento lúdico marcado que es propio de, por ejemplo, las aventuras gráficas, en las que resolver cada puzzle implica un objetivo. En este caso, el resultado final no supone una solución necesariamente correcta.
8. En términos gramaticales, las estructuras copulativas son las que están construidas a partir, de los verbos ser y estar, que funcionan como operadores más que como verbos, dándole más importancia a los elementos de los extremos. Por ejemplo: “Lila es Buena” sería un equivalente a “Lila = Buena”.

Referencias bibliográficas

- Austin, J. L. (1955). *Cómo hacer cosas con palabras*. Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.
- Anscombe, J.C. y Ducrot, O. (1994). *La argumentación en la lengua*. Gredos.
- Benveniste, E. (1971). El aparato formal de la enunciación, *Semiología de la lengua en Problemas de Lingüística General II*, Siglo XXI.
- Benveniste, E. (1999). Problemas de lingüística general II. Siglo XXI.
- Brucart, J. M. (1999). La gramática en E/LE y la teoría lingüística: coincidencias y discrepancias, en *Didáctica del español como lengua extranjera 4*. En Miquel, L. y Sans, N. (coors.). *Cuadernos del tiempo libre*. Colección Expolingua.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Collantes, X. R. (2013). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. en C. A. Scolari (ed.). *Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación* (pp. 20-50). Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Chomsky, N. (1957), *Syntactic Structures*. Siglo XXI.
- Chomsky, N. (1970). *Aspectos de la teoría de la sintaxis*. Aguilar.
- Chomsky, N. (1995). *El programa minimalista*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ducrot, O. (1998). *Léxico y gradualidad*. Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales.
- EKG, Ekkehard (2000). Logos, ethos, pathos: l'actualité de la rhétorique des passions chez Aristote en Christian Plantin et al. (ed.). *Les émotions dans les interactions*. Presses Universitaires de Lyon.
- Grice, H.P. (1991) Lógica y conversación en L. ML. Valdés Villanueva (ed.). *La búsqueda del significado: Lecturas de filosofía del lenguaje*. Tecnos.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Alianza.
- Jakobson, R. (1985). *Lingüística y poética*. Cátedra.
- Maté, D. (2022). *Jugadores imaginados. Para un modelo de análisis de la enunciación en el videojuego*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de las Artes]
- Maietti, M. (2013). El tiempo, la duración y el ritmo en la textualidad interactiva. en C. A. Scolari (ed.). *Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación* (pp. 51-71). Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Metz, C. (1990). *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*. Méridien-Klincksieck.

Abstract: The text and the game have something in common: the possibility of generating narratives. Both do so by displaying different enunciative devices: enunciation and performance. It is at this edge where we discover that, when merging texts or poems with the possibility of playing them, the discursive decisions are influenced by mechanics. This will necessarily have an impact on aesthetic decisions. Hence, the enunciation resources are altered by the tools that enable interaction within the construction of a narrative. In this paper I intend to make an analytical tour of *Depression Quest*, *Alicia en el País de las*

Porquerías, Tell me Why and *Baba is You*, in order to discover different resources that come to light when crossing the text with the video game.

Keywords: narrative - performance - enunciation - gamebook - reader-player

Resumo: O texto e o jogo têm algo em comum: a possibilidade de gerar narrações. Ambos o fazem a através de dispositivos tais como enunciação e performance. É nesta borda onde se descobre que, ao cruzar textos ou poemas com a possibilidade de jugarlos, as decisões discursivas são influenciadas pelos mecânicas. Isso terá necessariamente um impacto nas decisões estéticas. Os recursos de enunciação então são alterados pelas ferramentas que permitem a interação dentro da construção de uma narração. Neste artigo pretendo fazer uma análise de *Depression Quest, Alicia en el País de las Porquerías, Tell me Why* e *Baba is You*, em vistas de descobrir diferentes recursos que saltam à luz na hora de cruzar o texto com o videojogo.

Palabras chave: narração - performance - eninciação - gamebook - jogador-leitor

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
