

Bideo jokoak: ikuskizun subjektiboa*

Itzulpena **EU**

1. Pentsatu nahiko nuke jokalarri guztien bizitzan badela momentu bat non konturatzen baitira bere aurreko pop kulturaren hainbat kode, nolabait, galbidera daramatzen bitarteko batekin ari direla. Nahiz eta arrisku, abangoardia eta esperimantazio zale ez izan (hau da, soilik FIFA eta A hirukoitzeko arrakasta handiko jokoen kontsumitzailea izan arren). Neure kasuan, ziurtasun hori *Arkanoid II: Revenge of doh* jokoarekin izandako haur partida batean izan nuen. Azken hori, *Breakout!* jatorrizkoarekin batera «adreibu txikitzaile» deitu zitzaizen jokoen sukarra ekarri zuen izenburu historikoaren arrastoa da –hiperadierazkortasun gozo berarekin izendatu ziren «martetar hiltzaile» eta «komekokos»ak–. Joko horietan, esfera batek suntsitu behar du pantailaren goialdean dagoen horma bat, koloretako piezaz egindakoa. Esferari jokalarriak eman behar dio, pantailaren behealdean, eskuin-ekzter mugituz kontrolpean duen erraketa edo plataforma batez. «Adreibu txikitzaile»en lehen laginak –hau da, *Breakout!* eta bere klonak–, *Pongen* bertsio lotsagabea ziren (azken hori historiako lehen bideo joko komertzialetako bat da, bi

erraketa monokromatiko eta pilota karratua zituena), baina jokalarri bakar batek jokatzeko planteatuta. Alegia, bi erraketen ordezkariak dago: bigarrena (eta horrekin batera, bigarren jokalaria) oztupo batek ordeztu du: dozenaka eraso eta talka jasan ditzakeen hormak, hain zuzen.

Haatik, *Arkanoidek –Breakout!*len oinordeko estetiko eta jostagarria– zientzia-fikziozko osagarri bat erantsi zion. Oinarrizko mekanika, funtsean, berbera zen (erraketa, horma eta pilota), baina jokalarriak kontrolatzen zuen plataforma espazio ontzi erraldoi batean harrapatuta dagoen ihes egiteko kapsula bilakatu zen –izenez, behintzat–, eta pilota, berriz, jaurtigaia. Hormak etsaien espazio ontzi erraldoiaren defentsak ziren, hautsi beharrekoak, eta grafiko hobetuek atzeko hondoari roboten eta mikrotxipen itxura ematen zioten.

Hain zuzen ere, nolabaiteko errealismo grafikoranzko (xehetasuneranzko, gehiago) jauzi horrek –zeinek erraketaren itzala dekoratuaren hondoan proiektatu ere egiten baitzuen–, irudikapen grafikoari buruzko hainbat kontu planteatzera eramanez. Hauxe izan zen nire zalantza, funtsean: irudikatu nahi bada hiru dimentsioko mundu bat, bere sakontasunarekin –nahiz eta surrealista izan–, eta erraketak pilota jaso eta itzuli egiten badu, nola liteke pilota beti bi dimentsioko ardatz solean mugitzea, eta ez izatea pilota hondorantz joateko aukerarik –non esfera ere itzala proiektatzen ari baita–? Grafikoki hiru dimentsio baldin badaude, zergatik mugitzen dira bitan bakarrik pilota eta erraketa? Galdera horiek beste joko batzuen irudikapen grafikoari buruzko galdera paraleloak ekarri zituzten: zergatik da hain nabarmenki faltsua espazio ontzietako *shooter*ren perspektiba, baina saiatzen da ikusi dugun errealtate bat irudikatzen (komikietan, filmetan, ilustrazioetan), hiru dimentsioko kodeekin? Nolako munduak dira *Pac-man* edo *Asteroids*en labirintoetakoak, non pantailan kontrakoak diren ertzak elkarlotu egiten diren, errealtatean parekorik ez duen mundu

*Jatorrizko gaztelaniazko testuaren itzulpena.

batean –plano batean zabalduko zilindro baten antzera–? Sortu zirenetik, bideo jokoek erabiltzen dituzten baliabide labainak eta nahita egindako amarruak dira. Bideo jokoek sortu zirenetik erabiltzen dituzten baliabide labainak eta amarruak dira, muga teknikoek estetika figuratiboa eragozten zutela kontuan hartuta sortuak agian; eta Ellsworth Kelly edo Barnett Newman gisako espresionismo abstraktuko eta beste abangoardietako giltzarriak inspirazio iturri hartzeak beharrak gidatutako estetika bat zeramala barruan, erabaki plastiko kontziente bat baino gehiago. *Space Invaders*en diseinuaren erasokortasun erradikalak, Marioren fisiko sinkretikoak (*Donkey Kong*en lehen urratsak eman zituenetik lehen *Super Mario Bros*en bibotedun iturgin oraindik oinarritzokora), *Q-Berten* eraikuntza minimalistak edo edozein «martetar hiltzaile» klasikoren kanpo espazio abstraktu neurtezinak finkatu zuten bitxiaren estetika bat, eta gaur egungo jokoek ere –hiperrealistak, baldintza teknologiko hutsengatik– ezin dute gainetik erabat kendu.

Bideo jokoak, berez, estetikoki apurtzaileak dira tradizio plastikoarekiko eta euren mekanika, erabiltzeko modua («koadro bat nola begiratu» edo «zinema-hizkuntza nola interpretatu»ren parekoa) ere erradikala da, maila berean. Horrela, baliabide horiek helburu argia izan dute beti: uneko teknologiak ahalbidetzen duena baino harantzago joatea. Bideo jokoek amarruak bitartekoaren parte funtsezkoa dira. Bideo jokoetan hiru dimentsioko ikuspegia sortze hutsak jokalaria engainatzeko asmoa duten ikusmenezko trikimailuen zerrenda luze bat egiteko adina ematen du. Makinak sinetsarazi nahi dio jokalaria benetakoa baino sofistikatuagoa den espazio grafiko bat sortzeko gai dela. Trikimailu horietako asko teknikoak dira, ibilgailutik hartutako ikuspegia eskaintzen zuten lehen lasterketa jokoek kasu (*Out Run*, *Enduro Racer* eta beste mordo bat): errepedeko marra horizontalei kliska eginarazten zitzairen, edo objektuak handiarazten ziren, hurbiletaren ilusioa eragiteko. Trikimailu horietako asko estetikokoak ere badira, lehen joko bektorial liluragarrien kasuan bezala: jatorrizko *Battlezone* jokoak edo *Star Wars* joko berezi

eta bikainak, besteak beste, egun, oraindik, estetika hipnotikoa dute, euren atzealde ilunarekin –kanpoko espazioa etengabea balitz bezala– eta egitura itxuraz ahulekin –non soilik ikusten baititugu ibilgailu, espazio ontzi eta eraikinen ertz eta angeluak–.

Orain arte azalduko adibide urriek ez dute aurrekaririk bestelako arte plastikoetan. Nolabait, bideo jokoek hutsetik asmatu zuten nola irudikatu, eta nago beste jokalarik mordo batek, bakoitzak bere jokoekin, neuk *Arkanoide* IIrekin izan nuen errebelazioaren parekoa edo bateragarria izango zutela. Harrez geroztik, badakit jokalarik guztiek bitartekoarekiko esperientzia kontzientzia berri horren galbahetik pasatzen dutela, esanez: «arraioa, jende horrek suntsitu egin ditu ezagutzen genituen irudikapen kode guztiak, eta oinarrietatik berrasmutzen ari da». Hona iritsi nahi dugu: adierazpen kodeak hutsetik asmatzen ari badira –borondatez edo muga teknikoek onduz–, kontuan izan behar da jokalaria, zalantzarik gabe, deskodetzeko ematen duen elementua.

2. Duela urte pare bat Mondo Pixelen web gunea berriz diseinatu genuen. Hor, duela hamarkada bat baino pixka bat gutxiagotik hona, ikertzen ari gara bideo jokoei buruz kritika alternatibo bat gaztelaniaz egiteko aukerak, baina ez dugu espiritu ludiko eta kexatia galdu nahi. Hori ere beharrezkoa ikusten dugu sektorean, akademiak gehiegi baitago alternatibak planteatzerakoan. Kontua da, bultzada berri hau ontzeko, modu kontzienteki arranditsuan *Bideo Jokeen Gonzo Kazetaritzaren Dekalogo*a deitu genuena argitaratu genuela. Inspirazioa, bistan da, Kieron Gillenen *New Games Journalism* delakoaren oinarrietatik hartu genuen. Honek, kazetaritza espezializatu berri bat nahi zuen, eta oinarriak 2004an argitaratutako manifestu batean finkatu zituen. Era berean, berak ere aurrekari argi bat zuen: Tom Wolfek 1973an «New Journalism» deitu zuena, non zaku berean sartu baitzituen kazetari iraultzaile batzuk, hala nola, Truman Capote, Norman Mailer edo, jakina, Hunter S. Thompson, gonzo

kazetaritzaren asmatzailea. Mondo Píxelek hortik hartu zuen dekalogorako izena.

Katalogo horretan, bazen Hunter S. Thompsonen zita batentzako eta kazetari horri gur egiteko lekua, jakina. Baina, baita ere, 70eko hamarkadatik eman ziren kazetaritza adar guzti horietatik interesgarriena iruditzen zaiguna laburtzen zuen puntu batentzat: kazetaria berriaren parte bilakatu da; berriz interpretatzen duen subjektu gisa gehiago, parte aktibo modura baino. Informazioaren, ustearen eta irizpide idatziaren balio erantsi modura, begira dagoenaren subjektibotasuna honelako esakuneekin laburbiltzen dugu: «Bideo jokoan kazetaritza politikoa da: ideologia eta jarrera hartze bat dakar». Oro har, jarrera hartze kultural bati buruz ari gara, jakina. Baina, funtsean, kronistak erabakitzen duen edozein jarrera hartzeri buruz. Ikuspegi propio, besterenezin eta pertsonal soil bat.

*Bideo Jokoen Gonzo Kazetaritzaren Dekalogo*a prentsa espezializatuaren sektore higatua biziberritzeko moduaz ari da, jakina. Baina, baita ere, ikuspegi indibidual eta besterenezin horrek jokalariairen pertzepzioa, aberastuz eta bakar eginez, ziprztindu beharrari buruz. Eta, batez ere, jokalaria ikuspegi bakar horren kontzientzia izan behararen zergatiaz. Horrela, jokalaria batek aurre egin behar dionean *Pac-man*en labirinto berri bati, *Space Invaders*en estralurtarren talde berri bati, edo *Gears of Wars*en beste etsai saldo bati, antzekoa edo erabat berdina den estrategia bat garatzeko aukerak oso handiak dira. Baina, emanaldi batera joan diren guztientzat ikusi duten filma berbera den bezala, edo izenburu berarekin edizio bera erosi duten guztientzat irakurtzen duten liburua berbera den bezala, bideo joko baten partidaren esperientzia estetiko eta mekanikoa beti izango da bakarra (nahiz eta diseinatzaile on batek, gainera, jokalaria baten aukera eta hautu guztiak aurreikusi behar izan dituen; beraz, nolabait, partida hori jokoaren sortzaileak jokatua zuen, jada). Horregatik, komedia (on) baten aurrean dagoen pertsona talde batek une berean egiten du barre, baina bideo joko partida

bat ikusten ari den jende talde batek ez du jokatzeko ari denak bezala gozatzen. Partida bat ikustea oso erakargarria izan arren (jokoa ikusgarria delako, ikusmen ezaugarri zehatz batzuegatik, jokalaria partida ona egiten ari delako), ezinezkoa da jokalaria gozatzen ari den konplexutasun berarekin inork gozatzea. Horregatik, jokoaren esperientzia erabat subjektiboa eta pertsonala dela esan dezakegu (eta, horregatik, Dekalogo horretan halaxe egiteko eskatzen genion komunikatzaileari, testuekin bere partida propioak transmititzeko obligazioa baitzuen).

3. Beldurrezko zinemaren baliabideei buruz Noël Carrollek egindako ikerketa interesgarriak (*Beldurraren filosofia edo bihotzaren paradoxak*) galdera hau egiten du: beldurrezko zinemaren ikusleak baldin badaki ikusten ari dena fikziozko lan bat dela –non aktoreak, gidoiak eta efektuak inori (benetan) ziria sartu nahi ez dion errealitate artifizial baten egituraren parte baitira–, zergatik izutzen da generoko film batekin? Carrolen ondorioak azaltzeak luzeegi joko luke, eta, gainera, gure ikerketa esparru zehatzetik irtengo litzateke, baina ondorio batzuk ateratzeko interesgarria zaigun kontu bat azaltzen du: beldurrezko zinemak funtzionatzen du ikuslearekin elkarriketa bat eragiten duelako, non fikzioaren eta errealitatearen mugak mahai gainean jartzen baititu eta narrazioaren mekanismoetan aktiboki inplikatzeko eskatzen baitio. Hau da, ikusleari eskatzen dio usteen eta fikzio ispiluen jolas batean sartzeko. Horrek paralelismo argi bakar bat du ikus-entzunezko narrazio modernoan: bideo jokoak. Ez gara ari, jakina, beldurrezko giroteza duten bideo jokoez soilik –non paradoxa bat suertatzen baita jokoaren fikzio izaeraz ohartua den jokalariairengan eragindako sentsazioekiko–, baizik eta hautemate subjektibo eta kontziente baten beharrezkotasunaz jokoan kode grafiko, narratibo eta mekanikoak interpretatzeko.

Bideo jokoak –beldurrezko zinemak bezala, Carrollek planteatzen duen modura– hartzaileen hautemate indibiduala eskatzen duen esperientzia bat dira, ez interpretatu

eta kontsumitzeko bakarrik (hori edozein pop lan espresibori gertatzen baitzaio), baizik eta definitzeko eta interpretazio horren gakoak ezartzeko ere bai. Hau da, jokalaria, bere hautematearekin, bideo jokoak osatzen duten elementuetako bat da, formal eta teknologiazkoekin batera. Eta, ondorioz, *Arkanoiden* bi dimentsiotako efektua itxuraldatzen duen itzala –nik egun batean atzemandakoa– baliabide grafiko bat baino dezente gehiago da: jokalariaren proiektzioa da.

Bitarteko horri buruzko edozein teoriatan, interaktibotasuna bideo jokoan alderdirik garrantzitsuena dela azaltzen denean, alde mekanikoaz hitz egiten da beti, interpretaziozkoaz baino gehiago. Alegia: bideo jokoak interaktiboak dira jokalaria jokoaren elementuak eraginkorki kontrola ditzakeelako eta horiengan eragin dezakeelako. Ados gaude esatean ikus-entzunezko beste bitarteko ospetsuak ez direla hain muturrera iritsi, baina, beharbada, interaktibotasun maila igotzea komeniko litzateke: jokalaria da, beti, interpretazioaren azken kate begia, erabakitzen duena hiru dimentsioko elementuak dituen bi dimentsioko fikzio batek funtzionatzen duela, jokoaren mekanika ibil dadin behar diren elementuak horiek direlako; eta jokalaria bakarrik kontrola dezake pilota ardatz bertikal batean, nahiz eta jakin, *Arkanoiden*, pilotaren itzalak hiru dimentsioko errealitate bat sortzen duela. Ondorioz, bere buruari interpretazio irizpide bat ezartzen dio, mekanika horrek balio dezan. Zentzu batean, bideo jokoek adierazpide ahalik eta humanistena izateko potentziala dute: lehenago, arte adierazpide batek ez zuen hartzailea hain kontuan izan, eta hain modu ireki eta definitiboan, inoiz.

