

05. Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica

Videogame interfaces: conceptual route and theoretical proposal

DIEGO MATÉ

Universidad Nacional de las Artes

CABA, Argentina

diegomateyo@gmail.com

Letra. Imagen. Sonido L.I.S. Ciudad mediatizada

Año VIII, #15, Primer semestre 2016

Buenos Aires ARG | Págs. 89 a 108

Fecha de recepción: 1/10/2015

Fecha de aceptación: 23/5/2016

La interfaz ha sido largamente estudiada dentro del campo de la informática y, más recientemente, del videojuego. La multiplicidad de enfoques parece coincidir en algunos aspectos claves, como en su carácter vincular y su dimensión informativo-comunicacional. Sin embargo, la noción ha perdido especificidad y utilidad al designar una enorme cantidad de fenómenos significativamente distintos. En este trabajo se realiza un recorrido por algunos conceptos de interfaz provenientes del campo de la informática y del estudio de los medios tanto como de los *game studies*, y se propone una serie de ajustes metodológicos que permitan poner en relación el concepto con otro de una importancia central para la semiótica: el del dispositivo. Finalmente, se analizan tres juegos en los que la interfaz adquiere un rol determinante en la producción de sentido.

Palabras clave: videojuego ~ interfaz ~ semiótica ~ dispositivo

The interface has been largely studied within the field of informatics and, more recently, the field of game studies. The multiplicity of approaches seems to agree on some key aspects like his linking character and informative-communitive dimension. However, the notion has lost specificity and utility in designating a huge number of phenomena. This paper takes a journey through some interface concepts from the field of informatics and media studies as well as from game studies, and proposes a number of methodological adjustments that allow to relate the concept with other notion of central importance for semiotics: the device. Then, three games in which the interface acquires a decisive role in the production of meaning are analyzed.

Keywords: video game ~ interface ~ semiotics ~ device

Introducción

En *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, Carlos Scolari explica que la noción de interfaz puede rastrearse ya en la década de 1880, dentro del campo de la hidrostática, donde se la define como “una superficie de separación, plana o curva, entre dos porciones contiguas de la misma sustancia”. El autor traza un recorrido conceptual que parte de la primera noción de interfaz como membrana, pasa por la interfaz en tanto aparato de transmisión entre sistemas informáticos, y termina con la definición de la informática difundida a partir de los 80: como instrumento de comunicación entre un usuario y una computadora. Scolari sostiene lo siguiente:

“En pocos años la interfaz se ha convertido en un concepto-paraguas, un ‘comodín’ semántico adaptable a cualquier situación o proceso donde se verifique un intercambio o transferencia de información (...) La interfaz quiere decir tantas cosas que podemos hacerle decir todo lo que queramos” (SCOLARI 2004: 44)

En efecto, cuando se leen distintas definiciones sobre la interfaz, surge enseguida una multiplicidad de enfoques que dan cuenta de la maleabilidad del término. Aquí propondremos un criterio de organización que permita realizar un primer ordenamiento tentativo del enorme rango de variabilidad del concepto. Diremos que, a grandes rasgos, las definiciones de interfaz oscilan entre dos polos: un tipo de definición amplio y otro restringido. El tipo amplio reúne a todas aquellas concepciones

que exceden el marco discursivo para incorporar además dimensiones tecnológicas y sociales. Es decir, cuando la interfaz incluye, además de un componente textual (como ocurre en un *software* o un videojuego), elementos físicos que pueden comprender diferentes clases de periféricos, la interacción del cuerpo y distintas prácticas asociadas. De los dos tipos de definición, el amplio es el más nutrido: la mayoría de las veces, al menos dentro del campo de la informática, decir interfaz es hablar tanto de discurso como de soporte, tecnología y de formas de sociabilidad. Esto plantea un problema para cualquier enfoque semiótico, ya que supone un choque, o por lo menos un solapamiento, con la noción de dispositivo (abordaremos esta cuestión más adelante) y el problema de englobar fenómenos significativamente diferentes de índole discursiva, tecnológica y social.

El tipo restringido, por su parte, es bastante menos común y comprende definiciones que se centran en una dimensión discursiva y dejan de lado aquellos componentes extratextuales que contemplan las definiciones de tipo amplio.

A pesar de las diferencias, la mayoría de los autores parecen coincidir en el carácter vincular de la interfaz, es decir, en su rol de articulación-mediación entre dos instancias separadas y cualitativamente distintas, y en su función informativa.

No tomaremos partido por ninguno de los dos tipos señalados (ni por cualquiera de las variaciones que puedan mediar entre uno y otro)¹. Las definiciones que siguen no pretenden resumir la cantidad realmente inabarcable de conceptualizaciones de interfaz y su complejidad intrínseca, aunque sí pueden servir para ilustrar el espectro teórico por el que suelen gravitar los distintos enfoques. Tampoco daremos una definición propia; en cambio, realizaremos algunos ajustes teóricos a otras pertenecientes al campo de los estudios sobre el videojuego para poner en fase el concepto de interfaz con el de dispositivo, y después nos concentraremos en el análisis de tres casos.

Definiciones de interfaz

Dentro del tipo amplio se agrupan las definiciones que entienden a la interfaz como un conjunto de elementos disímiles que se articulan y

1 Para un recorrido histórico y teórico del surgimiento y mutación de la noción de interfaz dentro de la informática, se recomienda la lectura del ya mencionado *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, de Carlos Scolari.

permiten alguna clase de intercambio social. En el campo de la informática, terreno en el que más se ha estudiado la noción a partir de 1980, la interfaz supone una red de componentes que va desde el *software* (por ejemplo, un sistema operativo) hasta la dimensión material (monitor, teclado, mouse y otros periféricos) y social, que incluye las distintas prácticas habilitadas. Sin embargo, hay autores que también abordaron la interfaz por fuera de la órbita de la informática, entendiéndola como un instrumento de conocimiento y de producción de saber. Es el caso de Peter Weibel, cuya noción es bastante más abarcativa. En “El mundo como interfaz”, Weibel se interesa por la endofísica, una ciencia que investiga “el aspecto de un sistema cuando el observador se vuelve parte de él” (WEIBEL 2000: 23), y propone varios tipos de interfaz, como la de los sentidos, que posibilitan la relación con el mundo circundante. Para poder estudiar un sistema como observador externo y no ser influenciado directamente por él, sostiene Weibel, el arte electrónico puede suministrar las herramientas (la interfaz) para la construcción de mundos modelo que permitan acceder a un conocimiento que los sentidos (otra interfaz, a su vez) no podrían garantizar: “El mundo cambia a medida que lo hacen nuestras interfaces. Los límites del mundo son los de nuestra interfaz. No interactuamos con el mundo, solo con la interfaz del mundo” (WEIBEL 2000: 25)

Como puede verse, la indagación de la noción de la interfaz excede el enfoque informático. Yendo, ahora sí, al terreno de la informática y de los nuevos medios, la muy difundida definición de Lev Manovich es clara y, en cierta forma, sintetiza el paradigma conceptual sobre el que habrá de oscilar la noción:

“El término interfaz entre el hombre y el ordenador, o interfaz de usuario, describe las maneras en que este interactúa con el equipo. Comprende los dispositivos de entrada y salida física de datos como el monitor, el teclado y el ratón. Integra también las metáforas que se usan para conceptualizar la organización de los datos informáticos (...) Por último, la interfaz de usuario incluye también maneras de manipular los datos, es decir, una gramática de las acciones significativas que el usuario puede realizar con ella” (MANOVICH 2005: 119)

En otros lugares del texto, Manovich incluso llega a sumar a la interfaz distintos soportes de almacenamiento, tales como el CD-ROM. Desde

esta concepción, la interfaz supone tanto una materia discursiva como un conjunto de técnicas y sus respectivos usos. Queda así evidenciada la extensión del concepto: un análisis de la interfaz que parta de esta definición o de otras afines requiere de un marco teórico lo suficientemente elástico capaz de dar cuenta de una multiplicidad de fenómenos cualitativamente distintos. No es casual que, aquellos que suscriben a una definición de tipo amplio, al momento del estudio de casos, opten por una metodología de análisis que finalmente se decanta por una utilización más cercana al tipo restringido: durante el resto del capítulo, Manovich recalca mayormente en un abordaje que se centra sobre textos específicos (como la interfaz de usuario, popularizada en la década del 80 por los sistemas operativos de Macintosh y de Microsoft, o el juego *Myst*) y en operatorias discursivas e intertextuales concretas (como la manera en que distintas formas culturales sobreviven y mutan en cada nueva interfaz). Así, Manovich, cuando se refiere a interfaces del cine, la informática y el videojuego, no parece tan interesado en el emplazamiento físico o en las prácticas sociales como en las posibilidades discursivas que abre cada una, reduciendo significativamente la amplitud conceptual desplegada por su propia definición.

Dentro del campo del videojuego, pueden hallarse en igual medida los dos tipos de definiciones. Siguiendo con los casos de definiciones amplias, en su libro sobre el advenimiento del *casual gaming*, Jesper Juul utiliza un concepto de interfaz de tipo amplio que comprende tanto lo discursivo como lo físico, pero que se centra sobre todo en la dimensión corporal y en las prácticas sociales que surgen con la llegada de nuevas formas de interacción (JUUL, 2010). El investigador danés sostiene que el aumento exponencial de jugadores “casuales” se debe sobre todo a la implementación en las consolas hogareñas de interfaces *miméticas* que no requieren del usuario una destreza previa y que se apoyan en saberes externos al videojuego, mientras que las interfaces *arbitrarias* (las que demandan la utilización de un *joystick* o un teclado) interpelarían a un público con un mayor número de competencias específicas relativas a los géneros del videojuego. No se necesita haber jugado un videojuego para poder participar de una partida de tenis de *Wii Sports* (2006), pero sí para hacerlo en *Virtua Tennis* (Sega 1999), que exige un hábil control del *joystick* y una cierta velocidad de reflejos y de coordinación mano-ojo. Así, según Juul, uno de los últimos hitos en la historia de los videojuegos no estaría vinculado con las innovaciones de programación o con las reinventiones de los géneros, sino con el avance de las nuevas interfaces *miméticas*, iniciado en 2006 con el lanzamiento de la consola Wii

de Nintendo y de su control Wiimote. Para el autor, este nuevo tipo de interfaz (que habrá de ser imitado y perfeccionado luego por consolas de otras empresas como Sony y Microsoft) tuvo un éxito sin precedentes no solo por su nivel elevado de usabilidad, sino también porque operó un desplazamiento del espacio diegético de los juegos al espacio social de los jugadores².

Siguiendo con esta trayectoria conceptual, Mar Canet propone una definición que acentúa la dimensión material y social y que prácticamente deja de lado la textual. El diseñador detalla y explica sus experimentaciones en torno de la interfaz del videojuego, en especial, de la escena contemporánea del llamado *art game* (CANET 2012). Dos de sus trabajos consisten en sumar un nuevo emplazamiento para juegos ya existentes como *Punch Out!!* (Nintendo 1987) y *Super Mario Bros. 2* (Nintendo 1987), los dos originarios de la consola Nintendo Entertainment System. En ambos casos, Canet y su equipo reinventan la interfaz inicial (que requería de un televisor, la consola y un *joystick*) en busca de un efecto de realismo: en la nueva máquina, cada vez que el protagonista de *Punch Out!* recibe un golpe de un boxeador enemigo, una serie de luces que rodean la pantalla se encienden cegando al jugador; o, para poder desplazarse en *Super Mario Bros. 2* utilizando el nuevo aparato ideado por el autor, el jugador ya no debe presionar el mando de un *joystick* sino caminar y saltar sobre una cinta, replicando así el esfuerzo físico del *avatar*. En los dos casos, los juegos permanecen exactamente igual que en sus versiones originales, el cambio se produce al nivel de la configuración técnica que posibilita, a su vez, una interacción completamente diferente. El autor hace especial hincapié en la reacción de los jugadores ante las nuevas interfaces, y en cómo es que cada una habilita a su vez una nueva sintaxis corporal tanto como prácticas inéditas en torno del acto de jugar. Como se desprende tanto del texto como de la obra de Canet, su noción

2 En el campo de los *game studies* suelen recortarse tres grandes dominios: el sistema (el juego propiamente dicho), la experiencia de juego (los procesos cognitivos activados por los jugadores) y la interacción entre los participantes (lo social). A pesar de que cada dominio mantiene una enorme distancia respecto de los otros (que puede ir de la semiótica a la psicología pasando por la sociología), existen muchos trabajos en los que se han propuesto teorías globales para estudiar los tres. Es el caso del mismo Juul en su primer libro, *Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*, y de otros autores como Michael Nitsche en *Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D Worlds*, y de la tesis doctoral de Gonzalo Frasca. Tanto en el caso de los autores mencionados como en el de otros, suele notarse un desfase muy grande entre el modelo teórico (que debe dar cuenta de fenómenos y objetos de estudio cualitativamente muy diferentes) y su posterior aplicación, siempre reducida y poco rigurosa. Algunas de las conceptualizaciones de interfaz abordadas en este trabajo (como la del propio Canet) parecen haber heredado esa voluntad de producir una teoría capaz de dar cuenta de esos campos de estudio significativamente complejos.

de interfaz ancla fuertemente en el componente material, físico y social y no en el textual, que en los casos mencionados permanece intocado antes y después de la intervención del artista, aunque la producción de sentido de esos juegos se vea sensiblemente modificada por obra de los cambios técnicos (como veremos más adelante, esa modificación depende, en verdad, de la acción del dispositivo).

Sin embargo, dentro del campo de los *game studies* también se ha problematizado una definición restringida del concepto de interfaz. En un texto que elabora una propuesta metodológica para el análisis de juegos, Mía Consalvo explica:

“For our purposes, the interface can be defined as any onscreen information that provides the player with information concerning the life, health, location or status of the character(s), as well as battle or action menus, nested menus that control options such as advancement grids or weapon selections, or additional screens that give the player more control over manipulation elements of gameplay” (CONSALVO 2006).

La definición de Consalvo delinea los contornos de una concepción semiótica de la interfaz, en tanto que dimensión metadiscursiva que señala ciertos elementos y propiedades pertenecientes al mundo diegético del texto. Todos aquellos que para la autora integran la interfaz, como datos acerca del estado del *avatar*, menús y pantallas adicionales, no pertenecen directamente al mundo ficcional sino al campo de acción de la interfaz comprendida en tanto *capa* metadiscursiva que funciona como un espacio informativo y vincular entre el enunciatario y la diégesis. Partiendo de esta conceptualización, en este trabajo se propondrá que la interfaz del videojuego trabaja sobre todo a partir de dos grandes operaciones: la traducción y la expansión. Algunos ejemplos comunes que dejan ver el carácter de traducción de la interfaz son las barras de salud o energía que representan gráficamente el estado fisiológico del *avatar*; un botón con el rótulo de “atacar” que funciona como orden simple cuya ejecución genera una gran cantidad de movimientos por parte de un personaje; íconos que simbolizan acciones o cosas, como una habilidad especial o la posibilidad de activar un objeto, etc. Tomemos el caso de la barra de salud, una convención de larga historia en el género de lucha: solo a través de una representación gráfica en forma de barra es que el jugador puede obtener datos precisos y en tiempo real acerca del

organismo del *avatar*; aquí la interfaz provee de una información fundamental que puede incidir decisivamente en el desarrollo de la partida, afectando, por ejemplo, la estrategia empleada por los jugadores.

En cuanto a la operación de expansión, pueden señalarse convenciones igualmente estables que, si nos atenemos a la definición de Consalvo, hay que localizar dentro del campo de acción de la interfaz, tales como los cuadros de diálogo, de información, los inventarios y los mapas, entre muchos otros. Se trata de recursos que recortan y magnifican un elemento concreto de la diégesis. El inventario, por ejemplo, suele representarse como un espacio extradiegético que la interfaz expande: en los juegos de rol (pero no solo en ese género), ingresar al menú de inventario es entrar a una detallada galería de objetos que proporciona información visual y escrita sobre sus posibles usos y combinaciones. La interfaz, como instancia metadiscursiva, provee un enorme flujo de datos que la diégesis no podría ofrecer por sí sola. Muchos juegos de rol poseen un punto de vista que, ya sea cenital o en tercera persona, hace imposible la manipulación de los objetos recogidos por el *avatar* si no es a través del trabajo expansivo de la interfaz de inventario. A su vez, la manera en que el inventario habilita la interacción con los objetos, y las sintaxis que habilita (seleccionar, obtener información, cambiar de lugar, combinar, descartar, etc.) remite a la interfaz de usuario de los sistemas operativos y software que emplean la metáfora de la ventana y que permiten la manipulación directa de datos³.

Las dos operaciones de traducción y expansión muchas veces se funden y actúan conjuntamente, por ejemplo, en el caso de los mapas. Si bien se trata de una convención de larga data dentro del videojuego, la implementación de mapas es cada vez más frecuente y goza de una importancia capital para la experiencia del juego. Los juegos con mecánicas del tipo *mundo abierto* (*open world*), tales como la serie de *Assassin's Creed*, *Saint's Row* o el juego *Watchdogs*, requieren de una interacción constante con mapas, ya que estos proporcionan no solo información sobre la topología del mundo diegético, sino que también permiten el acceso a las misiones/niveles y habilitan el trazado de recorridos que señalizan el camino del *avatar*; en juegos con mundos cada vez más grandes, el ordenar el trayecto del protagonista, a la manera de un GPS, se vuelve una función central de la interfaz. La interfaz ofrece distintas maneras de acceder a los mapas (reducidos, en una esquina de la pantalla; extendidos, en un menú aparte) y niveles de información cuya densidad puede variar

3 En los trabajos ya citados de Scolari y Manovich se aborda la cuestión de la manipulación directa de objetos habilitada por la interfaz gráfica de usuario.

dependiendo de cómo se produzca el acceso. Aquí, como en todas partes, el mapa no es el territorio, pero la interfaz se encarga de intersectarlos y de ponerlos en relación.

Así, puede observarse la importancia que reviste la interfaz a la hora de estudiar la propuesta comunicativa del videojuego: en los casos mencionados del inventario o del mapa, la interfaz funciona como un marcador metadiscursivo que habilita y restringe diferentes formas de vinculación entre el enunciatario (un jugador ideal, de materia textual, recortado por el juego a partir de competencias y deberes lúdicos) y el entorno ficcional. Las maneras posibles de *habitar* el universo diegético son, en muchas ocasiones, comunicadas y organizadas en un nivel puramente interfásico, que traza distintos *accesos* al mundo ficcional a través de conjuntos de operaciones que podrían denominarse como traducciones y expansiones.

Esta definición restringida de interfaz, como instancia metadiscursiva y de carácter vincular que viene a expandir y traducir propiedades del mundo diegético, y que se acota a una dimensión textual, tendrá otro exponente en la obra de Kristine Jørgensen. Jørgensen retoma el carácter informativo de la interfaz pero centra su atención en el mundo del juego, realizando así una singular torsión nocional. La autora sostiene que la interfaz se localiza en un nivel espacial, diegético, ya que los universos ficcionales del videojuego suelen ofrecer información no solo bajo las formas gráficas y alfanuméricas presentadas en *capas (layers)* antes mencionadas, sino también a partir de la organización topológica, la utilización de los colores y la luz, y de cómo se informe al jugador de los posibles recorridos, objetivos y acciones disponibles. La interfaz funciona, así, como una metáfora del sistema de juego oculto *detrás* de una representación interactiva y navegable (JØRGENSEN 2013). La investigadora argumenta que los videojuegos son una clase única de espacios diseñada para soportar un tipo de uso particular: las actividades de juego (*gameplay activities*), que se desarrollan en un espacio gobernado por reglas. Ese espacio sería en sí mismo una interfaz:

“All game informational features must be considered part of the gameworld, regardless of whether they are present as overlays, symbols such as exclamation marks included into the geometry of the gameworld, or highlighting and emphasis given to a particular features in the environment”
(JØRGENSEN 2013: 6)

El enfoque de Jørgensen es interesante en términos semióticos porque recorta la heterogeneidad y vastedad que suele caracterizar a muchas definiciones de interfaz y centra su atención en una dimensión puramente discursiva, pero que, a diferencia de la definición de Consalvo, no se limita a un funcionamiento metadiscursivo, anclándose en el universo diegético mismo. Su propuesta tiene la ventaja de hacer foco en el análisis textual, y en cómo es que un juego, a través del entorno ficcional y de sus niveles informativos sucesivos (topológicos, lumínicos, etc.), opera como interfaz en tanto guía al jugador y le informa acerca de los usos posibles de ese mundo.

Tanto la definición de Consalvo como la de Jørgensen resultan muy útiles para un estudio enunciativo del medio: así, el videojuego produciría distintos enunciatarios y escenas comunicativas no solo a partir de su sistema de reglas y objetivos (es decir, de su dimensión lúdica), sino también mediante el trabajo de la interfaz y del universo diegético comprendidos como dimensión vincular que da cuenta de sus propios modos de interacción. Un análisis enunciativo del videojuego debería integrar en un primer momento, entonces, los niveles lúdico e interfásico.

Finalmente, en Jørgensen aparece una preocupación recurrente dentro del terreno del *game design*, y es el punto en el que el estudio de la interfaz del videojuego se toca con el del área de la informática. Se trata de la importancia que se le otorga a la búsqueda de la transparencia. Si bien los autores son conscientes de que la transparencia siempre es una construcción (nosotros diremos: un efecto de sentido), son muchos los textos en los que el estudio adquiere un matiz notablemente prescriptivo cuando se privilegian y hasta se alientan la producción de interfaces que borren sus propias huellas hasta “desaparecer” frente al usuario⁴. Jørgensen adopta una postura intermedia entre los autores que propugnan la transparencia como valor único e irrenunciable, y los que, por el contrario, creen que la interfaz debe proporcionar un máximo de información en forma constante sin preocuparse por resultar intrusiva o por dificultar la experiencia de juego. La autora fundamenta su posición retomando un argumento brindado por Janet Murray en su clásico *Hamlet en la holocubierta*, que postula que la inmersión varía sensiblemente en un medio interactivo: a diferencia de otros lenguajes audiovisuales, el videojuego no requiere *per se* de un modo de representación fotorrealista

4 Al respecto, puede consultarse *Hacer clic* de Carlos Scolari, en el que se encuentra un análisis de los postulados de las corrientes teóricas que suscriben a la transparencia, y una crítica al enfoque instrumental que cree ver en ella no una construcción artificial sino una cualidad intrínseca de la interfaz.

o de mecanismos narrativos como los del cine para sumergir al jugador, ya que este interviene de una u otra forma en la diégesis y eso favorece una inmersión interactiva específica que no se vería perjudicada por una presencia excesiva de la interfaz. Otro investigador, Alfonso Cuadrado Alvarado, sostiene una tesis similar a la de Jørgensen, afirmando que en el videojuego

“la representación ha sido sustituida por la interacción, y ambos procesos (representación en interacción) cumplen un mismo fin, hacer que el observador y el usuario participen de una experiencia en un universo de ficción” (CUADRADO ALVARADO 2014: 159)

Así, los *game studies* parecen haber hallado una manera de eludir la cuestión de la transparencia que aún pervive en el terreno de los manuales de diseño de videojuegos y en el campo de la informática. Los niveles de inmersión que el videojuego posibilita, debido al carácter interactivo del medio, en cierta forma vuelven secundario el debate acerca de la transparencia de la interfaz: ya que ésta es un canal privilegiado de comunicación con el jugador, no siempre es deseable que la interfaz borre sus huellas e intente desaparecer frente al usuario. Jørgensen concluye que la transparencia *completa* no es en sí algo recomendable, y que cada juego (y cada género) debe encontrar el diseño de interfaz que mejor se ajuste a sus necesidades expresivas.

Por último, si hasta el momento el estudio de la interfaz del videojuego no ha gozado precisamente de un acuerdo teórico, el inminente lanzamiento comercial de aparatos de realidad virtual como Oculus Rift y Project Morpheus promete revolucionar aún más el campo. Ya muchos de los postulados del *game design* tradicional han tenido que ser reformulados en el desarrollo de los primeros juegos para VR (*virtual reality*). Recientemente, el diseñador argentino Ariel Arias, creador de *The Hum*, explicó las dificultades que tuvo a la hora de trabajar para el casco de Oculus Rift: uno de los problemas con los que se encontró fue la adecuación de la interfaz, que tuvo que reelaborar completamente en más de una ocasión. Se trata de un caso de mutación de la dimensión física de los dispositivos del videojuego que repercute en un nivel discursivo, restringiendo y habilitando cambios en la manera en que los juegos generan una escena comunicativa a partir de la presentación de la información y de la interacción con el entorno. Como puede verse, la noción de interfaz parece resistirse a cualquier intento de clausura conceptual, y en el futuro inmediato promete seguir generando escollos teóricos a los *game studies*.

La interfaz y el dispositivo

Muchos de los señalamientos realizados en este recorrido conceptual entran en colisión con una noción capital de la semiótica como es la de dispositivo. El dispositivo ha sido abordado desde múltiples campos disciplinares, y la semiótica argentina ha encarado su estudio en múltiples ocasiones (FERNÁNDEZ 1994; CARLÓN 2006; TRAVERSA 2014). Los textos de Oscar Traversa en particular arrojan luz sobre la complejidad que supone fijar una noción tan escurridiza: sus artículos trazan una trayectoria en la que el dispositivo es repensado en más de una ocasión y puesto en relación con objetos de estudio disímiles como los medios, las tapas de revista y el cine⁵. Este trabajo no pretende dar cuenta de esos múltiples acercamientos e indagaciones, así que solo nos limitaremos a esbozar algunas propiedades centrales para después ponerlas en diálogo con el concepto de interfaz.

El dispositivo actúa como articulador entre dos instancias: una predominantemente discursiva, y otra que supone comportamientos y ritualidades; reúne un conjunto de técnicas y de prácticas que aparece vinculando lo textual con lo social, en muchas ocasiones operando un desplazamiento del enunciado a la enunciación. El dispositivo interviene en la producción de sentido sometiéndolo a distintos tipos de *inflexiones*. Un mismo texto, encabalgado en dispositivos distintos, puede dar lugar a efectos de sentido muy diferentes (TRAVERSA 2014).

Si se compara lo descrito recién con lo ya expuesto sobre la concepción amplia de interfaz, es fácil advertir que hay zonas de las dos nociones que se solapan, como la referente a la dimensión material y a los tipos de interacción habilitados. Al menos respecto de ese punto, puede notarse un choque entre conceptos que parecieran tratar de cubrir un mismo fenómeno. Sin embargo, esta colisión puede evitarse si se recurre a una definición restringida de interfaz, es decir, si se acota su extensión al campo de lo discursivo. Así, es perfectamente viable empalmar las dos nociones, ya que cada una refiere a fenómenos cualitativamente distintos (lo discursivo, por un lado; lo tecnológico y lo social, por otro). Esto solo pretende ser una primera separación teórica con fines metodológicos y de ninguna manera aspira a trazar una divisoria conceptual firme. Se puede concluir lo siguiente: ya que un estudio semiótico del videojuego requiere necesariamente de ambas nociones, proponemos que la definición restringida de interfaz es la que mejor puede acoplarse con

5 El recientemente editado *Inflexiones del discurso. Cambios y rupturas en las trayectorias del sentido* reúne varios textos fundamentales del autor sobre el tema.

un análisis de raigambre semiótica que permita incorporar, a su vez, la noción de dispositivo. Interfaz designará, entonces, un campo de acción discursivo, mientras que el dispositivo conservará su rol de articulador entre las instancias textuales y sociales y su capacidad decisiva de incidir en la producción de sentido.

En consecuencia, de la interfaz retendremos sobre todo la definición brindada por Consalvo y Jørgensen, a la que sumaremos las propuestas propias ya desarrolladas: la interfaz será entendida como dimensión metadiscursiva que presenta y organiza distintos niveles de información respecto de elementos disímiles como las reglas y objetivos, las acciones posibles, los recorridos disponibles, etc. A su vez, la acción de la interfaz se cifrará sobre todo en dos operaciones: la traducción y la expansión de elementos localizados en el universo diegético.

Primer caso: la interfaz entre la remediación y el dispositivo

La serie de juegos de fútbol *Pro Evolution Soccer* viene decantándose desde hace ya varias entregas por una imitación cada vez más minuciosa del régimen audiovisual de las transmisiones televisivas de fútbol. En esa búsqueda, la interfaz trabaja activamente para remediar la experiencia de ver un partido por televisión. En *Pro Evolution Soccer 2014* (Konami, 2014), en la parte superior izquierda, la interfaz ofrece una serie de datos que incluye el nombre abreviado de los equipos, el marcador de cada uno y un cronómetro que replican la de un programa de televisión. En la parte inferior, un mapa con la posición de los jugadores y un indicador táctico se agregan para facilitar el acceso a un saber espacial y estratégico, rompiendo en parte con la imitación antes mencionada (nada parecido puede verse en una transmisión televisiva); sin embargo, estos dos elementos se presentan de manera poco nítida y con fondos transparentes, como si quisiera disimularse su presencia. La remisión a una interfaz de otro medio (la televisión) y género (la transmisión deportiva) es tan fuerte que, salvo por el apellido del futbolista que aparece sobre su cabeza controlado por el jugador (intervención de la interfaz necesaria para saber qué *avatar* se manipula a cada momento) no se requieren indicadores de ningún tipo que informen sobre las reglas y usos posibles de ese espacio. Después de ciertas jugadas y tras finalizar cada período, se repiten jugadas del partido imitando recursos como la utilización del *ralenti* y el cambio de ángulo. En el entretiempo y al final del partido, se presenta una tabla que resume el desempeño de cada equipo según

distintas variables —goleadores, situaciones de gol, posesión de la pelota, amonestaciones, etc.—. También resulta determinante un elemento sonoro: el relato y comentario, operación claramente *meta* que remite en tiempo real a lo que ocurre en el partido.

La interfaz intenta recrear una escena discursiva característica de otro medio. El juego aspira a confundir su propia constitución audiovisual con la de un partido transmitido, apostando a hacer visible la interfaz televisiva al tiempo que intenta disimularse la del propio juego —aquí se percibe con claridad la doble lógica de la remediación: un medio convoca a otro y en esa apropiación oscila entre la *inmediación* y la *hipermediación* (BOLTER Y GRUSIN, 1999)—. Se trata de un trabajo de índole retórica, en el sentido de organización del discurso, que se remonta hasta antes incluso de la existencia de motores gráficos en tres dimensiones. En esos casos, si bien la tecnología del videojuego no poseía el grado de mimesis actual, antepasados de *Pro Evolution Soccer*, como *Superstar Soccer* (Konami, 1995), ya desplegaban una interfaz que trataba de imitar las transmisiones incluyendo los tradicionales nombres de equipos, marcadores y tiempo. En el caso de la serie *PES*, en especial de la edición 2014, el juego parece duplicar una escena discursiva proveniente de un medio con el cual comparte el espacio de un mismo dispositivo: la serie ha contado siempre con ediciones para consolas, y es por eso también que el dispositivo implicado —el televisor y el ámbito privado del hogar— resulta el mismo en ambos casos (LEVIS, 1997⁶). Así es cómo la producción de sentido del juego es reforzada por el trabajo del dispositivo: si la interfaz de los juegos deportivos imitó durante mucho tiempo las transmisiones televisivas de ese mismo deporte, incluso antes de que la tecnología del videojuego pudiera acceder a generar un realismo visual convincente, el dispositivo implicado (el televisor) siempre favoreció el efecto discursivo de mimesis⁷.

Segundo caso: la interfaz tematizada

De una interfaz que intenta borrar sus huellas y que apuesta por la re-

6 Diego Levis señaló como una de las particularidades del surgimiento del videojuego como fenómeno de masas el hecho de que uno de sus dispositivos privilegiados operó como una extensión de otro dispositivo anterior fundamental: la consola (uno de los cuatro *sportes* del videojuego que el autor señala) se conecta al televisor y permite por primera vez a sus usuarios modificar el flujo de las imágenes en pantalla.

7 Si bien la serie de juegos de *Pro Evolution Soccer* —así como la de *FIFA*— también ha contado con versiones para computadora, es de suponer que, en ese caso, el dispositivo no actúa potenciando la propuesta mimética del juego. Habría que hablar, quizás, de un desvío en la trayectoria del sentido que opera el conjunto de técnicas y de prácticas contempladas en el dispositivo computadora.

mediación, pasamos a otra que trata de integrar el trabajo interfásico con la diégesis. Se trata de un juego del género *first person shooter* (tirador en primera persona). El *FPS*, desde su surgimiento en la década del 80, ha implicado un avance en la elaboración de una interfaz exclusiva del videojuego. La interfaz canónica del *FPS*, por lo general llamada *HUD* (por las siglas de *heads up display*) incluye datos gráficos y alfanuméricos acerca de la salud del *avatar*, el arma empleada y la cantidad de munición restante, entre otros indicadores, y provee información fundamental acerca de la diégesis revelándose en tanto tal a través del despliegue de recursos como mapas. Sin embargo, desde hace un tiempo el género reformula su interfaz tradicional buscando soluciones que la vuelvan menos intrusiva, intentando fortalecer una evidente estrategia discursiva que consiste en procurar una inmersión mayor a través de un efecto de realismo. El juego elegido, *Crysis 3* (Crytek, 2013), pertenece a esa tendencia.

A diferencia de lo hecho mayormente por el género, *Crysis 3* no solo ensaya una nueva forma de representar la interfaz, sino que también la tematiza: el relato narra la historia de Prophet y de otros integrantes de un movimiento de resistencia terrestre que, para derrotar a una fuerza alienígena, se someten a un traumático procedimiento quirúrgico en el que se les adosa una armadura llamada *nanosuit* que los dota con habilidades sobrehumanas. Entre las ventajas que otorga el *nanosuit* se encuentra un sofisticado *HUD*: los combatientes implantados con el traje tienen acceso a información sobre el terreno, los enemigos y sobre su propio cuerpo que se presenta exactamente como una interfaz de *FPS*. En *Crysis 3* el género adquiere unas dosis inéditas de autoconsciencia al tematizar la cuestión de la propia interfaz pero, al mismo tiempo, logra invisibilizarla como ningún juego de disparos pudo hacerlo antes: el jugador accede a la misma información que el protagonista, a través de sus ojos, mediante un visor en el que se despliega una enorme cantidad de información en tiempo real; en pocas palabras, la interfaz adquiere un carácter diegético y se vuelve un elemento de la ficción. Una afirmación de Jørgensen resume el procedimiento: “Some genres allow the player to interpret the HUD as part of the fiction, and therefore as something that exists objectively in the game environment” (JØRGENSEN 2011)

La interfaz del juego (del *nanosuit*) ofrece, además de los indicadores tradicionales ya mencionados, un mapa que releva la topología y muestra la localización de objetivos, y un gran volumen de información visual que se despliega directamente sobre la pantalla, sin temor de resultar

intrusiva o de evidenciar su propio funcionamiento. *Crysis 3* lleva su propuesta al punto de narrar las dificultades que supone la adaptación física y perceptual del protagonista al *nanosuit* y, en varios momentos, cuando su organismo rechaza el traje, se traslada el conflicto a la experiencia de juego interrumpiendo el flujo de datos del HUD: es decir, interrumpiendo el normal comportamiento de la interfaz. La inmersión resulta total en esos instantes, no tanto por la implementación de un punto de vista subjetivo – convención fundante del género –, sino por la detención del trabajo de la interfaz: la sensación de desamparo y peligro que vive el protagonista se construye retóricamente a través de la suspensión del circuito de información necesario para interactuar exitosamente con el entorno y sus obstáculos. *Crysis 3* opera un cambio significativo en torno a las convenciones interfásicas del género: la interfaz no solo es integrada a la diégesis, sino que el juego se atreve a interrumpirla en más de una ocasión, evidenciando así su necesidad y su centralidad tanto en un nivel diegético como enunciativo. Las operaciones de expansión y traducción aquí funcionan con claridad, solo que además coinciden con la acción de la interfaz localizada al interior de la ficción —la que provee el traje que utilizan los personajes—.

El doble movimiento de tematizar la interfaz y de integrarla en el universo diegético produce una escena comunicativa anfibia que oscila, por un lado, entre la deconstrucción de las convenciones del género y, por otro, entre una propuesta inmersiva sin precedentes. El caso de *Crysis 3* permite observar la importancia de la interfaz a la hora de realizar un análisis enunciativo del videojuego.

Tercer caso: (re)representaciones del saber

Civilization: Beyond Earth (Firaxis Games, 2014) es la última entrega de una serie que ha marcado el género de estrategia por turnos. A diferencia de otros géneros del videojuego, el de estrategia trabajó desde sus inicios con una manera de presentar la información muy semejante a la realizada por la interfaz de usuario tradicional de sistemas operativos como Windows y Mac, a través de elementos como la utilización de un cursor para el control de los *avatar* y la interacción con el entorno, la manipulación directa de objetos, la presencia de menús jerárquicos y contextuales, y la organización en ventanas, entre otros, que autores ya mencionados señalan como propios de ese tipo de interfaz (SCOLARI, 2004; MANOVICH 2005). El enunciatario elaborado por los juegos de estrategia no es un actor inmerso en un universo diegético —como el de los FPS—, sino una especie de diseñador cuya principal atribución es la

de la planificación: de extracción y aprovechamiento de recursos, de escaramuzas y otras acciones de combate, de diagramación de una grilla urbana eficiente. Con un punto de vista muy distante respecto del mundo de la ficción, el género de estrategia también ha remediado —y sigue haciéndolo— la experiencia de los juegos de mesa, por ejemplo, en la presentación de la diégesis organizada en forma de tablero y dividida en casilleros, y también en el hecho de representar las unidades y asentamientos como fichas.

La interfaz de *Civilization: Beyond Earth* posee una enorme cantidad de secciones y funciones. No es importante describirlas todas si no señalar algunas de sus propiedades fundamentales, como el enorme rango de opciones que se ofrecen a la hora de presentar la información. El jugador ocupa el lugar del líder de un grupo humano formado en una Tierra agonizante que viaja a un planeta desconocido para perpetuar allí la especie. Junto con el grupo, otros tantos arriban en sus respectivas naves con un proyecto social, político y biológico propio. Para dirigir su acción en pos de las distintas condiciones de victoria que establece el juego —tales como la conquista, la paz social, la armonía con el nuevo ecosistema, etc.—, el jugador debe acceder constantemente a distintas clases y niveles de información que le permitan tomar las decisiones adecuadas en cada momento. Esa información se presenta en múltiples formas. Además de organizar áreas de gestión independientes —política, social, económica, diplomática, etc.—, los datos son representados en forma alfanumérica, visual e incluso auditiva (en el caso de las bitácoras sonoras que dan cuenta de distintos descubrimientos o acciones realizados en el nuevo planeta). Estas formas de representación se alternan y mezclan, y son acentuadas o disimuladas a través, por ejemplo, de la utilización del color, que contribuye a delimitar conjuntos de datos facilitando la interpretación de los mismos.

En la serie *Civilization*, la tecnología es concebida como una colección de saberes potenciales que, una vez desarrollados, permiten el acceso a mejoras técnicas y sociales y posibilitan la investigación de tecnologías nuevas. En los juegos anteriores de la serie, el avance tecnológico era representado como un árbol con ramas que se multiplicaban: un determinado saber habilitaba otros, siempre de manera lineal. En *Civilization: Beyond Earth*, en cambio, el avance tecnológico es representado en forma de red. Cada civilización comienza la partida con un estado de saberes que se localiza en un centro desde el cual puede desplegar distintas trayectorias posibles de investigación que se despliegan en múltiples direcciones, siendo los bordes de la circunferencia el nivel más avanzado

de conocimiento. A mayor distancia del centro, la investigación de una nueva tecnología demanda mayor cantidad de tiempo, recursos y saberes previos. Cada tecnología, a su vez, posee subdivisiones que permiten el acceso a avances específicos que habilitan mejoras concretas sobre distintas áreas: militar, social, política, productiva, etc.

Con la nueva representación en forma de red en vez de la arbórea tradicional, la serie genera una concepción del saber y del avance tecnológico radicalmente diferente: el progreso ya no es una empresa lineal e idéntica para cada participante, sino que ahora puede revestir distintas trayectorias de investigación y combinación de tecnologías. Ahora el saber es una materia *customizable*; cada jugador puede ensayar un enorme número de configuraciones tecnológicas que, a su vez, determinarán distintas estrategias de juego y limitaciones. pueden privilegiarse, por ejemplo, las mejoras militares, sociales o científicas; además, distintos saberes habilitan el acceso a diferentes *afinidades* culturales —“armonía”, “supremacía” y “pureza”— que conforman, a su vez, diferentes tácticas de juego que se cifran en distintas maneras de interactuar con el entorno y con otras civilizaciones.

La nueva concepción del desarrollo tecnológico en *Civilization: Beyond Earth* se expresa enteramente a través de la interfaz. Es su acción, en tanto presentación y organización del saber disponible en forma de red, que hace que el jugador pueda optar por una u otra trayectoria científica y, eventualmente, por una estrategia de juego específica. La interfaz no solo hace posible la elección de las tecnologías a investigar, sino que también posibilita una nueva forma de tematizar el saber. Aquí puede verse qué tan determinante puede volverse la interfaz a la hora de analizar la producción de sentido del videojuego: es una nueva diagramación de la interfaz la que hace posible una resemantización inédita en la serie, la del conocimiento en términos arbóreos que ahora se concibe como una red de saberes interconectados. El motivo del progreso lineal e idéntico para todos los participantes ahora es reformulado por obra del cambio interfásico; la interfaz, como estructura retórica que organiza y pone a disposición la información del mundo ficcional, que opera mediante traducciones y expansiones, supone un espacio de posibilidad para el videojuego también en términos semánticos, es decir, que permite diagramar y reorganizar de múltiples maneras el contenido temático.

Conclusiones

Un abordaje semiótico del videojuego necesita tener en cuenta la noción de interfaz. Desde el campo de la informática, el concepto ha sido definido tantas veces y ha mutado tantas otras hasta perder casi sus contornos: parece que cualquier cosa que facilite alguna clase de comunicación puede ser denominada interfaz. Para ordenar esa multiplicidad de enfoques, se agruparon definiciones en dos tipos posibles: amplio, para las definiciones que sostienen que la interfaz abarca tanto lo discursivo como lo material y social; restringido, para los trabajos que anclan la interfaz en un nivel discursivo. Algunos autores provenientes de los *game studies* han redefinido la interfaz adaptando el concepto en el intento por responder interrogantes que surgen del estudio de un medio singular como el videojuego. De las definiciones posibles, hemos tomado partido por una de carácter discursivo, que privilegia el carácter comunicacional e informativo que se despliega en la superficie textual por sobre el más extenso y difícilmente abarcable de la definición amplia, que concibe la interfaz en términos de soporte físico y ritualidades.

De esta forma, un estudio semiótico del videojuego deberá resolver la colisión nocional de interfaz y dispositivo. Este trabajo propuso tomar la concepción restringida, que permite poner en relación la interfaz con el dispositivo sin que sus respectivos campos de acción se solapen tanto: la interfaz retendrá el dominio de lo discursivo, mientras que el dispositivo, siguiendo la línea de trabajo de Oscar Traversa, abarcará el conjunto de dimensiones físicas y sociales que alojan los textos y los ponen en disponibilidad para su circulación.

Finalmente, el análisis de tres casos permitió observar distintos comportamientos y funcionamientos de la interfaz. La interfaz puede imitar/remediar interfaces provenientes de otros medios, proponer una escena enunciativa anfibia en la que la interfaz es al mismo tiempo tematizada e invisibilizada por la diégesis, y habilitar semantizaciones cuya construcción descansa exclusivamente sobre el trabajo interfásico.

Cualquier intento de comprender la producción de sentido del videojuego deberá hacer especial foco en la dimensión de la interfaz, ya que es allí donde el medio cifra procesos comunicacionales específicos que determinan las dimensiones retórica, temática y enunciativa de los textos videolúdicos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARIAS, A. (2014) "Realidad virtual: desde Gaming al infinito / Oculus Rift, ponencia presentada en *Exposición de Videojuegos Argentina*. Buenos Aires, 7-8 de noviembre.
- BOLTER, J. Y GRUSIN R. (2000) *Remediation. Understanding new media*. Cambridge, MIT Press.
- CANET, M. (2012) "Innovación en interfaces para videojuegos desde el *game art*", en *Revista de estudios de juventud* Nro 98, consultado el 01/15. Url: http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_10.pdf
- CARLÓN, M. (2006) *De lo cinematográfico a lo televisivo : metatelevisión, lenguaje y temporalidad*. Buenos Aires, La Crujía.
- CONSALVO M. (2006) "Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games", en *Game Studies* Vol 6 Nro 1, consultado el 01/15. Url: http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton
- CUADRADO ALVARADO (2014) "Tocar a través del cuadro: Una genealogía de la interfaz como metáfora de control en el espacio del arte, el cine y los videojuegos", en *Icono* Nro 14, 141-167, consultado el 01/14. Url: <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/download/708/490>
- JØRGENSEN, K. (2011) "The user interface continuum: A study of player preference" en *Gamasutra*. Consultado el 01/15. Url: http://www.gamasutra.com/view/feature/134715/the_user_interface_continuum_a_.php
- (2013) "GWI: The gameworld interface", ponencia presentada en The Philosophy of Computer Games Conference. Bergen, 2-4 de octubre.
- JUUL, J. (2010) *A casual revolution. Reinventing games and their players*. Cambridge, MIT Press.
- LEVIS, D. (1997) *Los videojuegos, un fenómeno de masas : qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona, Paidós.
- MANOVICH, L. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2006.
- SCOLARI, C. (2004) *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona, Gedisa.
- STEIMBERG, O. (2013) "Proposiciones sobre el género", en *Semióticas: las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires, Eterna Cadencia.
- TRAVERSA, O. (2014) *Inflexiones del discurso. Cambios y rupturas en las trayectorias del sentido*. Buenos Aires, Santiago Arcos.
- WEIBEL, P. (2001) "El mundo como interfaz", en *Elementos* Nro 40, Puebla, 23-33.