

- PHILLIPS, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling*. Nueva York: McGraw-Hill.
- PUGH, S. (2005). *The democratic genre. Fan fiction in a literary context*. Glasgow: Seren.
- RAVY, T. Y FORCIER, E. (2014). *Words, Worlds and Narrative*. UK: Inter-Disciplinary Press.
- RYAN, M-L. Y THON, J-N. (2014). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. University of Nebraska Press.
- SCOLARI, C. (2001). ¿Qué es la sociosemiótica? *deSignis, publicación de la Federación Latinoamericana de Semiótica*, 3, 242-244.
- (2013). *Narrativas transmedia*. Barcelona: Deusto.
- THOMAS, B. (2011). What is fanfiction and why are people saying such nice things about it? *Story World: A Journal of Narrative Studies*, 3, 1-24. doi: 10.5250/storyworlds.3.2011.0001
- TUBAU, D. (2011). *El guion del siglo 21*. Barcelona: Alba.

# Videos terribles: sobre algunos excesos en la metadiscursividad del videojuego

## Terrible videos: on some excesses in Video Game Metadiscursiveness

DIEGO MATÉ

(pág 191 - pág 200)

**RESUMEN.** El *streaming* de videojuegos se encuentra hoy en su momento de mayor expansión. En ese contexto, desde hace algunos años la oferta habitual de géneros audiovisuales que giran en torno al videojuego deja entrever una novedad estilística: la de los videos que registran *performances* de gran complejidad en las que el *streamer* se autoimpone restricciones lúdicas que dificultan notablemente la propuesta en producción de los juegos elegidos. En este trabajo se analizan algunas modalidades de estos nuevos metadiscursos excesivos. El desafío del *no-hit run* supone finalizar un juego (o varios) sin recibir ningún daño. El *speedrun*, en cambio, consiste en terminar un juego en la menor cantidad de tiempo posible. El uso de controles alternativos, finalmente, entraña transformaciones en el plano del dispositivo que fuerzan al streamer a desplegar una gestualidad inédita. Se trata de tres prácticas que preexisten a la extensión de internet, pero que solo con la estabilización de plataformas como YouTube y Twitch devinieron en populares.

**Palabras clave:** sociosemiótica, *game studies*, videojuego, metadiscurso, *streaming*.

**ABSTRACT.** Currently video game streaming is at its peak. In this context, for some years now, many of the most common audiovisual genres that are based on video games has been revealing a stylistic novelty, that of videos that record highly complex performances in which the streamer self-imposes ludic restrictions that make the original proposal of the chosen games considerably more difficult. This work article analyses some of the modalities of these new excessive meta discourses. The challenge of the no-hit run implies finishing a game (or several games) without receiving any damage. The speedrun, on the other hand, consists of finishing a game in the shortest amount of time possible. Finally, the use of alternative controllers entails transformations in the interface of the devices that force the streamer to deploy an unprecedented gestuality. These are three practices that existed before the spread of the Internet, but they only became popular with the rise of online platforms like YouTube and Twitch.

**Keywords:** socio semiotic, Game studies, video game, meta discourse, streaming.

**DIEGO MATÉ** es licenciado en crítica de artes y doctorando en artes (Conicet). Es docente de las materias Semiótica y Teorías de la Comunicación y Semiótica General de la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Ha publicado artículos sobre videojuego desde la perspectiva de la sociosemiótica en revistas como *Lexía*; *Letra. Imagen. Sonido* (LIS), y *Boletín de Arte*. Correo electrónico: <diegomateyo@gmail.com>.

**FECHA DE PRESENTACIÓN:** 27/11/20

**FECHA DE APROBACIÓN:** 28/12/20

Atribución-NoComercial-CompartirIgual  
CC BY-NC-SA



## 1. INTRODUCCIÓN

Son numerosos los formatos audiovisuales, creados por usuarios, asentados en plataformas de contenidos como YouTube. El videojuego, por caso, es abordado mayormente desde géneros como la *review*, la guía de ayuda (*walkthrough*), el registro de partida (*gameplay*, con o sin comentarios), análisis, relevo de curiosidades, aproximaciones historiográficas, etcétera. Estos videos condensan en el presente una parte fundamental de la metadiscursividad<sup>1</sup> a partir de la cual la sociedad piensa, clasifica y opina en torno al videojuego (Taylor, 2018). Un formato muy extendido es el de los videos *let's play*, en los que el registro de la partida es acompañado y comentado por el jugador, del que pueden incluirse en el video su voz además de su rostro y su cuerpo: la disposición habitual consiste en el registro del juego, que ocupa la mayor parte de la pantalla, mientras que en alguna de las esquinas se ubica un pequeño recuadro que muestra al jugador. El rango retórico y temático puede variar ampliamente, pero suele predominar la búsqueda de lo reidero (Traversa, 2009) mediante la puesta en escena de la intimidad del *streamer*, que exhibe su propia incapacidad para jugar de manera óptima; esta dimensión muchas veces es acentuada mediante la utilización del montaje o la incorporación de efectos. A veces grabados, a veces transmitidos desde plataformas como YouTube o Twitch, estos videos suponen un tipo estable de mediatización de la práctica hogareña de jugar videojuegos (Smith, Obrist y Wright, 2013).

La experiencia privada, acotada al ámbito de la propia casa y a unos pocos espacios —living, habitación, comedor, sala de juegos—, con público reducido o nulo —familiares, amigos o conocidos que ocupan ocasionalmente el rol de espectadores—, tuvo un nuevo capítulo cuando empezó a crecer de manera exponencial la cantidad de videos *let's play*. La mediatización introduce así cambios de escala: de la esfera privada se pasa a la pública, la interacción con el jugador se realiza mediante canales de chat, el registro de la partida permite la intervención del análisis de un jugador que ahora juega ante desconocidos. El cambio introduce transformaciones en el plano vincular (Traversa, 2014), ya que se pasa de una escena donde el intercambio es mayormente pleno —jugador y espectadores ocasionales comparten un mismo tiempo y espacio— a otro semipleno, en el que el público puede comunicarse entre sí y con el streamer a través del chat.

Desde hace algunos años, un nuevo tipo de videos registra *performances* excesivas en las que el streamer se autoimpone reglas adicionales que complican aún más la partida. Se trata de un modo de apropiación que “lee” el videojuego desde una posición desviante, que privilegia la exhibición de un cierto virtuosismo y termina por inclinar la experiencia hacia la competición y el alto rendimiento propio de los *esports*. En este trabajo me ocuparé de tres variantes audiovisuales de esa modalidad: el *no-hit run* (superar el juego sin recibir daño), el *speedrun* (superar el juego en la menor cantidad de tiempo posible) y el uso de controles alternativos (superar el juego con restricciones y modificaciones en el plano del dispositivo). Se trata de gramáticas de reconocimiento (Verón, 1998) que “leen” juegos y transforman la oferta semiótica desplegada en producción. Es posible que las tres variantes hayan existido en un pasado previo a internet; sin embargo, es la intersección de esas prácticas con blogs, sitios web y plataformas como YouTube y Twitch lo que posibilitó su popularización en la última década.

En un trabajo previo me ocupé de la cuestión del exceso en producción, que participa del contrato enunciativo de algunos casos y estilos del videojuego reciente (Maté, 2020). Allí fundamenté cómo es que esas configuraciones tenían, a su vez, como condición de producción, operaciones emplazadas originalmente en el campo de las artes y, de igual manera, podían inscribirse dentro del campo de acción de la noción de lo sublime, categoría estética abordada sobre todo por la filosofía desde el siglo XVIII, que proveyó un importante aparato descriptivo para otras disciplinas, como puede verse en Wölfflin (1986) y Hauser (1978). Las modalidades analizadas en este trabajo continúan esa línea de indagaciones, solo que ahora el desborde, el rebasamiento, el tratamiento *terrible* de la representación aparecen como gramáticas de reconocimiento.

La función de estos videos es la de documentar una performance y, a tal fin, incluyen un registro audiovisual del juego. Con frecuencia, el registro incorpora al jugador, que puede aparecer representado por vía sonora (voz), visual (rostro, cuerpo) o por ambas. Se trata de un video que documenta la partida sin cortes ni montaje y que privilegia la continuidad, ya que funciona como prueba de un desempeño, de la misma forma que lo haría la grabación de una transmisión de *esport*.

Si hubiera que rastrear antecedentes de las formas de exceso en el videojuego del presente, habría que referirse a un estilo de época que fue problematizado, entre otros, por Omar Calabrese. En *La era neobarroca* (2012), Calabrese indaga en aspectos de la cultura que, como en el barroco, tienden hacia el rebasamiento de límites y exhiben un gusto por el desborde. Ya en 1989, Calabrese se refiere al videojuego y al videoclip, y los define como formas expresivas que dotan “a la representación de una velocidad inusitada” (2012, p. 70). El autor explica que el exceso puede darse de diferentes maneras: hay un exceso *representado como contenido*, un exceso como *estructura de representación* y un exceso como *frucción de una representación*. Las modalidades de reconocimiento que abordaré en este trabajo se inscriben en el tercer tipo.

Los videos con los que trabajaré “leen” algunos juegos de la serie *Souls* del estudio FromSoftware, que incluye *Demon Souls* (2009), las tres entregas de *Dark Souls* (2011, 2014, 2016), *Soulbourne* (2015) y *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019). La serie ganó un considerable prestigio en poco tiempo debido a su elevado nivel de dificultad, que entraña penalizaciones gravosas y obstáculos muy complejos de sortear. Si bien existen videos de las tres modalidades que tienen como objeto muchos otros juegos, creo que es especialmente interesante atender a los *streams* de los juegos *Souls* debido a que la dificultad de la serie obliga a los streamers a realizar proezas fuera de lo común, lo que subraya todavía más la excesivo de la instancia de reconocimiento.

## 2. NO-HIT RUN

Un *no-hit run* (NHR) supone terminar un juego sin recibir ningún daño. Fue en torno de la serie de juegos *Souls* y de la plataforma Twitch que se gestó una comunidad dedicada a esta práctica singular. Uno de los primeros NHR fue transmitido por The Happy Hob en 2016. El usuario superó *Dark Souls* (2011) sin recibir daño ni ser alcanzado por ningún ataque. De allí en más, los NHR ganaron popularidad y se volvieron frecuentes entre las comunidades de jugadores *hardcore*. El recorrido por los entornos del juego y la interacción con enemigos e ítems obedecen a criterios de una economía lúdica muy rígida:

la partida ya no admite la exploración de los espacios, el combate improvisado con los enemigos o la experimentación con armas y técnicas de combate. Al contrario, el *streamer* diseña un recorrido y un orden estricto para sus decisiones: el plan de acción fuerza a un aprovechamiento óptimo de las ventajas del entorno.

Si el NHR supone en sí mismo un exceso respecto del uso habitual de los juegos *Souls*, las llamadas *god run* suman un desafío mucho más grande. Se llamó *god run* a las transmisiones en las que se supera más de un juego de la serie de corrido sin recibir daño. En marzo de 2019, The Happy Hob fue el primero en conseguir una *god run* de todos los juegos de la serie *Souls*. La transmisión duró casi un día entero; hubo intentos previos en los que un pequeño error arruinó esfuerzos de muchas horas (Fossett, 2019; McWhertor, 2019).

Las partidas NHR dibujan una lectura transformadora: el agregado de una restricción extradiscursiva (la prohibición de recibir daño) remodela el funcionamiento semiótico del discurso en producción. En estos videos no se trata simplemente de ganar, sino de llevar adelante una partida de manera prodigiosa: el juego se vuelve un insumo sobre el cual se despliega una performance exuberante que sobrecoge por la complejidad de su ejecución y por el esfuerzo invertido en el *stream*.



Figura 1. The Happy Hob consigue finalizar una *god run* sobre cinco juegos de la serie *Souls*. Captura de imagen realizada por el autor, obtenida del video *Soulsborne No Hit Run - The End* (The Happy Hob, 2019).

### 3. SPEEDRUN

El *speedrun* (SR), en cambio, implica otro tipo de apropiación que consiste en terminar un juego en la menor cantidad de tiempo posible. Existen desde hace tiempo numerosas comunidades de *speedrunners* sustentadas en un amplio abanico de prácticas y hábitos: además de espacios de encuentro como los foros web, hay páginas que funcionan como árbitros que recolectan y verifican la autenticidad de los videos enviados. Por otra parte, se celebran con regularidad eventos públicos en los que *speedrunners* se reúnen ante un auditorio para competir entre sí o contra las marcas de otros. La comunidad cuenta con un calendario de actividades que incluye el Games Done Quick,<sup>3</sup> un maratón semestral de SR surgido en 2010 en el que lo recaudado es destinado a obras de caridad. A diferencia del

NHR, que creció en torno a la serie de juegos *Souls*, el SR no se circunscribe a un grupo de juegos en particular: hay comunidades dedicadas a series específicas (como los juegos de *Mario*), pero prácticamente cada juego importante lanzado al mercado se vuelve objeto de pruebas de *speedrunners*.

No existe un conjunto unificado de reglas o de preceptos en el SR, sino que cada comunidad define los suyos. Una diferencia importante hace a los medios que pueden utilizarse: en líneas generales, la división entre reglamentos depende de si está o no permitido utilizar programas externos que asistan al jugador o si es lícito aprovecharse de *glitches*<sup>2</sup> o *bugs* (fallos de programación) que ayudan a sortear porciones de terreno y obstáculos y, en consecuencia, acortan la trayectoria y habilitan marcas temporales más impresionantes.

La serie *Souls* fue un blanco inmediato de *speedrunners* en todo el mundo. *Dark Souls II* cuenta con el récord más espectacular: 14 min 41 s. La marca del noruego Stennis es de diciembre de 2017, cuando logró mejorar el récord mundial anterior de 16 min 20 s, del estadounidense Distortion2, en 2014.<sup>4</sup> El juego solo puede finalizarse en esos tiempos si se recurre a dos *glitches* que recibieron los nombres de *parrywalk* y *binoboost*.<sup>5</sup> El primero requiere que el jugador deflacte un ataque enemigo y que a continuación presione a la vez los botones de rol y de ataque: si el *timing* de las acciones es preciso, un error de programación hace que el avatar pueda caminar por el aire, como si flotara. Resulta posible entonces surcar grandes porciones de terreno a través de paredes y espacios cerrados. El segundo exige la utilización de un objeto: si se corre y ataca a la vez mientras se utiliza un binocular, un fallo permite que el avatar se desplace a gran velocidad por un breve período de tiempo, pudiendo evitar así el enfrentamiento con enemigos.

El uso del *binoboost* transforma el juego en algo parecido a una pista de carreras por la que el avatar se desplaza a altas velocidades ignorando las hordas de contrincantes que lo aguardan en el camino. Nada queda del juego de rol, género al que pertenecen *Dark Souls II* y los otros juegos del estudio FromSoftware. Sus reglas son anuladas en pos de una carrera frenética: desaparecen así el avance meticuloso por el terreno, el rastreo de ítems (como armas, armaduras y pociones), el estudio minucioso de los ataques enemigos, la adquisición de objetos nuevos de parte de mercaderes diseminados por el terreno y, finalmente, se abandona el mejoramiento de los indicadores del protagonista (como vitalidad, resistencia, agilidad o fuerza, entre otros), rasgo definitorio del género de rol en todas sus variantes.

La cuestión de la velocidad nos lleva de nuevo a Calabrese (2012), que ya asociaba la velocidad como una de las operaciones definitorias del videojuego —y del videoclip— en producción y, además, en reconocimiento:

En las últimas generaciones de juegos y de musicales filmados es posible constatar que el tiempo de representación de la acción requiere respuestas extremadamente aceleradas, so pena del final del juego mismo o de la inteligibilidad de la historia filmada (p. 70).

Como ya se dijo, hubo y hay géneros del videojuego, como el de puzzle o estrategia por turnos, que se caracterizaron por ofrecer experiencias reposadas y reflexivas. Lo interesante de la frase es que Calabrese identifica la velocidad como una operación que, en tanto se encuentra en producción y en reconocimiento, permite la redundancia y el sostenimiento de un tipo de intercambio. En el caso del SR, en cambio, la modalidad quiebra el contrato

de lectura e introduce un salto evidente en la circulación (Verón, 1998): la velocidad ya no funciona como una operación que repone el pacto discursivo trazado en producción, sino como una estrategia apropiativa que transforma por completo el texto fuente.



Figura 2. Stennis explota el glitch de binoboot y recorre a grandes velocidades el mapa del juego evitando los combates y dejando atrás a enemigos. Captura de imagen realizada por el autor, obtenida del video *So close to sub 14:20* (Stennis, 2020).

#### 4. CONTROLES ALTERNATIVOS

Las modalidades analizadas hasta ahora suponen la incorporación de restricciones que hacen al desarrollo del juego, es decir, que transforman el flujo lúdico contemplado por el discurso en producción. Pero la misma clase de procedimientos puede aplicarse también sobre el dispositivo, o sea, sobre el conjunto de coordenadas físicas que, en tanto gestionan el contacto, posibilitan la interacción video-lúdica (Aumont, 2013; Traversa, 2014). En el presente está emergiendo una nueva modalidad de apropiación en la que la imposición de restricciones pasa a organizar el uso de los controles mediante los cuales se interactúa. La tendencia todavía no muestra la estabilidad ni la proyección del NHR o del SR, aunque los desafíos con controles alternativos han ido cobrando visibilidad tanto en las comunidades de jugadores como en la prensa especializada (Delahunty-Light, 2017; Green, 2018; Rad, 2016).

En 2014 distintos usuarios se propusieron superar *Dark Souls* alterando los periféricos habituales de dos dispositivos: PlayStation 4 y PC. Bearzly —nick de Benjamin Gwin— se dedicó a ganar el juego de maneras impensadas; trabajará con *streamings* suyos. En unos pocos años, Bearzly fue la figura que reunió la mayor cantidad de innovaciones. Un *stream* suyo se volvió popular: allí Bearzly juega a *Dark Souls* usando un *guitar controller*, el periférico con forma de guitarra utilizado por juegos de ritmo como *Rock Band* (2007-2017) (Gbbearzly, septiembre 2014). El *streamer* reconfiguró los botones localizados en el guitar controller de Xbox 360 para poder ejecutar los movimientos y acciones de *Dark Souls*. La partida duró poco más de once horas, los fragmentos subidos a su cuenta de Twitch dejan ver el extraño espectáculo que supone jugar *Dark Souls* con un periférico semejante. Disipada la curiosidad inicial, la atención es capturada por la complejidad de la propuesta: jugar *Dark Souls* en un guitar controller implica una

readaptación total de la gestualidad del jugador. Por ejemplo, en vez del mando direccional del *joystick* (o de las teclas y el *mouse* de una computadora), aquí Bearzly organiza sus movimientos ofensivos y evasivos mediante la palanca de la guitarra.

Bearzly superó juegos de la serie *Souls* con toda clase de restricciones. En otro stream muy conocido llegó a utilizar la batería del juego *Rock Band* (Gbbearzly, noviembre 2014). Nuevamente, el stream de la partida incluye el registro de las acciones del usuario y puede verse allí un despliegue físico sin precedentes: si dirigir el rumbo del avatar supone habitualmente que un dedo presione una tecla o un botón, aquí en cambio requiere que se golpee el bombo de la dirección correspondiente. La velocidad y el ángulo con la que se realiza el giro es regulada mediante la cantidad de golpes: muchos golpes hacen que el personaje gire rápido y en un ángulo pronunciado; pocos y espaciados, en cambio, producen un giro lento y abierto.

Bearzly realizó además dos *runs* en las que no cambiaba los controladores, sino que reducía su utilización. Se traza así una operación de sustracción, distinta a la permutación que implicaba el cambio de los controladores. El *streamer* superó el juego en su versión para PC utilizando solo el mouse (cuando la mayor cantidad de comandos se realiza con el teclado) y en otra ocasión lo hizo en consola usando un joystick tradicional, pero empleando solamente un dedo de una mano (cualquier joystick se sujeta y controla con las dos manos a la vez) (Bearzly, s. f.). Despojado del repertorio de movimientos habituales, el usuario pone en escena una gestualidad nueva donde cada acción exige cálculo y precisión: cálculo, por ejemplo, del tiempo que lleva recorrer las distancias que separan los diferentes botones del joystick; precisión, a su vez, porque la acción elegida debe evitar un ataque o propinarlo en el instante justo, ya que cualquier error puede conducir a una derrota segura.

En sus casi cinco décadas de historia mediática, el videojuego configuró una experiencia estética de una fuerte dimensión táctil que comprende la actividad de manos y dedos; sus movimientos, las trayectorias que estos trazan sobre los controladores y los placeres sensoriales asociados fueron comparados con los de la danza (Kirkpatrick, 2011). El video de Bearzly ofrece el espectáculo desconocido de un dedo que se desplaza nervioso y veloz por el joystick tratando de suplir la actividad de la mano restante; una gestualidad inédita que traslada las tensiones del conflicto lúdico a la escena del contacto.

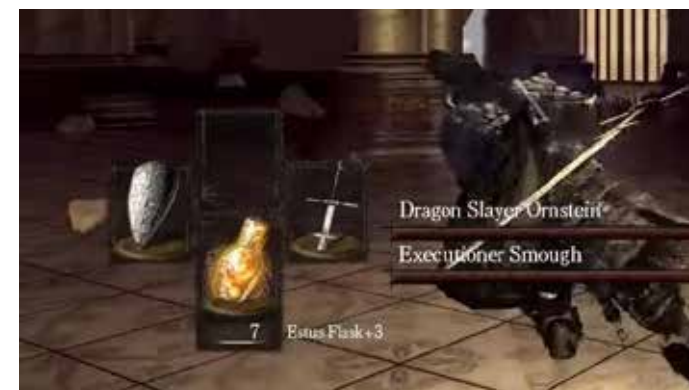


Figura 3. Bearzly lucha contra los jefes finales de *Dark Souls* utilizando un *drum controller*. Captura de imagen realizada por el autor, obtenida del video *Drum Souls - Ornstein and Smough* (Gbbearzly, 2014).

## 5. CONCLUSIONES

Si hubiera que resumir la propuesta de las tres modalidades analizadas, podría decirse que el NHR evoca una cierta idea de perfección: superar un juego entero sin recibir daño, con los elevados niveles de dificultad de la serie *Souls*, exige alguna especie de virtuosismo lúdico. Por otra parte, el SR supone ya una apropiación bastante más radical que implica una desfiguración discursiva. El NHR, entonces, implica una forma virtuosa de *jugar en el juego*, mientras que el SR es una actividad de otro orden: se juega *con*, *sobre* o *a partir* del juego. El discurso apropiado deviene en un material disponible en el que los usuarios dibujan trayectorias imprevistas que requieren el desmantelamiento de la propuesta del texto fuente. Por último, el uso de controles alternativos entraña un desplazamiento de la diégesis del juego al cuerpo del usuario. El juego en sí mismo pierde relevancia, la práctica se cifra en una propuesta diferente: lo que importa es *cómo juega* el jugador.

Estamos ante apropiaciones excesivas, gramáticas de reconocimiento que indican modalidades de lectura asentadas con diferentes grados de estabilización. De nuevo, lo excesivo reside en el acto mismo que supone la incorporación de restricciones adicionales; restricciones que, por otra parte, producen notorios incrementos de complejidad lúdica en los juegos de una serie famosa por sus elevados niveles de dificultad. El volver todavía más ardua la experiencia de jugar algunos de los juegos más difíciles del presente es una forma de rizar el rizo. La *performance* de juego aparece como una prueba terrible que se sitúa en los límites de lo lúdicamente posible. Calabrese (2012) ya decía que uno de los rasgos del estilo neobarroco era que a sus productos les correspondían modos de fruición excesivos y que esos modos ya estaban indicados o sugeridos en los textos mismos. En nuestro caso, el exceso revela dos formas: la relativa al despliegue de una ludicidad extrema, en producción, y la que refiere a sus lecturas. El exceso se verifica en las dos instancias, pero con operaciones distintas, por lo que ya no se observa una redundancia que sostiene el intercambio, sino la diferencia que introducen la apropiación, el uso desviante, la transformación.

La complejidad del desafío que instauran estas reglas autoimpuestas vuelca estos videos hacia el despliegue de destrezas típicas de los *esports*, donde el *gaming* abandona los placeres asociados al campo del entretenimiento y se ciñe a los rigores propios de la competencia deportiva y el alto rendimiento. Desde sus inicios, ya sea en el espacio público de los arcades o en la intimidad del hogar con consolas y computadoras, el videojuego tuvo una fuerte dimensión espectral: jugar fue y es también ser mirado por otros que no juegan (Kopp, 2020). En medio de la expansión sin precedentes del *streaming* de videojuegos en plataformas (Taylor, 2018), cabe preguntarse por el ascenso de estos nuevos videos con *streamers* que se autoimponen fuertes restricciones lúdicas y que “leen” los juegos desde un reconocimiento excesivo: la impresionante expansión del *streaming* de *esports* ¿modifica en el presente la tradicional oferta de los videos *let's play*, que juegan mayormente por gusto, por el placer de hacerlo, sin reglas ni metas precisas, exhibiendo con frecuencia la propia inadecuación del *streamer* a los requerimientos del juego? No lo sabemos todavía, el carácter reciente del fenómeno y la falta de estudios dedicados al tema dificultan su comprensión,<sup>6</sup> por lo que habrá que seguir atendiendo a estos desfases en la circulación del videojuego.

## NOTAS

<sup>1</sup> Utilizo *metadiscursivo* en los términos de Steimberg (2013), como discurso que acompaña, rodea o tiene como objeto a otro discurso. En este sentido, me refiero a metadiscursividad excesiva en tanto los videos con los que trabajaré se caracterizan por desplegar performances lúdicas virtuosas y de gran dificultad. Se trata, en suma, de una novedad estilística que irrumpe en el horizonte metadiscursivo habitual del videojuego.

<sup>2</sup> El *glitch*, en tanto fallo que desgarrar la superficie discursiva, interrumpe el flujo textual y enrarece el contacto (Nunes, 2010; Krapp, 2011), ha sido el soporte en el videojuego de operaciones semióticas relacionadas con la ambivalencia y la incertidumbre, ligadas históricamente a la categoría estética de lo siniestro. De manera semejante a la cuestión del exceso, esto puede rastrearse tanto en producción (Maté, 2019b) como en reconocimiento (Maté, 2019a).

<sup>3</sup> Véase <https://gamesdonequick.com/>

<sup>4</sup> Estos datos sobre los récords de la serie *Souls* y de muchos otros juegos pueden consultarse en la página Speedrun ([www.speedrun.com](http://www.speedrun.com)), que ofrece un registro detallado de las marcas y, en ocasiones, permite acceder al video que la documenta.

<sup>5</sup> Véase sobre *parrywalk* <https://wiki.speedsouls.com/darksouls2:Parrywalk> y sobre *binoboost* <https://wiki.speedsouls.com/darksouls2:Binoboost>

<sup>6</sup> Por lo pronto, ya se ha señalado la influencia del campo de los *esports* en las comunidades de *speedrunning* (Scully-Blaker, 2016).

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABBOTT, M. (2012, febrero 21). *Video Games Are Easier Than Ever, Yet Harder To Manage* [Publicación en blog]. Recuperado de <https://kotaku.com/video-games-are-easier-than-ever-yet-harder-to-manage-5887020>
- AUMONT, J. (2013). *La imagen*. Buenos Aires: Paidós.
- Bearzly. (s. f.). *1 finger challenge run O+S* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.twitch.tv/bearzly/video/41430541?filter=all&sort=time>
- CALABRESE, O. (2012). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- DELAHUNTY-LIGHT, Z. (2017, septiembre 1). Bananas, pianos, and one finger: the 7 most ridiculous Dark Souls controllers [Publicación en blog]. Recuperado de <https://www.gamesradar.com/bananas-pianos-and-one-finger-the-7-most-ridiculous-dark-souls-controllers/>
- FOSSETT, W. (2019, marzo 22). *The Happy Hob Completes 'God Run' No-Hit Soulsborne Marathon* [Publicación en blog]. Recuperado de [https://www.twingalaxies.com/feed\\_details.php/4749/the-happy-hob-completes-god-run-no-hit-soulsborne-marathon](https://www.twingalaxies.com/feed_details.php/4749/the-happy-hob-completes-god-run-no-hit-soulsborne-marathon)
- GBBEARZLY. (2014, septiembre 4). *Guitar Souls - Ornstein and Smough* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iSCy4Bc0uMU>
- (2014, noviembre 4). *Drum Souls - Ornstein and Smough* [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=02my\\_zhX4Bs&t=71s](https://www.youtube.com/watch?v=02my_zhX4Bs&t=71s)
- GREEN, O. (2018, mayo 17). This guy has used 9 different controllers to beat Dark Souls [Publicación en blog]. Recuperado de <https://www.gamebyte.com/this-guy-has-used-9-different-controllers-to-beat-dark-souls/>
- HAUSER, A. (1978). *Historia social de la literatura y el arte*. Barcelona: Labor.
- HEAL, J. (2019, septiembre 5). A brief history of Dark Souls no-hit runs [Publicación en blog]. Recuperado de <https://egamingdesk.com/pc/a-brief-history-of-dark-souls-no-hit-runs/>
- KIRKPATRICK, G. (2011). *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester University Press.
- KOPP, J. (2020). De los fichines a los estadios y el *streaming*. Indagaciones sobre la exhibición y espectacularización de la práctica de videojuegos. Manuscrito enviado para revision.

- KRAPP, P. (2011). *Noise channels. Glitch and error in digital culture*. University of Minnesota Press.
- KRASNY, A. (2013, octubre 6). Are video games getting easier? [Publicación en blog]. Recuperado de <https://agreeordie.com/are-video-games-getting-easier/>
- MATÉ, D. (2019a). Modalidades de lectura de lo siniestro desde el glitch en el videojuego: viejos temores, nuevos placeres. *Revista Chilena de Semiótica*, 11, 166-182.
- (2019b). Al final del pasillo. Modalidades de lo siniestro en el videojuego. *Boletín de Arte*, 19, 1-17. 109 (<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/4065/1812>).
- (2020). Juegos terribles: dificultad y nuevos excesos lúdicos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 110. Buenos Aires: Universidad de Palermo. 93-109.
- MCWHERTOR, M. (2019, marzo 21). *Streamer pulls off five-game, no-bit 'Soulsborne' run, right before Sekiro launch* [Publicación en blog]. Recuperado de <https://www.polygon.com/2019/3/21/18275978/dark-souls-bloodborne-perfect-run-happy-hob>
- NUNES, M. (2010). *Error. Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*. Nueva York: Bloomsbury.
- RAD, C. (2016, marzo 14). 9 *Weirdest Ways People Have Played Dark Souls* [Publicación en blog]. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2016/03/14/9-weirdest-ways-people-have-played-dark-souls>
- SCULLY-BLAKER, R. (2016). *On Becoming "Like eSports": Twitch as a Platform for the Speedrunning Community*. Actas de la 1.ª Conferencia Internacional Conjunta de DiGRA y FDG.
- SMITH, T., OBRIST, M. Y WRIGHT, P. (2013). *Live-streaming changes the (video) game*. Actas de la 11.ª conferencia europea sobre televisión y videos interactivos. Nueva York: Association for Computing Machinery.
- STEIMBERG, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, los estilos, de la transposición*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- STENNIS. (2017, diciembre 4). *Dark Souls 2 any% in 14:42 RTA no Load (Former World Record)* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tCzKh24ZgSk>
- (2020, noviembre 12). *So close to sub 14:20 :( - Dark Souls II Any% Speedrun in 14:20 RTA No Load (World Record)* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=N3x7Y42De8c&t=272s>
- (2017, diciembre 4). *So close to sub 14:20 :( - Dark Souls II Any% Speedrun in 14:20 RTA No Load (World Record)* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=N3x7Y42De8c&t=272s>
- TAYLOR, L. (2018). *Watch Me Play. Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Nueva Jersey: Princeton University Press.
- THE HAPPY HOB. (2019, marzo 21). *Soulsborne No Hit Run - The End* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UG-AtY0Nm44>
- TRAVERSA, O. (2009). Notas acerca de lo reidero en las tapas de las revistas. *Figuraciones*, 5.
- (2014). *Inflexiones del discurso. Cambios y rupturas en las trayectorias del sentido*. Buenos Aires: Santiago Arcos.
- VERÓN, E. (1998) *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa.
- WÖLFFLIN, H. (1986). *Renacimiento y barroco*. Barcelona: Paidós.

# Pantallas en las sociedades hipermediatizadas

## Screens in hypermediatized societies

ISRAEL V. MÁRQUEZ

(pág 201 - pág 211)

**RESUMEN.** Este artículo presenta un primer análisis de las nuevas sociedades hipermediatizadas desde una perspectiva *pantallológica*, esto es, centrada en el estudio de las pantallas. El trabajo pretende ser también una continuación del debate iniciado en los estudios semióticos por autores como Oscar Traversa o Eliseo Verón en torno a este importante dispositivo de mediatización, el cual actualmente va más allá de su empleo corriente como superficie cuadrangular de mostración de imágenes en movimiento para adquirir nuevos usos y significados que le están confiriendo una complejidad tal que hace necesario el desarrollo de más investigación.

**Palabras clave:** pantalla, mediatización, cine, televisión, internet.

**ABSTRACT.** This article presents a first analysis of the new hypermediatized societies from a “screenological” perspective, that is, focused on the study of screens. The work also aims to be a continuation of the debate initiated in semiotic studies by authors such as Oscar Traversa or Eliseo Verón in relation to this important mediatization device. Screen nowadays goes beyond its regular use as a quadrangular surface for displaying moving images to acquire new uses and meanings that are giving it a greater complexity and that require further research.

**Keywords:** screen, mediatization, cinema, television, internet.

**ISRAEL V. MÁRQUEZ** es doctor europeo en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid (Premio Extraordinario de Doctorado, curso 2012-2013) y máster en Sociedad de la Información y el Conocimiento por la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). En la actualidad es profesor de Semiótica de la Comunicación de Masas en la Universidad Complutense de Madrid y miembro del grupo de investigación Semiótica, Comunicación y Cultura. Ha publicado diversos artículos sobre cultura digital y nuevos medios en revistas indexadas y volúmenes colectivos, y ha participado en numerosos congresos nacionales e internacionales. Correo electrónico: <isravmarquez@ucm.es>.

