



Trabajo Fin de Grado

Título del trabajo:

**Introducción a la Crítica Artística del Videojuego
como Medio**

English tittle:

**Introduction to Artistic Criticism of the
Videogame as a Medium**

Autor/es

Fernando Palacios Dueso

Director/es

Maria Pilar Poblador Muga

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
2016

INTRODUCCIÓN A LA CRÍTICA ARTÍSTICA DEL VIDEOJUEGO COMO MEDIO

Fernando Palacios Dueso

Grado en Periodismo

Universidad de Zaragoza

Introducción:

La crítica de videojuegos se encuentra actualmente fundamentada en el análisis de su jugabilidad y/o su experiencia jugable; sin embargo, un mínimo análisis nos permite argumentar que una crítica más profunda es posible.

El videojuego, como medio y como obra, se presta bajo el ojo crítico a un análisis artístico, narrativo y total, que diseccione todos sus elementos y los relacione entre sí para reflexionar de una forma más potente sobre las posibilidades del mismo y su relación con el marco personal del jugador.

El trabajo presente, pues, se presta como introducción para la consideración del videojuego como obra de arte, así como de su crítica a través del tamiz artístico.

Abstract:

Videogame criticism is currently based on the analysis of its gameplay and/or its gaming experience; however, even a minor analysis reveals that a deeper critique is indeed possible.

The game, as both a medium and work of art, lends itself under the critical eye to an artistic, narrative and total analysis, which may dissect its entirety and relate its elements to each other in order to consider both its possibilities and its relationships with the player's own frame.

The present work therefore serves as an introduction to the consideration of the videogame as an art form, as well as his criticism through the artistic matter.

Keywords:

Videojuegos, videojuegos artísticos, videojuegos y arte, crítica de videojuegos, crítica artística de videojuegos, videojuego como medio

ÍNDICE

> **ESTADO DE LA CUESTIÓN**

pg. 2

> **MARCO TEÓRICO**

pg. 7

> **METODOLOGÍA**

pg. 8

> **ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

pg. 9

> **CONCLUSIONES**

pg. 32

> **BIBLIOGRAFÍA**

pg. 33

> **ANEXO / IMÁGENES**

pg. 36

ESTADO DE LA CUESTIÓN

I

*El arte socorre sólo a aquél que busca en él ayuda,
a aquél que se acerca a él con conflictos de conciencia, dudas y esperanzas.*

*El arte sólo tiene algo que decir a quien le dirige preguntas;
para quien es mudo, el arte es mudo también.*

Arnold Hauser, *Introducción a la historia del arte*¹

¿Puede un videojuego ser *arte*?

Entre aficionados, la mera expresión de esa pregunta despierta suspiros cansados: no será ésta la primera vez, (ni tampoco la última), que se presente o se discuta la relación entre arte y videojuegos. La discusión ya cuenta con unos cuantos años tras de sí². La consideración del videojuego como obra artística es muy reciente, y su aceptación aun sigue sin completarse³.

A la mayoría de la población, sin embargo, esta contienda le resultará desconocida. Extraña. Trivial, incluso. Pero para algunos, (como el autor), la resolución del conflicto se descubre transcendental.

El marcado de un medio como *artístico* conlleva más implicaciones que las de la definición en sí misma. Para empezar, su apertura a una crítica más incisiva que descriptiva. Para seguir, su consideración como un medio con capacidades para la expresión personal. Y para terminar, su evolución, progresiva pero cierta, más allá de sus límites iniciales.

Sin embargo, ¿qué es el arte?

El problema del arte es que es un campo cuyo nombre no solo categoriza, sino que también da valor: cuando decimos que algo es ‘arte’, lo estamos elogiando. El arte se ensalza a sí mismo al nombrarse.

Vitto Acconci, entrevistado en *Interviews vol. I*, Hans Ulrich Obrist⁴

La definición del término y sus implicaciones nos llevarían más tiempo del que disponemos; y no es el autor el más apropiado, (ni lo pretende), para la exploración de tales conceptos.

1 / Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

2 / Ochalla, B. (2007). Are Games Art? (Here We Go Again...). Retrieved June 22, 2016, from http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_.php

3 / Jones, J. (2012). Sorry MoMA, video games are not art. Retrieved June 22, 2016, from <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>

4 / Obrist, H. U. (2003). *Interviews volume I*. Charta.

La *impresión artística* es tan antigua como la existencia humana, y pretender encasillarla en unas pocas páginas es una demencia imperdonable. Sin embargo, una breve introducción al conflicto, (al menos, en lo que respecta a los *videojuegos como arte*), se resuelve necesaria para continuar, más adelante, con el resto del análisis.

¿Puede un videojuego ser *arte*? Quizá sí.

Veamos.

II

Roger Ebert, reconocido crítico de cine, protagonizó una de las más famosas discusiones alrededor de las posibilidades del videojuego como medio artístico.

Hace un año escribí, de forma precipitada, que los videojuegos eran incapaces de ser arte. Eso desató una tempestad entre los ‘gamers’, quienes me escribieron explicándome las razones de mi error, e invitándome a jugar a sus videojuegos favoritos. Por supuesto, yo mismo fui el culpable. Cualquier cosa puede ser arte. Incluso una lata de sopa Campbell. Lo que debería haber dicho es que los videojuegos no pueden ser un arte ‘elevado’, tal y como yo lo entiendo.

Roger Ebert, *Games vs. Art*⁵

Bajo la mirada de Ebert, los videojuegos nunca llegarán a ser un arte ‘elevado’, porque carecen de la sutileza y la profundidad del mismo. O, por descontado, de los de la experiencia cinematográfica. La posición de Ebert se fundamenta en toda una carrera de análisis filmico, cuyos límites son tan importantes como sus posturas: su comprensión, al fin y al cabo, se ve coartada por un tamiz de ejemplos artísticos dentro del mundo del cine.

Pero el cine, recordemos, cuenta con una trayectoria a sus espaldas, una *evolución*, que resulta incomparable a la de los videojuegos. El pasado del videojuego, aún con todos sus años de evolución progresiva, no alcanza la mitad de siglo, mientras que el trasfondo del cine casi supera el siglo y medio.

A la literatura inglesa le costó 400 años avanzar desde la ‘porquería’ de obras como Beowulf hasta las telenovelas de Shakespeare, y otros 500 años hasta que alcanzó el estrato más elevado de arte gracias a las obras de Joyce y Nabokov. El avance del cine fue más rápido, pero también le costó algo de tiempo; la cima del cine artístico no se concibió hasta el final de los años 20, más de 60 años después de la llegada de las imágenes en movimiento.

Jason Rohrer, *Arhouse Games vs. Ebert*⁶

5 / Ebert, R. (2007). Games vs. Art: Ebert vs. Barker. Retrieved May 10, 2016, from <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/games-vs-art-ebert-vs-barker>

6 / Rohrer, J. (2007). Debate: Arthouse Games vs. Ebert. Retrieved June 03, 2016, from http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1185605234_0&show_author=1&show_date=1

La mínima comparativa entre los dos géneros, (cine y videojuegos), ya revela algunas características y procesos comunes. Ambos empezaron, al fin y al cabo, a través de unos primeros experimentos sobre las capacidades del medio: los hermanos Lumière, aunque irreconocibles en los movimientos del *Pong** más clásico, resultan compartir una cierta hermandad con el proto-arcade de *Atari*.

Los elementos visuales son sólo una de las vías compartidas entre ambos medios. Las infames *cinemáticas* siempre nos recordarán la estructura audiovisual del videojuego como arma expositiva, y los sonidos y bandas sonoras continuarán acompañando a diversas historias estructuradas a través de diálogos y narraciones. Y así, *ad infinitum*.

Todo ello podría sumarse al hecho de que el propio cine también experimentó su propia lucha por la aceptación artística. El cine y los videojuegos, por tanto, resultan compartir bastantes principios.

Pero Ebert se niega a aceptar esta comunión de posibilidades. Para analizar su postura es necesario comprender, (o, al menos, considerar), la definición que Ebert utiliza al hablar de arte ‘elevado’:

La verdadera pregunta es, ¿nos volvemos nosotros más o menos complejos, considerados, perspicaces, ingeniosos, empáticos, inteligentes, filosóficos (etc.) a través de su experiencia?

Roger Ebert, *Games vs. Art*⁷

Ebert encauza su escala en torno a la experiencia subjetiva: la transformación del sujeto espectador, que se ve obligado a dar sentido al producto a través de la experiencia personal. La crítica *post-Duchamp* parece otorgarle a la experiencia subjetiva una especial importancia a la hora de enfrentarse a una obra.

La expresividad del autor resulta aquí ser un concepto clave en lo que a su valor respecta: las *obras de arte*, es decir, lo que Ebert definía en su postura como arte ‘elevado’, serían en este caso aquellas capaces de generarle una respuesta al espectador.

Ebert considera a los videojuegos incapaces de tales capacidades, por dos razones: primero, por su naturaleza *interactiva*, que imposibilita ningún tipo de narración estructurada, (en apariencia, al menos). Y segundo, por la inexistencia de ningún ejemplo ‘elevado’ de arte en los videojuegos.

En lo que respecta al primer punto, (la *narrativa*), el autor preferirá extenderse en un apartado ‘ad hoc’ presente unas cuantas líneas más abajo, (o páginas, según el soporte). En cuanto al segundo:

Yo mismo podría enunciar dos juegos que cambiaron mi interpretación filosófica del mundo y la realidad, ('Metal Gear Solid 2' y 'Braid'). Por otra parte, y aunque vi un documental y una película sobre la masacre de Columbine, ninguno consiguió aportarme las perspectivas que obtuve a través de jugar a 'Super Columbine Massacre RPG'.

Jason Rohrer, *Arhouse Games vs. Ebert*⁸

7 / Ebert, R. (2007). Games vs. Art: Ebert vs. Barker. Retrieved May 10, 2016, from <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/games-vs-art-ebert-vs-barker>

8 / Rohrer, J. (2007). Debate: Arthouse Games vs. Ebert. Retrieved June 03, 2016, from http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1185605234_0&show_author=1&show_date=1

III

La masacre de Columbine es, probablemente, uno de los eventos contemporáneos con mayor relevancia en el norte de America. Su impacto en la sociedad estadounidense sigue sintiéndose hoy en la mayoría de sus discursos sobre armas y/o violencia.

Días después de la masacre, la aparición de *Super Columbine Massacre RPG* desató una inevitable controversia mediática. La mayoría de los medios reaccionaron de manera alarmista y sobredimensionada, calificando al juego como un producto banal con intención de *trivializar* y/o *aprovecharse* de la masacre. La voz de algunos familiares de las víctimas no tardó en hacerse oír, lamentando su desarrollo y atacando tanto al videojuego como a su creador, Danny Ledonne, que recibió incluso amenazas de muerte.

La reacción más interesante, sin embargo, fue la de un testigo de primera mano:

El único superviviente de la masacre entrevistado sobre el juego, Richard Castaldo, indicó que se alegraba de que se hubiese desarrollado, porque lo encontró bastante útil para tratar el evento. Cuando se le preguntó si creía que el juego ‘trivializaba’ los hechos, él respondió: ‘creo que cualquier videojuego sólo es, al final, otro medio para la expresión artística’.

Patrick Dugan, *Why You Owe the Columbine RPG*⁹

El propio Ledonne se negó a retirar la web en la que se podía, (y aún se puede), descargar el videojuego, alegando que su utilidad iba más allá del mero soporte del producto.

La web está disponible para que la gente pueda discutir sobre los videojuegos como medio, sobre la crítica social, y sobre todas aquellas vías a través de las que un videojuego pueda ir más allá del mero entretenimiento personal, con la intención de convertirse en una obra de arte que explore temas incómodos.

Danny Ledonne, citado en *Why You Owe the Columbine RPG*¹⁰

Patrick Dugan, redactor del artículo fuente de ambas citas, señala al final del mismo una conclusión esencial: la aversión de público no dependió, en el caso que nos ocupa, del contenido del videojuego, sino del hecho de que era un *videojuego*, y no un medio más ‘serio’, como podrían serlo el cine, (regresando a Ebert), o la literatura.

La ‘seriedad’ de un medio, sin embargo, no es una cualidad objetiva: no es algo tangible, no existe, no se puede medir en valores numéricos ni cuantitativos. La ‘seriedad’ de un medio depende de la visión de sus autores, del rango de sus críticos, de la calidad de sus exponentes, y del uso de su *potencial* inherente.

Pero además de eso, la ‘seriedad’ de un medio, (que yo preferiría definir como *madurez*), también depende de un elemento esencial: la concepción que su público guarda del mismo.

9 -10 / Dugan, P. (2007). Soapbox: Why You Owe the Columbine RPG. Retrieved June 03, 2016, from http://www.gamasutra.com/view/feature/1699/soapbox_why_you_owe_the_columbine_.php

IV

La concepción del videojuego, incluso la de sus públicos y defensores más acérrimos, sigue siendo la de un soporte fundamentado en el entretenimiento, y no en la expresión personal o *artística*. El medio, sin embargo, permite ambas opciones; algunos ejemplos, como el ya mencionado *RPG* sobre Columbine, ponen de manifiesto tales capacidades.

Las expectaciones que los lectores traen a la narrativa literaria están basadas en su experiencia con las novelas. Sus asunciones acerca de qué debería ser una narrativa se derivan de su interpretación de la novela. Ésto es cierto independientemente de que el lector sea un profesor de literatura contemporánea o una suscriptora fiel de cualquier revista femenina.

Scholes & Kellogg, *The Nature of Narrative*¹¹

La elección, por tanto, resulta depender de los intereses del jugador. Toda interpretación depende de un contexto personal: nuestros gustos y objetivos y miedos dependen tanto de nuestra propia naturaleza como de aquellos productos con los que nos hemos cruzado. El *análisis serio*, por tanto, se resuelve necesario para generar una *concepción seria* del medio.

El análisis crítico y artístico de los videojuegos, pues, resultará necesario aún cuando los ejemplos artísticos sean escasos: su aplicación, progresiva pero cierta, será el aliciente preciso que la industria necesita para, por un lado, confiar en sí misma; y, por otro, para confiar en un público que se interese por una consideración más *profunda*.

11 / Scholes, R., & Kellogg, R. L. (1966). *The nature of narrative*. New York: Oxford University Press.

MARCO TEÓRICO

La consideración académica del videojuego como arte es reciente, con unos primeros precedentes de la mano de Smuts¹², Clarke y Mitchell¹³, o Tavinor¹⁴. La mayoría de trabajos sobre crítica de videojuegos, sin embargo, se han centrado en la teorización sobre su aspecto interactivo, (Wolf y Perron¹⁵), o estético, (Kirkpatrick¹⁶), sin entrar a considerar las vías tradicionales de análisis artístico.

Los textos más conocidos y extendidos en relación a la crítica de videojuegos, como podrían ser los de Bogost¹⁷,¹⁸ Jesper Juul¹⁹, Cara Ellison²⁰ o Clara Fernández-Vara²¹, se centran en aspectos muy concretos de la crítica, como podrían ser la exploración de sus posibilidades formales, la narración y la ficción, el desarrollo práctico o la relevancia socio-cultural, respectivamente. A conocimiento del autor, no existe ningún texto de relevancia que haya explorado la relación entre vías de análisis artístico y videojuego como medio.

La ambición del presente ensayo, por lo tanto, es innovadora en cuanto a su intención, pero no pretende solucionar de un plumazo la consideración de una nueva vía de análisis, sino servir de mera introducción al análisis del videojuego como experiencia y obra artística, así como su aceptación entre el resto de las artes.

12 / Smuts, A. (2005). Are Video Games Art? Retrieved June 22, 2016, from http://hdl.handle.net/2027/spo_7523862.0003.006

13 / Clarke, A., & Mitchell, G. (2007). *Videogames and art*. Bristol, UK: Intellect.

14 / Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.

15 / Wolf, M. J., & Perron, B. (2003). *The video game theory reader*. New York: Routledge.

16 / Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic theory and the video game*. Manchester: Manchester University Press.

17 / Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.

18 / Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

19 / Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.

20 / Ellison, C. (2015). *Embed with games: A year on the couch with game developers*. Polygon.

21 / Fernández-Vara, C. (2014). *Introduction to game analysis*. Routledge.

METODOLOGÍA

El presente ensayo se expande a partir de la idea de que comprender una obra de arte, en términos de Lionello Venturi, es ‘comprender el todo en las partes y las partes en el todo’²².

La revolución que busco admite que los gráficos importan, y el sonido importa, y el silencio importa, y la historia importa, y la ausencia de la misma importa, y el control importa: el juego, en sí, importa.

Deacon, *On Sore Thumbs and Manifestoes*²³

Las *partes* de un videojuego podrían organizarse de muchas formas; pero el autor ha decidido, en un guiño a la tradición crítica, establecer ocho vías de análisis: *autor, contexto, narrativa, color, forma, fondo, mecánicas y conexión*.

Cada una de ellas, además de una introducción y comparación con sus artes madre, incluirá una consideración acerca de sus posibilidades formales y prácticas, así como el análisis de uno o varios ejemplos en los que estas posibilidades se hayan visto realizadas. En el *anexo* se incluirán, asimismo, algunas imágenes de los ejemplos más relevantes de entre aquellos mencionados en el texto.

Cada una de las vías de análisis, (a excepción de las *mecánicas*), podría rastrearse hacia una, (o varias), de las artes tradicionales: pintura, escultura, literatura, cine, etc. El objetivo de esa organización va más allá de la mera ironía, e intenta establecer una relación de parentesco con el análisis crítico del resto de artes; posibilitando, (y exemplificando), el análisis y aceptación del videojuego como, en fin, *experiencia artística*.

22 / Venturi, L. (1982). *Historia de la critica de arte*. Barcelona: Gustavo Gili.

23 / Deacon (2005). *Design Synthesis - On Sore Thumbs and Manifestoes*. Retrieved June 03, 2016, from <http://designsynthesis.blogspot.com.es/2005/08/on-sore-thumbs-and-manifestoes.html>

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

I / AUTOR

*Para mi, todo en la historia es obra de los individuos,
pero los individuos se encuentran siempre
temporal y espacialmente en una situación determinada,
y su comportamiento es el resultado
tanto de sus facultades como de esta situación.*

Arnold Hauser, *Introducción a la Historia del Arte*²⁴

El autor es, sin duda alguna, uno de los principales elementos de cualquier obra; sus decisiones son, al fin y al cabo, las que configuran las propiedades de dicha obra, tanto en su técnica como en su retórica.

El mundo de los videojuegos, sin embargo, establece una relación entre autor y obra bastante más compleja, (o *distante*, mejor dicho), de la que podríamos encontrar en el resto de medios. En el caso de un libro, su escritor es aquel que, por ridículo que suene, *escribe* la historia. En el caso de un videojuego, el autor podría, (o no), ser aquel que lo desarrolla; o varios de ellos; o ninguno.

El desarrollo de un videojuego surge a través de la conexión entre autores muy distintos: diseñadores, músicos, programadores, etc. Partiendo de esa base, ¿podríamos compaginar las *ansias y veleidades* del autor con la laxitud del agente múltiple? ¿La visión de Kubrick con el machaqueo de *Ubisoft*? ¿La línea de Miguel Ángel con los aliens de *Bungie*?

Las grandes desarrolladoras suelen seducir a los pequeños diseñadores con promesas de legitimidad y recursos ilimitados, a cambio de lo cual uno acaba renunciando a todo tipo de autoridad o poder.

Jonathan Blow, citado en *I want to make games for people who read Gravity's Rainbow*, The Guardian²⁵

Sobra decir que la gran desarrolladora rara vez busca el valor artístico en sus obras. Las más de las veces, sus decisiones se ven modificadas y dirigidas por criterios económicos, arrollando en el proceso cualquier tipo de originalidad y/o búsqueda de ideales. Y éste es, quizás, el mayor argumento en contra de la agenda artística en los videojuegos: la pertenencia del autor a los opresivos círculos del *entretenimiento masivo*.

El videojuego, bajo esta luz, no es más que un producto vacío y azucarado. Una distracción. Un *juego*.

24 / Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

25 / Marsh, C. (2016). Jonathan Blow: 'I want to make games for people who read Gravity's Rainbow'. Retrieved June 08, 2016, from <https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/27/jonathan-blown-designer-video-games-braid-the-witness>

Sin embargo, esta naturaleza no es única del medio: recordemos que el campo del cine también cuenta con sus Michael Bay, el de la literatura con sus E. L. James, etc. La clave, entonces, se resuelve en la búsqueda de autores de renombre dentro del propio medio.

Las grandes desarrolladoras, no obstante, también cuentan entre sus filas con gigantes como Shigeru Miyamoto o Hideo Kojima, referentes indudables de sus estilos. Los mundos de *Super Mario Brothers* y las escaramuzas de *Metal Gear* no comparten demasiados elementos en común, pero sus autores se mueven en el entorno común del creador enmarcado en grandes equipos.

El estilo de Kojima y Miyamoto es *inmediatamente* reconocible. El compañerismo de *Mario* y la dureza de *Snake* son símbolos de retóricas y experiencias claras: *diversión* y *tensión*, respectivamente. Sus polígonos esconden las promesas de sensaciones y emociones asociadas a obras anteriores.

En ocasiones, la esencia de los grandes creadores puede expandirse a sus marcas madre; en el caso de Miyamoto, por ejemplo, hablamos de *Nintendo*. En el de Kojima, de *Konami*, (hasta hace poco, al menos). Y no son éstos los únicos ejemplos: podríamos continuar con los míticos *id Software* de John Romero, o el *Team Ico* de Fumito Ueda, etc. La lista sigue.

Cuando los humanos tenemos hambre, buscamos comida. Pero a veces, también tenemos hambre de ciertas sensaciones. (...) Nos dimos cuenta de que existe un espectro de sensaciones que los videojuegos son capaces de crear, pero que no existen en el mercado. Nosotros quisimos ser una compañía que profundizase y extendiese ese espectro.

Jenova Chen, citado en *Game Designer Jenova Chen On The Art Behind His "Journey"*, FastCoCreate²⁶

El exponente actual más similar a los parajes desolados de *Ico* es la última obra del pequeño estudio *That Game Company*, titulado simplemente *Journey*. Su jugabilidad es limitada; su narración, implícita. Sin embargo, sus formas son, en realidad, el reflejo de un mensaje claro: sigue adelante, disfruta, arriésgate, explora. Su originalidad procede de un nueva forma de conceptualizar el medio: la del videojuego como *experiencia jugable*, como obra y soporte *artístico y narrativo*.

Las pequeñas desarrolladoras surgidas en estos últimos años parecen haberse aferrado al concepto de la autoría y el *ADN* del autor para diferenciarse de las superproducciones vacías. Hablamos de *Supergiant Games*, *Superbrothers*, *Amanita Design*, *Freebird Games*, etc. Hablamos de una reconquista, a pequeña escala, de las posibilidades del medio.

La grandeza de 'The Witness' consiste en algo más que la precisión técnica. Sus ambiciones son intelectuales y filosóficas; su objetivo, (y lo que consigue), es ser una obra de reflexión seria. (...) Lo más distintivo de 'The Witness' es que es el resultado del producto de una única visión creativa. Es la expresión personal de un autor: el juego es Jonathan Blow.

Calum Marsh, *I want to make games for people who read Gravity's Rainbow*, The Guardian²⁷

26 / Ohannessian, K. (2012). Game Designer Jenova Chen On The Art Behind His "Journey". Retrieved June 08, 2016, from <http://www.fastcocreate.com/1680062/game-designer-jenova-chen-on-the-art-behind-his-journey>

27 / Rougeau, M. (2013). The rise, and completely predictable fall of game developer Phil Fish. Retrieved June 08, 2016, from <http://www.digitaltrends.com/gaming/goodbye-phil-fish-we-hardly-knew-ye/>

La verdadera revolución, sin embargo, ha llegado de la mano de autores independientes, posibilitados por nuevos modelos de financiación. Jonathan Blow es uno de los mayores exponentes de esta nueva corriente. Sus videojuegos, aunque de estéticas muy distintas, conservan una misma perspectiva: la de servir como vías comunicativas.

Tanto *Braid* como *The Witness* se asientan sobre convenciones ya establecidas por sus predecesores: pero en ambos casos, esas convenciones acaban siendo distorsionadas, alteradas e incluso criticadas a lo largo del videojuego. En ambos casos, la experiencia jugable trasciende sus mecánicas, alcanzando las cotas sensibles del arte más elevado.

Blow no es el único que considera a los videojuegos como medio: también lo hace gente como Edmund McMillen, Mike Bithell, Toby Fox, Ed Key, Davey Wreden, o incluso Phil Fish.

Sin embargo, es necesario alguien con el temperamento visceral de Fish para hacer un juego como Fez, y para mantenerse trabajando a lo largo de cinco largos años de problemático desarrollo. Parece resultar que es a través de los videojuegos, efectivamente, como él logra expresarse mejor.

Michael Rougeau, Digital Trends²⁸

La controvertida entrada, proceso y salida de Phil Fish al mundo de los videojuegos se extiende más allá del escaso espacio que aquí se le dedica; sin embargo, su mera existencia resulta importante. Fish, recordemos, fue el artífice de *Fez*, uno de los productos más auténticos del medio.

Al igual que Blow, Fish le dedicó una cantidad desorbitada de horas al desarrollo de su videojuego. Y al igual que Blow, Fish creó un mundo único, donde el mensaje y la experiencia fundamental se escurrían a través de sus formas superficiales para alcanzar profundidades nunca vistas.

No te escondas detrás de la libertad del usuario en un medio interactivo para ignorar tu responsabilidad como creador (...) deja una interpretación abierta, pero mantén al usuario concentrado e inmerso en tus mundos (...) al final, la calidad del juego será juzgada por su autoría, y no por sus elementos individuales.

Harvey & Samyn, *Realtime Art Manifesto*²⁹

El trabajo de autores como Fish y Blow, al final, es la clave de todo. Sin autores no hay dirección, ni intención, ni pasión en las obras. Y sin eso, nunca habría arte. Y aunque parezca lento, su avance es seguro; y su esfuerzo, combinado, genera algo más. Genera, en fin, un *movimiento*.

28 / Rougeau, M. (2013). The rise, and completely predictable fall of game developer Phil Fish. Retrieved June 08, 2016, from <http://www.digitaltrends.com/gaming/goodbye-phil-fish-we-hardly-knew-ye/>

29 / Harvey, A., & Samyn, M. (2006). Realtime Art Manifesto. Retrieved July 15, 2016, from <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html>

II / CONTEXTO

Aun cuando el estilo es el resultado de diversos ensayos para resolver problemas personales, representa una tendencia suprapersonal, a la que el individuo se adapta más o menos voluntariamente.

Arnold Hauser, *Introducción a la Historia del Arte*³⁰

Todo autor lo es en su contexto; toda obra es elemento de una red mayor, de un movimiento superior o un estilo determinado. Todo arte funciona dentro de un espacio; y todo análisis de una obra, en fin, se encuentra siempre incompleto sin la consideración de su realidad exterior.

Incluso propio análisis del crítico, recordemos, es el resultado de la aplicación y organización de una serie de criterios; que, en sí mismos, se deducen de una perspectiva y unos objetivos dependientes de una cultura determinada. Esta consideración inicial es clave: nada nace ‘de la nada’.

Todo arte es tradicional en el aspecto de que todo artista aprende su oficio, en su mayor parte, a través del trabajo de sus predecesores. Ellos [los artistas] empiezan siempre considerando las posibilidades existentes en relación con los éxitos conocidos. Puede que añadan algo a la tradición, abriendo nuevas vías y posibilidades para sus sucesores; pero también empiezan, inevitablemente, con una tradición.

Scholes & Kellogg, *The Nature of Narrative*³¹

La mayoría de críticas a la concepción artística de los videojuegos se basan en la extrema escasez, (hasta unos pocos años), de títulos con aspiraciones de ser arte; sin embargo, es importante tener en cuenta la ya mencionada novedad del medio y sus implicaciones.

La escasez actual de títulos artísticos no es distinta a la de aquellos tiempos en los que todo videojuego bélico acontecía en la Primera o la Segunda Guerra Mundial; la ‘guerra moderna’, apodada así por los títulos recientes, ni siquiera fue considerada hasta la aparición de un primer título rompedor, (*Call of Duty: Modern Warfare*), que le dio inicio a la vorágine de contiendas contemporáneas que hoy conocemos.

De igual forma, para que los videojuegos alcancen el nivel de otros medios artísticos, será necesaria la aparición de referentes dentro del propio medio.

Antes de Ico, no sabíamos cómo articular el deseo para una experiencia jugable que estuviese definida por una visión artística. Ico le dio a todo el mundo algo a lo que apuntar y decir ‘algo como eso’.

John Davison, citado en *Shadow of the Colossus*³²

30 / Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

31 / Scholes, R., & Kellogg, R. L. (1966). *The nature of narrative*. New York: Oxford University Press.

32 / Suttner, N. (2015). *Shadow of the Colossus*. Boss Fight Books.

Referentes como *Ico* fueron los primeros exponentes de una corriente que ha continuado con algunos ejemplos de nueva generación que comienzan a permitir hablar de una *sensibilidad artística* mucho mayor a la que estábamos habituados.

La escena indie ha alcanzado estos últimos años volúmenes nada despreciables; la cantidad de juegos independientes, (entendiéndose, por ello, sin ningún enlace con las grandes desarrolladoras), ha experimentado un crecimiento casi exponencial.

Necesitamos videojuegos que tomen riesgos, videojuegos que aspiren a ser arte. No importa la ‘escena’ de la que surjan, aunque los indies parecen ser un buen candidato. Pero no es suficiente ser independiente. Necesitamos hacer uso de esa independencia para hacer algo diferente; algo que no sea posible en la industria ‘mainstream’.

Jason Rohrer, *Mission*³³

Aunque la mayoría de los títulos indies se han centrado en los valores de la nostalgia retro, los gráficos de *pixel art* o la elaboración jugable, (partiendo casi siempre de convenciones ya establecidas), esta coyuntura también ha facilitado la aparición de títulos como *Journey*, que reflexiona sobre el viaje del héroe, o *Valiant Hearts*, sobre la relación de la historia con el hombre, o incluso *Limbo*, que se centra en el solitario viaje espiritual de un niño perdido.

Cuando una canción se asocia a un concepto, sensación, o idea externa, parece incrementar su capacidad para volverse pegadiza. Las canciones de los ‘Beach Boys’ conectaron las innovadoras ideas del verano y la vida en la playa a temas como el anhelo o el deseo. Cuando Katy Perry canta sobre besar a una mujer el mismo año que se aprueban leyes controvertidas sobre los derechos de los homosexuales, se crea un espacio mental menos cargado para considerar estas cuestiones.

Ian Bogost, *How To Do Things With Videogames*³⁴

La existencia de estos títulos, y su importancia, va más allá del mero referente: las implicaciones de *Gone Home* en una época de debate intenso sobre los derechos de los homosexuales, o de *Papers, Please* en una crisis mundial por la identidad y la emigración, son mayores que las de servir de ejemplos para posteriores creaciones.

El valor de estas obras, tanto en forma como en función, alcanza el nivel de reflexiones conceptuales: su experiencia, sea ésta personal o colectiva, resulta en una mayor empatía con sus actores, así como una mayor comprensión de sus contextos sociales.

La crítica de videojuegos, sin embargo, rara vez se ha detenido en un análisis concienzudo del contexto, estilos y movimientos del medio más allá de los géneros, (*FPS*, *RPG*), o las temáticas, (*aventura, fantasía*).

33 / Rohrer, J. (2006). Mission. Retrieved June 08, 2016 from http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1165271677_0&show_author=1&show_date=1

34 / Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Carecemos de una discusión sobre convenciones, estilos y movimientos en desarrollo, a través de los cuales los videojuegos participan en un concepto artístico más amplio, tanto a nivel local como histórico.

Ian Bogost, *How To Do Things With Videogames*³⁵

Los motivos son diversos. Quizá es que nunca se haya considerado el contexto de los videojuegos como un elemento a tener en cuenta; quizá es que la concepción *ludológica* nos llevase, (en el pasado), a tildarla de prescindible, al igual que le pasó a la pintura con su concepción *estética*.

Semejantes límites, sin embargo, se resuelven salvables. El análisis de contexto, si bien no de forma totalmente artística, se puede ejecutar siempre de forma social. El análisis crítico de los videojuegos no ha de restringirse a las obras artísticas, sino que debería ser aplicado al medio por entero.

Hay muchísimas pinturas, esculturas y arquitecturas, empero, que, aun no siendo perfectas ni absolutas, no son negativas ni están exentas de valor; al contrario, son, como se dice, interesantes. No se valoran mediante el diapasón del arte absoluto, que las anularía, sino con otro tipo de diapasón. Constituyen los documentos históricos de los sentimientos, la voluntad y las ideas de las respectivas civilizaciones.

Lionello Venturi, *Historia de la crítica de Arte*³⁶

Todo uso de un símbolo, tanto real como imaginario, es deducible de una concepción concreta del mundo y sus relaciones; no es casual, por ejemplo, que la evolución del género bélico lo haya sido desde los abominables nazis del S.XX hasta los soldados anónimos de un futuro, (pero no distante), conflicto armado a gran escala.

Desgraciadamente, la mayoría de alusiones históricas de los videojuegos lo han sido al nivel de guiño: las eras de *Age of Empires* y *Civilization*, por ejemplo, o los edificios de *Assassin's Creed*, podrían servirnos de claro ejemplo. Para avanzar al siguiente nivel, será necesario dejar de pensar en la historia como recurso, y empezar a considerar nuestras obras como un recurso para *narrar* historias.

35 / Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

36 / Venturi, L. (1982). *Historia de la critica de arte*. Barcelona: Gustavo Gili.

III / NARRATIVA

*En su forma más elevada,
la obra de arte es un mensaje (...)
una forma, por perfecta que sea, carece de sentido
si no está animada por un mensaje determinado.*

Arnold Hauser, *Introducción a la Historia del Arte*³⁷

Siempre nos han gustado las historias. Son lo que somos: lo que hacemos, lo que nos contamos, lo que da sentido a nuestra vida. Todo lo demás, todo el resto de elementos, desde las formas hasta los medios, son sólo vías que se despliegan de una narración central.

Los videojuegos, sin embargo, cuentan con algunos problemas inherentes a su naturaleza: tanto sus necesidades interactivas como su trayectoria parecen *complicar* la narración de cualquier tipo de historia. O, al menos, de aquellas historias que se centren en las sutilezas de la experiencia humana.

No sólo nos enfrentamos a los mismos desafíos comunes a todas las artes a la hora de hacer algo realmente significativo, sino que además hacer algo significativo en nuestro medio es complejo de por sí. El mero hecho de intentarlo es más difícil, porque nuestro ‘grano’ sigue empujándonos hacia la inclusión de una pistola en la parte inferior de la pantalla.

Chris Hecker, *Going against the grain*³⁸

El ‘grano’ al que Hecker se refiere está compuesto por un número de elementos, entre los cuales encontraríamos una trayectoria simplista, definida por unos primeros exponentes de arcade, y una dificultad añadida para transmitir decisiones complejas a través del movimiento de un *joystick*.

La barreras mecánicas de los videojuegos son infinitamente más rígidas de las que podríamos encontrar en un libro, un cuadro o una canción; y sus posibilidades, aunque enlazadas a una mayor interacción, parten de una base *concreta*, no *abstracta*, que requiere una programación lógica.

Los valores del videojuego y de su narrativa han de ser codificados en torno a la interpretación de sus *elementos*. La relación entre jugabilidad y narrativa, por tanto, no es sencilla. Si le sumásemos un esqueleto desestructurado, el resultado es casi impredecible.

Lo más complicado de la crítica de videojuegos es que la acción nunca es estática. A diferencia de un director de cine o un músico, el diseñador de videojuegos abandona toda autoridad sobre su creación; no puede dictar las emociones o motivos de sus personajes. Cada jugador inventa su futuro.

Chuck Klosterman, *The Lester Bangs of Videogames*³⁹

37 / Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

38 / Hecker, C. (2013). Going against the grain. Retrieved June 10, 2016, from http://chrishecker.com/Going_against_the_grain

39 / Klosterman, C. (2006). The Lester Bangs of Video Games. Retrieved June 10, 2016, from <http://www.esquire.com/news-politics/news/a797/esq0706kloster-66/>

La interactividad genera de por sí una narración arbitraria, arbórea, en la que los arcos argumentales pueden verse sujetos a las acciones del jugador. La *linealidad*, por tanto, se rompe a favor de un planteamiento más abierto, más libre, en el que el jugador decide qué caminos tomar, (y en qué orden), y qué acciones realizar al enfrentarse a los problemas que se le pongan por delante.

Estos problemas, sin embargo, son sólo barreras de una o dos dimensiones; para analizar las capacidades del videojuego como herramienta narrativa será necesario avanzar, ascender y *abstraerse* hacia una concepción más allá de la narración tradicional.

En los ‘Souls’, la narrativa se enmarca en el propio mundo del juego. Hay tres vías principales a través de las cuales el jugador puede acceder a la información narrativa: los diálogos de los personajes no jugables, las descripciones de los ‘items’ encontrados a lo largo del mundo, y el diseño visual del propio mundo. Sólo a través de la interacción con los tres mecanismos narrativos alcanza el jugador una visión total de la historia real detrás del videojuego.

Tom Battey, *Narrative Design in Dark Souls*⁴⁰

En *Dark Souls*, todo es narrativa, desde los escenarios hasta el *loot* que desprenden los enemigos. Comprender *Dark Souls* y sus sucesores, (estos últimos, en menor medida), es comprender la significación, sentido y localización de todos sus elementos. Los jefes, abundantes y diversos, guardan un trasfondo trágico bajo sus defensas. Los caminos, oscuros y arriesgados, esconden relatos de luz y esperanza.

Incluso la muerte podría considerarse como otra herramienta narrativa. *Dark Souls* nos aporta una concepción nueva de la narración en el medio: aquella en la que la narrativa es al mismo tiempo *opcional* y *personal*.

La genialidad real es que esta aproximación le permite al jugador interactuar con la historia, (o no hacerlo), tanto como quiera. El juego nunca rompe su experiencia para forzar una narrativa sobre el jugador; al contrario, le da la opción de sumergirse en la narrativa subyacente o aceptar su aspecto más superficial.

Tom Battey, *Narrative Design in Dark Souls*⁴¹

Dark Souls es un videojuego, (y una saga), cargado de mitologías y narraciones diversas; pero su profundidad sólo se les revela a aquellos jugadores interesados en las mismas. Su interpretación es libre, y no es sino a través de la inmersión que sus jugadores son capaces de abarcárlas por entero.

Este tipo de aproximación a la narrativa en los videojuegos es sólo una de las muchas vías que han surgido en estos últimos años en el medio. Tras algún tiempo de influencia cinematográfica y literaria, en el que *flavor texts* y *cinemáticas* dominaron los ejemplos del medio, otras proposiciones se han abierto camino.

40 - 41 / Battey, T. (2014). Narrative Design in Dark Souls. Retrieved June 10, 2016, from http://www.gamasutra.com/blogs/TomBattey/20140425/216262/Narrative_Design_in_Dark_Souls.php

Hablamos del mutismo y la exposición de *Journey*, *Dear Esther* y *Kentucky Route Zero*, o la ilusión ética de *Gods Will be Watching*, *This War of Mine* y *The Walking Dead*.

Las decisiones en TWD no logran cambiar el mundo, pero cambian a Lee. Las decisiones del jugador definen quién es Lee, qué compañías valora, qué principios defiende (...) Las decisiones del jugador importan porque establecen un contexto para su conexión emocional, a través de Lee, con el mundo del juego.

Sparky Clarkson, *Your choices don't matter*⁴²

La reinterpretación de *The Walking Dead* por *Telltale Games* ganó fama por la inesperada reacción que causó en sus jugadores: sensaciones, en su sentido más particular, de *responsabilidad jugable*. Al jugar a *TWD*, los jugadores se sintieron responsables del destino de sus protagonistas, a pesar de que su estructura lineal, (alterada solo en apariencia), les deparase a todos ellos el mismo final.

Sin embargo, en este caso la interactividad resultó ser una herramienta de control del *jugador*, y no del juego. Un diseño predeterminado. Las narrativas emergentes, sin embargo, surgieron de improvisto, de forma inesperada, a raíz de un número de juegos que permitían la interacción entre jugadores dentro de los límites de sus propios mundos.

Su consideración y su análisis supera las ambiciones de este estudio, (pues, al fin y al cabo, aún no se ha logrado alcanzar ejemplos de valor intrínsecamente artístico sobre sus formas), pero baste decir que de *DayZ*, el survival multijugador de temática zombie, ya han surgido historia de *secuestros* y *experimentos caníbales* sin necesidad de un diseño o consideración previos por parte de sus creadores.

Pongamos que hay algo que quieras expresar, o una idea que quieras explorar. Quizá lo mejor sea explorarla a través de un videojuego. O quizás no lo sea. (...) Alguna gente hace videojuegos porque quieren expresar cosas que creen que deben expresarse a través de sistemas interactivos.

Darius Kazemi, *Fuck Videogames*⁴³

Los videojuegos, al final, no son más que otra *vía narrativa* con sus propios límites y posibilidades. Su interactividad facilita tantas narraciones distintas como aquellas que impide. Sus capacidades, por tanto, se resuelven irremediablemente dependientes del conocimiento de sus elementos; y sus narrativas, por ende, se verán sometidas tanto a su diseño como a la interacción de sus jugadores.

El objetivo último, por tanto, se resuelve siempre ser la capacidad de *pintar* nuestros cuentos sobre la pantalla. O, en el caso de los videojuegos, facilitar las condiciones necesarias para que sea el *jugador* quien los pinte.

42 / Clarkson, S. (2012). Your choices don't matter. Retrieved June 10, 2016, from <http://ludo.mwclarkson.com/2012/11/your-choices-dont-matter/>

43 / Kazemi, D. (2013). Fuck Videogames. Retrieved June 10, 2016, from <http://tinysubversions.com/fuckvideogames>

IV / COLOR

*El formalismo y el naturalismo,
el impresionismo o el expresionismo nos revelan,
además de sus presuposiciones históricas, estéticas y formales,
diversos modos de enfrentarse con la realidad.*

Arnold Hauser, *Introducción a la Historia del arte*⁴⁴

Todo arte de naturaleza estética, aunque incluya otro tipo de elementos, se verá siempre supeditado a la consideración visual del mismo; no en vano es la vista nuestro sentido más desarrollado. Nuestra interpretación del mundo, queramos o no, se verá siempre tamizada a través del nervio óptico, con las ventajas e inconvenientes que ello conlleve.

La obra visual, en su vía puramente estética, organiza siempre sus formas alrededor de unos criterios básicos, como el color o la luz; su resultado será una composición original, o una burla, o un pastiche, pero será algo, y la disección de su aspecto visible nos llevará hacia la inevitable consideración de la importancia y significancia del *estilo* desarrollado por sus elementos. Sin embargo, la elección de un estilo nunca es arbitraria.

Un pintor no inventa líneas, formas y colores, mirando por la ventana. Ha aprendido de sus maestros, de sus compañeros, de pinturas del pasado, y hace su propia elección.

Lionello Venturi, *Historia de la crítica de Arte*⁴⁵

Todo estilo está compuesto tanto de unos elementos propios, (el uso del color, de la luz, de las formas, etc.), así como de unas presuposiciones adoptadas de, o contrapuestas a, los estilos anteriores. La pintura medieval desechó el naturalismo, en su retrato sencillo de los símbolos cristianos; la renacentista buscó rescatarlo en su evolución hacia el realismo idealizado; y el barroco decidió abandonarlo, siglos después, en pos de un tratamiento dramático y exagerado.

Los videojuegos cuentan, aunque en menor medida, con corrientes estéticas de similar naturaleza: grises contra verdes, colores contra grises, tonos *bélicos* frente a luces *naïfs*. Pero antes de pasar al verdadero análisis, hemos de añadir un elemento más a la mezcla: recordemos que la forma estética de los videojuegos, en su expresión, también se ve representada a través de la *movilidad*.

Hablamos, por supuesto, de la animación.

Las grandes animaciones de videojuegos se ven bien y se sienten bien. La animación le aporta al jugador una sensación de 'feedback' táctil (...) en los mejores casos, la animación de los videojuegos es un baile entre el diseñador y el jugador.

Jamin Warren, *Gaming's Greatest Animation*, YouTube⁴⁶

44 / Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

45 / Venturi, L. (1982). *Historia de la critica de arte*. Barcelona: Gustavo Gili.

46 / Warren, J. (2016). *Gaming's Greatest Animation*. Retrieved June 13, 2016, from <https://www.youtube.com/watch?v=9Mh6R27oc8w>

La animación de un videojuego es inseparable de su análisis visual. Su expresión conforma una parte fundamental, (y, en ocasiones, hasta única), de la retórica estética inherente a la obra.

Tiene sentido, entonces, que juegos como *Thomas Was Alone* centren la mayoría de sus esfuerzos en la representación bidimensional de una animación graciosa y sencilla, sin aspirar a mayores complejidades. El *minimalismo* también ha hallado sus vías hasta el diseño de videojuegos, y títulos como el de Mike Bithell ejemplifican la potencia expresiva de unos pocos elementos bien utilizados.

La simplicidad y el minimalismo, no obstante, no han de quedarse estancados en la reducción de recursos estéticos: *Ico*, por ejemplo, no escatima en demostraciones de potencia visual, enmarcadas todas ellas en una sobriedad abstracta, heredada del Giorgio de Chirico más metafísico. *Mirror's Edge* y su parkour, y *Antichamber* y sus puzzles, también buscan la sencillez de las formas puras.

Pero donde haya sencillez, habrá complejidad; y haya donde complejidad, habrá belleza.

Transistor mantiene el mismo estilo de 'dibujo a mano' que Bastion, fuertemente influenciado por el expresivo diseño de personajes del anime clásico. Su maravilloso mundo se siente como un 'Blade Runner' mezclado con 'Cowboy Bebop', en el mejor de los sentidos.

Marty Sliva, *Transistor Review*, IGN⁴⁷

El verdadero desafío crítico no reside en el análisis hiperrealista de los *Call of Duty* o los *Uncharted* contemporáneos. Las verdaderas minas de oro, los verdaderos estandartes estéticos del medio, se encuentran bajo formas independientes y complejas. Formas libres, explosivas y desacaradas: formas, en fin, como las de *Transistor*, *Hotline Miami*, *Journey*, *Child of Light*, *Okami* o *Super Mario World 2: Yoshi's Island*.

En la mayoría de videojuegos, lo estético es solo un elemento más del diseño. Otra vía de comunicación, otro control, otro carácter que modificar en su búsqueda de una experiencia más original. Pero en estos últimos, (y en otros tantos), lo estético no es un adorno, sino un concepto: su trato del universo visual es primordial, primario, esencial. Su estética refleja su mensaje, su forma y su sentido. Nada podría haber más bello que una estética no *derivada*, sino *original*, del videojuego.

Aún podríamos ir más lejos. Todos ellos, en su condición de videojuegos, incluyen elementos jugables que sobrepasan su naturaleza visual: incluso los frisos modernistas de *Transistor* se tornan barreras invisibles del combate por turnos. ¿Sería posible encontrar una experiencia *únicamente* estética?

¿Cuál es la razón de que andes? ¿Andas para prestar atención, o andas con la cabeza baja, para llegar a algún lado? (...) La idea de 'Proteus' es que la gente (...) [tenga una oportunidad] de andar de forma consciente. (...) Piensa en todo lo que hay entre lugares, todas las cosas maravillosas que nos perdemos.

Ed Keys, citado en *A Psychogeography of Games #5: Ed Keys, Rock, Paper, Shotgun*⁴⁸

47 / Sliva, M. (2014). Transistor Review. Retrieved June 13, 2016, from <http://www.ign.com/articles/2014/05/20/transistor-review>

48 / Nicklin, H. (2015). A Psychogeography Of Games #5: Ed Key. Retrieved June 13, 2016, from <https://www.rockpapershotgun.com/2015/10/30/ed-key-interview/#more-325195>

A su llegada, *Proteus* sacudió los cimientos del medio, hasta el punto de empujarnos a reconsiderar la propia *definición* de lo que podía ser catalogado como ‘videojuego’. La razón, sencilla en apariencia, fue que *Proteus* no funciona a través de grandes mecánicas. *Proteus*, en realidad, no funciona siquiera a partir de mecánicas simples: las únicas opciones son andar y mover la vista. Y ya está.

El verdadero secreto de *Proteus* se encuentra oculto detrás, (o más bien delante), de su estética simplista y pictórica. Su experiencia se resuelve única para cada jugador, y su interpretación no va más allá del valor estético y referencial al acto de *andar*, disfrutar cuando se anda y reflexionar sobre el propio proceso. El objetivo real de *Proteus* es intentar disfrutarlo sin buscar mayores complejidades: entrar, perderse, y *encontrarse*.

Para muchos jugadores, sin embargo, la reducidísima interacción demandada por el videojuego lo excluiría del término, requiriendo el uso de otras expresiones, como *walking simulator*, para referirse al mismo. Sobra decir que Ed Keys, autor de la obra, no se vio cómodo encerrado en tales definiciones.

Comentarios como esos, ‘no es un videojuego’, revelan una reacción defensiva hacia todo un aspecto de los videojuegos (...) Si criticas a algo por ‘no ser un videojuego’, ¿estás diciendo que no debería ser cubierto por las webs de videojuegos? (...) Si te ves limitado por tus definiciones, te costará más hacer algo único.

Ed Keys, citado en *Is Proteus a Game – and if not, who cares?*, Gamasutra⁴⁹

El resultado puede ser criticable, sin duda, pero la ambición de Keys es encomiable. Sin *Proteus*, nunca habríamos alcanzado tal discusión; y aunque sus curvas sean toscas, y su paleta sencilla, su sentido sobrepasa el momento actual, empujándonos hacia la consideración de otras *formas* de videojuego.

49 / Rose, M. (2013). Is Proteus a game -- and if not, who cares? Retrieved June 13, 2016, from http://www.gamasutra.com/view/news/185645/Is_Proteus_a_game_and_if_not_who_cares.php

V / FORMA

La obra artística puede ser un engaño, una desfiguración de los hechos, una huida de la realidad, una compensación y, sin embargo, continuar siendo una obra de arte, es decir, poseer su propia significación, su propia unidad y totalidad.

Arnold Hauser, *Introducción a la Historia del arte*⁵⁰

La fórmula del videojuego es la de una experiencia interactiva bidireccional: el jugador maneja el videojuego, y el videojuego suscita una reacción, (emocional, física, intelectual), en el jugador. Su geometría es la de una serie de líneas de código apiladas unas encima de otras, verticalmente, hasta alcanzar la psique de quien sostenga el mando.

Su condición interactiva, (aunque innovadora), no distingue sus objetivos de los del resto de las artes: conmover, evocar, narrar. Su forma, en resumen, es la de un universo ficticio, con reglas ficticias.

Esta nueva ficción inmersiva, no obstante, no siempre se ha visto con buenos ojos. Una de las principales vías de denostación del videojuego ha sido siempre su relación con el *escapismo* y la *fantasía*: la figura del jugador inmaduro y perezoso, (y gordo, sudoroso y vírgen), sigue viéndose hoy, por desgracia, como un estereotipo más o menos acertado de la comunidad. Los videojuegos abandonaron hace años la claustrofobia del medio minoritario, pero su trato mediático, (y social), sigue basándose en simples falacias de causa falsa.

Los videojuegos, parece, cuentan entre sus demónicas capacidades con la marginación forzosa de sus jugadores, la retención eterna en una *inmadurez* irremediable, o la incapacitación social; o peor aún, con la incitación al odio, la violencia y la *masacre*. En lo que respecta a videojuegos violentos, su consideración supera con creces las capacidades de este ensayo; quede dicho, sin embargo, que las relaciones entre videojuegos y violencia suelen ser más *políticas* que reales, y su uso, las más de las veces, fruto de la *demagogia*.

El escapismo y la adicción, sin embargo, no nos permiten una salida tan sencilla.

El mayor factor de riesgo patológico del uso de videojuegos parece ser el escape de la vida cotidiana. Los individuos que juegan a videojuegos para escapar de sus vidas, o para pretender ser otras personas, parecen ser aquellos con un mayor riesgo de entrar en un círculo vicioso.

Joe Hilgard, citado en *Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: the gaming attitudes, motives, and experiences scales*, Nature World News⁵¹

La adicción a los videojuegos es un desorden *relativamente* demostrado: si bien existe, (al igual que la adicción a otros muchos elementos, como las drogas o las series), su relación con los propios videojuegos es difusa.

50 / Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

51 / Hilgard, J. (2013). Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: The gaming attitudes, motives, and experiences scales. Retrieved June 14, 2016, from <http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2013.00608/full>

Los exámenes y estudios desarrollados en relación con éste desorden han encontrado contradicciones en casi todas sus reflexiones, generando una división de posturas más ideológica que científica. La mayoría de estas contradicciones, (bajo el punto de vista del autor), proceden de un fallo conceptual a la hora de interpretar la *interacción* inherente al medio.

A ojos de sus detractores, es decir, de aquellos que la condenan, la interacción obliga al jugador a *tomar parte* en el juego, a ponerse en el papel del personaje que *reacciona* a sus movimientos. Ergo, sus acciones habrán de configurar, (o, al menos, *viciar*), las del jugador en sí mismo.

Un videojuego violento, por lo tanto, generará *violencia*; un videojuego fantástico, por otra parte, generará escapismo, ostracismo, y *negación* de la realidad. Pero esa consideración pasa por alto varias consideraciones: la primera de las cuales, por supuesto, es que nuestra situación real y la del videojuego pueden coincidir por muchas razones distintas.

Cuando los videojuegos nos invitan a su interior, también garantizan una cierta experimentación, o ritual, o cambio de papeles, o toma de riesgos, que podrían ser imposibles o no deseables en el mundo real. Cuando los videojuegos toman posesión de nuestros televisores o funden a negro nuestras pantallas, también funcionan como portales a realidades alternativas.

Ian Bogost, *How To Do Things With Videogames*⁵²

Cuando el lector se enfrenta a una novela sobre asesinatos en masa, sus ansias no se tornan asesinas, al igual que el fan del *True Norwegian Black Metal* no parte hacia la quema de iglesias y conventos al terminar de escuchar el último disco de su grupo favorito. La relación entre nuestra cultura y nuestras acciones no es directa, por lo tanto, sino *contextual*.

Es decir: que la adicción a los videojuegos es solo *otra vía* de escapismo para la persona con problemas, y no un *detonante*. Quienes encuentren problemas externos para relacionarse en los entornos sociales quizás acudan a los juegos para intropolar una barrera de anonimato, pero no todos los jugadores de *World of Warcraft* decidirán recluirse en sus sótanos.

Todas estas consideraciones, sin embargo, no se libran del hecho de que algunos juegos están diseñados, tristemente, para generar dicha adicción: sirvan como ejemplos *FarmVille*, *Candy Crush*, *Flappy Bird*, o el propio *World of Warcraft*.

Nuestra relación con los videojuegos depende, por lo tanto, de dos factores: por un lado, nuestros objetivos al entrar a su encuentro; y, por otro, sus propias formas y objetivos.

Los videojuegos son reales, en el sentido de que consisten en reglas concretas con las que los jugadores interactúan, y en que ganar o perder en un juego es un evento real (...) El juego, por tanto, consiste en interactuar con reglas reales mientras se imagina un mundo ficticio.

Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*⁵³

52 / Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

53 / Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.

Ni la consideración más teórica del videojuego lograría ignorar su naturaleza física; y no se refiere aquí el autor a su ámbito tangible, es decir, a su *cartucho* o *disco* o cualquier otro soporte de datos, sino a su naturaleza codificada.

Las intenciones del jugador, por suerte o desgracia, no se enfrentarán de forma directa a las del autor, aunque solo sea por el *estorbo* de las formas digitales, que obligan la inclusión de una interfaz y un conjunto de reglas.

Todo videojuego, de igual forma que la literatura se ajusta al papel, y la escultura al mármol, (etc.), se verá determinado por las capacidades de su programación y por sus reglas internas. Las formas del videojuego, y sus mundos ficticios, dependerán por entero de la *estructuración* de estos elementos y de la *maestría* de sus programadores, (amén de la *potencia* de la máquina en cuestión). La naturaleza del videojuego es fundamentalmente digital, pero su condición física le aporta varias limitaciones: la primera de todas, la más importante, es una dependencia de los *comandos*.

La mayoría de videojuegos caen en una de varias categorías. Algunos mezclan diferentes estilos de juego y, por lo tanto, pueden aparecer en más de una categoría al mismo tiempo. Otros se adentran en nuevas aproximaciones de entretenimiento electrónico. Habitualmente, esos ejemplos no encuentran lugar en los géneros existentes. Si alcanzan una popularidad suficiente para ser replicados, entonces nace un nuevo género.

Ted Stahl, *Video Game Genres*⁵⁴

Los *géneros* son un descendiente bastardo de las mecánicas, y su utilidad ha sido muy discutida, pero a día de hoy, su uso sigue manteniéndose entre críticos y consumidores por igual, facilitando enormemente la referencia a características comunes y formatos estándar. Las formas del videojuego, sus universos, dependerán en gran medida de sus mecánicas y sus objetivos; y aunque de forma torpe y reducida, los géneros nos ayudarán a diferenciarlos.

Esto nos llevaría a hablar de formas *basadas* en los distintos géneros; pero que, en los casos más innovadores y visionarios, (los que, al fin y al cabo, podrían interesarnos en cuanto al análisis artístico), sólo serían eso: una base, un esqueleto, una estructura, una herramienta. Al final, incluso el género y las mecánicas y la forma serán sólo otra de las herramientas del autor, que deberá buscar en los límites del videojuego aquellas características que más le convengan para construir su experiencia.

Para mí, el arte es una herramienta para aprender más sobre el mundo, para relacionarme con la realidad, y para experimentar mejor el tiempo en el que vivo.

Thomas Hirschhorn, entrevistado en *Interviews vol. I*, Hans Ulrich Obrist⁵⁵

La forma del videojuego es el molde que contiene su experiencia: sus elecciones, sus acciones, y sus mundos ficticios. Pero no sólo es importante el *quién* a la hora de enfrentarse al videojuego y su universo; también lo son el *dónde*, el *cuándo*, y sobretodo, el *por qué*.

54 / Stahl, T. (2005). Video Game Genres. Retrieved June 14, 2016, from <http://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>

55 / Obrist, H. U. (2003). *Interviews volume 1*. Charta.

VI / FONDO

*La obra artística se ha comparado con una ventana
que nos brinda una visión del mundo (...)
es posible, se ha dicho, contemplar el paisaje a través de la ventana,
sin tener en cuenta para nada ni la calidad de ésta
ni la estructura ni el color de sus cristales.*

Arnold Hauser, *Introducción a la Historia del arte*⁵⁶

Las primeras visiones del videojuego se enmarcaron en espacios de negros vacíos. Nuestro objetivo: representar el cosmos infinito, pero *encerrado* en nuestras pantallas. Conforme los años fueron avanzando, y la carrera espacial se vio sobre pasada por la humana, el color entró en acción, generando a su paso millones de píxeles. Las combinaciones sencillas fueron evolucionando, a través de vías complejas, hasta la representación de fantasías diversas.

Había muerto la pared. Había nacido el fondo: el *paisaje*.

Nuestra relación con los paisajes es tan antigua como el arte en sí mismo; o incluso más, puesto que la experiencia humana siempre ha estado relacionada con su entorno. Nuestro contexto es nuestra cultura. Y nuestra cultura, en fin, somos nosotros. El ego humano, sin embargo, nos ha llevado a considerar los paisajes como algo *inferior*: algo nimio o accesorio.

La costumbre de pintar paisajes se ha desarrollado sólo a partir de que ha disminuido el orgullo del hombre con respecto a la naturaleza y se ha intensificado la simpatía humana para con las cosas denominadas inanimadas.

Lionello Venturi, *Historia de la crítica de Arte*⁵⁷

Las más de las veces, el paisaje no ha sido más que el telón de fondo de nuestras historias. Y sin embargo, los paisajes en sí mismos pueden despertar sensaciones que ningún actor podría: desesperación, alienación, animadversión, felicidad, nostalgia. Los paisajes son el fondo sobre el que se recortan nuestras figuras, y su configuración es también la nuestra. Sobre fondos oscuros, acciones trágicas; sobre brillantes, magníficas.

Los paisajes pueden aterrarnos, ahogarnos, obligarnos a avanzar más rápido. Pueden borrar nuestro camino, crear caminos nuevos, encontrarnos, perdernos o desdibujarnos. Pero también pueden atraparnos entre sus redes, y colocarnos en mundos de luces y fantasía.

God of War se enmarca en fondos míticos y caóticos; *Transistor*, en distopías modernistas; *Bastion*, en utopías decadentes; *Braid*, en mundos pintados; *Child of Light*, en cuentos de hadas; *Dead Space*, en agonías espaciales; *Dark Souls*, en profecías oscuras; *Mass Effect*, en diplomacias interplanetarias. Y *Shadow of the Colossus*, por supuesto, en colosales espacios y praderas eternas.

56 / Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

57 / Venturi, L. (1982). *Historia de la critica de arte*. Barcelona: Gustavo Gili.

En el mundo de ‘Shadow’ hay infinidad de recovecos vacíos e inútiles, pero no parece justo definirlos de tal forma. Aún sin recompensa, siguen sintiéndose vivos y misteriosos, como si explorar el rincón adecuado o escalar un pico particularmente peligroso lograse desbloquear... algo (...) Aunque su creador, Fumito Ueda, me dijera hace años en una entrevista por e-mail que todos los secretos de ‘Shadow’ habían sido descubiertos, nunca se sintió de esa forma, y aún no se siente así.

Nick Suttner, *Shadow of the Colossus*⁵⁸

El fondo de *Shadow of the Colossus* es un paraje desolado, maldito y vacío; y sin embargo, su experiencia es indescriptible. Explorar las praderas y lagos de *SOTC* es tan impactante como enfrentarse a sus colosos, cada uno más siniestro que el anterior. Los fans de *SOTC* no se vieron satisfechos, sin embargo, con sus límites aparentes: la búsqueda de secretos continuó durante años después de su aparición en el mercado, y algunos locos continúan aún buscando.

La magia de *SOTC* es la de enfrentarnos a un mundo imposible, pero extrañamente *creible*; sus ruinas se parecen a las nuestras, y su protagonista, aunque maldito, nos recuerda a nuestros propios esfuerzos. La potencia de *SOTC* es la de la proyección humana: la de encontrar, entre sus luces y sombras, un mundo *misterioso*, pero *familiar*.

Las obras de arte son provocaciones. Nosotros no nos las explicamos, sino que polemizamos con ellas. Las interpretamos de acuerdo a nuestros propios fines y aspiraciones, trasladamos a ellas un sentido cuyo origen se encuentra en nuestras propias formas de vida y hábitos mentales.

Arnold Hauser, *Introducción a la Historia del Arte*⁵⁹

El arte siempre ha encontrado su valor en la representación de diversas ilusiones, desde las utopías de corte ultra-democrático hasta los sombríos universos distópicos del *ciberpunk*. Nuestra incursión en sus recovecos nos ha permitido funcionar como observadores de sus irrisorias reglas y premoniciones. Videojuegos como *Metro 2033*, sin embargo, nos permiten abandonar el papel de espectador para encontrar reflejos de una sociedad decrepita en los peores rincones de nuestra naturaleza.

Los medios tradicionales nos enfrentaban, por norma, a ficciones rígidas: narrativas pictóricas, o literarias, o filmicas, pero siempre estáticas. Los videojuegos, sin embargo, fusionan la barrera entre jugador y agente. Nuestras acciones resultan terroríficas porque son *nuestras*, por muchas barreras técnicas que nos separen de ellas. Somos *nosotros* quienes elegimos nuestro destino; y *nosotros* seremos quienes presionen el botón.

Esta reflexión sobre el papel humano en su paisaje ficticio desvela una última pregunta: *¿por qué?* ¿Cuál es la razón de la fijación humana con su papel en fondos, parajes y espacios irreales?

¿Qué nos importan aquellos pasados y futuros que ni existen ni existirán nunca?

58 / Suttner, N. (2015). *Shadow of the Colossus*. Boss Fight Books.

59 / Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

Quizás, a media luz, los artistas (...) pintasen no solo lo que habían visto, sino también lo que habían alucinado o soñado, en una especie de profecía desesperada o magia ceremonial. La humanidad siempre ha buscado la dudosa confirmación de sus augurios a través de sus anhelos y ‘pareidolia’, y ha encontrado en todo ello amenazas de peligro y promesas de recompensa.

Darran Anderson, *Imaginary Cities*⁶⁰

Todas las artes han tratado con ilusiones de futuros y pasados inciertos: los *retrofuturismos* abundan en la cultura popular contemporánea, y los propios *Fallout* son presas de esta nueva tendencia. Mezclar futuro y pasado, realidad y ficción, para crear mundos nuevos. Mundos irreales, imposibles, pero atractivos para el jugador.

Las decisiones del jugador se enmarcarán en un contexto interno determinado, que se desprenderá del espacio, y del tiempo, y de la política, y de la sociedad que habiten el videojuego. Su complejidad responderá de diferentes formas a las acciones del jugador dependiendo de la naturaleza de las mismas, así como de su enfrentamiento con un número de normas internas.

Las normas son lo único cierto: incluso los peores infiernos tendrán por norma *mantenerse con vida*. Las acciones que dependan de esa premisa podrán ser *acabar* con todo bicho viviente, por ejemplo, o *huir*, o *esconderse*. Los peores universos, serán, precisamente, los marcos más interesantes para el enfrentamiento con nuestros valores éticos: ¿tendremos el valor de *mantener* nuestros compromisos morales al enfrentarnos al caos y la desidia? ¿Seremos heroes entre ladrones, aún cuando el mundo nos empuje hacia peores caminos?

A menudo olvidamos, al predecir el futuro, que inevitablemente continuará cambiando. Cualquier futuro que imaginemos, no importa cuán utópico o distópico, se verá sujeto a resistencias y re-imaginaciones (...) El futuro envejecerá rápido, y no habrá jamás un fin de la historia, a pesar de las aspiraciones que lo pretendan, hasta que el último humano exhale un último suspiro.

Darran Anderson, *What cyberpunk was and what it will be*⁶¹

Poco importa. Nuestras ilusiones no son más que eso: ficciones personales, reflejos distorsionados de nuestros deseos y temores. El futuro no será nunca como imaginamos; y el pasado se mantendrá inmutable, inquebrantable e irreparable. Nuestras ficciones sólo servirán para calmar nuestras ansias y alimentar nuestras terrores, y los *mecanismos* de sus sombras funcionarán sólo sobre nuestras mentes.

60 / Anderson, D. (2015). *Imaginary Cities*. Influx Press.

61 / Anderson, D. (2016). What cyberpunk was and what it will be. Retrieved June 20, 2016, from <https://versions.killscreen.com/what-cyberpunk-was-and-what-it-will-be/>

VII / MECÁNICAS

Es indiscutible que la obra de arte posee su propia lógica inmanente y que su peculiaridad se expresa de la manera más clara en las relaciones estructurales internas entre los distintos estratos y elementos formales de la obra.

Arnold Hauser, *Introducción a la Historia del Arte*⁶²

Si hablásemos de pintura, discutiríamos sus pigmentos; si sacásemos el cine, sus planos; y si la escultura, sus materiales. Todas las artes y medios cuentan con sus bloques particulares, sus elementos más básicos a través de los cuales se configura la obra. En el caso de los videojuegos, esos átomos indivisibles son las mecánicas, reglas en código alrededor de las que fluye la experiencia.

Las mecánicas controlan el mundo, y el jugador controla las mecánicas. Ellas establecen las acciones y reacciones posibles, (y deseables), en el universo del videojuego; y también determinan los estilos, las formas, los objetivos e incluso las *interpretaciones* que resulten del mismo. Las mecánicas son las responsables de los mayores logros del medio, pero también son las culpables de que el medio se arrastre aún por sus peores convenciones.

Algunos verbos, como ‘golpear’, ‘cortar’, ‘disparar’, ‘conducir’ y ‘saltar’ son más convenientes para la repetición que otros, y así es como llegamos a ‘hola, bienvenidos a los videojuegos, donde disparamos a cosas’.

Mark Brown, *Controllers Control Everything*, YouTube⁶³

La historia de los videojuegos es la de sus mecánicas. Los ingredientes de cualquier videojuego consisten en la repetición de algunas acciones básicas. Los primeros exponentes del medio, sin embargo, hallaron su expresión a través de la interacción textual, (*Zork*), y no fue hasta años más tarde, bajo la exploración en planos bidimensionales, (*The Legend of Zelda*, *Metroid*, *Castlevania*), cuando el medio adoptó sus mediaciones típicas para representar los píxeles de la pantalla.

Así nacieron los controles, expresión física de la mecánica invisible, y así se configuraron las primeras *posibilidades* técnicas. Con la evolución de los mandos llegó la evolución del medio, y con la evolución del medio llegaron las distintas etapas de estancamiento en torno a construcciones como el *Metroidvania*, las plataformas o el arcade espacial.

Este desorden de botones y ‘sticks’ y ‘bumpers’ tiene un gran impacto en la clase de juegos que los desarrolladores vean viable desarrollar; y es suficiente con recordar la historia de los controladores para revelar qué clase de juegos el mando ha evolucionado para facilitar.

Mark Brown, *Controllers Control Everything*, YouTube⁶⁴

62 / Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

63 - 64 / Brown, M. (2016). Controllers Control Everything. Retrieved June 20, 2016, from <https://www.youtube.com/watch?v=VJGKDyrR8qc>

El mercado actual, aunque con una mayor libertad formal que la de sus comienzos, también sufre del estigma típico de la repetición y copia descarada de géneros y estilos. Cualquier *FPS* contemporáneo funciona sobre las mismas ideas, y en la mayoría de ocasiones, incluso las mecánicas se mantienen idénticas.

La evolución de los controladores hacia un modelo de doble *joystick* se ha dado ya por sentada en el grueso de la industria; lo que, por otra parte, ha permitido desarrollar los videojuegos sobre un modelo estable y fácil de recordar.

La mediación siempre será más sencilla para el jugador en aquellos casos en los que las mecánicas no le requieran un aprendizaje complejo. Incluso en los exponentes más irreverentes, las mecánicas conservan un esqueleto reconocible: en *Proteus* nos movemos a través del sistema *WASD*, por ejemplo, y ni *Antichamber* ni *Portal* se libran de los mapeados del *FPS* típico. Al final, las mecánicas son una herramienta para la expresión del videojuego; y también, no lo olvidemos, del *jugador*.

La profundidad consiste en la habilidad del jugador para exprimir una mecánicas básicas a través de su combinación, o de su sincronización, o de su posicionamiento. Esto le permite tomar decisiones interesante o expresarse a través de las propias mecánicas.

Mark Brown, *Depth, Mastery, and Vanquish*, YouTube⁶⁵

La concepción de las mecánicas como una herramienta de profundidad no siempre se ha dado por hecho en la industria; en la mayor parte de su evolución, los videojuegos consideraron a las mecánicas como una mera mediación, una *definición* de las posibilidades jugables. No fue hasta la explosiva aparición del género de lucha, (con exponentes tan legendarios como *Street Fighter II*), que la profundidad comenzó a tomarse en serio.

Algunos estudios contemporáneos, como *Platinum Games*, *Capcom*, *SNK Playmore* o incluso *Riot Games*, (autores del omnipresente *MOBA* conocido como *League of Legends*), son conocidos por el desarrollo consciente de las posibilidades mecánicas de sus títulos. Sin embargo, esta profundidad no supera la mera experimentación con los controles; la *expresividad* sigue siendo un concepto esquivo, como ya han evidenciado algunos momentos de vergonzosa rigidez emocional.

Más allá de las mecánicas *expresivas*, (que aún se buscan en algunos proyectos experimentales), existe otro problema asociado a la ceguera del medio: hablamos de la *disonancia ludonarrativa*, aquella que trata de expresiones narrativas *contrariadas* por las mecánicas del propio videojuego.

Bioshock parece sufrir de una poderosa disociación entre lo que es como videojuego y lo que trata como historia. Al oponer sus elementos narrativos y lúdicos, el juego parece burlarse del jugador por creer en su propia ficción (...) esto destruye la capacidad del jugador de sentirse conectado a ninguno de los dos.

Clint Hocking, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*⁶⁶

65 / Brown, M. (2016). Depth, Mastery, and Vanquish. Retrieved June 20, 2016, from <https://www.youtube.com/watch?v=IG8LVpuzYls>

66 / Hocking, C. (2007). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. Retrieved June 20, 2016, from http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

El conflicto de *Bioshock*, y quizá su maldición como saga, es su continuo tratamiento de temas tan complejos como la libertad, la agencia del jugador, su papel, sus opciones y sus decisiones. Sus objetivos son los de una obra filosófica y profunda, una reflexión moral sobre el papel del hombre en sus circunstancias; pero sus mecánicas, las más de las veces, son las de un *FPS* de garrote y escopeta.

El resultado, por lo tanto, acusa una división creciente entre su historia, (o, al menos, sus decisiones históricas), y su jugabilidad.

La mayoría de jugadores, acostumbrados a los derroteros irreverentes del medio, probablemente no acusen el problema, centrándose en la satisfacción jugable; pero quienes busquen una mayor profundidad habrán de enfrentarse, irremediablemente, a un diseño de mecánicas incapaz de responder a las sutilezas morales.

Aquí podríamos volver a entrar a la ya tratada discusión sobre Chris Hecker y el *grano* de los videojuegos, pero al autor le parecería más interesante regresar a la expresividad más básica: a la identificación absoluta entre narrativa y mecánicas. Nos referimos, por supuesto, a *Super Mario Bros*.

¿Recordáis cuando Miyamoto hizo ese videojuego sobre fontaneros? La revolución real de aquel videojuego fue su estilo comunicativo. Su logro fue el de ser un tremendo salto adelante en cuanto a la articulación sinestésica y audiovisual. Las monedas se veían y sonaban de la misma forma en que se comportaban en el contexto de sus mecánicas. Cada elemento, (el ladrillo, la tortuga, la tubería), era una unidad audiovisual entendible y bien formada.

Brandon Boyer, *Less Talk More Rock*⁶⁷

Una de las mayores innovaciones de la *opera prima* de Miyamoto fue su cohesión absoluta. Todo en el mundo de Mario tiene un sentido y un propósito, y todos sus elementos se relacionan entre sí de forma fluida y creíble. A pesar de su irreabilidad, el universo de *Super Mario Bros* es un espacio coherente y atractivo; tanto así, que hoy ya han pasado más de 25 años de su llegada, y sus mecánicas siguen atrapándonos tanto como el primer día.

Ése es el lenguaje nativo de los videojuegos: audiovisuales sinestésicas expresando un mensaje, donde el sonido y la imagen y la lógica converjan y se sientan bien, donde la comunicación sea no verbal pero articulable, donde se entienda lo que está pasando de la misma forma que se ‘entiende’ la comunicación de una canción, de la misma forma que uno puede sorprenderse por una pintura o una escultura.

Brandon Boyer, *Less Talk More Rock*⁶⁸

Ése es el verdadero objetivo de las mecánicas, al menos en lo que respecta al videojuego como experiencia artística: el de configurar marcos audiovisuales, *sinestésicos*, (es decir, táctiles y apercibibles), a través de los que experimentar el mensaje de la obra de forma directa y personal. Las mecánicas son el camino; pero el final, la meta, es la *conexión*.

67 - 68 / Boyer, B. (n.d.). Less Talk More Rock. Retrieved June 20, 2016, from <http://boingboing.net/features/moreroock.html>

VIII / CONEXIÓN

*La grandeza del arte consiste en una interpretación de la vida
que nos permite dominar mejor el caos de las cosas
y nos ayuda a extraer de la existencia un sentido también mejor,
es decir, más imperativo y más cierto.*

Arnold Hauser, *Introducción a la Historia del Arte*⁶⁹

¿Cuál es el *objetivo* de una obra de arte?

De todas las preguntas consideradas en el presente ensayo, quizás esta sea la más compleja de responder. Tras considerar el resto de elementos, desde el autor hasta las mecánicas, se resuelve necesario un último paso: un salto, más bien, entre la capacidad y la voluntad. ¿Cuál es la *intención* del autor/es cuando hunde sus manos en la obra?

La respuesta comienza a perfilarse a través de la relación inherente entre autor y jugador: la interpretación, como ya se ha dicho, se resuelve esencial en el proceso de enfrentamiento con la obra. Sin embargo, su representación es idéntica en todo proceso de intención artística, desde la literatura hasta la pintura, en el sentido de que todo arte necesita de una consideración por parte del visitante.

El significado, en una obra de arte narrativo, es una función de la relación entre dos mundos: el mundo ficticio, creado por el autor, y el mundo ‘real’, el universo perceptible. Cuando decimos que ‘entendemos’ una narrativa queremos decir que hemos encontrado una relación satisfactoria (...) entre estos dos mundos.

Scholes & Kellogg, *The Nature of Narrative*⁷⁰

Toda interpretación, sin embargo, se construye sobre una base contextual, una *relación* entre el mundo del jugador y el del videojuego. El objetivo del autor, por tanto, se relaciona con la recepción de su público, la expresión personal, o la crítica contextual de su espacio y su tiempo. Las obras de arte, consideradas como medio, comparten las ambiciones del resto de espacios comunicativos: el emisor y agente, por supuesto, pero también el *mensaje*.

Los videojuegos, sin embargo, cuentan con un aspecto único e imprevisible: la reacción, y el *input*, del propio usuario. Del jugador, en este caso. Su interacción con la obra, como ya se mencionó en el apartado de narrativa, puede generar consecuencias imprevisibles. Al menos, en apariencia.

Los juegos son un medio extraño, donde la comunicación toma lugar en forma de ciclo constante en el que los jugadores le dan sentido al juego, averiguando qué quieren hacer, y descubriendo las consecuencias. El videojuego es un medio que establece un diálogo entre sí mismo y el jugador, y entre este y otros jugadores.

Clara Fernández-Vara, *Introduction to Game Analysis*⁷¹

69 / Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

70 / Scholes, R., & Kellogg, R. L. (1966). *The nature of narrative*. New York: Oxford University Press.

71 / Fernández-Vara, C. (2014). *Introduction to game analysis*. Routledge.

La consideración del videojuego como diálogo tampoco es necesariamente innovadora, pero la *bidireccionalidad* sí lo es, si consideramos que la interacción del usuario con las formas y mecanismos de la propia obra altera, de forma irremediable, sus resultados. Sin embargo, ¿de qué le sirve esto al autor del videojuego?

En todo caso, una primera visión de este aspecto parecería complicar, (como ya se ha observado antes), la relación entre jugador y experiencia, añadiendo barreras y aspectos incontrolables al diseño del autor. Cualquier definición y concepción del videojuego, no importa su forma y objetivos, se verá obligada a considerar este elemento interactivo.

Sus obligaciones, sin embargo, no tienen por qué ser un estorbo; aún al contrario, pueden ser una ventaja. Su función real, su sentido último, se esconde más allá de las definiciones.

El fin de 'That Dragon, Cancer' no es llegar hasta el final de la forma más rápida y eficiente posible. Ni siquiera es el final. Su fin no es alcanzar un descubrimiento o una revelación acerca de la identidad de alguno de sus personajes (...) En mi opinión, su fin es morar en sus galerías durante y después de jugarlo.

Satchell Drakes, *That Dragon, Cancer & Purpose*⁷²

That Dragon, Cancer es un videojuego autobiográfico sobre Ryan Green, un desarrollador independiente, y los primeros y últimos cuatro años de su hijo Joel, diagnosticado con un cáncer terminal. Su experiencia se escapa a cualquier explicación sencilla; y su experiencia es única, incomparable, indescriptible.

TDC es, en palabras de Satchell Drakes, el primer videojuego *documental*, pero también es la expresión artística de una relación entre un autor y su hijo, el sufrimiento de un cáncer y la búsqueda de una espiritualidad, o un Dios, que alivie nuestros problemas. *TDC* es algo más que una experiencia jugable: es un intercambio, una transposición entre jugador y autor, una vía de comprensión y sensibilización hacia un problema incomprensible.

El gran público no reacciona a lo valioso o no valioso artísticamente, sino a motivos por los que se siente tranquilizado o intranquilizado en su esfera vital. Por eso acepta también lo valioso artísticamente, cuando para él significa un valor vital, es decir, cuando responde a sus deseos fantasías y ensueños, cuando apacigua su angustia vital e intensifica su sentimiento de seguridad.

Arnold Hauser, *Introducción a la Historia del Arte*⁷³

El verdadero logro de *TDC* es el de no poder ser otra cosa: cualquier otro medio, al fin y al cabo, dejaría de hacer justicia a la intención de su autor, que no es otra que la de crear un *marco de experiencia*: un escenario, un medio, a través del que expresar sus sensaciones y apelar al consumidor. Una vía, en fin, de *conexión* con el jugador.

72 / Drakes, S. (2016). That Dragon, Cancer & Purpose. Retrieved June 20, 2016, from <https://www.youtube.com/watch?v=iiLS4ADUSQw>

73 / Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

Y es que esa es la verdadera respuesta a nuestra pregunta: el objetivo de los videojuegos, y *sobre todo* de los videojuegos entendidos como arte, es la *conexión*. El enfrentamiento, de forma directa o indirecta, con las ideas y presuposiciones del autor, mediado todo ello a través de la interpretación y la acción del jugador.

El videojuego, por tanto, se revela como el medio perfecto para facilitar la *inmersión* del jugador en universos distintos del propio, sean estos infinitos abismos espaciales, desoladas urbes en ruinas o asfixiantes habitaciones de hospital.

Ése es mi principio, que el arte es en realidad una excusa para mantener un diálogo

Douglas Gordon, entrevistado en *Interviews vol. I*, Hans Ulrich Obrist⁷⁴

CONCLUSIONES

Todas estas vías de análisis deberían permitirnos argumentar, pues, la consideración plena del videojuego como medio de comunicación y expresión artística en toda su gloria.

No obstante, algunos parecen llegar incluso a establecer la posición del videojuego como arte *absoluto*, superior a todo el resto de obras por, precisamente, facilitar la conexión y/o inmersión del jugador. Sin embargo, el autor rechaza de forma frontal esta consideración, por dos razones sencillas.

La primera, que la suma de elementos no garantiza el arte total, en el sentido de que la unión de visuales y sonidos no nos provee de una experiencia mejor que la de tales elementos por sí solos: el videojuego no es mejor vía de expresión que el cine por su interacción, por ejemplo, de igual forma que el cine no supera a la música o la pintura a través del movimiento.

La segunda, que ni siquiera la perfección en todos sus ámbitos lograría adelantar al resto de las artes, puesto que la carrera es eterna y circular. El videojuego encontrará en su interacción un espacio *idóneo* para algunos tipos de expresiones artísticas, (los dolores personales, por volver a *TDC*, o la abstracción interactiva, por mencionar a *Starseed Pilgrim*), de igual forma que el teatro recibió las veleidades de la tragedia clásica, la escultura de la anatomía, y el cine de la experiencia personal.

El arte en fin, no depende de sus temas o sus formas. Ni siquiera de sus resultados. El arte es la experiencia humana, su sentido, su sentimiento y su objetivo: y sus obras, en fin, dependerán de las intenciones de sus autores y la confianza de sus jugadores. El único objetivo del autor, a través del presente texto, es *fortalecer* la confianza de estos últimos, no *desmerecer* la de los fans de otras vías.

Pues toda forma, al fin y al cabo, es la misma; y todo arte también parte, (y también llega), a las mismas conclusiones: que el ser humano, en su búsqueda de sentido y significado, necesita formas y visiones que le *convenzan* de su propia importancia. Qué importa si esas formas se le aparecen bajo el aspecto de un cuadro, o una película, o una escultura, o una obra teatral, o un videojuego; pues al final, toda ayuda es poca.

74 / Obrist, H. U. (2003). *Interviews volume I*. Charta.

BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, D. (2015). *Imaginary Cities*. Influx Press.
- Anderson, D. (2016). What cyberpunk was and what it will be. Retrieved June 20, 2016, from <https://versions.killscreen.com/what-cyberpunk-was-and-what-it-will-be/>
- Battey, T. (2014). Narrative Design in Dark Souls. Retrieved June 10, 2016, from http://www.gamasutra.com/blogs/TomBattey/20140425/216262/Narrative_Design_in_Dark_Souls.php
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Boyer, B. (n.d.). Less Talk More Rock. Retrieved June 20, 2016, from <http://boingboing.net/features/morerock.html>
- Brown, M. (2016). Controllers Control Everything. Retrieved June 20, 2016, from <https://www.youtube.com/watch?v=VJGKDyrR8qc>
- Brown, M. (2016). Depth, Mastery, and Vanquish. Retrieved June 20, 2016, from <https://www.youtube.com/watch?v=lG8LVpuzYls>
- Clarke, A., & Mitchell, G. (2007). *Videogames and art*. Bristol, UK: Intellect.
- Clarkson, S. (2012). Your choices don't matter. Retrieved June 10, 2016, from <http://ludo.mwclarkson.com/2012/11/your-choices-dont-matter/>
- Deacon (2005). Design Synthesis - On Sore Thumbs and Manifestoes. Retrieved June 03, 2016, from <http://designsynthesis.blogspot.com.es/2005/08/on-sore-thumbs-and-manifestoes.html>
- Drakes, S. (2016). That Dragon, Cancer & Purpose. Retrieved June 20, 2016, from <https://www.youtube.com/watch?v=iilS4ADUSQw>
- Dugan, P. (2007). Soapbox: Why You Owe the Columbine RPG. Retrieved June 03, 2016, from http://www.gamasutra.com/view/feature/1699/soapbox_why_you_owe_the_columbine_.php
- Ebert, R. (2007). Games vs. Art: Ebert vs. Barker. Retrieved May 10, 2016, from <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/games-vs-art-ebert-vs-barker>
- Ellison, C. (2015). *Embed with games: A year on the couch with game developers*. Polygon.
- Fernández-Vara, C. (2014). *Introduction to game analysis*. Routledge.

Harvey, A. & Samyn, M. (2006). Tale of Tales - Realtime Art Manifesto. Retrieved June 08, 2016, from <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html>

Hauser, A. (1961). *Introducción a la historia del arte*. Madrid: Guadarrama.

Hecker, C. (2013). Going against the grain. Retrieved June 10, 2016, from http://chrishecker.com/Going_against_the_grain

Hilgard, J. (2013). Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: The gaming attitudes, motives, and experiences scales. Retrieved June 14, 2016, from <http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2013.00608/full>

Hocking, C. (2007). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. Retrieved June 20, 2016, from http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

Jones, J. (2012). Sorry MoMA, video games are not art. Retrieved June 22, 2016, from <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>

Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.

Kazemi, D. (2013). Fuck Videogames. Retrieved June 10, 2016, from <http://tinysubversions.com/fuckvideogames>

Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic theory and the video game*. Manchester: Manchester University Press.

Klosterman, C. (2006). The Lester Bangs of Video Games. Retrieved June 10, 2016, from <http://www.esquire.com/news-politics/news/a797/esq0706kloster-66/>

Marsh, C. (2016). Jonathan Blow: 'I want to make games for people who read Gravity's Rainbow'. Retrieved June 08, 2016, from <https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/27/jonathan-blown-designer-video-games-braid-the-witness>

Nicklin, H. (2015). A Psychogeography Of Games #5: Ed Key. Retrieved June 13, 2016, from <https://www.rockpapershotgun.com/2015/10/30/ed-key-interview/#more-325195>

Obrist, H. U. (2003). *Interviews volume 1*. Charta.

Ochalla, B. (2007). Are Games Art? (Here We Go Again...). Retrieved June 22, 2016, from http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_.php

Ohannessian, K. (2012). Game Designer Jenova Chen On The Art Behind His "Journey". Retrieved June 08, 2016, from <http://www.fastcocreate.com/1680062/game-designer-jenova-chen-on-the-art-behind-his-journey>

Rohrer, J. (2006). Mission. Retrieved June 08, 2016 from http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/art-house-Games/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1165271677_0&show_author=1&show_date=1

Rohrer, J. (2007). Debate: Arthouse Games vs. Ebert. Retrieved June 03, 2016, from http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1185605234_0&show_author=1&show_date=1

Rose, M. (2013). Is Proteus a game -- and if not, who cares? Retrieved June 13, 2016, from http://www.gamasutra.com/view/news/185645/Is_Proteus_a_game_and_if_not_who_cares.php

Rougeau, M. (2013). The rise, and completely predictable fall of game developer Phil Fish. Retrieved June 08, 2016, from <http://www.digitaleditions.com/gaming/goodbye-phil-fish-we-hardly-knew-ye/>

Scholes, R., & Kellogg, R. L. (1966). *The nature of narrative*. New York: Oxford University Press.

Sliva, M. (2014). Transistor Review. Retrieved June 13, 2016, from <http://www.ign.com/articles/2014/05/20/transistor-review>

Smuts, A. (2005). Are Video Games Art? Retrieved June 22, 2016, from <http://hdl.handle.net/2027/spo.7523862.0003.006>

Stahl, T. (2005). Video Game Genres. Retrieved June 14, 2016, from <http://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>

Suttner, N. (2015). *Shadow of the Colossus*. Boss Fight Books.

Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.

Venturi, L. (1982). *Historia de la critica de arte*. Barcelona: Gustavo Gili.

Warren, J. (2016). Gaming's Greatest Animation. Retrieved June 13, 2016, from <https://www.youtube.com/watch?v=9Mh6R27oc8w>

Wolf, M. J., & Perron, B. (2003). *The video game theory reader*. New York: Routledge.