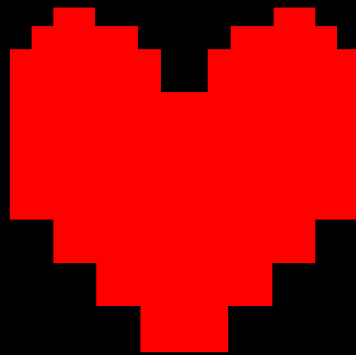


# El imperio de las mecánicas

Ensayo sobre la especificidad de  
los elementos formales del videojuego  
como medio artístico



Javier Sevidanes Quincy  
Grado en Comunicación Audiovisual  
Tutor: José Luis Navarrete Cardero  
Universidad de Sevilla

# El imperio de las mecánicas

Ensayo sobre la especificidad de los elementos formales del videojuego  
como medio artístico

Javier Sevidanes Quincy  
Grado en Comunicación Audiovisual  
Tutor: José Luis Navarrete Cardero  
Universidad de Sevilla

# Sumario

Introducción.....	4
<b>Capítulo 1 ¿Qué entendemos por medio artístico?.....</b>	<b>6</b>
1.1 Los cambios en la definición de «arte».....	7
1.2 ¿Tiene sentido el concepto de arte en la sociedad actual?.....	10
1.3 Una definición de «arte».....	17
1.4 ¿Qué es un «medio»?.....	18
1.5 Las problemáticas del concepto de «medio».....	20
1.6 Las problemáticas de los «nuevos medios».....	23
1.7 Una definición de «medio».....	27
1.8 Una definición de «medio artístico».....	29
<b>Capítulo 2 El videojuego.....</b>	<b>31</b>
2.1 El juego.....	32
2.2 Las herramientas técnicas del videojuego.....	40
2.3 El efecto del videojuego y su especificidad.....	42
2.4 El lenguaje del videojuego.....	53
2.4.1 La interfaz.....	54
2.4.2 La modularidad.....	58
2.4.3 La propia mecánica.....	60
2.4.4 El avatar.....	65
2.5 ¿Es el videojuego un medio por derecho propio?.....	69
2.6 ¿Puede el videojuego ser arte?.....	73
<b>Capítulo 3 En defensa de concebir el videojuego desde una percepción estética.....</b>	<b>83</b>
<b>Capítulo 4 Conclusiones.....</b>	<b>89</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>91</b>
<b>Ludografía-filmografía.....</b>	<b>94</b>
<b>Listado de imágenes.....</b>	<b>97</b>

# Introducción

Tenía 17 años en 2º de Bachillerato. Entré a clase de Lengua ilusionado, con ganas de leer en público la reflexión que había escrito el día anterior. Se titulaba *Los videojuegos son arte*. Mi convicción era absoluta, sentía mi opinión completamente incuestionable: «¿Es el videojuego un arte? Sí, desde luego». El origen de tan desmedida seguridad se debía a dos factores: el primero, una vida entera jugando a videojuegos de toda índole, de rol, de acción, de aventuras...; y el segundo y más importante, la arrogancia casi ineludible y obligatoria de un adolescente a quien no le sobra la madurez.

El texto estaba bien escrito, bien estructurado y contenía argumentos que consideraba buenos. Sin embargo, para mi sorpresa, la lectura no convenció en absoluto a mi profesora, Leonor. Se negó a aceptar que el videojuego pudiera considerarse arte, e incluso menospreció a otras artes que no fueran la literatura. Por otro lado, la mayoría de mis compañeros no dudó en reconocer la capacidad artística de este medio. Se inició un debate, en su justa medida, candente.

Quienes objetaban en contra de la consideración del videojuego como arte eran la minoría, entre los que estaba mi profesora; quienes, por contra, apoyaban mi postura, exclamaban en alto su defensa, frustrados e incluso indignados (especialmente yo) ante la opinión de sus adversarios, que consideraban un ultraje. La razón de tal enojo era simple: quienes negaban la condición artística del videojuego eran, en general, personas que no jugaban a videojuegos de manera habitual, o incluso que nunca habían tocado uno.

Es interesante este fenómeno, porque fuera de la clase, en el «mundo real», también puede observarse. El videojuego, para quien no conoce mucho del tema, no es una cuestión seria; sin embargo, para quien el videojuego es una parte esencial de su vida, no duda, generalmente, de que pueda considerarse arte. También por lo general, estas personas no sabrían explicar exactamente por qué consideran que este medio es un arte; sencillamente, por alguna razón, lo saben. Por eso es curioso el fenómeno, porque hay algo en los videojuegos que grita «arte». Una gran parte de quienes los juegan lo saben, lo han vivido, lo

han experimentado. Tal vez sea por su forma particular de narrar, o por su manera de hacer parte de la obra al jugador, o por su extraordinaria capacidad de hacer aflorar en quien los juega sensaciones y emociones difíciles de transmitir a través de otros medios. En definitiva, parece que hay «algo» en el videojuego.

Volviendo a la argumentación que utilicé en su momento, en aquel fatídico día de 2º de Bachillerato, me doy cuenta de que no era precisamente sólida. Señalaba su uso de la música, de la arquitectura para el modelaje 3D, de la literatura y poesía en sus guiones y diálogos, del cine... pero no hablaba realmente del videojuego. Es decir, describí al videojuego como un compendio de artes, como un medio donde operaban todas las artes en armonía, pero fracasé a la hora de enunciar esos elementos particulares y exclusivos del videojuego que lo convierten en un medio hecho y derecho. El cine no es sencillamente fotografía y pintura, mezclada con teatro, no es una mera combinación de otras artes: el cine tiene su propio lenguaje, utiliza herramientas propias y exclusivas del cine que, precisamente, lo hacen cine. El cine no es, entonces, una simple mezcla de medios: es su propio medio. Lo mismo puede decirse de la pintura, la música o la arquitectura. Y es precisamente eso lo que quiero encontrar en el videojuego, aquello que es específico y exclusivo, su lenguaje y elementos particulares, ese «algo» que tiene al que me referí antes y que lo constituye no como una recopilación de artes, sino como su propio medio por derecho propio, su especificidad.

Para ello, me temo que hay que dar un rodeo realmente mayúsculo, pues no puedo sumergirme en esa búsqueda sin pasar antes por ciertas cuestiones y preguntas que deben contestarse. ¿Qué es el arte? ¿Qué es un medio artístico? ¿Cuál es el origen de los videojuegos? ¿De qué otros medios bebe y cuáles le han influido? En este trabajo, esta vez con mucha menos ira, con algo menos de inmadurez y con muchísima mayor profundidad, volveré a embarcarme en este viaje intelectual para buscar la especificidad del videojuego y contestar a la gran pregunta: «¿Es el videojuego un arte?». Habrá que verlo.

# Capítulo 1

## ¿Qué entendemos por medio artístico?

Hablé antes del cine y me referí a él como un «medio hecho y derecho»; también mencioné la pintura, la fotografía, el teatro... Sin embargo, es necesario aclarar a qué me estoy refiriendo cuando utilizo la expresión «medio artístico», pues dada la naturaleza intrínsecamente ambigua de la lengua humana, especialmente en conversaciones y reflexiones abstractas, definir los conceptos que van a servir como base de toda la argumentación e investigación, más que un capricho, es una obligación. Por ello, en pos de mantener una comunicación libre de malentendidos y confusión, procederé a precisar con detalle los conceptos que vamos a tratar en el presente texto.

«Medio artístico»... Para comprender en su totalidad este concepto, necesitamos antes tener claras cada una de sus partes, determinar a qué llamo «medio» y qué comprendo por «arte». Dos palabras, tres conceptos: «medio», «artístico» y «medio artístico»; qué son cada parte por separado y en qué se convierten al unirse. Esto es, como suele decirse de manera coloquial, «meterse en camisa de once varas», pues significa que este texto, en parte, va a ser uno de esos textos, de los que buscan respuestas imposibles para preguntas inabarcables. No obstante, el reto, lejos de disuadirme en mi empresa, me motiva a investigar y comprender con la mayor profundidad posible el objeto de estudio y el marco teórico, dentro de mis limitaciones temporales e intelectuales.

Considero mucho más sencillo el concepto de «medio», pero aun así comenzaré por el de «arte», pues pienso que podrá ayudarme a explicar el resto de términos. ¿Qué es?, ¿cuáles son sus límites?, ¿tiene siquiera sentido seguir hablando del arte como antaño se hacía, en el siglo XX?; estas y otras cuestiones serán las que aborde en el siguiente punto de este capítulo.

## 1.1 Los cambios en la definición de «arte»

La gran pregunta. Formulada por muchos pensadores desde hace milenios, contiene en sí casi todas las dificultades que conlleva la senda al conocimiento: los problemas de subjetividad del ser humano, la ambigüedad de los conceptos abstractos que obstaculizan a la comunicación y el entendimiento entre personas, la inmensidad de cuestiones inabarcables... El camino a la solución de esta cuestión es un camino eterno, donde la única respuesta válida son las huellas que vamos dejando por él. En otras palabras, no hay conclusión definitiva para la gran pregunta; la única verdad que puede extraerse es aquella que se va construyendo a medida que se erige el conocimiento sobre el arte. Nunca llegaremos a ningún final definitivo, solo podemos conformarnos con lo que vamos sabiendo, pero eso no tiene por qué desanimarnos: implica el interminable júbilo de saber que por siempre tendremos algo que hacer, que jamás conoceremos todo y, por tanto, jamás conoceremos el aburrimiento.

Esta introducción tan poética está inspirada en uno de los *Cantares* del legendario Antonio Machado, aquel que tan firmemente manifestaba «*Caminante, son tus huellas el camino y nada más. Caminante, no hay camino, se hace camino al andar*». Con ella, pretendo aclarar qué tipo de viaje se realiza al estudiar la naturaleza del arte: uno en el que se investiga el pensamiento ya existente y en el que se intenta dejar una nueva huella en el camino, sin esperar llegar a un final absoluto. Y eso mismo pretendo hacer, aunque no creo que mi trabajo vaya a dejar una huella real en el mundo académico; por lo menos, sí me servirá a mí para crecer personalmente y entender mejor el objeto de estudio y para desarrollar de forma adecuada este texto.

Así pues, me dispuse a estudiar las huellas que han llevado a la humanidad adonde nos encontramos, a empaparme de libros de varios autores, entre el que destacaría *Historia de seis ideas* (1976) de Wladislaw Tatarkiewicz, del que saco básicamente todo lo expuesto en este capítulo. En él, el autor realiza con sobrecogedora profundidad un repaso de la historia de conceptos como arte, belleza y estética, y reflexiona sobre sus definiciones y evolución. Lo primero que se observa al examinar la historia del arte es que su propia definición se ha transformado varias veces a lo largo de los milenios, lo que complica la pregunta de «¿Qué es el arte?» pues la respuesta varía dependiendo de a qué época nos referimos. Como bien explica Tatarkiewicz, desde la Edad Antigua, pasando por la Edad Media y alcanzando incluso los comienzos de la Edad Moderna, «arte» era una palabra que

se usaba para designar la habilidad para desempeñar ciertas tareas. Ya podía ser la destreza para producir un objeto, o para liderar un ejército, o para convencer a una audiencia. Es decir, «arte» se refería a la capacidad del artista, y no al objeto o efecto que produce (Tatarkiewicz, 2001). Aún escucho a personas utilizar «arte» en ese sentido, aunque es mucho menos popular; lo que es increíble es que coexista con el uso moderno, pues es casi lo contrario. Según el mismo autor, en el sentido «original» de esta palabra, una destreza considerada como arte debía basarse en el conocimiento de reglas, no podía ser, sencillamente, fruto de la inspiración. Es por esto que, como se expone en *Historia de seis ideas*, la poesía no se consideraba un arte en la Antigua Grecia. Por eso es tan sorprendente que aún haya personas que, de manera residual, usen «arte» en el sentido antiguo, pues es casi opuesto al actual: antiguamente, se refería a las habilidades que seguían normas, la técnica, e incluía muchos oficios manuales y algunas ciencias, pero excluía aquello que fuera fruto de la fantasía y lo emocional que no siguiera reglas, como la poesía, que se relacionaba más con la filosofía (Tatarkiewicz, 2001).

Sin embargo, prosigue el autor, todo cambió con la llegada del Renacimiento, cuando la belleza volvió a valorarse con efusión, y por ello a buscarse con ansia en muchos aspectos de la vida. Fue aquí cuando la belleza comenzó a vincularse estrechamente con el arte, hasta el punto de que se volvió un requisito esencial (Tatarkiewicz, 2001). Junto con el alza de la belleza y las obras que la manifestaban, aumentó la estima de quienes producían dichas obras: pintores, escultores, arquitectos... y se eliminaron de las artes muchos oficios y ciencias, se independizaron los «artistas» de los «artesanos» (Tatarkiewicz, 2001). Tiempo después, apareció y se extendió el concepto de «Bellas Artes». Según Charles Batteux, filósofo francés del siglo XVIII, eran muchas, entre las que estaban la danza, la pintura, la poesía, o la escultura. Es a partir de aquí cuando se separaron definitivamente los oficios manuales, las ciencias y las artes; había aparecido un nuevo concepto de «arte», uno que se refiere a los objetos que exhiben la belleza que imitan la realidad, objetos que no son como los demás, que son «especiales» (Tatarkiewicz, 2001). A medida que pasó el tiempo, también se alejó de la necesidad de producir siguiendo unas reglas (Tatarkiewicz, 2001). Por tanto, el significado de la palabra se había dado la vuelta por completo: antes era una habilidad, y no un objeto, y ahora es el objeto y no tanto la habilidad; antes era un requisito que siguiera una serie de normas y evitase lo que proviniese de la inspiración, y ahora es esa producción que proviene de representar la belleza a través de la inspiración (Tatarkiewicz, 2001). Es



asombroso cómo el concepto dio un giro casi de 180° con el paso del tiempo. No obstante, esta no fue la última parada del viaje, pues a principios del siglo XX, el arte volvería a enfrentarse a una revolución de su sentido.

La tradición artística, hasta entonces, vinculaba el arte con la producción de belleza y la representación de la realidad. Sin embargo, esto comenzaría a cuestionarse a principios del siglo pasado, lo que dio origen a multitud de movimientos y posturas acerca del arte: las famosas vanguardias. En el campo de la pintura, o «arte de la pintura», la invención de la cámara fotográfica conllevó una grave crisis en la forma de comprender el arte (Bazin, 1990). Si antes la imitación a la naturaleza, pintar la realidad tal como se ve y capturar su belleza innata, era la finalidad de crear hermosos y laboriosos cuadros, ¿qué lugar ocupaba la pintura en el momento en el que la tecnología fotográfica fue capaz de realizar mejor su tarea, con mayor facilidad y con premura desmedida? Falta de propósito, la pintura buscó un nuevo objetivo, lo que supuso la aparición de los innovadores movimientos antes mencionados. Sin embargo, la revolución no se quedó solo en la pintura, se extendió a otros terrenos: el expresionismo vio su representación en el cine con películas como *El gabinete del Doctor Caligari* (R. Wiene, 1920) y *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922), entre otros medios o artes; el cubismo se manifestó también en escultura y en arquitectura; o el surrealismo, que se inició como un movimiento literario, también se presentó en forma plástica y cinematográfica. Estos son algunos de los ejemplos, pero hay muchas más vanguardias y movimientos y alcanzaron a un gran número de las artes. Es justo en este periodo cuando el concepto de arte se liga a incontables ideas distintas: la expresión, el choque, la experiencia estética... El bueno de Tatarkiewicz, en su libro, evidencia esta lucha de ideas en el quinto apartado *Discusiones sobre el concepto de arte* del primer capítulo *El arte: Historia de un concepto*. En una misma época coexistieron concepciones muy distintas, y a veces contradictorias, sobre lo que era el arte. Aún muchos lo ligaban a las ideas tradicionales de belleza y la representación de la realidad, pero también surgieron defensores de otras posturas basadas en la expresión, la forma y el impacto (Tatarkiewicz, 2001).

Toda esta discrepancia llega hasta nuestros días, y es, en gran medida, la razón por la que aún se discute el tema en innumerables libros, simposios, debates o películas tratando de encontrar la respuesta. Sin ir más lejos, este mismo trabajo, aunque no suponga nada en la inmensidad de la literatura académica, es otro intento de aportar un pequeño granito de arena a la cuestión.

## 1.2 ¿Tiene sentido el concepto de arte en la sociedad actual?

La manera que tuvieron los artistas del siglo XX de romper con todo lo anterior permitió la concepción y creación de obras revolucionarias y realmente distintas. Y a todo esto hay que añadirle la modificación de las clases sociales, la aparición de la clase media, y con ello el ascenso de ciertas formas culturales populares que en otra época jamás hubiera tenido cabida en el mundo académico. Este nuevo valor de la cultura popular hizo que se pusiera también, junto a la considerada como «alta cultura», bajo la lupa académica: «Otro triunfo histórico de la teoría cultural ha sido el de establecer que la cultura popular también es digna de estudio. Salvo algunas honrosas excepciones, el academicismo tradicional ha obviado durante siglos la vida cotidiana de la gente común» (Eagleton, 2005: pág. 16). Es por todo esto que el siglo XX es el siglo donde surgen del *rock*, el *metal*, el arte abstracto en todas sus formas, el baile contemporáneo, la arquitectura moderna... Se rompieron las cadenas que ataban al arte y se permitió que se expresara de mil formas distintas; se deshicieron de un concepto unitario; y además cambió el valor que se le daba a la cultura popular. Y aunque esto tuvo excelentes repercusiones en la creatividad humana y los objetos que fuimos capaces de producir, alcanzar una definición única del concepto de «arte» se convirtió en una tarea de desmesurada dificultad, por no decir imposible.

Además de la cantidad inabordable de posturas rupturistas de los últimos tiempos, igualmente subjetivas, pero igualmente correctas, la comprensión del arte se enfrenta a otro problema que complica nuestra labor aún más: los conceptos ambiguos. De todos los campos del conocimiento, aquel que reflexiona acerca del arte es de los que más conceptos indeterminados utiliza. Está minado de ideas como la «belleza», lo «original» o lo «natural». ¿Cómo se delimita lo que es bello? ¿Quién decide lo que es original? ¿Y existe alguna manera de discernir lo que es natural, innato y externo a nosotros, de lo que es social, cultural y propio de nuestra especie? La problemática de estos conceptos es que, simplemente, no tienen un significado claro y determinado. Tatarkiewicz señala este fenómeno de la lengua y cultura en el apartado seis *Renuncia a una definición* del primer capítulo, donde dice que es imposible establecer una definición única porque «(...) existen algunos términos de uso común que se resisten a ser definidos con cualquier grado de exactitud» (Tatarkiewicz, 2001: pág. 62), además de porque todas las distintas posturas poseen una parte de verdad, pero ninguna hace justicia a todo el arte en cada una de sus formas (Tatarkiewicz, 2001).

El autor del libro señalaba también otro inconveniente en la investigación del arte: su heterogeneidad:

(...) la clase de cosas que comprende el mismo término genérico «arte» no es sólo increíblemente extensa, sino increíblemente variada también, tan variado que, de hecho, hasta el Renacimiento no se pensó que estas cosas formaran una única clase. En épocas anteriores se habían tratado las diversas artes, sea cual fuera su denominación, de modo bastante aislado: las artes visuales eran algo separado de la música o de la literatura, y el arte puro era algo diferente del arte aplicado (Tatarkiewicz, 2001: pág. 61).

El concepto actual de «arte» agrupa en sí a todas aquellas producciones «especiales», que ahondan en algo más profundo. Sin embargo, esto trae consigo una infinidad de incongruencias y dificultades a la hora de trazar una definición unitaria, pues esta comprendería a cuadros de hace siglos, esculturas abstractas, edificios futuristas, canciones pop, series de televisión, bailes de *hip-hop*, poemas contemporáneos... Una serie de producciones que, como dice Tatarkiewicz, sencillamente no tienen nada en común O, por lo menos, casi nada.

Tras analizar la evolución del concepto y sus problemáticas innatas, podría parecer que la decisión más sabia es, sencillamente, abandonar todo intento de llegar a una conclusión. En parte, sí, es cierto. Tatarkiewicz habla de esto en el sexto apartado del primer capítulo, al que llamó, para ser lo más directo y claro posible, *Renuncia a una definición*. Sin embargo, es cierto que existe un concepto de «arte», es parte de nuestra realidad. Sería incorrecto ignorarlo, pretender que no está ahí. La sociedad actual tiene una concepción generalizada y profundamente indeterminada de lo que es «arte». De manera imprecisa, todo el mundo considera que el arte es ese conjunto de obras «especiales», que resuenan de una forma particular en quienes las consumen, que son en cierta manera trascendentales. En otras palabras, el concepto existe con una figura difusa, vaga y borrosa; las personas pueden ver que está ahí, pero no puede dilucidarse con precisión alguna su silueta, su forma. De esto se encarga cada uno: cada sujeto, desde su posición, define el arte, lo que conlleva estar de acuerdo con algunos y, necesariamente, en desacuerdo con la definición de otros. De manera general, los individuos suelen tener un consenso sobre ciertos preceptos generales sobre el arte, un centro común en lo que pueden estar de acuerdo. Esto suele estar gravemente influenciado por los medios de comunicación y, en particular, el cine y

la televisión. Por ello, es común que las personas, de manera casi universal, consideren arte ciertas obras en particular. Casi nadie pone en duda que *La Gioconda*, *Hamlet* o la *Quinta Sinfonía* de Beethoven son arte. El arte clásico parece ser ese centro (en general) desde el que las personas construyen su idea de lo que es una «obra de arte». Por asociación, y también por influencia cultural, hay acuerdo en que la esencia del arte es algún tipo de producción (como *La Gioconda*), relacionado con la expresión (como la *Quinta Sinfonía*) y que ahonda en cuestiones profundas y emocionales (como *Hamlet*). Esto sería ese centro en el que una gran parte de la población estaría de acuerdo. Es, precisamente, al alejarnos del centro, cuando vemos la discordia intrínseca del concepto: cuanto más a los extremos vamos, más puede observarse cómo los distintos sujetos establecen, de manera personal, los límites de lo que es arte o no.

Por tanto, la decisión final en lo relativo a la definición del arte es, en última instancia, personal, aunque existe cierto consenso general sobre su naturaleza. Tatarkiewicz, en un intento por zanjar esta eterna polémica, propone una definición formal en el séptimo apartado del primer capítulo, *Una definición alternativa*, donde reúne estas ideas generales y muchas de las diferentes posturas en una única definición para que incluya a la mayor cantidad de obras de arte, movimientos y perspectivas:

El arte es una actividad humana consciente capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción, o expresión puede deleitar, emocionar o producir un choque (Tatarkiewicz, 2001: pág. 67).

Esta definición formal, que consta de tres partes, puede servirnos para la investigación de este texto, ya que nos permite sostenernos sobre alguna base teórica para comenzar a construir la reflexión que nos ocupa. Pero antes, sería interesante analizarla. La primera parte declara que «El arte es una actividad humana consciente (...)». Afirmaba Tatarkiewicz en el apartado cinco, *Discusiones sobre el concepto de arte*, que de esto no hay ninguna duda para ninguna postura: el arte nace de un intento consciente de hacer algo. ¿Podría considerarse arte algo que no entre dentro de ese límite? Pongamos como ejemplo una hipotética situación en la que una señora cargando un lienzo blanco, descuidada en sus andares, tropezase con la escalera de un pintor, quien se encontraba pintando una pared. El cubo del pintor, que estaba peligrosamente colocado en el último escalón, cae y mancha el lienzo. ¿Sería este lienzo manchado accidentalmente, sin ningún tipo de consciencia, una obra

de arte? Otro caso sería, por ejemplo, una amapola, resultado de la naturaleza. ¿Sería alguna de esas dos cosas una obra de arte? Tal vez haya alguien que así lo considere, pero por lo general, nadie consideraría que seres y fenómenos naturales puedan ser arte, como una amapola, una cascada o un gato; sobre el accidente del lienzo, poca gente lo consideraría arte si supieran que no es fruto de la consciencia. Por tanto, tomo por cierta la primera parte de la definición de Tatarkiewicz: el arte es una actividad que debe ser humana, y a la vez, consciente.

La segunda parte de la definición enuncia las formas en las que se manifiesta el arte: reproducción de la realidad, construcción de formas y expresión de experiencias. Podemos utilizar como ejemplos las legendarias obras que planteé hace varios párrafos: *La Gioconda*, *Hamlet* y la *Quinta Sinfonía* de Beethoven. Al ser el concepto de «arte» tan indeterminado, una manera justa y eficaz de estudiarlo es a través de ejemplos de sus manifestaciones (Tatarkiewicz, 2001), y como establecimos antes que estas obras se consideran arte de manera casi universal, son una herramienta ideal para analizar la segunda premisa de Tatarkiewicz. La primera, *La Gioconda*, uno de los cuadros más famosos del mundo, si no el más famoso, es la reproducción de la imagen de una mujer a través de la construcción de formas. El segundo, *Hamlet*, expresa experiencias de la realidad humana: la traición, la tragedia, la muerte... El tercero, la *Quinta Sinfonía*, es más difícil de encajar por su pertenencia a un arte tan abstracto como la música pero, en función de qué se considera por «forma» y «experiencia», se puede incluir dentro de la definición dado que sigue un tipo de estructura (que puede considerarse forma) y representa, a su manera, elementos de la experiencia humana como la alegría o la tristeza. Así, la segunda parte de la definición también sería cierta, aunque debe aceptarse con cautela pues, aunque estoy de acuerdo en que esas tres formas de producción definen al arte, no significa que no pueda haber más. Pero, dado que no se me ocurre ninguna otra, por ahora, tomaremos esas tres como las únicas.

Quisiera añadir, tan solo por hablar de lo que pienso personalmente, que estoy particularmente de acuerdo con la parte de que «expresa experiencias», pues considero que la expresión y la representación de la experiencia humana son lo más relevante a la hora de categorizar una producción como «arte». En eso coincido con Lev Tolstoi en *¿Qué es el arte?* (1898), donde expresa su opinión de que el arte es, en esencia, un medio de comunicación del ser humano. «Esa gente que condenaba todo el arte [refiriéndose a los pensadores anteriores

que rechazaron el arte] evidentemente se equivocaba, porque rechazaban lo que no se puede rechazar: uno de los medios de comunicación más indispensables, sin el cual la humanidad no puede vivir». (Tolstoi, 2007: pág. 68). Tolstoi rechaza el arte que se centra en la belleza y lo define como aquel que intenta comunicar las expresiones de las personas (Tolstoi, 2007). Coincido con Tolstoi en algunas de sus ideas: la expresión de experiencias, emociones e ideas es, en mi opinión, la esencia del arte, y no tanto la búsqueda de la belleza. Ahora, tras ese pequeño inciso, prosigo con el análisis de la definición de Tatarkiewicz.

En la última parte de la definición, la tercera, declara los efectos del arte: deleite, emoción y choque. Esta sección es, precisamente, la problemática que fustiga la investigación de todo lo relacionado con el arte, su terreno infinitamente subjetivo. Si una obra depende de su capacidad de deleitar, emocionar o producir un choque para ser considerado arte, implica que una misma producción puede ser arte para un individuo y no serlo para otro si, a este segundo, a diferencia del primero, no consigue deleitarle, emocionarle o producirle un choque. Con esto, la definición de arte se torna absolutamente personal ya que depende totalmente de la opinión de cada sujeto. Sin embargo, esto no debe suponernos un problema dado que ya establecimos que la definición arte y sus límites son inevitablemente personales. Esta tercera parte de la definición no contradice, por tanto, lo que sabíamos ya sobre el arte, y la doy por correcta pero bajo la misma cautela que aquella a la que sometí la segunda parte: estoy de acuerdo con que el deleite, la emoción y el choque son efectos definitorios del arte, pero no tienen por qué ser los únicos; sencillamente, al no ser capaz de pensar en ningún otro, asumo que esos tres son los únicos.

Con esta definición formal, podemos tener una base teórica para desarrollar el resto del texto. Sin embargo, esta definición no es la respuesta definitiva a los interrogantes suscitados por el arte. Tatarkiewicz expresa que toda definición dejará fuera, inevitablemente, a alguna porción del arte, por pequeña que sea, pues como hemos establecido, cada uno fija los límites donde considera pertinente. «Definir» es, en esencia, limitar; establecer lo que es e, ineludiblemente, lo que no es. Por ello, cualquier definición establecerá unos límites, y simplemente por pura estadística, habrá alguien que haya establecido sus límites más allá y no esté de acuerdo: «(...) lo que resulta ser arte según un criterio, resulta no serlo según otro (...)» (Tatarkiewicz, 2001: pág. 100).

Pero, además, existe otra capa más de complejidad que eleva la subjetividad del asunto a cotas verdaderamente elevadas. Arnold Hauser, en su libro *Sociología del arte*

(1974), señala la doble identidad innata del arte: una pieza artística expone no una obra, sino dos, la que produce y entiende el autor y la que recibe y reconstruye el público. Es más, llega incluso a declarar que una producción necesita del receptor para convertirse en arte, que es en esa «traducción» que realiza donde se da lo que llamamos «arte», como explica en el primer apartado *El sujeto productor y el receptor*, del primer capítulo *Alocución y pronunciación*, de la cuarta parte del libro, *Sociología del público*:

Sociológicamente no existen los libros que no se leen, igual que tampoco es música, sino tan sólo anotación de ella, la partitura que no se toca o no resuena en el oído interior. El proceso artístico es alocución y pronunciación. En cuanto mera ensoñación o monólogo sin respuesta carece por completo de cualidad ontológica. El texto impreso no alcanza realidad estética hasta que no es leído; sin leer, no es más que una serie de signos jeroglíficos (Hauser, 1977: pág. 550).

Hauser desplaza la capacidad artística del objeto al sujeto. Ya no son arte los cuadros, las piezas musicales o las esculturas por su mera existencia, sino en tanto que son decodificados e interpretados por quienes los consumen. Después de todo, si tomamos como partida la definición de Tatarkiewicz, la capacidad de deleite, emoción y producción de choque son una necesidad definitoria del arte. Pero esos son efectos sobre un sujeto; deleitar, emocionar y producir un choque requieren de alguien que experimente la obra. Así, volvemos a lo que antes describimos: si una obra emociona a uno pero no a otro, el primero podrá argumentar que dicha obra es arte y el segundo objetar que no lo es. Y, relacionado con este nivel de «subjetividad», hay que hablar de otro aún superior, aquel de la «percepción estética» (Panofsky, 1955, referenciado en Bourdieu, 1998: pág. 26).

Para comprender este concepto, es útil hacer uso de un ejemplo de un objeto cotidiano pero diseñado, como una señal de tráfico de paso de peatones. Desde un punto de vista formal, podría decirse que pertenece al medio de las artes plásticas pues utiliza sus técnicas para construir formas y expresar una idea. Sin embargo, a casi nadie se le ocurriría concebir dicha señal como a una obra de arte. ¿Qué ocurre aquí?

Lo que diferencia a la percepción que se tiene de la señal de tráfico y un cuadro generalmente aceptado como arte, es que este último se valora con una disposición estética (Bourdieu, 1998). Para valorar algo como una obra de arte, es necesario observarlo con una intención estética (Panofsky, 1955, referenciado en Bourdieu, 1998: pág. 26 ). Eso es lo que

diferenciaría, cualitativamente, *La última cena* (Leonardo da Vinci) de la señal de tráfico con la que estamos trabajando para comprender el concepto. Obviamente, la célebre obra de Leonardo da Vinci es infinitamente más compleja a nivel formal, y también en cuanto a la técnica empleada y su mensaje; pero, en esencia, ambos son representaciones de formas que transmiten algo. Y, desde un punto de vista funcional, la obra de Leonardo da Vinci es un lienzo, y la señal un trozo de metal. Lo que cambia es la percepción que el espectador tiene de dichos objetos. Es cierto que, en el caso de los dos objetos mencionados, la distinción de cuál es arte, y cuál no, es sencilla de realizar para la mayoría de personas. Pero, ¿qué ocurre en el caso de obras modernas como, tal vez, un *ready-made* de los dadaístas? ¿Está tan claro en ese caso qué pertenece al museo y qué no? Es en situaciones como estas donde se ve con mayor claridad el efecto de la «percepción estética»:

Si ciertamente la obra de arte, como observa Erwin Panofsky, es aquello que exige ser percibido según una intención estética (*demands to be experienced esthetically*), y si, por otra parte, todo objeto, tanto natural como artificial, puede ser percibido de acuerdo con una intención estética, ¿cómo evitar la conclusión de que es la intención estética la que "hace" la obra de arte, o, utilizando aquí una expresión de Saussure, que es el punto de vista estético el que crea el objeto estético? Para salir de este círculo, Panofsky se ve obligado a otorgar a la obra de arte una "intención" en sentido escolástico: una percepción puramente "práctica" contradice esta intención objetiva, de la misma suerte que una percepción estética constituiría de alguna manera una negación práctica de la intención objetiva de una señal, un semáforo en rojo, por ejemplo, que requiere una respuesta "práctica", como es pisar el pedal del freno. De este modo, dentro de la clase de objetos elaborados, definidos por oposición a los objetos naturales, la clase de los objetos artísticos se definiría por el hecho de que requiere ser percibida según una intención propiamente estética, es decir, percibida en su forma más que en su función (Bourdieu, 1998: pág. 26-27).

Así vemos que esta percepción estética de los objetos nace de percibirlos más en su forma que en su función. Si volvemos al ejemplo de la señal de tráfico, verla desde una percepción estética implicaría dejar de concebirla como un objeto que sirve para dar indicaciones a los conductores, y fijarse en la forma de sus figuras, la manera de representar el mundo, su metáfora, etc. En otras palabras, dejar de ver la señal de tráfico como una señal de tráfico, y observarla como a una obra de arte. Y, lo que provoca que se instale una



percepción estética generalizada de ciertos objetos, como aquellos pertenecientes al «centro» artístico al que me referí anteriormente, es que se establezca socialmente que dichas obras, sus formas, sus técnicas, etc. son lo que debe ser percibido de manera estética. Es decir, lo que es arte es lo que se ha designado socialmente como arte legítimo. Así lo explica Bourdieu:

Pero la aprehensión y la apreciación de la obra dependen también de la intención del espectador, que, a su vez, depende de las normas convencionales que rigen la relación con la obra de arte en una determinada situación histórica y social, al mismo tiempo que de la aptitud del espectador para conformarse a esas normas, o sea, de su formación artística. Para salir de la aporía, basta con observar que el ideal de la percepción "pura" de la obra de arte, en tanto que obra de arte, es producto de la explicitación y sistematización de los principios de la legitimidad propiamente artística que acompañan a la constitución de un campo artístico relativamente autónomo (Bourdieu, 1998: pág. 27).

Entonces, en respuesta a la pregunta presente en el título de este apartado, «¿Tiene sentido el concepto de arte en la sociedad actual?», sostengo que no, pero a la vez sí. No tiene sentido porque, en realidad, no existe un único concepto de «arte», sino una infinidad, casi tantos como individuos haya en el mundo. Por eso, la búsqueda de la definición definitiva, la respuesta final a la pregunta de «¿Qué es el arte?», es absurda. Por otro lado, sí tiene sentido en tanto que, como expuse, sí existe un concepto general de lo que es el arte en cierta manera aplicable a la mayoría de posturas. Tatarkiewicz realizó un trabajo excepcional a la hora de encontrar una definición que fuera aplicable a una inmensa cantidad de producciones artísticas, y gracias definiciones como esta que intentan acercarnos a la verdad del asunto, podemos entender mejor cómo funciona y qué significa para nosotros el arte, y con ello, entendernos mejor a nosotros.

### **1.3 1.3 Una definición de «arte»**

Si utilizamos como base la definición de Tatarkiewicz, en el presente texto tomaremos por «arte» aquella actividad humana que, a nivel formal, cumpla los siguientes tres requisitos:

1. Que sea realizada de manera consciente.
2. Que reproduzca cosas, construya formas y/o exprese experiencias.
3. Que tenga capacidad de deleitar, emocionar y/o producir un choque.

Además de estas características formales, recordemos que el arte requiere de esa «percepción estética» expuesta por Panofsky y Bourdieu.

Como ya se dijo, esta definición no es una respuesta definitiva; no obstante, gracias a ella, podemos comenzar a trabajar en la búsqueda de lo que es o no es arte, de continuar con la empresa de este texto: llegar a alguna conclusión sobre si puede considerarse un medio artístico al videojuego, y si lo es, cuáles son sus elementos particulares, su lenguaje propio, su especificidad. Tras haber aclarado qué entiendo por «arte» en este texto, procedemos a la definición del concepto de «medio».

## 1.4 ¿Qué es un «medio»?

Mi pretensión en este apartado es, con total y absoluta sinceridad, ser mucho más breve que en la sección dedicada a la reflexión sobre el arte. Dada la naturaleza de inagotable subjetividad del ámbito artístico, es comprensible haber dedicado una extensión tan desmesurada. Las cavilaciones acerca del medio serán, lo prometo, mucho menores.

A diferencia de lo que hice en la parte del arte, aquí no recurriré a ninguna fuente para establecer una definición, sino que la concebiré y estableceré yo mismo. Tras una larga reflexión, llegué a la siguiente conclusión:

«Es un medio aquel método de expresión que, para acometer su tarea, dispone de herramientas técnicas propias, efecto propio y específico, y un lenguaje propio».

Para aclarar la definición, lo mejor que puedo usar, como en el caso del arte, son ejemplos de medios establecidos. En este caso utilizaré el cine, la pintura y la música.

Con «herramientas técnicas», me refiero al conjunto de tecnologías, instrumentos, recursos y técnicas que se utilizan para desempeñar la labor de expresión. El cine utiliza una máquina que cambia de fotograma una serie de veces por segundo (actualmente, se cambia, en general, 24 veces por segundo). La imagen se representa en una pantalla, que a veces es proyectada, y otras reproducida en un televisor o monitor. Estas son las «herramientas técnicas» de las que depende el cine para funcionar y que, a su vez, lo diferencian de otros

medios. Por otro lado, la pintura utiliza pigmentos que, mezclados con agua y/u otras sustancias, permite plasmar sobre una superficie, que puede variar en su tipo, imágenes visuales. Para la creación de estas imágenes pueden emplearse pinceles, los dedos, dejarla caer del cubo... En la música se emplean instrumentos musicales de diferentes tipos y de construcciones diferentes como violines, trompetas, bombos u ordenadores. Estas diferencias en las tecnologías que usan, los recursos que manejan y los instrumentos de los que se sirven identifican y definen a estos medios, y por ende, los diferencia.

En cuanto a los «efectos», me refiero al resultado del uso de las distintas herramientas técnicas, la naturaleza del contenido creado. El cine es conocido como el arte del movimiento. Su efecto es la ilusión de dinamismo, el característico espejismo con el que engaña a nuestras mentes, gracias a la «persistencia retiniana» o «persistencia de la visión», para expresar historias, sentimientos o ideas. En la pintura, el efecto es la producción de una imagen completamente inventada, totalmente independizada de la realidad (a diferencia de la fotografía). Y en la música es la organización de sonidos en patrones rítmicos con lo que pueden evocar emociones o incluso contar una trama. De nuevo, estas diferencias en la naturaleza de los productos definen y, al mismo tiempo, diferencian los medios. A nadie se le ocurriría escuchar una canción de David Bowie y decir «Este es mi cuadro favorito», o contemplar con asombro una catedral gótica y exclamar «¡Qué película tan bonita!». Las diferencias de estos objetos en los aspectos que he señalado hacen que se consideren pertenecientes a medios diferentes.

Por último, sobre los «lenguajes», me refiero al conjunto de elementos narrativos y expresivos propios de cada medio con el que se organiza y estructura el contenido de su producción. En el cine existe la regla de los tercios, la del eje, se utiliza la luz, el contraste y los colores para dirigir la mirada, los cambios de planos para relacionar ideas o manejar el tiempo... En la pintura se usan los colores, contraste y luces para dirigir la mirada del espectador, como en el cine, y también la construcción de formas, las diferencias en el trazo y la textura... Y en la música existen multitud de marcos desde los que construir una obra musical, como la música tonal que define a occidente y las distintas teorías relacionadas con ella, como la armonía funcional y los modos. Además de eso, se ha desarrollado un lenguaje en el que se utilizan los instrumentos en función de su timbre y registro para distintas funciones, maneras de crear leitmotivos o de componer el contrapunto. En cada medio han

florecido lenguajes propios con los que diseñan el contenido de sus producciones. Y, de nuevo, esto las identifica y las diferencia.

Con esto ya habría terminado de definir el concepto de «medio» con detalle. Sin embargo, existen multitud de problemas con esta manera de clasificar los medios, muchos de ellos originados por las innovaciones tecnológicas de los últimos tiempos. En ello me sumergiré en el siguiente apartado, donde terminaré de reflexionar sobre este concepto.

## 1.5 Las problemáticas del concepto de «medio»

De la misma manera que en los apartados dedicados al arte me basé principalmente en una fuente, Tatarkiewicz, en lo relacionado con los medios me apoyo en un autor en especial, el inigualable Lev Manovich, y para ser más específicos, en su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital* (2001). El escritor de esta obra, de origen ruso, tiene mucho que decir acerca de los medios, especialmente sobre los nuevos, los que se han originado en las últimas décadas fruto de las innovaciones informáticas. El concepto de «medio» trae ya de por sí algunos problemas, pero es sobre todo con el desarrollo de las tecnologías recientes que estos se vuelven críticos y ponen contra las cuerdas a la definición que he dado. En este apartado comentaré algunas de las cuestiones que despierta el concepto de «medio» antes de la llegada de la informática.

Por ejemplo, en cuanto a herramientas técnicas, el cine y la pintura se diferencian, como expuse en el apartado anterior, en que el cine hace uso de una máquina que cambia de fotograma múltiples veces por segundo y de una pantalla para representar la imagen producida; y la pintura plasma imágenes inventadas sobre superficies con el uso de pigmentos mezclados con otras sustancias. Sin embargo, en *Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza* (G. Lucas, 1977), para recrear parte de los sables de luz, los expertos en efectos especiales pintaron en cada fotograma un haz de luz (*Youtube Channel: Shanks FX*, 2015) alrededor de los palos reflectantes que sostenían los actores (*Youtube Channel: Star Wars*, 2014). En la misma película, en una escena en la que Obi-Wan Kenobi, interpretado por Alec Guinness, se cuela por detrás de una compleja máquina de la Estrella de la Muerte para manipularla, tan solo la parte del escenario que el actor tocaba físicamente era decorado «real»: el resto era una pintura sobre cristal que, superpuesta encima de la escena, creaba la ilusión de que todo lo que se veía en pantalla era un espacio continuo y real (*Youtube Channel: Honor The Force*, 2017).

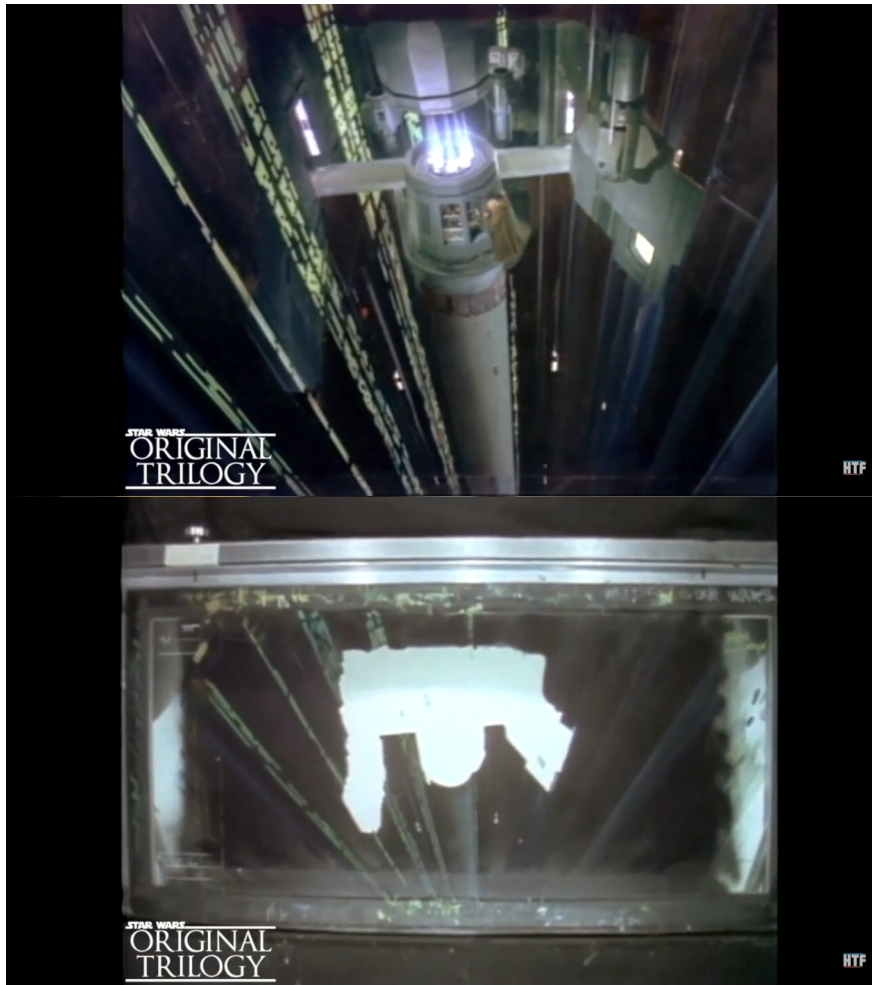


Figura 1.1. Arriba vemos la imagen final de la película, pero abajo podemos observar que gran parte del decorado es, en realidad, una pintura. ¿Es cine, pintura, ambos, u otra cosa? *Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza* (G. Lucas, 1977). Recuperado de (*Youtube Channel: Honor The Force, 2017*).

La idea que pretendo transmitir con este ejemplo de *Star Wars* es que los distintos medios, en muchísimos casos, se entremezclan, se unen y dependen unos de otros. El cine es un caso perfecto para defender esta idea, pues incorpora en sus objetos un sinfín de medios, como la música para las bandas sonoras; asimismo, para los efectos especiales, se hace uso en incontables veces de recursos que podrían considerarse pintura; también, para sus decorados, se emplea la arquitectura; ¿y qué podemos decir de los actores, que usan sus cuerpos para interpretar un papel, tal como se hace en el teatro, o realizan coreografías pertenecientes a la danza? En todos estos ejemplos, tanto las herramientas técnicas como el efecto son difíciles

de definir, porque es complicado señalar dónde empieza el cine y dónde acaba, y dónde comienza la pintura, o la arquitectura, o la danza, o cualquier otro medio. Podría responderse a esto que, al fin y al cabo, todo está siendo mostrado a 24 *frames* por segundo en una máquina que pasa de un fotograma a otro de manera automatizada y que la imagen está siendo proyectada en una pantalla; que por ello, aunque el contenido se componga en mayor o menor medida de otros medios, el medio principal a través del que se está expresando es el cine. Podría ser un argumento válido, pero como mencioné al principio, todo se torna infinitamente más intrincado con la llegada de los nuevos medios. Sin embargo, antes de entrar a hablar sobre los nuevos medios, expondré algunas cuestiones más sobre los medios en general.

Los medios más nuevos casi siempre, si no siempre, nacen a partir de los anteriores y heredan de ellos muchos elementos de su lenguaje e incluso tienen un efecto y herramientas técnicas similares. Manovich explica esto a lo largo de todo el libro; es más, es tan esencial e inherente al mensaje general del libro que me es complicado extraer una única cita con la que respaldarlo. Tal vez una cita perfecta pudiera ser del apartado *La interfaz de usuario: representación frente a control*, del capítulo dos *La interfaz*, donde habla del «medio» como algo que «remedia» la forma y el contenido de otros medios:

A diferencia de esa visión de la modernidad que busca definir las propiedades esenciales de cada uno de los medios, Bolter y Grusin proponen que todos ellos operan mediante la “remediación”, es decir: traduciendo, transformando y dando una forma nueva a otros medios, tanto en el plano del contenido como en el de la forma (Manovich, 2006: pág. 141).

Me resulta interesante cómo ha señalado que buscar las propiedades esenciales de cada medio es una visión de la modernidad (y lo entiendo no como un sinónimo de «la actualidad», sino precisamente indicando que es algo anticuada, anterior al posmodernismo), porque es precisamente lo que hago en este texto. Esta idea de que los medios proceden de otros, que son fruto de traducir y transformar medios ajenos está, sencillamente, por todo el libro desde el principio hasta el fin. Por ejemplo, explica el origen del cine y cómo este se basó en algunas de las tecnologías anteriores, y cómo, más adelante, dio a luz a gran parte del lenguaje de los nuevos medios. Imaginemos, por ejemplo, el cine, que heredó de la fotografía muchos elementos de su lenguaje, de sus herramientas técnicas e incluso de su

efecto; y a su vez, la fotografía heredó muchas cosas del medio de representación visual anterior, la pintura. Por esto, incluso antes de la aparición de las tecnologías recientes, era difícil separar los distintos medios, porque se influyen, dan lugar a otros y heredan de los anteriores. Y como gota que colma el vaso, el lenguaje que utilizan los distintos medios varía tanto en el tiempo como en el espacio. En cuestiones de lenguaje, el cine de principios del siglo XX es profundamente distinto de aquel del que hace uso el cine a partir del siglo XXI. Entonces, la respuesta a la pregunta de «¿Cuál es el lenguaje del cine?» varía en función de a qué época nos referimos. Podría decirse aún más en cuanto al tiempo pero, ¿qué hay del espacio? Las distintas zonas del mundo emplean lenguajes cinematográficos con ciertas diferencias: no es lo mismo el cine norteamericano que el europeo o el asiático. Y es más, ya no solo hay diferencias en función de la zona geográfica por sus particularidades culturales, sino que también pueden observarse profundas diferencias en el lenguaje cinematográfico entre películas comerciales de Hollywood, películas *indie*, video arte, y cine de todo tipo de movimientos. Pero, si ya es complicada la tarea de definir el concepto de «medio» con las trabas expuestas, el enredo se vuelve monumental con los nuevos medios y cómo estos traducen los antiguos a datos numéricos.

## 1.6 Las problemáticas de los «nuevos medios»

En su libro, Manovich no solo describe y define a los nuevos medios, sino que también explica cómo hemos llegado hasta ellos. Valiéndose de la idea que expuse antes acerca de cómo los medios derivan de otros, el autor «narra» el viaje hasta los ordenadores, parando en sitios específicos y relevantes, y por su extrema importancia, Manovich dedica casi toda la obra al cine y cómo de él heredaron los nuevos medios su naturaleza. Al igual que antes, costaría encontrar una referencia determinada sobre la que apoyarme; pondré por ello un ejemplo «cualquiera» de cómo Manovich sigue la evolución de los medios y cómo los nuevos, en gran medida, nacen del cine:

Funcionaba [la Máquina de Turing] a base de leer y escribir números en una cinta sin fin que a cada paso avanzaba recuperando la siguiente orden, leyendo los datos o escribiendo el resultado. Su esquema guarda un sospechoso parecido con el de un proyector de cine, ¿se trata de una coincidencia? (Manovich, 2006: pág. 69).

Los nuevos medios han heredado del cine múltiples elementos. Algunos de los ejemplos que pone Manovich aparecen en el apartado *El cine*, del capítulo dos *La interfaz*. Aquí señala cómo «La tradición de la palabra impresa que dominó en un principio el lenguaje de las interfaces culturales está dejando de ser importante, mientras que la parte que desempeñan los elementos cinematográficos va cobrando fuerza» (Manovich, 2006: pág. 129). Agrega que hay una tendencia general «a presentar cada vez más información en forma de secuencias temporales de imágenes audiovisuales en movimiento, en vez de en forma de texto» (Manovich, 2006: pág. 129). En concreto, evidencia cómo los nuevos medios han heredado del cine la cámara móvil y el lenguaje que aflora de esta, como «el *zoom*, el basculamiento, la panorámica y el *travelling*» (Manovich, 2006: pág. 131), que ahora son herramientas básicas de las interfaces informáticas para que el usuario se mueva por las distintas ventanas (Manovich, 2006). También señala cómo los nuevos medios reciben «el encuadre rectangular de la realidad representada» (Manovich, 2006: pág. 131), que por cierto, hereda el cine de la pintura occidental, explica el autor ruso. El encuadre, como en el cine, puede moverse y revelar las distintas zonas y moverse por el espacio que hay más allá de él, imprescindible actualmente para desplazarse por el contenido de una página web. En esencia, el cine es el gran influyente de los nuevos medios, y Manovich lo declara de manera directa y concisa:

Cien años después del nacimiento del cine, las maneras cinematográficas de ver el mundo, de estructurar el tiempo, de narrar una historia y de enlazar una experiencia con la siguiente se han vuelto la forma básica de acceder a los ordenadores y de relacionarnos con todos los datos culturales (Manovich, 2006: pág. 130).

Todo esto es un enorme y claro ejemplo de cómo los medios se basan en otros, lo que dificulta la empresa de separarlos y definir sus características propias y únicas. Pero ahora voy a comenzar con las problemáticas que surgen de estos nuevos medios, que son profundas y desafían gravemente la definición de «medio» que he proporcionado.

El avance en la tecnología de los ordenadores pone en jaque, principalmente, al primer elemento del que disponen los medios para realizar su expresión, las herramientas técnicas. En las últimas décadas se ha dado una convergencia de la tecnología de los medios a una sola: el ordenador. Con el tiempo, la pintura, el cine, la música, la arquitectura... todas se han convertido en lo mismo: software, datos numéricos. De esta «softwarización de la



cultura» habla Manovich, donde argumenta que los nuevos medios siguen cinco principios definidos por el propio autor ruso. El primero es la «Representación numérica»: «Todos los objetos de los nuevos medios (...) se componen de código digital» (Manovich, 2006: pág. 72), pueden describirse en términos formales matemáticos. El segundo es la «Modularidad»: los objetos de los nuevos medios están formados por cosas más pequeñas y estas, a su vez, de otras más pequeñas, pero manteniendo cada una sus identidades por separado; presentan una estructura modular, como de fractal. El tercero es la «Automatización»: «(...) permiten automatizar muchas de las operaciones implicadas en su [de los objetos de los nuevos medios] creación, manipulación y acceso» (Manovich, 2006: pág. 77). El cuarto es la «Variabilidad»: «Un objeto de los nuevos medios no es algo fijado de una vez para siempre, sino que puede existir en distintas versiones, que potencialmente son infinitas» (Manovich, 2006: pág. 82). Y el quinto es la «Transcodificación»: «Las maneras en las que el ordenador modela el mundo, representa los datos y nos permite trabajar (...) influyen en la capa cultural de los nuevos medios, en su organización, sus géneros emergentes y sus contenidos» (Manovich, 2006: pág. 93).



**Figura 1.2.** Hasta hace no demasiado, la imagen de arriba se consideraría perteneciente al medio fotográfico, y la de abajo a las artes plásticas. Sin embargo, ambas son un conjunto de unos y ceros, producidos o modificados en un ordenador. ¿En qué son diferentes?

Como bien enuncia el principio de «Representación numérica», los objetos de los nuevos medios son todos un código en un ordenador. Esto implica que ya no existen diferencias en la ontología de las producciones del cine, la pintura o la arquitectura cuando se encuentran en su forma digital: todas son números. Por el segundo principio, el de «Modularidad», se señala que ahora todas estas producciones, también, presentan una misma estructura a nivel básico: son módulos dentro de módulos en una computadora. Las pinturas son capas y capas en *Photoshop*, y las películas capas en *Premiere*: puede cambiar el programa desde el que se manipulan estos objetos, pero a fin de cuentas se estructuran de la misma manera. Esto afecta también a la manera de producirlos, por lo que ahora utilizan las mismas técnicas: copiar, pegar, cortar, mover... Digitalizarse ha significado convertirse en lo

mismo y utilizar las mismas herramientas técnicas. Donde antes se diferenciaban el cine y la pintura porque uno usaba una máquina para cambiar fotogramas y proyectarse, y la otra la combinación de pigmentos con otras sustancias para producir pintura con la que plasmar una imagen inventada, ahora los dos usan la misma tecnología, los mismos instrumentos y los mismos recursos: la computadora, el software, la electricidad para alimentar la máquina... Actualmente, la ontología de los distintos medios se ha tornado casi imposible de distinguir; sus límites y diferencias se han difuminado tanto que es toda una odisea explicar cómo y por qué uno y el otro son medios separados. Y todo esto se complica aún más si tenemos en cuenta el sinfín de híbridos, experimentos y mezclas que se producen en nuestra época: cine interactivo, imágenes holográficas, *motion comics*, audiolibros... En definitiva, la distinción entre distintos medios se ha vuelto realmente enrevesada y dificultosa.

## 1.7 Una definición de «medio»

Con todo esto, el concepto de «medio» parece más difuso incluso que el de «arte», y supongo que en muchos aspectos, lo es. Sin embargo, como con el arte, existe una serie de ideas generales de lo que es cada medio, y por ello no debo tirar la toalla con la definición. De manera similar a como dije sobre el arte, existe una especie de «centro» en el que se sitúa el concepto general que se tiene de cada medio. Siguiendo la definición que di, podemos dar con la especificidad de los medios, sus «formas puras», formas en las que apenas se mezclan con otros y en la que es mucho más sencillo distinguirlas. Cuanto más se alejan unas obras de este centro, más borrosos se vuelven los límites que delimitan un medio y otro y más inútil se torna la definición que he dado. Sirven para defender esta idea los ejemplos que, con cierto humor, propuse en defensa de mi definición de «medio»: a nadie se le ocurriría escuchar una canción de David Bowie y decir «Este es mi cuadro favorito», o contemplar con asombro una catedral gótica y exclamar «¡Qué película tan bonita!». Las producciones, cuanto más se acercan a ese «centro» de las definiciones de cada medio, o «medio puro», menos duda hay y más sencillo parece distinguir unos medios de otros.

Por tanto, dado que es innegable que existe en nuestra cultura este concepto de medios separados, a pesar de todos los problemas que surgen cuanto más distante es un objeto del centro, continúo con la definición que di, por la que se considera un medio a aquello que sea un método de expresión y que, para realizar su cometido, haga uso de:

1. Herramientas técnicas (tecnologías, instrumentos, recursos. y técnicas) propias.
2. Efecto propio y específico.
3. Lenguaje propio.

No obstante, a pesar de la definición que he dado, es relevante señalar una cosa. Sí es cierto que un medio se define, también, por las herramientas técnicas y el lenguaje propio, pero no son realmente útiles para encontrar su especificidad. Como hemos visto, el lenguaje que usan los distintos medios toma prestado, se basa y hereda múltiples técnicas y elementos de otros medios, como el cine de la fotografía y las artes plásticas. Y aún peor son las herramientas técnicas para indicar la especificidad, pues a partir del surgimiento de la informática, con la *softwarización* de la cultura, los distintos medios funcionan básicamente igual: como programas informáticos, *software*, y como bases de datos. Sí es cierto que cada medio utiliza programas distintos, y en ese sentido sí hay diferencias entre las herramientas técnicas del cine digital y las del dibujo digital, pero hay que reconocer que estas no son realmente notables. Sin embargo, a pesar de esta *softwarización* y del lenguaje que comparte elementos comunes, se puede seguir diferenciando los objetos de los medios, siempre que estos no diverjan en exceso de ese «centro» antes descrito. Recurriendo de nuevo al ejemplo de antes, nadie confundiría una canción con un cuadro. Así, podemos concluir que donde radica realmente la especificidad del medio es en su efecto, y no tanto en sus herramientas técnicas o lenguaje. Con esto no pretendo decir que estas dos características no tengan ninguna importancia: sí es cierto que definen la identidad de los medios. Sencillamente, a la hora de destacar la especificidad, lo verdaderamente importante es el efecto.

Y con esto ya tendría las definiciones necesarias de «arte» y «medio», por lo que, finalmente, podemos reflexionar sobre el concepto de «medio artístico» y, después, valorar si el videojuego sería o no un medio artístico y cuál sería su especificidad. Hasta ahora, lo que he descubierto son dos cosas: la primera es que estos conceptos no son nítidos en absoluto, tienen sus límites borrosos y sus definiciones indeterminadas; y la segunda es que nunca más debería volver a prometer que no vaya a extenderme demasiado o que vaya a ser breve al hablar de tan escabrosos temas, como hice nada más comenzar a reflexionar sobre el medio asegurando que no sería tan prolongado como con el arte, pues me temo que va a ser imposible cumplir mi palabra, especialmente teniendo yo una inclinación natural hacia la verborrea.

## 1.8 Una definición de «medio artístico»

Este apartado debería ser el más sencillo de todos hasta ahora, pues tan solo habría que mezclar las definiciones de sus dos partes. Si tenemos que «El arte es una actividad humana consciente capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción, o expresión puede deleitar, emocionar o producir un choque» y, por otro lado, que «Es un medio aquel método de expresión que, para acometer su tarea, dispone de herramientas técnicas propias, efecto propio y específico, y un lenguaje propio», podemos deducir que:

Un medio artístico es aquel método de expresión que, para acometer su tarea, dispone de herramientas técnicas propias, efecto propio y específico, y un lenguaje propio y cuya actividad, realizada por un humano de manera consciente, es capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción, o expresión puede deleitar, emocionar o producir un choque.

Por tanto, los criterios a los que someteremos al videojuego serán los siguientes:

1. Que disponga de herramientas técnicas propias.
2. Que disponga de efecto propio y específico.
3. Que disponga de lenguaje propio.
4. Que sea realizado de manera consciente.
5. Que reproduzca cosas, construya formas y/o exprese experiencias.
6. Que tenga capacidad de deleitar, emocionar y/o producir un choque.

Antes de finalizar, creo conveniente decir que no todo lo que nace de un medio artístico debe ser necesariamente arte: que un medio artístico tenga la capacidad de producir arte no implica que todos y cada uno de sus productos deban ser considerados como tal. Al fin y al cabo, la decisión sobre lo que es o no arte es personal, por lo que debe fijarse en la definición esta condición de los medios, que pueden, sin problema alguno, expresar algo que un individuo no considere arte. Volviendo al ejemplo de la señal de tráfico de paso de peatones, en mi opinión personal esta no es arte, a pesar de que fue diseñada y elaborada a través de medios pictóricos, como la pintura o la ilustración. Lo mismo ocurre con, por

ejemplo, un vídeo con instrucciones de qué hacer en caso de emergencia durante un vuelo, que a pesar de poder considerarse como una producción del medio cinematográfico, pues usa sus herramientas técnicas, efecto y lenguaje, no lo considero arte, es decir, no lo observo desde una percepción estética. Y, con esto dicho, al fin, podemos dar comienzo al verdadero viaje: explorar al videojuego y sonsacarle, tras una intensa interrogación, la verdad sobre su naturaleza y condición.

## Capítulo 2

# El videojuego

En medio de la oscuridad, solo las luces de las pantallas iluminan los rostros de decenas de niños. En la sala se experimenta cada día un alboroto formado por risas, griterío, el repiqueteo de monedas y los incesantes y chirriantes pitidos de un sinfín de máquinas coloridas. Un rastro de palomitas y refresco de cola derramada en el suelo llevan hasta una máquina particular, donde una muchedumbre de jóvenes se agolpan para ver lo que su pantalla muestra: un hombre bajito, bigotudo y vestido de rojo, entonces carpintero, se hace paso por entre un sinfín de barriles y obstáculos; el único héroe capaz de enfrentarse al temible Donkey Kong, el malvado gorila gigante, para rescatar a la inocente Pauline.

En esta época, los inolvidables años 80, jamás se hubiera imaginado que ese carpintero cambiaría de trabajo, a fontanero; que cambiaría de mundo, a un Reino Champiñón tridimensional en *Super Mario 64* (S. Miyamoto, 1996); que cambiaría el lenguaje y la complejidad de sus juegos hasta llegar al mundo ficticio gigante de *Super Mario Odyssey* (K. Motokura, 2017). Nunca nadie hubiera imaginado, en los brillantes 80, que nada relacionado con ese carpintero saltarían, o con aquella bola amarilla que comía sin parar y se enfrentaba a fantasmas, o con esas naves que disparaban a marcianitos, pudiera considerarse jamás un medio serio, por derecho propio, menos aún arte, de la talla de los grandes cuadros de los museos o los largometrajes de culto. Quién hubiera imaginado entonces, cuando los videojuegos daban sus primeros pasos, que el sector evolucionaría hasta el punto de generar un debate genuino acerca de si es un medio artístico, en el que académicos de verdad, intelectuales en universidades, hablarían, reflexionarían y discutirían sobre estas máquinas.

Los videojuegos se han desarrollado a un ritmo tan vertiginoso que en tan solo unas décadas ha dado a luz obras como *BioShock* (K. Levine, 2007), *Journey* (J. Chen, 2012), *The Last of Us* (B. Straley, N. Druckmann, 2013) o *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (H. Fujibayashi, 2017). Pero, ¿podemos considerarlas de verdad arte? ¿Es el videojuego un medio

propio, como el cine o la música, poseedor de una especificidad, de herramientas técnicas, efecto y lenguaje propios? Abordaremos esta cuestión enfrentando al videojuego con los seis puntos que elaboré de la definición de «medio artístico». Para ello, antes habré de explorar al máximo precursor del videojuego, a aquel «medio», por llamarlo de alguna manera, del que bebe y que lo define casi íntegramente: no hablo del cine, sino del juego, el juego «tradicional», no informatizado.

## 2.1 El juego

El escondite, el parchís, el juego de la oca, el fútbol y *Animal Crossing: Wild World* (H. Nogami, 2005) guardan semejanzas en varias cosas, pero lo que tienen en común, sobre todo, es que a todos los llaman «juegos»; y de esa pequeña lista, solo a uno lo llaman «videojuego». ¿Por qué todas estas creaciones culturales caben bajo el mismo término? ¿Qué elementos comunes poseen? ¿Y qué hace que solo uno sea un videojuego? Considero que entender lo que define a un juego «tradicional» puede ayudarnos a comprender el videojuego y delimitar su especificidad. Por ello, antes pretendo investigar, analizar y reflexionar sobre este precursor ancestral del que nace nuestro objeto de estudio principal. Sin embargo, en cuanto pasé apenas unas horas penetrando en la bibliografía de este tema, aprendí que hay un problema esencialmente lingüístico que entorpece la indagación en el asunto, especialmente desde lenguas como la española. Donde nosotros utilizamos «juego» y «jugar», palabras derivadas de un mismo lexema, los anglosajones, por ejemplo, usan dos términos completamente diferentes: «*game*» y «*play*». Esto les da cierta ventaja a la hora de diseccionar el concepto de «juego» porque disponen de términos que les permiten diferenciar funciones e ideas a los que es más difícil de acceder desde nuestra lengua. A su vez, diferencias culturales reflejadas en el idioma traban en cierta manera la exploración del concepto y, en especial, el entendimiento de las distintas perspectivas. Con esto me refiero a que, desde el español y la cultura hispana, es complicado no relacionar «el jugar» con lo lúdico, con el juego «infantil» y con lo que debe ser divertido. Esto afecta gravemente a la posición cultural del juego, pues es inmediatamente descalificado por ser considerado «una niñería», y es difícil relacionarlo con otras funciones que no tengan que ver con la diversión, como la tristeza, la catarsis o el miedo. Más adelante ahondaré en esto, pero ahora hablaré sobre las diferencias entre «*play*» (el jugar) y «*game*» (juego).



El estudio serio sobre «el jugar» comenzó con *Homo ludens* (1938), la influyente obra de Johan Huizinga. En ella, el autor habla de «el jugar» no como algo expresamente relacionado con lo que consideramos como «juego», ya sea el escondite, el parchís o el fútbol, sino como una capacidad social humana para dotar de significado y sentido a muchos tipos diferentes de prácticas culturales, entre las que están, por supuesto, «el juego», pero también otras como los rituales religiosos (Huizinga, 2007). «El jugar» es una capacidad que permite crear un espacio que existe diferenciado de la vida normal, o como Huizinga lo define, «el juego no es la vida “corriente” o la vida “propiamente dicha”. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia» (Huizinga, 2007: pág. 21). Aquí «se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo» (Huizinga, 2007: pág. 23).

Entonces, cuando se realiza «el jugar», se crea este espacio ficticio donde se asigna significado a sus distintos elementos, . El juego «es una función llena de sentido» (Huizinga, 2007: pág. 12). Al jugar al fútbol, por ejemplo, la portería no son simplemente dos palos metálicos, sino el objetivo final de la pelota, el bastión a defender por cada equipo y guardado con garras y dientes por el portero. Los jugadores no son sencillamente Alberto, Paco, Ale y Santi, sino el defensa, el delantero, el centrocampista y el portero. Son posiciones con un sentido dentro de un espacio compuesto por muchos elementos donde todo significa algo y al que se entra a formar parte de la «farsa», se aceptan las reglas y el orden de ese mundo alternativo, se asume su lógica y se actúa como si fuera real. Como el propio autor expresa, «dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden» (Huizinga, 2007: pág. 24).

Con esto queda clara la naturaleza de «el jugar» y del espacio inventado que crea. Pero, ¿cómo establece ese orden y asigna esos significados y sentidos a los elementos de su espacio creado? La respuesta está en un concepto esencial en el campo de los juegos y que se mencionó muy brevemente en el párrafo anterior: las reglas. «Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna (...)» (Huizinga, 2007: pág. 25). Sin embargo, no todo es orden: también hay tensión. «Tensión quiere decir: incertidumbre, azar» (Huizinga, 2007: pág. 24). «El jugar» está definido y delimitado con una serie de reglas que indican lo que está permitido y lo que no y que establecen el valor y la identidad de las cosas, pero dentro de este marco el jugador se mueve con libertad y existe

incertidumbre en cuanto al resultado de la actividad, es un tira y afloja entre lo determinado y lo indeterminado. Además de todo esto, cabe destacar que al juego se entra por voluntad propia, «Todo juego es, antes de nada, una actividad libre» (Huizinga, 2007: pág. 20). Con todo esto, Huizinga da la siguiente definición de «el jugar»:

(...) en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio y disfrazarse para destacarse del mundo habitual (Huizinga, 2007: pág. 27).

Roger Caillois, en *Man, Play and Games* (1958), expresa estar de acuerdo con muchos de los principios establecidos por Huizinga. Por ejemplo, Caillois acepta que «*There is also no doubt that play must be defined as a free and voluntary activity, a source of joy and amusement*» (Caillois. 2001: pág. 6), que se traduciría a «Tampoco hay duda sobre que “el jugar” deba ser definido como una actividad libre y voluntaria, una fuente de alegría y diversión» (Traducción del autor). También está conforme con que «el jugar» crea un espacio separado y limitado: «*In effect, play is essentially a separate occupation, carefully isolated from the rest of life, and generally is engaged in with precise limits of time and place*» (Caillois. 2001: pág. 6), que se traduciría a «En efecto, “el jugar” es esencialmente una ocupación separada, cuidadosamente aislada del resto de la vida, y en la que generalmente se participa con límites precisos de tiempo y lugar» (T. A.). También dice «*In every case, the game’s domain is therefore a restricted, closed, protected universe: a pure space*» (Caillois. 2001: pág. 7), o en español, «En cualquier caso, el dominio del juego es por lo tanto un universo restringido, cerrado, y protegido: un espacio puro» (T. A.). Salvo por algunas detalles, no está especialmente en desacuerdo con Huizinga; un ejemplo de una de estas diferencias es, como explica Caillois, que algunos juegos no implican necesariamente reglas, como «jugar con muñecos» o «jugar a ser soldados»: «*Many games do not imply rules. No fixed or rigid rules exist for playing with dolls, for playing soldiers, cops and robbers (...)*» (Caillois, 2001: pág. 8). En definitiva, exceptuando algunos pequeños elementos, Caillois aporta una definición formal de «el jugar» que no difiere demasiado de la

de Huizinga: «el jugar» es una actividad libre, separada del mundo habitual, no productiva, gobernada por reglas donde se pretende que el espacio creado es real aun cuando los jugadores son conscientes de que no lo es y donde existe la incertidumbre (Caillois, 2001).

Como podemos ver, en ambos autores la creación de un espacio alternativo donde rigen una serie de reglas y donde se entra a aceptar dichas reglas y asumir ciertos significados es algo esencial a la hora de definir los juegos desde un punto de vista formal. Katie Salen y Eric Zimmerman señalan esto en el apartado *Defining Games*, del primer capítulo *Core Concepts*, en su libro *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2004), donde hacen un repaso de varias definiciones de «juego» que han dado diferentes autores, entre los que están Clark C. Abt, David Parlett, Chris Crawford o los ya mencionados Huizinga y Caillois. Salen y Zimmerman analizan estas definiciones y realizan una tabla donde puede verse en qué puntos están de acuerdo los distintos teóricos del juego para elaborar una definición «democrática» de «juego» (no «el jugar») que ponga en común todas las perspectivas. Este interesante ejercicio de comparación revela el elemento en el que casi todos los autores, salvo uno, están de acuerdo, y es que los juegos «proceden acorde a unas reglas que limitan a los jugadores» (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 79). En otros puntos hay desacuerdo, e incluso hay características de los juegos que son defendidas únicamente por un solo autor. Tras descartar aquellos elementos de las definiciones más minoritarias y unir aquellas más populares, los autores de este libro ofrecen su propia definición: «*A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome*» (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 80), que en español sería «Un juego es un sistema en el que los jugadores participan en un conflicto artificial, definido por reglas, que termina en un resultado cuantificable» (T.A.).

Como con mi definición de «medio» y la de «arte» de Tatarkiewicz, es necesario analizar y diseccionar esta definición de «juego» (*game*) dada por los autores de *Rules of Play*. En primer lugar tenemos que «Un juego es un sistema». Esta parte es realmente interesante, tal vez la más interesante de cara a entender los videojuegos (lo veremos más adelante). En el mismo capítulo primero, en un apartado anterior llamado *Systems*, Salen y Zimmerman explican qué es un sistema y por qué consideran que los juegos pueden entenderse como sistemas «*Games are intrinsically systems: all games can be understood as systems*» (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 50). Los autores comienzan dando varias definiciones del término «sistema», de los cuales destaco el primero: «*A group of interacting,*

*interrelated, or inderdependent elements forming a complex whole*» (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 50), que en español sería «Un grupo de elementos interactivos, interrelacionados, o interdependientes que forman un todo complejo» (T.A.). Considero profundamente genial cómo evidencian la naturaleza sistémica de los juegos. Ponen como ejemplo un partido de fútbol, donde tenemos distintos elementos individuales, como la portería, el balón o los distintos jugadores, que desarrollan relaciones entre sí dentro de un sistema más grande, tal como dicen: «*In a game of Soccer, for example, the players, the ball the goal nets, the playing field, are all individual elements. When a game of Soccer begins these elements gain specific relationships to each other within the largen system of the game*» (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 50). En el espacio inventado, los elementos cobran un sentido y significado, como decía Huizinga, y conforman un sistema donde interactúan y se vuelven interdependientes e interrelacionados. La pelota no es, en este mundo ficticio, pelota por sí misma: es un elemento con un sentido, aquel objeto necesario para anotar puntos, y se define así, cobra esta identidad, en tanto que existen porterías donde anotar puntos y jugadores que puedan moverla de su sitio. La pelota no puede ser el objeto para anotar los tantos si no existe el lugar donde se anotan, ni si tampoco existen jugadores que interactúen con ella. De igual manera, la portería se define en tanto que es donde entra la pelota. Los elementos son, ontológicamente, interdependientes e interrelacionados, lo que confirmaría la condición sistemática de los juegos desde la definición de «sistema» dada por los autores.

Además, para añadir más detalles acerca de las partes de un sistema, Salen y Zimmerman identifican cuatro elementos de los sistemas: objetos, atributos, relación interna y entorno (Littlejohn, 1989: pág. 41, citado en Salen, Zimmerman, 2004: pág. 51). Ya cuando comencé a explorar el tema de los sistemas dije que era realmente interesante de cara a entender los videojuegos, y esto último sobre los objetos y atributos lo considero que ya el colofón de lo interesante, pues nos lleva a una reflexión algo chocante para lo que haré un breve inciso. Si tenemos desde Huizinga y Caillois que el juego es regido por normas o reglas, y que el juego es un sistema, donde existen objetos y atributos, el juego, en casi cualquiera de sus formas, ya sea el parchís, el fútbol, o el escondite, es sorprendentemente similar a un programa informático. El juego tiene una tendencia natural, por su forma, hacia lo algorítmico. Esto es aún más evidente cuando se trae a colación los conceptos de «objeto» y «atributo», elementos esenciales en muchos lenguajes de programación informática. ¿Estaba por tanto predestinado el juego a recrearse en los nuevos medios, donde esta forma cultural

naturalmente algorítmica se transforma en un algoritmo literal? ¿Es entonces el videojuego una especie de culminación formal del juego? Desde esta perspectiva, podría pensarse en el videojuego como una conclusión lógica del juego, que en algún momento el juego, sistema reglado esencial en la cultura humana, se transformaría en máquina. Con perdón, me permito añadir de forma personal que esta reflexión me fascina y que me llena el corazón de emoción. Jesper Juul dijo del juego, desde la perspectiva de la informática, lo siguiente: «*A game is actually what computer science describes as a state machine. It is a system that can be in different states. It contains input and output functions, as well as definitions of what state and what input will lead to what following state*» (Juul, 2001, citado en Salen, Zimmerman, 2004: pág. 64). Dada la similitud entre el juego y el programa informático, no me extraña que Juul o que ningún otro haya señalado o hecho alusión a este parentesco antes. Y bueno, ya terminado este pequeño inciso, esta especie de explosión interna en mi cabeza, prosigo analizando la definición de Salen y Zimmerman de «juego».

El siguiente elemento de la definición es «los jugadores participan», donde «participan» es una traducción de «*engage*», una palabra del inglés que implica no solo participar, sino también involucrarse. Los autores no llegan a aclarar del todo a qué se referían en esa parte, pero creo, por el uso de «*engage*» que se refieren al proceso de «el jugar» (*play*) a través del que se construye un espacio inventado donde los jugadores aceptan y asumen una serie de identidades, sentidos y símbolos. Los autores se refieren a este concepto como «círculo mágico», que está, en ciertos aspectos, inspirado en la teoría postulada por Huizinga (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 95).

Después aparece en la definición el concepto de «conflicto artificial». Según Salen y Zimmerman, todos los juegos encarnan contiendas de poder, ya sea contra el sistema de juego o contra otros jugadores; el conflicto es el centro del juego: «*All games embody a contest of powers. The contest can take many forms, from cooperation to competition, from solo conflict with a game system to multiplayer social conflict. Conflict is central to games*» (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 80). Si lo pensamos, tiene sentido: las reglas fijan una serie de elementos en el espacio creado de juego, donde se establecen cómo se relacionan en base a un objetivo. Recurriendo de nuevo al ejemplo que usé del fútbol, la pelota es pelota como tal, en el juego, en tanto que es el objeto para marcar puntos, porque ese es el objetivo del juego. Lo mismo ocurre con la portería, los jugadores y cualquier otro elemento: son definidos en base a qué sentido tienen en relación con el objetivo del juego, que en este caso es marcar

más puntos que el equipo contrincante. Los objetivos difieren dependiendo del juego al que se juega, pero todos tienen en común el conflicto que surge de intentar alcanzarlo. Por ello, es cierto que el conflicto es la base de los juegos.

Las últimas partes de la definición son que el juego está «definido por reglas» y «que termina en un resultado cuantificable». La primera ya está más que explorada y reflexionada: los juegos son sistemas reglados, necesitan reglas para definir y limitar su espacio y tiempo y a sus participantes. Sobre lo segundo, se refiere a que los juegos tienen un resultado, como ganar o perder, recibir una puntuación... Dicen que, usualmente, un resultado cuantificable es lo que diferencia un «juego» de actividades de «el jugar» menos formales: «*Games have a quantifiable goal or outcome. At the conclusion of a game, a player has either won or lost or received some kind of numerical score. A quantifiable outcome is what usually distinguishes a game from less formal play activities*» (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 80).

Con esto habría terminado de analizar la definición de «juego» de Salen y Zimmerman pero, ¿qué pasó con el concepto de «el jugar»? ¿Cuál es la diferencia entonces entre «el jugar» (*play*) y «juego» (*game*)? ¿Y por qué dije al principio que la falta de una separación de estos términos suponía una traba para entender los juegos en lenguas como la de los hispanohablantes? «El jugar» sería la capacidad de entrar voluntariamente a un espacio limitado inventado, asumir sus reglas y sentidos y participar en una actividad dentro de su sistema. Cuando alguien juega a un juego, se mueve con libertad dentro de las restricciones arbitrarias del espacio que ha habilitado, por eso recibe esta definición: «*Play is a free movement within a more rigid structure*» (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 304). Por otro lado, el «juego» es un tipo particularmente formalizado de sistema reglado donde «el jugar» tiene lugar. Según estos mismos autores, puede realizarse «el jugar» fuera de un «juego» cuando se juega a algo realmente poco formalizado, como un padre jugando con su bebé a esconderse y decir «¡Cucú!» («*peek-a-boo*» en inglés). El «juego», entonces, representaría tan solo un tipo de actividad particularmente formalizado de todos en los que «el jugar» puede realizar: «*Games represent one type of ludic activity, a particularly formalized variety of play. But there are many less formal versions of play as well, from two dogs chasing each other in a park to an infant playing peek-a-boo with his father*» (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 307). «El jugar» sería la parte «experimental» del «juego», pues ocurre cuando las reglas del juego son puestas en marcha y experimentadas por jugadores:

«*The play of a game is the experiential aspect of a game. Play in a game occurs as the game rules are set into motion and experienced by the players*» (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 311).

En cuanto a las limitaciones y trabas lingüísticas, hay varias cuestiones que comentar. Primero está la que ya mencioné, que al separar las palabras «*play*» y «*game*» en inglés se abre la oportunidad para hablar con mayor precisión sobre el tema, ya que puede referirse con mayor facilidad a dos conceptos relacionados pero diferentes. El español no es el único idioma en el que ocurre, tal y como explican Salen y Zimmerman: «*In English, there is a clear distinction between the two words [hablando de «play» y «game»]. But as David Parlett points out in The Oxford History of Board Games, not all languages separate the two concepts*» (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 72). Pero, por otro lado, están las diferencias culturales que trae dicha separación. En español, todo lo relacionado con «el jugar» está ineludiblemente atado a lo lúdico, pero no es el caso en, por ejemplo, el inglés, donde la palabra «*play*» no implica siempre jugar. Salen y Zimmerman señalan este fenómeno y elaboran una lista de diferentes significados de la palabra «*play*», entre los que están «pretender», «activar un proceso», «estar de broma, no ser serio» o «crear música» (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 302). Es curioso este último significado porque no solo en el inglés se utiliza la misma palabra reservada para «el jugar» también para «crear música». Huizinga en *Homo ludens* también lo evidencia: «En muchos idiomas la ejecución de instrumentos musicales se denomina “jugar”, así en los idiomas árabes, en los germánicos y en algunos idiomas eslavos, y también en el francés» (Huizinga, 2007: pág. 201). También destaco que en inglés se usa «*play*» para lo relacionado con el teatro, pues significa tanto «interpretar» como «obra de teatro».

Nuestra forma particular, hispana, de tratar el término «jugar» nos hace asociar involuntariamente todo lo que se juega, sobre todo el juego, con lo poco serio. Y esto puede suponer un problema a la hora de comprender el juego como algo capaz de expresar ideas y sentimientos serios, como un posible medio para el arte. Es cierto que en otras culturas, incluida la anglosajona, el juego se relaciona con lo poco serio, pero gracias al propio idioma, en los países anglosajones y otros puede entenderse que no todo lo que se «juega» es una actividad desenfadada.

Con esto, considero haber terminado el análisis formal del juego que, referenciando a Salen y Zimmerman, definimos como:

Un sistema en el que los jugadores participan en un conflicto artificial, definido por reglas, que termina en un resultado cuantificable.

Tras este extenso capítulo, hemos visto los mecanismos detrás de cómo funcionan los juegos y hemos podido observar que es bastante más complejo de lo que a primera vista podía parecer. Ahora procederé a explorar las diferencias formales entre el juego y el videojuego, comprender por qué son conceptos totalmente separados incluso cuando pueden ofrecer experiencias muy similares, y tras ello, finalmente, responder a las preguntas planteadas al principio del texto: ¿es el videojuego un medio artístico por derecho propio?; si lo es, ¿cuál es su especificidad?

## 2.2 Las herramientas técnicas del videojuego

Ha llegado el momento de enfrentarse al videojuego con los seis puntos de la definición que ofrecí para valorar, desde un punto de vista formal, si puede considerarse medio artístico al videojuego. Sin embargo, después de la investigación medianamente profunda que hice del juego en el apartado anterior, surge también la pregunta de en qué se diferencian los videojuegos de los juegos «tradicionales». ¿Es el videojuego, simplemente, el juego de siempre pero dentro de un ordenador? ¿No existe ninguna diferencia que los convierta en medios separados aunque profundamente relacionados? Para responder a estas preguntas, y también a la primera y central del presente texto, someteré a ambos al análisis bajo la definición de medio artístico y examinaré qué elementos los distinguen. Recordemos que el primer punto de dicha definición era el siguiente:

1. Que disponga de herramientas técnicas propias.

Este primer punto puede ser, con gran probabilidad, el más fácil. El videojuego hace uso de un ordenador, de una pantalla para mostrar su contenido, altavoces que reproduzcan el sonido, de una interfaz física, ya sea un teclado y ratón, ya sea un mando de videoconsola, o sea cualquier otro tipo de dispositivo físico que sirva de intermediario jugador-ordenador para enviar instrucciones a la máquina y para que el jugador observe los efectos de sus decisiones. Algunos videojuegos pueden utilizar más o menos de estos elementos, pero en general tienen una tecnología común. Por otro lado, el juego «tradicional» como tal carece de



herramientas técnicas precisas que lo definan. Vuelvo a traer a colación la cita de Tatarkiewicz que mostré en el primer capítulo en la que hablaba acerca del arte y cómo este era un campo casi imposible de estudiar por la cantidad inabarcable de objetos distintos que comprendía:

(...) la clase de cosas que comprende el mismo término genérico «arte» no es sólo increíblemente extensa, sino increíblemente variada también, tan variado que, de hecho, hasta el Renacimiento no se pensó que estas cosas formaran una única clase. En épocas anteriores se habían tratado las diversas artes, sea cual fuera su denominación, de modo bastante aislado: las artes visuales eran algo separado de la música o de la literatura, y el arte puro era algo diferente del arte aplicado (Tatarkiewicz, 2001: pág. 61).

Uso esta cita como ejemplo, pues con la definición formal del juego «tradicional» ocurre lo mismo: es básicamente imposible juzgar a los juegos tradicionales como un único concepto. ¿Cómo podría establecerse una relación, en cuanto a herramientas técnicas, del escondite, el juego de cartas *Yu-Gi-Oh!* y el juego de encadenar palabras en función de en qué sílaba terminan? Aquí aparece la primera gran diferencia entre los videojuegos y los juegos «tradicionales»: puede comprenderse al videojuego, por lo menos desde el punto de vista de las herramientas técnicas, como un medio propio y unitario, mientras que al juego «tradicional» no. Esto no implica que nada en el juego no informatizado pueda ser valorado como un medio; sencillamente, habría que separarlo en varios grupos, como tal vez los juegos de cartas, juegos de tablero... o incluso podrían asociarse distintos tipos de juegos en grupos más grandes como «juegos que hacen uso de objetos», «juegos que hacen uso de la motricidad humana»... En cualquier caso, por ceñirme al objeto de estudio principal de este trabajo, no me compete intentar determinar en qué manera podrían dividirse los juegos «tradicionales» para someterlos a un análisis formal. Lo que nos interesa es saber que, por un lado, el videojuego ha resistido al primer punto para ser considerado un medio artístico según la definición que he propuesto, y que por otro, ha presentado la primera diferencia (y más evidente de todas) respecto de los juegos «tradicionales». Aun así, como bien vimos en el primer capítulo, aunque las herramientas técnicas son muy valiosas para comprender la identidad de los videojuegos, no nos sirven realmente para encontrar su especificidad, y menos aún siendo puramente un nuevo medio. No puede atribuírsele especificidad alguna en el uso de un ordenador, pantalla o monitor, control que sirva al usuario para comunicar

instrucciones a la computadora... En cuanto a herramientas técnicas, no tiene nada de específico. Pero ahora proseguiremos con el siguiente punto, aquel del que podemos recibir la respuesta a la gran ansiada pregunta: ¿cuál es la especificidad del videojuego?

## 2.3 El efecto del videojuego y su especificidad

Nos adentramos ahora en el que podría ser el punto más difícil y complejo de todo el trabajo, donde al fin encontraremos la especificidad del videojuego. Recordemos que el segundo punto de la definición de medio artístico era el siguiente:

### 2. Que disponga de efecto propio y específico.

Si el efecto particular de la pintura es la producción de una imagen completamente inventada, totalmente independizada de la realidad, el del cine la ilusión de la imagen en movimiento y el de la música la organización de sonidos en patrones rítmicos, ¿cuál es el efecto del videojuego y el del juego «tradicional»? Sabemos, desde Huizinga, que «el jugar» es la capacidad humana que permite crear mundos simbólicos limitados espacio-temporalmente donde se asignan significados y sentidos a sus elementos; el juego sería un sistema reglado particularmente formalizado donde se da «el jugar».

Podría decirse entonces que el efecto del juego es ese, la creación de dichos mundos simbólicos. Sin embargo, sabemos también que «el jugar» se da en más actividades que en el juego, por lo que su característica fundamental de crear un espacio inventado no podría considerarse específico del juego. Es más, también podría argumentarse que todos los medios artísticos generan, cada uno a su manera, espacios simbólicos, donde sus distintos elementos cobran sentido y se relacionan. La pintura crea una realidad alternativa, separada del mundo real y accesible a través de la ventana que es el lienzo, casi igual que como hace cualquier otro medio perteneciente a las artes plásticas, o como hace también el cine. La diferencia está en cómo funciona ese espacio inventado en el juego. En el juego, los distintos elementos del espacio creado interactúan entre ellos, y se definen gracias a ello. La interactividad es un componente esencial del juego, tan intrínseco y fundamental que no podría entenderse sin ella. Mucha gente pensaría en la interactividad como el elemento específico y propio de los juegos, pero no es cierto pues la interactividad es básica en cualquier medio artístico. Decía Manovich en su libro, en el apartado *El mito de la interactividad*, del primer capítulo *¿Qué*

*son los nuevos medios?:* «Todo el arte clásico, y más incluso el moderno, es “interactivo” de varias maneras» (Manovich, 2006: pág. 103-104). Dice del arte que implica a su espectador de varias maneras y necesita de él que interactúe, especialmente de manera cognitiva, para realizarse. Da varios ejemplos, como que ciertos recursos retóricos requieren que el usuario complete la información que falta, que la pintura y el teatro requieren que el espectador se centre en diferentes partes, o que en la arquitectura y escultura el espectador debe mover todo su cuerpo para experimentar la estructura espacial de sus obras. Además de esto, luego aparecen nuevas formas artísticas, como el *performance* o el *happening* (Manovich, 2006). Estas nuevas formas implican al espectador de una manera muy distinta, pues no es solo cognitiva: también le hace participar en el contenido, ser parte de este y su forma, y realizar cambios en los elementos de la obra. Así funcionan, también, los nuevos medios, donde la interactividad es «el hecho más básico de los ordenadores» (Manovich, 2006: pág. 103). Es más, incluso antes de estas nuevas formas y los nuevos medios, ya había artes en las que se participa e interactúa, como la música y la danza. Los músicos se involucran para crear una pieza, cada uno dando forma a la música e interactuando con los demás, y los bailarines participan en su actividad, también, creando su producción artística mientras interactúa con su entorno y otros bailarines. Ambos crean, a su manera, una realidad simbólica limitada espacio-temporalmente. En ese sentido, el juego se asemeja a la danza e incluso a la música. Huizinga ya señaló esto, dijo que hay una relación profunda entre el «el jugar» y la poesía, y determinó que en la danza y la música se da, en muchos casos, «el jugar». (Huizinga, 2007: pág. 201-219). Esto último lo dice, expresamente, en la siguiente cita: «Si con la música nos encontramos, constantemente, dentro de las fronteras del juego, esto mismo ocurre, sólo que en mayor grado, con su hermana melliza la danza» (Huizinga, 2007: pág. 209). Por todo esto, no podemos simplemente atribuirle al juego la interactividad como característica específica, por lo menos no en su sentido general, ni tampoco el crear espacios simbólicos. Habría que encontrar entonces qué parcela de la interactividad es la propia del juego y qué diferencia sus espacios.

La respuesta a ambas cuestiones se encuentra en una misma característica del juego: las reglas. El espacio del juego dispone de reglas estrictas e inviolables que establecen qué son y qué función cumplen los distintos elementos del sistema, sin lugar a interpretaciones. Salen y Zimmerman dan una definición a las reglas de los juegos, y especifican que deben limitar las acciones de los jugadores, ser explícitas y no ambiguas, compartidas por todos los

jugadores, establecidas, obligatorias y vinculantes, y deben repetirse más allá de una partida (aplicarse a todas las partidas del mismo juego). Si las personas implicadas en un juego, que participan de esa actividad, no comparten las mismas reglas en todo momento, el juego no puede desarrollarse correctamente. (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 122-123). Se daría lugar a un sinnúmero de conflictos, como que alguien cuele el balón en la canasta y clame 500 puntos para su equipo en una partida de ajedrez. Esto es porque, desde un punto de vista formal, un juego es sus reglas. Los mismos autores expresan esta idea poniendo un ejemplo del Póker. Sería posible cambiar los nombres de los palos de la baraja a otros completamente distintos, cambiar sus símbolos y su identidad visual, pero el juego no dejaría de ser el Póker mientras se mantengan sus reglas; da igual qué cambios en la experiencia de juego, porque el juego es, formalmente, sus reglas (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 120-121). Por tanto, para que un grupo de gente esté jugando al mismo juego, debe estar bajo el dominio de las mismas reglas. Y es en estas mismas reglas donde se encuentran los primeros signos de especificidad. Lo que diferencia los espacios simbólicos del juego de los de otros medios es que están reglados de una manera que no lo están los demás, pues otorgan sentido a los elementos del sistema en función de un objetivo final. Recordemos que, en la definición de juego, establecimos que debían «terminar en un resultado cuantificable». Ya sea conseguir más puntos que el equipo contrario, ser el último en caer eliminado o matar al dragón para rescatar a la princesa, el juego tiene un objetivo, y el sentido de sus elementos está fijado en función de dicho objetivo.

Podría decirse entonces que el efecto del juego es la creación de mundos simbólicos reglados y formalizados con sentido, entendiendo «sentido» como con un objetivo, una razón por la que existen sus elementos y un final al que llegar, que son motivados. Pero, hasta ahora, hemos estado hablando solo del juego, en su sentido amplio, sin distinguir entre juegos «tradicionales» y videojuegos. En un principio, el videojuego también poseería esta capacidad como definitoria de su efecto. Pero entonces, ¿el juego «tradicional» y el videojuego ofrecen un mismo efecto, sin ningún tipo de diferencia? Hacía tiempo que reflexionaba acerca de esto, y entonces se me vino una idea que me costó describir con palabras. A medida que fui investigando para este TFG, la idea fue tomando forma, y leí algo de Andrew Darley sobre las limitaciones de los videojuegos que me ayudó bastante a formularla con palabras:

El jugador o jugadora espera ser capaz de hacer que ocurran cosas, espera ser capaz de cambiar y afectar el curso de la acción. No obstante, esta capacidad no es ilimitada. Al contrario, existen estrictos límites sobre lo que es posible en este sentido (...) El elemento de control y de elección que parece ofrecer se descubre como ilusorio, y aparece tan predeterminado como la narración más formularia (Darley, 2004: 246-247, citado en López Redondo, 2014: pág. 33-34).

Hay una diferencia esencial entre el mundo reglado inventado en los juegos «tradicionales» y en los videojuegos. En los primeros, al jugador se le prohíbe y limita para que, de entre las infinitas acciones que puede realizar, evite ciertas en particular. Pero en los segundos, al jugador se le permite realizar todo aquello de lo que sea capaz, dentro de una lista finita de opciones. Es decir, los espacios creados en el juego no informatizado son prohibitivos, mientras que en los videojuegos son habilitadores. Podría llamárselos espacios negativos y espacios positivos, ya que la naturaleza de sus reglas se asemeja mucho al concepto de regulación positiva y regulación negativa (Kelsen, 1982, pág. 28-29) de Hans Kelsen en *Teoría pura del Derecho* (1934). Para aclarar aún más el concepto de espacio negativo, pensemos que, por ejemplo, en un juego de cartas en la vida real, como el *UNO*, ninguna ley física impide que le quites una carta útil a un contrincante, que te deshagas de varias de tus cartas por pura conveniencia o que clames victoria por marcar un gol en la portería al fondo del parque, con lo que se rompería todo el sentido del *UNO*: es completamente posible realizar cualquiera de estas acciones. Sin embargo, llevar a cabo alguna de esas decisiones implicaría incumplir las reglas. Para el correcto desarrollo del juego, el sistema limita la capacidad de acción del jugador, prohíbe estas acciones. Por otro lado está el espacio positivo, propio del videojuego. Entrar al espacio de juego del videojuego es entrar al mundo del imperio absoluto de las reglas. Aquí el jugador no está capacitado para absolutamente nada más que para lo que se le permite de manera explícita. Podrá moverse a la izquierda o a la derecha si y solo si el videojuego, expresamente, lo autoriza, y podrá estarse quieto o no, de nuevo, si el sistema así lo posibilita. Para el correcto desarrollo del videojuego, el sistema habilita la capacidad de acción del jugador. Es por esto que el espacio negativo es prohibitivo y el positivo es habilitador. Alguien podría intentar argumentar que no es cierto que, en un videojuego, solo puedan realizarse aquellas acciones expresamente autorizadas por sus reglas pues siempre puede modificarse el código del juego y reformarlo al gusto de cada uno, convirtiendo sus reglas en unas que pueden saltarse con

tanta facilidad como aquellas de los juegos «tradicionales». Sin embargo, por el cuarto principio de los nuevos medios de Manovich, definido anteriormente en el primer capítulo, modificar el videojuego no haría más que crear una nueva versión de aquel, donde de nuevo imperarían sus nuevas normas y sería imposible realizar ninguna acción que no esté expresamente permitida por el nuevo código. Esta propiedad la hereda de su carácter de nuevo medio, de su condición de producto informático: en todo programa informático, el código indica las acciones posibles. Por tanto, no puede decirse que las reglas habilitadoras, en sentido general, sean específicas del videojuego, como con la interactividad. Lo que es único del videojuego es la combinación, por un lado, de la creación de espacios simbólicos con sentido, motivados, y por otro, la definición de dicho espacio con la regulación positiva propia de la informática: la especificidad del videojuego es la regla positiva que crea significación dentro del espacio inventado, la que comúnmente es llamada «mecánica».

Es cierto que juegos no informatizados han utilizado el término «mecánica» para referirse a las reglas que determinan las opciones que pueden tomarse en el juego, especialmente en aquellos de tablero y cartas. Pero como hemos visto, las reglas de los juegos «tradicionales» son distintas de las de los videojuegos en que las de estos últimos habilitan, literalmente, lo que puede hacerse. Por ello, las mecánicas de los videojuegos son diferentes de las de juegos no informatizados ya que son positivas, en el sentido anteriormente explicado. Con esto podemos ya entender la mecánica y su naturaleza, pero a pesar de ello, es también conveniente entenderla desde otras perspectivas, como por ejemplo la informática. Existe una definición formulada por Miguel Sicart en *Defining Game Mechanics* (2008) que dice: «La mecánica del juego es un método invocado por agentes, diseñado para interactuar con el estado del juego (Sicart, 2008)». Sicart utiliza el término «método» en el sentido de la programación orientada a objetos, el cual es una especie de «subprograma» dentro de un programa informático que realiza una tarea particular. Así podemos estudiar la mecánica como elemento de un programa informático, observando al videojuego como un producto digital de los nuevos medios. No obstante, podemos indagar en la mecánica desde otro punto de vista, tal vez aún más valiosa.

Dije que la especificidad del videojuego es la mecánica, y dije de esta que crea significación en el sistema de juego. Por ello, aunque la definición de Sicart es útil para comprender el funcionamiento de la mecánica, especialmente desde una perspectiva informática, dado que la significación es una parte esencial de la mecánica, es interesante y

pertinente explorarla también desde la semiótica, comprender las mecánicas como signos, creadoras y portadoras de significado. Frederic Seraphine ya hizo esto y tomó prestadas las nociones semióticas de primeridad, segundidad y terceridad de Charles Sanders Peirce (Peirce, 1970: pág. 65-90) y las aplicó al videojuego. El resultado fue la creación de los conceptos de mecánicas de primeridad, de segundidad y de terceridad, a las que llamó, respectivamente, Actum, Tactum y Factum (Seraphine, 2016). Las mecánicas Actum, como Seraphine las define, son aquellas que son directamente provocadas por los inputs del jugador, como el movimiento de Mario en *Super Mario Sunshine* (Y. Koizumi, K. Usui, 2002), el control de la cámara en *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (E. Aonuma, 2002), etc.: «*The Actum (...) is defined as any action in the game-state that is directly triggered by the player input. (...) The movement the character, or the camera, or any in-game object does, when the player pushes the stick forward is already a sign*» (Seraphine, 2016). Las mecánicas Tactum son las que permiten la interacción entre el personaje controlable y otro objeto del videojuego y los cambios que pueden traerse mutuamente, como atacar a enemigos o que estos te golpeen en *The Wonderful 101* (H. Kamiya, 2013), chocar contra una pared del escenario en *Mario Kart: Double Dash!!* (D. Imai, K. Mizuki, F. Shirai, Y. Oyagi, 2003) u obtener una poción en *Golden Axe* (M. Uchida, 1989). Así la define Seraphine en inglés:

*The Tactum (...) could designate any actions that are happening between the player's object and any other in-game objects, it is thus an interaction. (...) Being hit by an enemy, landing on the head of a Koopa Troopa [ejemplo de Super Mario Bros.], are also tactums. Tactums can denote the changes that the playable object can do on other objects and vice versa (Seraphine, 2016).*

Por último está Factum, que es cualquier acción interactiva entre objetos del juego, como dos monstruos peleándose entre ellos en *Monster Hunter Rise* (Y. Ichinose, 2021) o un objeto cayendo por la programación de físicas y chocando contra el suelo en *Batman: Arkham City* (S. Hill, 2011). Así la define Seraphine en inglés: «*The Factum (...) is any actions that happen between objects of the game-state*» (Seraphine, 2016).



Figura 2.1. Dos monstruos enzarzados en una batalla definida por mecánicas Factum. *Monster Hunter Rise* (Y. Ichinose, 2021). Recuperado de (*Youtube Channel: VG247.com*, 2021).

En cuanto a efecto, ya hemos encontrado una cualidad específica del videojuego que la diferencia del juego «tradicional» pero, ¿será la única? De nuevo, no, aunque me temo que el resto de componentes del efecto del videojuego no son realmente específicos, sino fruto de su condición como objeto informático y que comparten otros nuevos medios. Uno de los efectos más interesantes que posee gracias a su naturaleza informatizada es la capacidad de sus objetos de ser, a la vez, todas sus posibles formas. Este concepto es complicado, así que tendré que explicarlo con detalle. Manovich, en *El lenguaje de los nuevos medios*, enfrenta los conceptos de base de datos y narración como formas culturales. Él los define así: «(...) la base de datos representa el mundo como una lista de elementos, que se niega a ordenar. En cambio, una narración crea una línea de causa y efecto para unos elementos (hechos) aparentemente desordenados» (Manovich, 2006: pág. 291). Desde este punto de vista, el videojuego puede ser comprendido como un medio intrínsecamente narrativo, como el mismo Manovich lo clasifica. Sin embargo, ocurre algo fascinante con los objetos de los nuevos medios. Todos son, implícitamente, bases de datos que contienen imágenes, textos, escenarios, etc, y la narración en estos objetos puede contemplarse como una interfaz que guía al usuario por la base de datos. Manovich lo explica de la siguiente manera:

El “usuario” de una narración se ve atravesando una base de datos y siguiendo los enlaces entre los documentos, tal y como los ha establecido el creador de la base de datos.



Una narración interactiva (que también podemos llamar hipernarración por analogía con el hipertexto) puede entenderse como la suma de múltiples trayectorias a lo largo de una base de datos. La tradicional historia lineal es una entre otras muchas posibles trayectorias; es decir: una opción en particular que se toma dentro de una hipernarración (Manovich, 2006: pág. 293).

Entonces, un videojuego puede entenderse como la suma de todas sus rutas posibles; es la totalidad de las distintas formas que puede tomar dependiendo de las decisiones del jugador. Podemos imaginar una situación en un videojuego en la que la senda del jugador se bifurca y este debe escoger entre el camino de la derecha o el de la izquierda. El videojuego sería ambas rutas a la vez de manera potencial, y tan solo definiría su forma en el momento en el que el usuario tome una decisión. Por este motivo podría llamarsele «medio cuántico», por analogía con los objetos cuánticos que están en varios estados simultáneamente y, a la vez, en ninguno hasta que se decidan por uno. Además, si se me permite la broma, todo lo que se llama «cuántico» suena mejor. Lo que no es ninguna broma es la gran capacidad narrativa que surge de esta característica de los objetos de los nuevos medios y de la que disfruta el videojuego. Muchas obras han ofrecido experiencias profundamente marcadas por esta facultad «cuántica»: videojuegos donde la toma de decisiones y la elección de diferentes rutas cambian por completo el curso de la historia, el destino de los personajes y las vivencias del propio jugador. Un caso verdaderamente excepcional de esto es la afamada y reputada obra *Undertale* (T. Fox, 2015), sobre la que más adelante hablaremos precisamente por sus rutas. Pero esta no es la única característica del efecto de los videojuegos que obtiene de su condición digital y que los diferencian de los juegos no informatizados.

Por ejemplo, como el videojuego es un medio informatizado, es capaz de manipular información en el sentido de que es capaz de procesar textos, imágenes, vídeos, audio, animaciones, contenido 3D, y otros tipos de datos almacenados (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 88), cualidad que mencionamos antes al hablar del videojuego como base de datos. También habría que mencionar la facultad del videojuego de automatizar procesos que en juegos no informatizados habría que realizar a mano (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 88), como calcular el daño infligido en un juego de rol, o cuánta experiencia se gana, o barajar las cartas... o también que el videojuego ofrece *feedback* inmediato, respuestas instantáneas a los *inputs* del jugador (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 87). Pero de nuevo, recordemos que nada

de esto es específico del videojuego, pues son facultades que comparte con el resto de nuevos medios. Lo verdaderamente específico del videojuego, como concluimos antes, es la mecánica.

Puedo defender esta conclusión con un pequeño proceso lógico. Si nos preguntamos por la especificidad del cine, nunca diríamos que el sonido (ni las voces ni la música) sea lo específico del cine, pues podemos deshacernos de ello y el cine seguiría siendo cine. También podríamos librarnos de los actores, pues una obra cinematográfica funciona poniendo el foco en paisajes u objetos inanimados. Así, si vamos despojando al cine de todos los adornos y mezclas con otros medios, llegamos hasta lo más cercano al «cine puro», el cine que depende, en la mayor medida posible, únicamente de lo que le es específico. ¿Y qué es específico del cine? Si seguimos el proceso de eliminación, llegamos hasta la representación visual en movimiento. Esta representación visual puede venir de la fotografía, y ser así cine *live action*, aunque no tiene por qué ser así: también puede venir de la pintura, el dibujo o cualquiera de los medios que se agrupan dentro de las artes plásticas, y así sería cine de animación. Incluso podría utilizar medios de ambos lados para su representación visual. El caso es que si reducimos el cine a su forma mínima, encontraríamos que por un lado es representación visual, de la mano de otros medios, y por otro es movimiento, su efecto específico. Una película cinematográfica así podría ser, perfectamente, un círculo moviéndose hacia los lados en bucle durante unos minutos. No utilizaría nada relacionado con el teatro ni la danza, pues no habría actores; no usaría nada de la literatura o poesía, pues no hay diálogo ni texto; y tampoco dependería del sonido o de la música. Este objeto cinematográfico sería la forma mínima del cine, y nos mostraría su especificidad: la ilusión de movimiento.

Con el videojuego puede realizarse un proceso igual. Según James Newman, los elementos esenciales que constituyen a los videojuegos son los gráficos, el sonido, la interfaz, la historia o argumento, y el *gameplay* (Newman, 2005: pág. 11, referenciado en López Redondo, 2014: pág. 37-38). Con este último término, Newman se refiere a muchas cosas, como la experiencia que vive el jugador al jugar, la diversión que proporciona, el tiempo que aquel tarda en superar un obstáculo... Se trata de una lista interesante, pero para una descripción formal, que es a lo que dedicamos este texto, considero que habría que retocar ese último y cambiarlo por mecánicas, el propio sistema de juego. Por tanto, nos quedaría: gráficos (entendiéndolos como representación visual), sonido (incluyendo la música), interfaz, historia o argumento y mecánicas. Muchos de estos elementos pertenecen a distintos medios, y el videojuego sencillamente los integra en una sola obra para que sirvan al sistema de

juego. Si vamos eliminándolos, podemos llegar a la forma mínima del videojuego y observar dónde radica su especificidad. Lo primero que podemos eliminar es la historia o argumento, desprendiendo así al videojuego de su dependencia de medios como la literatura, el teatro o la poesía. Lo siguiente podría ser eliminar la interfaz: podemos imaginar un videojuego como *Pac-Man* (T. Iwatani, 1980), donde no hay ninguna trama y sencillamente se comienza a jugar sin más, pero sin interfaz, carente de ningún intermediario entre el jugador y el videojuego que ayuden a su comprensión u organización. Del sonido tampoco depende: puede ser perfectamente mudo. Y quedarían los gráficos, que a priori parecería ser aquello no específico del videojuego que necesitaría para expresarse. Sin embargo, no es del todo cierto, de la misma manera que el videojuego no tiene por qué ser completamente independiente del sonido.

Hace varios años, un muy buen amigo mío, Alberto Sánchez, creó junto a su equipo en una *Game Jam* de Sevilla un juego extraordinariamente curioso titulado *No-Signal* (2017). Era extremadamente corto, tan solo duraba unos segundos, si acaso un minuto en caso de que el jugador se sintiera algo perdido al principio (lo cual era natural). En este minijuego, que constaba de un solo puzle, el jugador debía alternar entre la representación visual y la representación sonora para progresar. Cuando podía ver, no podía interactuar con los objetos, que podía accionar solo cuando estuviera ciego. En el momento en el que se apagaba la representación visual, el jugador se guiaba por los sonidos, que le indicaban cuándo estaba en contacto con el botón que abría la puerta, por la cual podría entrar si activaba de nuevo la visión. La razón por la que es tan verdaderamente llamativa este videojuego es porque, sin saberlo, Alberto y su equipo habían creado una experiencia en la que la mecánica existía, en algunos momentos, de manera independiente; es decir: el videojuego «puro». Debo decir que, incluso en el segmento en el que no podías ver, la posición del jugador se señalaba con un cuadrado naranja, por lo que no es cierto que fuera totalmente independiente de la representación visual. Pero podría serlo, esa es la cuestión.



**Figura 2.2.** El jugador alterna entre no ver y no oír. Arriba, cuando se está ciego; abajo, cuando se está sordo. *No-Signal* (2017).

Podemos imaginar un juego en el que de verdad no exista la representación visual y podamos deshacernos incluso de los gráficos. En este hipotético videojuego, el mando de control sería tan simple que no habría pérdida: un *stick* para moverse y un solo botón para interactuar con los distintos objetos. Para guiarse por el videojuego, el jugador utilizaría pistas auditivas, meros sonidos que no podrían considerarse música, que le indicarían si va por buen camino y si se ha topado con un objeto. Incluso privado de toda representación visual, y así de toda dependencia de cualquier medio visual, como la pintura, la escultura o el cine, el jugador podría ser capaz de jugar al videojuego. Lo único que haría falta es un tipo de *feedback* para que aquel que juegue sepa si está obrando de manera correcta o no. No digo que este videojuego fuera divertido, pues tengo casi seguro que no lo sería, pero sería la mecánica en su estado puro, emancipada por completo de cualquier otro medio. Así vemos que, lo imprescindible para que un videojuego exista es, por un lado, algún tipo de *feedback* para el jugador que puede darse tanto en forma visual como sonora, y por otro lado aquello que no pertenece a ningún otro medio, la mecánica, su especificidad.

Con esto considero que he terminado de explorar e investigar el efecto del videojuego. Aun así, como esta sección ha sido bastante extensa y ha examinado conceptos variados y

complejos, veo conveniente realizar un pequeño resumen final donde exponga de manera directa las conclusiones. Primero, que la especificidad del videojuego radica en la mecánica, la regulación positiva que impera en su objeto, que crea significado y que tiene un sentido. Segundo, que habría que considerar al juego «tradicional» y al videojuego dos cosas separadas, a pesar de todo lo que guardan en común. El videojuego se distingue del juego no informatizado en varias cosas: por un lado en la mecánica; por otro en el sinfín de facultades que recibe gracias a ser un nuevo medio, como la automatización de procesos, el *feedback* inmediato, la narración «cuántica», el procesado de información, etc.; y por otro en que el videojuego puede considerarse un medio unitario y formalizado mientras que el juego «tradicional» es una categoría que aglomera una cantidad tan variopinta de objetos distintos que es imposible establecer ningún tipo de características formales definitorias que lo constituyan como un único medio. Tras esto, quedaría enfrentar al videojuego con el último punto de mi definición de medio: el lenguaje propio.

## 2.4 El lenguaje del videojuego

Comenzamos con el último punto con el que definí formalmente a un medio. Recordemos que era tal que así:

### 3. Que disponga de un lenguaje propio.

En el videojuego, como en cualquier otro medio, existen elementos de su lenguaje que son específicos y otros que comparte con artes distintas. Hablaré de ambos en este apartado, pero no podré cubrirlos todos porque sería imposible. Hay tantos y tan variados que podría dedicársele varios libros enteros a realizar la tarea y seguiría sin poder completarse. Es como intentar reunir todo el lenguaje del cine: como expliqué en el primer capítulo, este varía en el tiempo y en el espacio, y no solo eso, sino que distintos tipos de cine tienen su propio lenguaje o por lo menos elementos y técnicas narrativas propias. Incluso hay películas que desarrollan su propio lenguaje, y que para comprenderlas hay que aprender a entender dicho lenguaje. Por lo tanto, tan solo exploraremos algunos de los elementos comunes del lenguaje del videojuego para completar el análisis del medio desde mi definición.

### 2.4.1 *La interfaz*

El primer elemento que el videojuego utiliza para construir su significado del que voy a hablar es la interfaz. Como muchos de sus aspectos, este lo obtiene por su condición de nuevo medio. Y, como con cualquier cosa relacionada con la descripción del funcionamiento de los nuevos medios y sus elementos, no hay mejor referente que el genial Manovich. El autor define el término de «interfaz» en el contexto de los nuevos medios y dice que «El término *interfaz* entre el *hombre* y el *ordenador*, o *interfaz* de *usuario*, describe las maneras en que éste interactúa con el equipo» (Manovich, 2006: pág. 119). Esto, según Manovich, incluye:

(...) los dispositivos de entrada y salida física de datos, como el monitor, el teclado y el ratón. Integra también las metáforas que se usan para conceptualizar la organización de datos informáticos. Por ejemplo, la interfaz del Macintosh que Apple lanzó en 1984 emplea la metáfora de unos archivos y carpetas que se disponen en un escritorio. Por último, la interfaz de usuario incluye también maneras de manipular los datos, es decir, una gramática de las acciones significativas que el usuario puede realizar con ella. Como ejemplos (...) tenemos: copiar, borrar o cambiar el nombre de un archivo (...) (Manovich, 2006: pág. 119).

La interfaz sirve como instrumento de comunicación entre el ordenador y el humano, lo que viene a ser, como Manovich señala, «(...) un código que transporta mensajes culturales en una diversidad de soportes» (Manovich, 2006: pág. 113). Pero dice respecto de un código que:

En la comunicación cultural, pocas veces un código se limita a ser un mecanismo neutral de transporte, sino que suele afectar a los mensajes que se transmiten con su ayuda. (...) Un código puede también suministrar su propio modelo del mundo, su sistema lógico e ideología, y los mensajes culturales o lenguajes enteros que se creen posteriormente con ese código se verán limitados por ese modelo, sistema o ideología que lo acompaña (Manovich, 2006: pág. 113).

Recordemos que este fenómeno, que la lógica informática de los nuevos medios penetra en su contenido cultural, es una de las características de los nuevos medios que venía definida por el quinto principio descrito por Manovich, el de «Transcodificación». La

definición de este principio era: «Las maneras en las que el ordenador modela el mundo, representa los datos y nos permite trabajar (...) influyen en la capa cultural de los nuevos medios, en su organización, sus géneros emergentes y sus contenidos» (Manovich, 2006: pág. 93). Entonces, no es algo único de la interfaz, pero en cuanto a esta, hemos visto que Manovich habla de ella a distintos niveles: dispositivos físicos, y metáforas y gramática para organizar y manipular la información. Sobre los dispositivos físicos ya hablamos en el apartado de las herramientas técnicas; lo que ahora nos interesa son las otras formas de interfaz, las que ocurren dentro del mundo digital. Y es que, como señalaba Manovich, la lógica de la interfaz cala en el propio mensaje, el propio contenido de las producciones de los nuevos medios, y eso incluye a los videojuegos. Hay varias formas de clasificar la tipología de interfaces. Por ejemplo, considero que podríamos distinguir dos tipos de interfaz en base a su función: en primer lugar tendríamos una «metainterfaz» que sirve para organizar el juego, como los distintos menús, entre los que están la pantalla de ajustes, buscar sala de multijugador, indicar el nivel en el que está el jugador, etc.; y en segundo lugar una interfaz con efecto sobre el juego en sí, como el inventario, las opciones disponibles en una aventura gráfica, la barra de salud, etc.

Otra forma de clasificar las interfaces es la que argumentan Erik Fagerholt y Magnus Lorentzon en su tesis de máster *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games* (2009). Aquí se distinguen los elementos de interfaz en función de su presencia tanto en la diégesis como en el espacio del juego. Así, se clasificarían los elementos de interfaz en «no diegéticos», «de metapercepción», «de metarrepresentación», «geométricos», «diegéticos» y «significantes» (Fagerholt, Lorentzon, 2009: pág. 51-52). Es importante explicar que los autores separan el espacio de juego, donde se dan las mecánicas y existen los objetos, de la diégesis, la realidad ficcional narrativa a la que pertenecen la trama, los personajes, etc.

Los elementos de interfaz no diegéticos son aquellos que ni pertenecen a la diégesis ni son representados dentro del propio espacio de juego (Fagerholt, Lorentzon, 2009: pág. 51), como la típica barra de salud que flota en la pantalla y no interfiere con el juego de ninguna manera. Los elementos de interfaz de metapercepción son los que comunican información al jugador pero que no se encuentran dentro del espacio del juego, como la sangre en el visor para indicar que se ha recibido daño en juegos como *Killzone 2* (M. de Jongue, 2009), o como el sonido de latidos de corazón para indicar salud baja (Fagerholt, Lorentzon, 2009: pág. 52).

Los autores siguen con la explicación de los elementos de metarrepresentación, aquellos que, como el teléfono móvil en *Grand Theft Auto IV* (L. Benzie, 2008) existen en la diégesis pero no tienen presencia en el espacio del juego (Fagerholt, Lorentzon, 2009: pág. 52). Los elementos geométricos son los que, aunque tienen presencia en la geometría 3D del juego (que aunque no lo digan los autores, también se aplica a juegos en 2D), no existen en la diégesis (Fagerholt, Lorentzon, 2009: pág. 52); el mejor ejemplo de esto, aunque los autores no lo mencionen en su texto, es la flecha que indica a qué objetivo se está fijando el blanco. Luego están los elementos diegéticos que, como el mapa en *Far Cry 2* (C. Hocking, 2008), pertenecen tanto a la diégesis como al espacio del juego (Fagerholt, Lorentzon, 2009: pág. 52). Y por último estarían los elementos significantes, que pertenecen a la diégesis y al espacio del juego pero que sirven para dar pequeñas pistas que el jugador interpreta usando el razonamiento lógico (Fagerholt, Lorentzon, 2009: pág. 52). Los ejemplos y explicación que dan los autores me parecen tan perfectos que considero que lo mejor es citarlos y traducirlos:

*In the game Call of Juarez (...), smoke is emitted from weapons that are close to breaking; in this case, the smoke is a signifier, signifying a weapon in bad condition. In Dead Space, blood trails are used at several places, as signifying danger and pointing the player into the right direction* (Fagerholt, Lorentzon, 2009: pág. 52).

En el juego *Call of Juarez* (P. Selinger, 2006) (...), las armas que están cerca de romperse emiten humo; en este caso, el humo es un signifiante, que significa que un arma está en malas condiciones. En *Dead Space* (B. Robbins, 2008), se usan rastros de sangre en varios lugares, que indican peligro y conducen al jugador en la dirección correcta (T.A.).



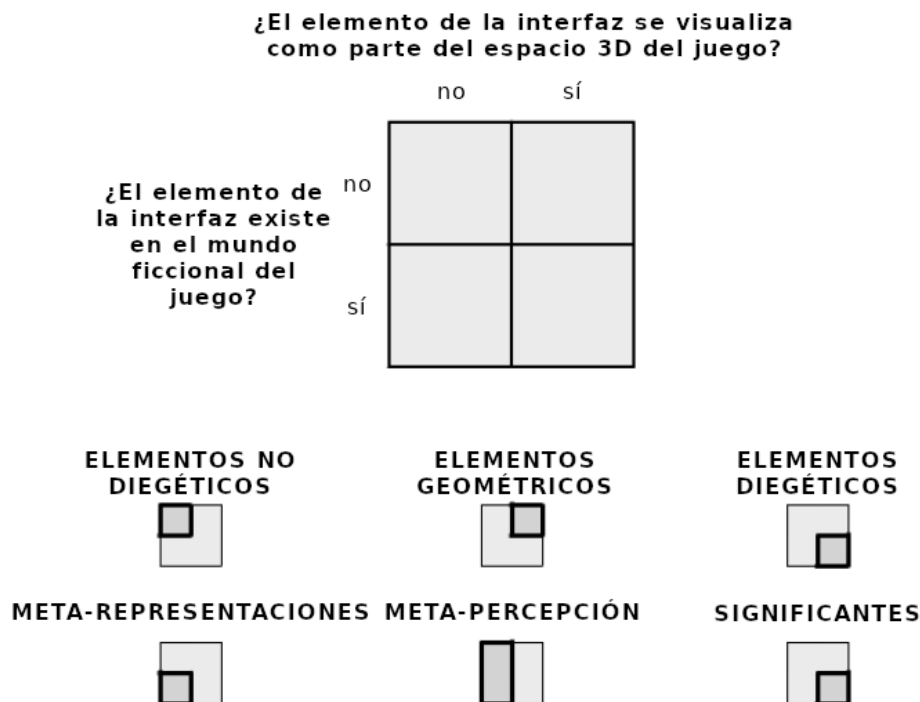


Figura 2.3. Imagen de Fagerholt, Lorentzon, 2009: pág. 57. Traducción del autor.

Es interesante estudiar la manera propia en la que el videojuego ha adaptado la interfaz, elemento característico de los nuevos medios, a su efecto y creado así todo un lenguaje en torno a la manera en la que comunica información relativa al juego a sus jugadores. Ha desarrollado signos que guían con exquisita eficacia la experiencia de juego, como las flechas que indican a qué estás fijando el blanco, una barra de salud que advierte de lo cerca que estás de morir o de vencer a tu rival, o un pequeño mensaje flotante que te indica si puedes o no interactuar con un objeto, como un simple «Abrir» al acercarte a una puerta. Pero, de nuevo mencionando lo que expuso Manovich, la lógica de la interfaz cala en el propio contenido. Ya hemos visto numerosas formas en las que la interfaz aparece en el videojuego, algunas de ellas incluso en el espacio de juego y en su diégesis, pero hay otras aún más elaboradas en las que la lógica de la interfaz ha moldeado el contenido del videojuego. En este caso hablo de la propia manera de estructurar los niveles y de la existencia de «espacios interfaz», como un *overworld* desde el que puedes acceder a otros niveles o un *lobbie* de juegos multijugador por el que puedes moverte y sirve como enlace al «juego real».

Tomemos como ejemplo uno de los *overworlds* más famosos de la historia de los videojuegos: el de *Super Mario 64*. Al iniciar la partida, se comienza en el Castillo de Peach: podemos pasear por sus jardines, nadar en el estanque, y entrar a explorar sus pasillos. Adentro del castillo hay numerosos cuadros en los que se puede entrar y cada uno es un nivel. ¿No responde esto a la lógica del menú? En vez de abrir un menú «aburrido», una lista con niveles que elegir, *Super Mario 64* convierte esa parte de la interfaz en parte del contenido. Más fácil aún es percibir esta lógica de menú en *Psychonauts* (T. Schafer, E. Wolpaw, 2005), donde hay un lugar llamado el Inconsciente Colectivo (en referencia a Carl Jung) donde existen numerosas puertas, y cada una lleva a un nivel distinto de los ya superados anteriormente. En este ejemplo es realmente claro cómo esta sección del videojuego está funcionando, realmente, como un menú. Hasta ese punto ha llegado la lógica de la interfaz a calar en el videojuego y construir su forma. Argumentos parecidos se pueden usar con los «lobbies jugables» de juegos multijugador como *Fortnite* (Epic Games, 2017), donde antes de una partida, mientras se están uniendo más jugadores para la escaramuza del *Battle Royale*, el jugador puede jugar y ver cuántos jugadores hay. Dicho *lobby* está funcionando de enlace entre el menú y la partida real; funciona entonces como un submenú, como una representación jugable del trámite de cargar la partida.

Con esto termino de hablar de la interfaz, elemento característico de los nuevos medios que se implementa en el videojuego y se transforma en una parte más de su lenguaje propio. Estrechamente relacionado con esto está el siguiente punto: la modularidad.

#### **2.4.2 La modularidad**

Volvemos con otra característica de los nuevos medios que, en el videojuego, llega a convertirse en parte de su lenguaje. La «Modularidad» es el segundo de los principios de los nuevos medios (Manovich, 2006). Por refrescar la memoria, traeré de nuevo la definición que di de él: el principio de modularidad es aquel que enuncia que los objetos de los nuevos medios están formados por cosas más pequeñas y estas, a su vez, de otras más pequeñas, pero manteniendo cada una sus identidades por separado; presentan una estructura modular, como de fractal. Podemos ver esto en cualquier parte de los objetos de los nuevos medios, entre ellos, el videojuego. Por ejemplo, las propias mecánicas, que son la especificidad del medio, pueden entenderse, como defendía Sicart, como un «método», un subprograma dentro del todo que es el juego; es decir, un módulo dentro de un módulo mayor. Sin embargo, lo

que yo quería era describir la manera en la que, de nuevo por el quinto principio de «Transcodificación», la lógica de la «Modularidad» penetra en la forma del contenido y se convierte en parte del lenguaje del videojuego. El caso más notable de esto probablemente sea la división de los videojuegos en niveles.

Newman argumenta que el videojuego se divide en partes más pequeñas (Newman, 2005). Isaac López Redondo resume las afirmaciones de Newman así: «(...) en su expresión más elemental, los videojuegos suelen estar divididos en niveles (*levels*), escenas o etapas (*stages*), rondas (*rounds*), combates (*bouts*), sub-niveles (*sub-levels*) o mini-juegos (*mini-games*), sin olvidar los jefes de final de fase (*Boss stages*)» (López Redondo, 2014: pág. 39). Luego, López Redondo explica la razón por la que antiguamente se estructuraban así los videojuegos:

Ciertamente, como apunta Newman, la principal causa de que los videojuegos posean esta estructura tiene que ver con la limitada memoria de la computadora, que obliga a dividir el juego en porciones, de modo que pueda ser progresivamente cargado y almacenado en la memoria de la consola o del ordenador (López Redondo, 2014: pág. 41-42).

Es interesante ver que, sea por la razón que sea, los objetos de los nuevos medios acaban adoptando la forma modular. Sin embargo, ya no es cierto, en parte, que esta estructura se dé por falta de poder computacional. Sencillamente, estas necesidades técnicas han transformado el lenguaje del videojuego y, desde entonces, han modelado la forma del contenido de estas obras. *Super Mario Odyssey*, a pesar de ser un videojuego reciente, sigue utilizando esta forma de división en niveles; *Monster Hunter Rise* también. La modularidad es un ejemplo más de cómo la lógica de los nuevos medios calan en el lenguaje de sus objetos. Pero, ¿qué conecta todas estas fases distintas de los dos videojuegos mencionados? En efecto, un *overworld* o parte del juego que funciona como interfaz. Es por esto que dije, justo al terminar la sección dedicada a la interfaz, que estaba estrechamente relacionada con la modularidad.

Eso sí, es cierto que no todos los videojuegos dividen explícitamente la estructura de la experiencia en trozos, es decir, no es parte de su lenguaje: por ejemplo, los de mundo abierto. Pero una obra de un medio no tiene por qué utilizar todos los elementos de su lenguaje disponible. Recordemos que el lenguaje, como lo definí en el primer capítulo, puede

variar en el tiempo, en el espacio, e incluso entre géneros y obras particulares. El cambio de plano es un elemento muy característico del cine, y sin embargo podría hacerse una película que transcurriera enteramente en un plano único. En esta sección dedicada al lenguaje de los videojuegos mencionaré muchos elementos propios, pero no tienen por qué darse en todos y cada uno de los videojuegos que existen. Y con esto, doy por terminada esta sección. La siguiente podría ser la más interesante de todas: el lenguaje que puede construirse con la propia mecánica.

### ***2.4.3 La propia mecánica***

De todos los puntos del lenguaje de los videojuegos, este es, con diferencia, el que considero más interesante. Como vimos antes, el videojuego era un medio intrínsecamente narrativo pues proporcionaba una línea de causa y efecto para sus elementos (Manovich, 2006). Sin embargo, me gustaría distinguir dos niveles a los que la mecánica puede ser narrativa. El primero ya lo hemos descrito en el apartado dedicado al efecto del medio del videojuego: la mecánica establece significado a un elemento en función de cuál es su papel dentro del videojuego enfocado a una meta final. Ese es el primer nivel «narrativo» de la mecánica: un objeto que en un principio podría no ser nada es convertido en enemigo, o aliado, u obstáculo, o meta, por la función que le atribuye su mecánica. Así, el primer nivel se encuentra en el propio espacio de juego, aunque no deberíamos llamarlo «nivel narrativo» sino «pronarrativo», aludiendo a que favorece la narración, para ser justos con la definición que utiliza Manovich para llamar «narrativo» al videojuego, según la cual una narración requiere, primero, de un narrador y actor; segundo, de texto, historia y fábula; y tercero, de un contenido que sea una serie de eventos causados o experimentados por actores (Bal, 1985: pág. 8). Las mecánicas en sí mismas no cumplen con los tres requisitos para ser consideradas una narración; por esto, nos referiremos al primer nivel como «pronarrativo». Pero el que considero yo más interesante es el segundo nivel, aquel afuera del espacio de juego, que afecta al jugador y su experiencia de juego, pero no realmente a las relaciones de los elementos del sistema de juego.

Más allá de lo que pueda significar dentro del sistema, las mecánicas pueden adoptar significado narrativo con efectos en la trama, los personajes, el mundo ficticio, etc.; en otras palabras, en la diégesis que coexiste con el sistema de juego. Esta diégesis no interactúa realmente con el sistema de juego. Como vimos antes en este capítulo, un juego, a nivel

formal, es sus reglas. Podría cambiarse toda su identidad visual, o los nombres o lo que sea de los distintos elementos de un juego, como en el ejemplo de la baraja de Póker, pero al final el juego seguirá siendo el mismo si no se ven afectadas sus reglas. Entonces, toda esta segunda capa narrativa, en realidad, no tiene un efecto directo sobre las mecánicas. En *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (E. Aonuma, Y. Koizumi, S. Miyamoto, T. Ôsawa, Y. Yamada, 1998), podría cambiarse a Link por un mono, a Zelda por un cofre y a Ganondorf por un tirachinas que dispara automáticamente al personaje jugable. Podrían cambiarse todos y cada uno de los rasgos identificativos de la diégesis de *Ocarina of Time*, pero eso no cambiaría cómo se juega a ese videojuego en particular si no se cambian las mecánicas. Esta segunda capa narrativa no tiene un efecto directo sobre el sistema de juego, sino indirecto pues ejerce sobre el jugador, quien sí tiene efecto directo en dicho sistema de juego. La trama, los personajes y demás establecen un sentido, a ojos del jugador, para las mecánicas: un sentido para rescatar a Zelda, una razón para derrotar a Ganondorf, y una identidad como Link, Héroe del Tiempo.

Así, por ejemplo, podemos distinguir dos maneras de comprender la interacción entre Link, el personaje jugable de *Ocarina of Time*, y un Tektite, un enemigo común del mismo. Desde la primera capa narrativa, aquella del sistema de juego, Link es el agente en el que el jugador se encarna; el Tektite es otro agente, pero en este caso es un obstáculo inteligente. El encuentro entre Link y el Tektite inicia una etapa particular del juego: la de combate. En *Ocarina of Time*, visto como un todo, el objetivo es derrotar a Ganon, el Jefe Final. Puede entenderse el videojuego como un objeto en el que hay un objetivo, y todo lo que existe dentro del videojuego, ya sean personajes, enemigos, objetos, etc. acercan o alejan al jugador de dicho objetivo (Manovich, 2006). Entonces, entre ese objetivo final que es Ganon, y el inicio del juego, existen una infinidad de etapas que acercan o alejan al jugador de la meta final, y cada etapa posee su propio objetivo del que puede el jugador alejarse o al que puede acercarse. Las formas en las que el jugador se acerca o aleja del objetivo están establecidas, también, por las mecánicas del juego. Entonces, continuando con el ejemplo del enfrentamiento entre Link y el Tektite, dicho encuentro puede comprenderse como una «subetapa» dentro del conjunto total de *Ocarina of Time*, que posee su propio objetivo, que en este caso es eliminar al Tektite. Cada vez que Link recibe daño, se acerca a la derrota y, por tanto, se aleja de eliminar al Tektite, mientras que cada vez que dañe a su enemigo, se acercará al objetivo, que es matarlo. Todo esto, a su vez, acercará al jugador a Ganon, el

objetivo final, o le alejará de él. Esta sería la primera capa narrativa del videojuego: la manera en la que se construye el significado de sus distintos elementos y mecánicas en función del objetivo de la etapa y del objetivo final del propio videojuego visto como un conjunto total. Esto es una explicación más profunda de la modularidad descrita en la sección anterior, que influye en la estructura del videojuego y da forma a ciertas partes de su lenguaje.

En la segunda capa narrativa, en la diégesis sobre la que se apoya el sistema de juego para producir la experiencia del jugador, la percepción de los elementos del juego cambia drásticamente. Link es un héroe que sube la Montaña de la Muerte para solicitarle a la tribu que allí mora su Piedra espiritual, el Rubí de los Goron. En el camino se topa con un temible Tektite, un enemigo poco inteligente pero peligroso. Link se enzarza en un combate a muerte con su oponente, pero recibe varios golpes que le dejan en una situación crítica. No puede perder; no debe. El destino de Hyrule está en sus manos, su derrota significaría la caída de todo lo que es bueno y valioso en las garras del infame Ganondorf, Rey de las Gerudo. Contra todo pronóstico, Link ensarta su corta pero afilada hoja en el ojo del monstruo, que con un aullido de dolor se deshace en pedazos, envuelto en llamas verdes. Link ha triunfado y, malherido, llega al hogar de los Goron, donde podrá sanar sus heridas, hacerse con la Piedra espiritual y llevar los planes del maligno Ganondorf a su fin.

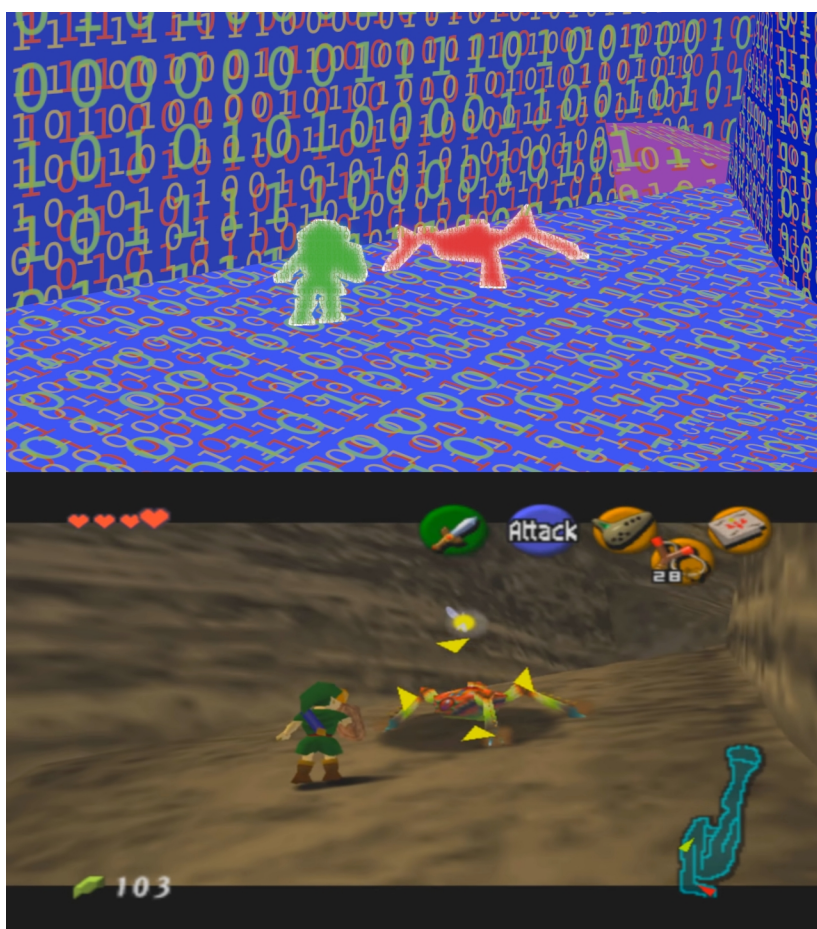


Figura 2.4. El videojuego, en un primer nivel pronarrativo, es un sistema de juego. Luego, el mismo sistema se reviste con un segundo nivel narrativo que tiene efecto sobre el jugador y cómo este valora los sucesos del videojuego. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (E. Aonuma, Y. Koizumi, S. Miyamoto, T. Ôsawa, Y. Yamada, 1998).

Como podemos ver, la mecánica es intrínsecamente narrativa, y construye su narración a dos niveles distintos: primero dando sentido a los elementos del videojuego vistos como parte de un sistema, el nivel pronarrativo sobre el que se apoya el segundo, que es una capa narrativa en un sentido más tradicional, donde existe una diégesis con sus personajes, trama y demás. Sin embargo, durante mucho tiempo, y aún ahora, han existido mecánicas que solo respondían a la primera capa, es decir, eran meras mecánicas de juego sin un significado real en la diégesis. El ejemplo perfecto de esto es el caso de la pantalla del *Game Over*, con sus respectivas opciones de «Volver a menú» o «Continuar». ¿Qué significa «continuar» en la diégesis del videojuego? Durante muchos años, nada: era una mera mecánica del sistema de juego, pero existía fuera de su mundo ficticio. Sin embargo, se están

buscando maneras de incorporarla a la diégesis. Un ejemplo destacado sería el ya mencionado *Undertale*. En este juego, perder tiene un sentido más allá del sistema de juego: dentro de la diégesis, Frisk, el personaje principal, vuelve atrás en el tiempo o cambia de línea temporal para volver a intentar vencer a sus contrincantes. La saga de *Assasin's Creed*, *Bioshock Infinite* (Ken Levine, 2011) y otros videojuegos dotan al momento de derrota del jugador de significados parecidos, relacionados con el viaje en el tiempo, cambio de línea temporal, fallos en la simulación, etc. Aunque es cierto que algo así lleva haciéndose mucho tiempo; por ejemplo, desde la primera generación de la saga *Pokémon*, perder tenía un significado en la diégesis: todos los pokémon del personaje jugable habían perdido el conocimiento y este entonces corría al Centro Pokémon más cercano para curarlos.

La pantalla de *Game Over* o lo que sea que ocurra cuando el jugador pierde es solo una de las mecánicas que típicamente no han tenido un sentido narrativo. Por ejemplo tenemos las vidas extra, que a menudo han sido reintentos «arbitrarios» desde el punto de vista diegético, pero que en múltiples juegos son una poción, un medicamento o una runa que reaniman al personaje jugable, como en *God of War* (C. Barlog, 2018) donde Atreus reanima a Kratos si este posee una Piedra de resurrección. Otro ejemplo es el inventario en *Kirby: ¡Roedores al ataque!* (T. Hamamura, 2006). En muchísimos videojuegos, como por ejemplo en la saga *The Legend of Zelda*, el inventario es una dimensión inexplicable donde caben todos los objetos del mundo. No hay una razón intradiegética por la que Link sea capaz de llevar un arco, un martillo, veinte bombas, treinta flechas, varios escudos y una espada gigante en el bolsillo: es sencillamente una mecánica que no tiene significado en la segunda capa narrativa. Sin embargo, en este juego de la saga *Kirby*, los objetos se guardan en el estómago del personaje jugable, que ocupa la pantalla inferior de la Nintendo DS, donde puede verse cuántos objetos hay almacenados y utilizarse aquel que se necesite.

En conclusión, la mecánica es un elemento narrativo del videojuego que construye su narración a dos niveles: a nivel de sistema de juego, o pronarrativo, y a nivel diegético, o narrativo. La capacidad de la mecánica de expresar ideas, conceptos o incluso emociones la convierte en el mayor argumento a favor del videojuego como arte. La heterogeneidad formal y el valor tan polifacético de la mecánica permite que pueda usarse para la creación de lenguajes que se apliquen a cientos de juegos, a una saga o incluso a un solo juego particular. Mucho más podría decirse de esta inestimable herramienta del videojuego, incluso un libro entero podría dedicársele, pero en pos de continuar el trabajo, debo dejar el mal sabor de



boca que conlleva abandonar la conversación de tan impresionante instrumento narrativo. El último elemento del lenguaje de los videojuegos del que voy a hablar es de uno de los más famosos de todos: el avatar.

#### 2.4.4 El avatar

Es uno de los elementos del lenguaje de los videojuegos más conocidos, si no el que más. Podemos llamarlo avatar, personaje jugable, o de cualquier otra manera; lo que importa es saber que es el personaje que controla el jugador y a través del cual, por tanto, actúa en el espacio de juego. A diferencia del juego «tradicional», donde no se suele necesitar un representante del jugador en el espacio de juego, en el videojuego sí suele precisarse este intermediario. Realmente no es absolutamente necesario que haya un avatar, como podemos observar en la saga *Tetris* o en *Candy Crush* (King Digital Entertainment, 2012), pero en muchísimos otros, sobre todo aquellos en los que existe una trama, es esencial un personaje que encarne al jugador como agente.

Casi desde que se tiene registro de ello, en las historias han existido protagonistas. Como argumenta Katherine Isbister en su libro *How Games Move Us: Emotion by Design* (2016), desde la Antigua Grecia y probablemente antes, los protagonistas fueron el punto de vista desde el que se narraban los hechos y los personajes con los que se identificaban los lectores de una obra literaria o espectadores en un teatro (Isbister, 2016: pág. 11). El protagonista, precisamente porque las personas se identifican con él, es un genial transmisor de valores, emociones y realidades sociales. Isbister en su libro defiende que, en el videojuego, esta capacidad del protagonista se transforma y adapta a un medio explícitamente interactivo donde las elecciones son una herramienta narrativa más, lo cual abre magníficas posibilidades.

Antes de continuar, debo definir al avatar. En el videojuego, el protagonista se llama «avatar» cuando puede ser controlado explícitamente y nos identificamos con él. El propio acto de controlar al personaje inicia el proceso de identificación, con lo que se convierte en avatar. Es por esto por lo que en una saga como *El profesor Layton* no podemos considerar que el jugador tenga un avatar. El protagonista es Hershel Layton, incluso Luke Triton también, pero aun así no son los avatares del jugador porque este no los controla y, por tanto, no se identifica con ellos. Desde el punto de vista del jugador, estos personajes son terceras personas; en el caso del avatar, se habla de una primera persona. Es decir, «Hershel

Layton se enfrentó a su contrincante con una espada en *El profesor Layton y la caja de Pandora* (Tatsuya Shinkai, 2007)» frente a «Me enfrenté a un Bokoblin con una espada en *The Legend of Zelda: The Wind Waker*». Veo pertinente hacer esta aclaración porque Isbister no define al avatar en su libro de esta manera y se refiere a él como «el protagonista» en los videojuegos, pero como acabo de demostrar, no todos los protagonistas en el videojuego son un avatar. Ya superada esta minucia, prosigo con los excelentes apuntes y conceptos que Isbister saca del avatar en videojuegos.

Como indica la autora en su libro, del protagonista en un videojuego se pueden aprender cosas valorando su aspecto u observando cómo se relaciona con otros personajes, tal y como ocurre en el cine. Sin embargo, se abre todo un nuevo abanico de maneras de entender a un personaje en el momento en el que el jugador puede actuar a través de él, pues le permite conocer sus habilidades y cualidades a múltiples niveles psicológicos mediante lo que es capaz de hacer. Los niveles psicológicos a los que el jugador puede proyectarse en su avatar son, como define Isbister, cuatro: visceral, cognitivo, social y de fantasía (Isbister, 2016).

El nivel visceral es aquel relacionado con las capacidades del personaje avatar, comprender al avatar como un «cuerpo prostético» (Isbister, 2016). Podemos usar de ejemplo a Geralt de Rivia en *The Witcher 3: Wild Hunt* (C. Tomaszewicz, 2015). Al encarnar a Geralt, el primer nivel al que el jugador lo comprende es en lo relacionado con sus capacidades: usar magia para expulsar fuego por sus manos, manipular las mentes, correr indefinidamente, partir monstruos por la mitad, cargar con casi 100 kilogramos de peso y ni inmutarse, etc. Como el jugador puede ejecutar todas estas acciones, comprende a Geralt como una persona realmente poderosa, sobrehumana y superior. Esto sería el nivel visceral.

El nivel cognitivo es aquel relacionado con la forma de pensar del personaje del avatar, qué decisiones tomaría teniendo en cuenta sus virtudes y debilidades (Isbister, 2016). Sigamos, por razón de pragmatismo, con el ejemplo de Geralt de Rivia. Cuando el jugador se identifica con Geralt y asume su poder y sus puntos débiles, también comienza a pensar y a tomar decisiones como él. Geralt es mucho más poderosos que un simple humano, así que si uno de ellos intenta asesinarle, el jugador barajará sus decisiones en función de lo que Geralt puede hacer: puede cortarle la cabeza, quemarlo vivo o sencillamente pasar de él. Otro cantar sería si se encontrase de frente con una cantidad excesiva de monstruos a un nivel

realmente superior al suyo. Teniendo en cuenta las limitaciones de Geralt, lo más sensato sería correr. Este sería el nivel cognitivo.

El nivel social es aquel relacionado con la forma de relacionarse del personaje del avatar en su mundo, lo que «permite al jugador probar cualidades sociales que no tendría en la realidad» (T.A.) (Isbister, 2016: pág. 11). Geralt es un brujo, una especie de humano mutante con capacidades sobrehumanas, extensos conocimientos de botánica, alquimia, monstruos y bestias, y un dominio superficial de algunas magias. El precio a pagar por su poder es la carencia casi total de sus sentimientos, razón por la cual Geralt posee una personalidad hosca, fría y antipática. Estos rasgos de su personalidad se ven acentuados por su hastío al tener que aguantar a una sociedad profundamente racista con los seres no humanos: elfos, enanos, brujos y brujas... Cuando Geralt pasa por cualquier lugar, lo acompañan el constante murmullo de los humanos que, desde lejos, maldicen su presencia o comentan sobre su inhumanidad. Entonces, cuando el jugador encarna a Geralt, lo hace también en un contexto social en el que Geralt existe y tiene un lugar. Al jugar como él, el jugador se convierte en un hombre mayor y desagradable en un mundo podrido y destrozado. El jugador experimenta lo que es el trato racista, la descalificación sistemática y el rechazo social. Así, el jugador comprende a Geralt a un nivel emocional y social, entiende la manera en la que interactúa con su sociedad. Este sería el nivel social.

Y por último está el nivel de fantasía, que es la experiencia total que surge de la combinación de los tres niveles anteriores y que permite al jugador explorar identidades inventadas o fantásticas de sí mismo al asumir el rol del avatar (Isbister, 2016). Recordemos que la sociedad rechaza con crueldad a Geralt. Pero Geralt no puede sencillamente ignorar o incluso ser cruel con estos humanos que tan mal lo tratan: su labor como brujo es deambular por el mundo, visitando pueblo por pueblo, buscando algún trabajo en el que le paguen unas monedas por encargarse de algún monstruo o bestia. Al convertirse el jugador en Geralt, con sus capacidades, sus decisiones, su personalidad y su lugar en el mundo ficticio, el jugador experimenta el rol de brujo en esta sociedad como «solucionador de problemas» ambulante, como antihéroe que va descuartizando a monstruos y humanos por igual, y al que a veces, tras ver de lo que es capaz un humano, le cuesta diferenciar cuál es el monstruo y quién la persona. Este sería el nivel de fantasía.



**Figura 2.5.** Ante el trato racista, el jugador puede elegir su forma de actuar. - *The Witcher 3: Wild Hunt* (C. Tomaszewicz, 2015). Recuperado de (*Youtube Channel: DRIMER* , 2020).

Defiende Isbister que «*Players project themselves more deeply onto game avatars than protagonists in other media because avatars offer action possibilities at multiple psychological levels*» (Isbister, 2016: pág. 12), que en español se traduciría a «Los jugadores se proyectan a sí mismos con mayor profundidad en el avatar que en protagonistas de otros medios porque los avatares ofrecen posibilidades de acción a múltiples niveles psicológicos» (T.A.). Como hemos podido ver, el avatar es una herramienta narrativa que permite al videojuego presentar y dar a conocer sus personajes de maneras imposibles para otros medios. Gracias a los distintos niveles a los que el jugador se proyecta e identifica con su avatar, el videojuego es capaz de ofrecer experiencias narrativas profundas y emotivas. El avatar es, en mi opinión, uno de los elementos más valiosos del lenguaje de los videojuegos.

Con esto terminaría no solo de hablar sobre el avatar, sobre el que, al igual que de todos los elementos anteriores, podría haberse dicho muchísimo más, sino que finalizo con este apartado dedicado al lenguaje del videojuego. Mi intención no era recabar todos y cada uno de los elementos del lenguaje del medio, pues como expliqué antes, sería desmesuradamente extenso: mi pretensión era argumentar con ejemplos que el videojuego dispone no solo de un lenguaje propio, sino de uno profundamente rico y valioso. Y ahora sí,

ya habría terminado de enfrentar al videojuego a los tres primeros puntos de la definición de medio artístico que di: que tuviera herramientas técnicas, efecto y lenguaje. Y por ello, llega el momento de responder a la primera gran pregunta del trabajo.

## 2.5 ¿Es el videojuego un medio por derecho propio?

La respuesta es, sin dudarlo, un rotundo sí, por lo menos a nivel formal y desde la definición de medio que di en el primer capítulo. El videojuego consta de una serie de herramientas técnicas que lo definen; un efecto específico que permite experiencias narrativas sin igual; y un lenguaje propio y realmente característico con el que construye narraciones, mundos y personajes. Aunque, en opinión de varios autores, el videojuego aún tiene mucho por recorrer en lo relativo a su lenguaje. Según Isbister, los diseñadores de videojuegos usan técnicas y estrategias para generar una emoción, al igual que otros medios, pero a «diferencia de en estos, como pueden ser en el cine o la música, no hay un lenguaje de videojuegos que sea común entre los diseñadores, los jugadores y la sociedad general» (T.A.) (Isbister, 2016: pág. 1). También está lo que dice Diego Levis:

Todo juego se apoya en un guión, por más simple que éste sea y por poca relevancia que pueda tener para los jugadores el desarrollo y desenlace de la narración eventualmente propuesta. Quizás, como remarcan algunos expertos, falta inventar una nueva forma de escritura, propia de los videojuegos, capaz de explotar las posibilidades que ofrece el desarrollo de las tecnologías informáticas en que se apoyan (Levis, 1997: pág. 167, citado en López Redondo, 2014: pág. 116-117).

Lo que Levis estaría proponiendo es encontrar una nueva forma de estructurar y narrar historias que pueda aprovechar las capacidades únicas que ofrece el videojuego. Lo he mencionado ya varias veces, y no es por casualidad, pero un videojuego que es un perfecto ejemplo de cómo pueden contarse historias que se benefician de las singulares posibilidades de su medio es *Undertale*, con su narración «cuántica» (en el sentido explicado anteriormente), su uso intradieético de partes de la interfaz que el jugador suele obviar, como abrir y cerrar la ventana del programa, o cerrar el juego, borrar partidas, etc. Por ejemplo, en la batalla contra Flowey, este guarda y carga partida en medio de la batalla para despistar y desubicar al jugador. Otro videojuego donde se aprovechan estas capacidades es *Metal Gear Solid* (H. Kojima, 1998) en la memorable batalla contra Psycho Mantis, quien lee

los datos de la partida y los comenta, como las veces que el jugador ha muerto o que ha guardado la partida, e incluso lee en la *Memory Card* qué otros videojuegos ha jugado y se los dice. Como objeto informático y explícitamente interactivo, el videojuego podría narrar historias mucho más particulares, pero a pesar de ello, suele limitarse a contar relatos en una manera muy tradicional con la diferencia de tener cierta interactividad.



Figura 2.6. Flowey guarda y carga partida en medio de la batalla para despistar y desubicar al jugador. *Undertale* (T. Fox, 2015).

Respecto de lo que argumenta Isbister, que los videojuegos no poseen un lenguaje común entre diseñadores, jugadores y la sociedad en general, no sé hasta qué punto puedo estar de acuerdo. Sí es cierto que es difícil encontrar elementos del lenguaje que se apliquen a todos y cada uno de los videojuegos, pues la diferencia en su tipología hace que cada género utilice su propia manera de comunicar al jugador su contenido: no puede esperarse un mismo lenguaje para videojuegos de aventura 3D en tercera persona, para *shooters* en primera persona, para juegos de puzzles y para juegos de fútbol. Sin embargo, como dije, cada género sí suele poseer una serie de elementos de lenguaje comunes, y estos suelen ser entendidos por sus jugadores: el *HUD* en *shooters* de primera persona, coleccionables en juegos de

plataformas, barras de vida en juegos de lucha... Sí existe un lenguaje que comparten diseñadores y jugadores. Los que no lo comparten son aquellos que no juegan a videojuegos, pero eso ocurre con cualquier otro medio: quien no haya visto una película o ninguna otra manifestación cinematográfica no entenderá qué ocurre en un cambio de plano, o qué significa que la cámara esté tan cerca de la cara del personaje, o por qué a veces está desenfocada casi toda la imagen salvo una porción pequeña. Para que la sociedad en general comparta el lenguaje de los videojuegos, es necesario que, primero, la sociedad en general los juegue de forma asidua. Donde sí es cierto que hay una desconexión entre el diseñador y el jugador es a la hora de entender los mecanismos profundos detrás del diseño de videojuegos y de cómo se provocan las emociones al jugarlos. Al leer el libro de Isbister se encuentra uno con conceptos como el *flow*, los niveles de proyección psicológica en el avatar, o la manera en la que nos afectan los videojuegos multijugador. Estos son conceptos generalmente desconocidos por los jugadores, y dicho desconocimiento puede afectar a su lectura del videojuego o a su respuesta emocional al jugarlos. En este sentido, sí vendría bien que los jugadores supieran de este lenguaje «oculto» de los videojuegos y que la sociedad en general sea consciente de ellos para elevar la estima que se tiene de este medio.

Por otro lado, dejando ya el tema del lenguaje del videojuego, ¿se aplica la definición de su efecto a todos los objetos que son generalmente denominados «videojuegos»? Según establecimos, en base a lo que otros autores han argumentado anteriormente, la característica que completa a la definición del videojuego es el sentido, la motivación, esa orientación de sus elementos hacia un objetivo. En el libro de Salen y Zimmerman, es realmente importante el concepto de «*meaningful play*», o «juego significativo»; en el libro de Isbister, se habla del «*meaningful choices*», o «elecciones significativas»; y Manovich destaca que «Los videojuegos (...) son experimentados por sus jugadores como narraciones. En un juego, se le da al jugador una tarea bien definida (...)» (Manovich, 2006: pág. 287). Todos estos autores tienen en común que le dan una importancia inmensa al hecho de que los elementos de un videojuego tengan un sentido. Entonces, ¿qué ocurre con un juego como *Animal Crossing* (K. Eguchi, H. Nogami, 2001)? ¿Y con *Los Sims* (W. Wright, 2000)? Estos videojuegos no tienen un objetivo final real, aunque se puede defender que cada una de sus etapas, definidas por sus distintas mecánicas, pueden disponer de objetivos. ¿Debería llamárselos «videojuegos»? El asunto se vuelve aún más grave en objetos como las películas interactivas. Ofrecen al espectador la capacidad de elegir y cambiar el contenido de la obra

utilizando un sistema predefinido, lo que las aleja del cine, pero no permiten la suficiente manipulación de los elementos del sistema ni la entrada al espacio, lo que las aleja del videojuego ¿Son cine, son videojuego, son un híbrido...? Lo que quiero argumentar es que tal vez debería plantearse si «videojuego» es un término que debe aplicarse a muchos de los objetos interactivos o lúdicos que existen, y si tal vez deberían crearse otro tipo de categorías.

Otro asunto sobre el que es pertinente cavilar es aquel relacionado con la diversión. ¿Deben todos los videojuegos ser divertidos? Aquí vemos esa traba lingüística que introduce al principio de este capítulo: en el español, todo lo que «se juega» es algo relacionado con la diversión y la actividad lúdica menos seria e infantil. En inglés, vimos que no todo lo que «se juega» tiene que ver con esto: «*play*» se usa para el teatro, sus obras y la interpretación; también para tocar instrumentos y crear música; y también para la reproducción o inicio de procesos. En inglés, lo que «se juega» puede ser algo serio. Y eso puede afectarnos a la hora de hablar sobre qué sensaciones deben aflorar a la hora de jugar un juego, sea informatizado o no. ¿Es el ajedrez divertido? Si lo es, está claro que no lo es de la misma manera que jugar al escondite, o que jugar a un videojuego de miedo. Tal vez un término más apropiado sería «entretenido», que genera un gozo, una distracción o una experiencia amena que no necesariamente debe ser una diversión intensa: los juegos, entonces, deben ser entretenidos. Aquello que nos entretiene no tiene por qué ser un jolgorio, una actividad alegre llena de risas. «Entretenido» puede ser algo que capte nuestra atención por ser interesante, o vistoso, o porque nos tiene en vilo, o también porque, como suele esperarse de un juego, nos divierte. Un videojuego de miedo no es divertido de una forma jocosa: es entretenido. Podría decirse que todos los objetos de los distintos medios son también entretenidos, en oposición a «aburridos». Un cuadro llama nuestra atención, nos es interesante, activa nuestra mente y nos hace pensar; es, en otras palabras, entretenido. Y lo mismo de una pieza musical, o de una obra de teatro. Entonces, sería una buena idea dejar de asociar al videojuego y al juego «tradicional» con lo exclusivamente divertido, sensaciones que podrían despertar videojuegos como *Mario Party 4* (K. Kikuchi, 2002) o juegos como el escondite. Esto podría elevar la estima que se tiene de los juegos y videojuegos y de la capacidad del diseño de los mismos de producir objetos más serios.

Por último, para cerrar de una vez con las contrariedades que he observado a lo largo del trabajo, comentaré el problema acerca de cómo llamar al medio. Cada vez es más común



referirse a la actividad de la creación de un juego como «*game design*», o «diseño de juegos». En un *TED Talk*, Brenda Romero dijo lo siguiente: «(...) "Soy una artista". Y cuando la gente me preguntaba qué tipo de artista era, decía "Bueno... soy una diseñadora de juegos"» (T.A.) (*Youtube Channel: TEDx Talks: 2016*). Salen y Zimmerman también se refieren a ello como «diseño de juegos». Entonces, ¿sería más apropiado hablar del medio o arte del diseño de juegos, y referirse a su producción como juegos? En todos los otros medios se distingue entre el medio y su creación: cine frente a largometraje, pintura frente a cuadro, música frente a pieza... Pero, dado que hay que separar entre el juego «tradicional» y el videojuego, ¿habría que referirse al medio como «diseño de videojuegos», y a la obra producto de esta actividad, «videojuego»? No digo que deba hacerse así; sencillamente intento poner sobre la mesa una situación cada vez más generalizada entre los profesionales del videojuego y planteo la posibilidad de un cambio en los términos. Así, la pregunta no sería «¿Es el videojuego arte?», sino «¿Es el diseño de videojuegos arte?», y «¿Es el videojuego una obra artística?». Y con esto terminaría de cavilar sobre los problemas del medio del videojuego.

A pesar de las cuestiones o problemas mencionados, hemos podido ver en el videojuego unas herramientas técnicas comunes, una capacidad de expresión única y un lenguaje definido. En definitiva, después de todo lo que hemos reflexionado, investigado y argumentado, siendo sinceros, el videojuego no tiene nada que envidiarle, a nivel formal, al cine, a la música o a otro medio. Sin embargo, aún queda valorar si el contenido del videojuego puede realmente considerarse arte. El siguiente apartado será el que termine de una vez con las incógnitas planteadas al principio del presente texto.

## 2.6 ¿Puede el videojuego ser arte?

Llegamos al fin al momento en el que contestaremos a la pregunta que formulé en aquel fatídico día de 2º de Bachillerato que fue la razón de este trabajo y que constituyó la introducción del mismo. Ya hemos contestado a las preguntas de si el videojuego puede considerarse un medio por derecho propio, cuáles son los elementos que lo conforman y dónde radica su especificidad. Ahora queda la gran pregunta: ¿puede considerarse arte? Para contestarla haré uso de lo expuesto en el primer capítulo del trabajo; enfrentaré al videojuego a la definición formal de «arte» que obtuvimos de Tatarkiewicz y que conforma los últimos tres puntos de la definición de «medio artístico» que formulé. El primero de estos puntos era el siguiente:

#### 4. Que sea realizado de manera consciente.

Es obvio que un videojuego es creado de manera consciente, como lo es un cuadro o una película. Por tanto, con el objetivo de no alargar de manera innecesaria este texto, decimos que sí, que en efecto, el diseño del videojuego es una actividad realizada de manera consciente, y pasamos al siguiente punto.

#### 5. Que reproduzca cosas, construya formas y/o exprese experiencias.

En cuanto a la construcción de formas, podemos argumentar que tanto el juego «tradicional» como el videojuego, dejando a un lado su experiencia, son pura forma. Son sistemas con reglas formalizadas y motivadas, con la diferencia de que los primeros utilizan una regulación motivada negativa, y los segundos una regulación motivada positiva, también llamada mecánica. Si puede defenderse que la música crea formas por elaborar todo un objeto artístico con elementos que siguen patrones, reglas y motivos, a pesar de no tener representación visual, entonces considero justo defender que los juegos, sean informatizados o no, pueden también elaborar productos donde se pueden identificar formas. Considero el caso de la música uno realmente conveniente y apropiado para defender el diseño de juegos como una actividad productora de formas, pues ejemplifica que la forma no es algo necesariamente visual, sino una estructura de elementos ideada conscientemente.

Luego, en cuanto a la labor de reproducción de cosas, podemos observar que el diseño de juegos también demuestra la capacidad de realizarla. «El jugar», que gracias a Huizinga sabemos que se da en varios medios y artes como la danza, la música o los juegos, crea espacios simbólicos donde se actúa «como sí», es decir, donde se interpreta, se finge o se asume un rol con sentido en dicho espacio, y se asignan significados a elementos que, en ese espacio, representan algo. Entonces, cuando se da «el jugar», se da una representación, de lo que sea, tanto por parte de las personas que participan en el espacio simbólico como de los distintos objetos que se convierten en elementos de dicho espacio. Huizinga usa un ejemplo que el padre de un niño le comentó: «Encuentra [el padre] a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas, jugando «al tren». Acaricia al nene, pero éste le dice: “Papá, no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es de verdad”» (Huizinga, 2007: pág. 21). Al entrar en este espacio, con plena consciencia de que

no es «real», se representa un mundo alterno, que bien puede tener conexión con la lógica de nuestra realidad, como este acto lúdico (que no podría considerarse juego por su falta de reglas) donde se representan objetos normales como una locomotora o un coche, o bien puede ser algo sin ninguna relación, como el fútbol, donde el balón, la portería, las líneas y los jugadores no son representaciones de nada de nuestra realidad, sino tan solo representan sus funciones en este espacio; el fútbol es una representación de una realidad completamente ajena a la nuestra (y es curioso por su similitud no intencionada con el movimiento surrealista).

Como ejemplo de la representación en el videojuego a través de la mecánica, sacaré a colación algunos ejemplos de ello en la que considero una de las obras maestras del diseño de videojuegos: *Psychonauts* (2005). Ya hablé de esta obra en la sección dedicada a la interfaz como lenguaje de los videojuegos, y la vuelvo a traer por sus extraordinarios ejemplos de representación a través de la mecánica. En este videojuego, existen personas con capacidades psíquicas como la telequinesis, la levitación, etc. El superpoder más destacable tal vez sea el de entrar a las mentes de las personas, donde se dan los distintos niveles del videojuego que representan las personalidades, problemas y traumas de los distintos personajes del mundo. Ya de por sí suena como una idea realmente interesante que puede dar mucho juego, pero su punto álgido llega cuando el jugador, encarnado en Raz, el protagonista, arriba a un manicomio lleno de personajes con los más variopintos trastornos y enfermedades mentales. Y cuando el jugador entra a sus mentes, se encuentra con niveles verdaderamente impresionantes que son representaciones de trastornos y enfermedades mentales que ningún otro medio pudiera haber realizado jamás. Los niveles más excelentes y fascinantes son, en mi opinión, aquel que representa la bipolaridad y aquel que representa la esquizofrenia paranoide, aunque tan solo hablaré del primero.

Este nivel tiene lugar en la mente de una mujer llamada Gloria que, en su juventud, fue una actriz de renombre que cayó en la demencia al desarrollar su trastorno bipolar. La historia de esta mujer es trágica y es mostrada a través de imágenes en un View-Master (*Youtube Channel: Denny Ayard, 2010*): de pequeña, Gloria fue internada en una escuela que preparaba niñas muy jóvenes para ser artistas de élite. Su madre era también una actriz, y se deshizo de su hija, convencida por su nuevo novio, para centrarse en su propia carrera. Gloria se esforzó siempre para obtener el amor y orgullo de su madre, pero cuando alcanzó la fama, esta, lejos de mostrar afecto por su hija, la trató con cada vez odio, fruto de la envidia

porque su propia carrera era un fracaso. La relación de las dos se deterioró tanto por la envidia que Gloria acabó odiando a su madre y renegando de ella. Esta, hundida, acabó suicidándose. La muerte de su madre destrozó a Gloria y la sumió en un estado emocional en el que fue incapaz de interpretar en condiciones. Su autoestima cayó en picado y su «crítico interior» aumentó en tamaño y comenzó a despedazar a Gloria desde dentro a la vez que era bombardeada por la crítica exterior de la prensa. Y así Gloria, sumida en la miseria absoluta por la presión, la autoexigencia y la pérdida, acabó perdiendo la cabeza y desarrollando su trastorno bipolar.

Como dije, esta historia es contada en imágenes a través de un View-Master que hay en el videojuego, una representación de los recuerdos reprimidos de las personas que hay en cada nivel. Sin embargo, no solo se cuenta a través de este View-Master: también lo hace mediante el propio nivel del videojuego con el diseño del escenario, los personajes y lo que representan, los diálogos, la música y las propias mecánicas. La mente de Gloria es representada como un teatro gigante donde hay un crítico gigante que se dedica a despotricar de la función que está dándose en el escenario. En este teatro, además, se supone que un fantasma provoca desgracias, como la caída de un foco que daña a uno de los actores en medio de la función. Los personajes de este teatro temen al fantasma y al crítico gigante al que consideran la causa de los accidentes terribles que ocurren en el teatro. En su mente, Gloria es representada por la Señorita Soleil, la actriz principal de la obra de teatro de su mente quien, paralizada por el miedo al fantasma y derrumbada por las críticas del crítico gigante, se niega a actuar. El objetivo del jugador es lograr que la obra de teatro se desarrolle con normalidad y derrotar al fantasma que ocasiona los desastres. Para ello, tendrá que hacer uso de la mecánica central del nivel: accionar un mecanismo que cambia la iluminación de la escena. Al hacerlo, la función del teatro y todos sus actores se transforman en una versión completamente opuesta: si al principio todos eran simpáticos muñecos vestidos de flores, que hablaban con gracia y amabilidad en un decorado simpático y florido, después de accionar el mecanismo se vuelven monstruos hostiles y el decorado se torna aterrados y peligroso. Al accionar el mecanismo de nuevo, todo el escenario y los actores vuelven a su simpática forma. Esta mecánica es, muy claramente, una representación de la bipolaridad.

Luego, Raz sube a la parte del teatro donde se controlan los focos, cuerdas y demás, una parte «oculta» a los espectadores del teatro donde se gestiona lo que ocurre en el

escenario, pues es aquí donde obra el susodicho fantasma. Aquí aparecen los por primera vez en este nivel los censores, enemigos comunes del juego que se dedican a eliminar pensamientos intrusivos y no deseados de las mentes de las personas. No es ninguna casualidad que allí, en la «trastienda» de la mente de Gloria, donde se supone que opera el fantasma, es donde aparecen por primera vez los censores: es una representación de las defensas mentales que pone uno cuando se acerca al origen de sus traumas y a las zonas a las que prefiere no acceder y tiene más ocultas. Cuando Raz encuentra al fantasma, se revela que en realidad era el crítico gigante que mencioné al principio, que se dedica a boicotear la función para ver caer el teatro. El Jefe Final de la fase es el crítico, cuyo punto débil es la luz. Esto representa, según lo interpreto personalmente, que la forma de derrotar al crítico interior cuando su poder se vuelve desmedido es arrojar luz al asunto, reconocerlo y tomar consciencia de ello. Al derrotar al crítico gigante, se vuelve minúsculo y su voz y presencia quedan totalmente eclipsados por la luz radiante de la representación de Gloria dentro de su mente, la Señorita Soleil.



Figura 2.7. Al accionar el mecanismo, se cambia el escenario. *Psychonauts* (T. Schafer, E. Wolpaw, 2005).

Este es un caso ejemplar de cómo el videojuego es capaz de representar cosas, y no solo a través de la cinematografía, los gráficos, el escenario y la música, sobre los que desde luego se apoya, sino a través de la propia mecánica, que puede representar por sí misma cosas de la realidad humana. En este caso, todo este nivel y sus mecánicas son representaciones del trastorno mental de la bipolaridad, el sufrimiento por el abandono y la falta de amor materno, y los desastrosos efectos de un crítico interno excesivo y cómo derrotarlo. Pero este nivel no es el único con estas características representativas: *Psychonauts* está repleto de ellas y es capaz de construir metáforas y alegorías de las mentes humanas, sus componentes y sus trastornos con resultados verdaderamente asombrosos. Y, cómo no, está repleto de mecánicas que son representaciones de la mente: recuerdos, memorias ocultas, defensas mentales, bagaje emocional, etc. Pero incluso sin tener en cuenta todos estas representaciones tan profundas, podemos argumentar que muchísimas mecánicas más «comunes y simples» son representaciones. Por ejemplo, en el ya mencionado *The Witcher 3: Wild Hunt*, las mecánicas que permiten realizar magia son representaciones jugables de las capacidades mágicas. Un cuadro de un mago lanzando un hechizo es una representación visual de, precisamente, ese concepto: un mago lanzando un hechizo. Lo mismo se puede decir de la representación en pintura de un prado, una persona o lo que sea. La música, por su parte, puede representar a un mago lanzando un hechizo con una sección grandiosa, llena de motivos épicos y explosivos, en una pieza. Y en un videojuego, se hace a través de una mecánica que representa, en forma de acción, a través del acto, el lanzar un hechizo. Salen y Zimmerman también dan ejemplos en defensa de los juegos como representaciones: «(...) los propios juegos son representaciones. Mortal Kombat es una representación del combate cuerpo a cuerpo, Go es una representación del conflicto territorial, y Pong es una representación del *ping-pong*» (T.A.) (Salen, Zimmerman, 2004: pág. 364). Con todo esto, afirmo que los videojuegos, con sus mecánicas, sí pueden representar cosas, y por su parte, juegos «tradicionales» también, aunque es menos común que sus diseñadores intenten de manera consciente representar a través de los actos de sus juegos.

Y de este punto tan solo quedaría por hablar sobre si el videojuego es capaz de expresar experiencias. Pero, con el ejemplo que he presentado de *Psychonauts*, ya se ha demostrado que sí, puede hacerlo. El nivel del Teatro de Gloria expresa la experiencia de sufrimiento y autoexigencia de una mujer que, desde pequeña, ha estado falta de amor y ha

recibido una educación abusiva. Sin embargo, no me gustaría sencillamente quedarme ahí pues preferiría profundizar en el asunto. Preguntarse si el videojuego es capaz de expresar una experiencia es, sinceramente, absurdo. El videojuego implica entrar a un espacio simbólico y participar en él, implica actuar; el videojuego es experiencia, y por ello, gracias a esta facultad para hacer participar al jugador, que ve su punto álgido en la herramienta del avatar, tal vez sea el mejor medio para expresar experiencias. Y no hay mejor videojuego que ejemplifique la capacidad de expresar experiencias que la obra maestra *Journey*. Este videojuego, del que ya hablé, es la experiencia de un viaje contada a través del acto y de la mecánica. Trata acerca de llegar a una montaña cuya silueta puede observarse desde el primer momento. Sin diálogo, ni realmente personajes, el jugador viaja hasta la montaña y experimenta por sí mismo la «experiencia de viajar». Tras jugarlo, lo que me transmitió personalmente tan solo podría describirlo con un ejemplo: fue como volver a hacer el Camino de Santiago. Desde el sofá de casa, la obra *Journey* ha expresado a cientos de miles de jugadores, entre los que me incluyo, la experiencia del viaje. Con esto, afirmo con un sí profundamente rotundo: el videojuego es capaz de expresar experiencias, y como dije antes, tal vez sea el medio que mejor lo consiga. Tras esto, lo que quedaría es el último punto de la definición:

**6. Que tenga capacidad de deleitar, emocionar y/o producir un choque.**

La respuesta a la pregunta de si el videojuego es capaz de deleitar, emocionar o producir un choque es, en realidad, sencilla: simplemente, sí. Decenas de millones de personas en el mundo sienten todo tipo de sensaciones y emociones al jugar a videojuegos: alegría, frustración, ira, tristeza, compasión... Y muchas veces lo hace únicamente a través de la mecánica, que es la especificidad del medio. El mejor ejemplo que conozco de esto es el momento en *Mother 3* (S. Itoi, 2006) en el que el jugador, encarnado en el protagonista Lucas, falla todos sus ataques contra el hermano de Lucas, Claus, porque Lucas no es capaz de mirar mientras le pega y, con los ojos cerrados, erra en su golpe. Este momento es un ejemplo perfecto de cómo una mecánica, en este caso el atacar en un *JRPG*, es capaz de emocionar. Muchos jugadores coinciden en que se emocionaron e incluso lloraron en este momento.

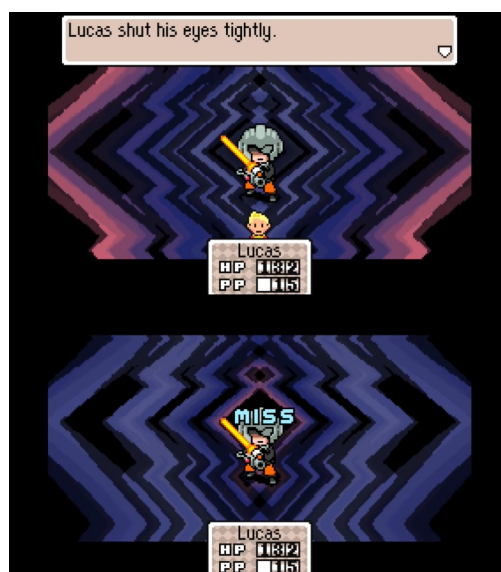


Figura 2.8. Los ataques del jugador fallan porque Lucas no es capaz de mirar. *Mother 3* (S. Itoi, 2006).

Pero con otras mecánicas, en otros juegos, la gente se alegra, incluso se pone eufórica, como al superar una fase o derrotar a un Jefe Final. O incluso siente culpa cuando, por sus decisiones, paga un personaje del juego. El videojuego es capaz de emocionar, y no solo eso, sino que para ciertas emociones, es el mejor medio o incluso el único para poder generar dichas emociones. Viene muy al caso un comentario de Will Wright, diseñador de *Los Sims*: «*People talk about how games don't have the emotional impact of movies. I think they do—they just have a different palette. I never felt pride, or guilt, watching a movie*» (Burbick, 2006, citado en Isbister, 2016: pág. 1); que en español se traduce a: «La gente habla sobre cómo los juegos no tienen el impacto emocional de las películas. Yo creo que sí— sencillamente tienen una paleta distinta. Nunca he sentido orgullo, o culpa, viendo una película» (T.A.). Ciertamente, para transmitir emociones que requieren responsabilidad y participación, como el orgullo o la culpa, el videojuego es el mejor medio.

El choque, asimismo, también puede darse a través de la mecánica. El mejor ejemplo, creo yo, es el de *Undertale* en la Ruta Genocida. El jugador, encarnando a Frisk, asesta el golpe final a Sans y este, sangrando, se aleja a paso lento, hablando con su hermano en alucinaciones, y cuando está fuera de campo, muere. En este momento, el jugador se da cuenta de lo que ha hecho, y recibe un choque. Pero la situación no hace más que empeorar: ahora que el jugador ha desatado su lado más vicioso y terrible, pierde el control del personaje, lo cual tiene significado metafórico, y este aniquila y destruye todo lo que queda



del mundo. Primero asesina sin pensarlo dos veces a Asgore, el Rey del Subsuelo. Luego, reduce a un amasijo deforme de trozos y pétalos rotos a Flowey en un momento de locura desenfrenada. Y después, reduce el mundo a la nada. Y cuando no queda nada, aparece Chara, quien murió mucho antes de que empezase el videojuego y cuyo espíritu, puramente malvado, vuelve tras contemplar el horror que el jugador ha sido capaz de traer al mundo. Chara borra el mundo y se hace con el cuerpo de Frisk para siempre, incluso si se borra la partida y se crea una nueva. Los jugadores ven las consecuencias de sus actos de una manera que solo puede ser descrita de una forma: chocante. Al jugador se le hace pedazos la idea que en un principio tenía de lo que estaba haciendo, y se le muestra que él es capaz de ser profundamente horrible. *Undertale*, al terminar la Ruta Genocida, produce un choque en su jugador y le cambia su percepción sobre sí mismo. Como este existen otros múltiples ejemplos, pero tras haber terminado con este, afirmo que el videojuego también es capaz de producir un choque intelectual.

Lo último que queda es el deleite. ¿Es un videojuego capaz de deleitar? El problema con esta cuestión es qué entendemos por «deleitar». ¿Vale con recibir cualquier tipo de placer de ello, como disfrutar del videojuego de cualquier manera o ponerse alegre? ¿O tiene que ver con alcanzar una especie de catarsis por la belleza espiritual o estética al experimentar un videojuego? En cualquiera de las dos opciones la respuesta es sí, el videojuego es capaz de deleitar. La primera es obvia, sobre todo teniendo en cuenta que el videojuego suele asociarse con la diversión y el pasarlo bien. En ese sentido, lo común es esperar que el videojuego vaya a deleitar. En el segundo caso, también es capaz de lograrlo, aunque no todos los videojuegos. De nuevo, el mejor ejemplo para esto es *Journey*. Al jugar a dicha obra, yo y muchos otros jugadores hemos sentido un tipo de catarsis, una clase de revelación espiritual o sentimiento de haber vivido una experiencia profunda e importante.

Por tanto, el videojuego, y también el juego no informatizado si un diseñador lo intenta, puede deleitar, emocionar o producir un choque. Y además, como vimos antes a nivel formal, pueden reproducir cosas, construir formas y expresar experiencias. Así que la respuesta a la pregunta de si el videojuego es arte sería, según la definición que hemos escogido, a nivel formal, afirmativa: sí, el videojuego (y también el juego «tradicional») puede ser arte. Y entonces, ¿qué le falta para ser considerado como tal? La clave final radica en lo que comentamos en el primer capítulo acerca de la percepción estética. Recordemos que según Panofsky y Bourdieu, un objeto pasa a ser arte en el momento en el que es visto como

tal, cuando es observado desde una percepción estética que consiste en dejar de concebir el objeto desde su función práctica. Esto puede suponer un problema porque el videojuego es visto por muchos como un mero producto electrónico, un invento de ingeniería, y quienes los ven así no son solo gran parte de los consumidores, sino también de los profesionales de la industria. Comenta López Redondo en su libro esto: «Ciertamente, más allá de ser no considerados piezas de arte, los videojuegos son en primer lugar un producto de mercado que las empresas ofrecen al consumidor para obtener un rendimiento económico» (López Redondo, 2014: pág. 115). Mientras exista el pensamiento en la sociedad de que el videojuego no es arte sino tan solo un producto de mercado, no gozará del estatus de otros medios artísticos. Sin embargo, también es cierto que cada vez hay más jugadores y más profesionales que ven la capacidad del diseño de videojuegos de producir una obra de arte. Por ello existen obras como *Abzû* (M. Nava, 2016), *Gris* (A. Cuevas, R. Mendoza, C. Roset, 2018), o *Limbo* (A. Jensen, 2018), juegos que quieren contar algo y que han sido diseñados para ser algo más que un producto, que de forma completamente legítima pueden ser observados desde una percepción estética, y lo mismo de algún juego no informatizado diseñado para ser arte.

Recordemos que, como expliqué en el capítulo anterior, en el apartado de *Una definición de medio artístico*, no todo lo que se produce a través de un medio artístico debe ser, necesariamente, arte. Sería una tarea complicada intentar defender la condición artística del juego del escondite, o la experiencia estética que se origina de la petanca. Sin embargo, podría desarrollarse un juego de mesa con intención artística, donde los distintos elementos que interfieren en la partida poseen un significado metafórico, y que, considerados dentro de un todo, del sistema completo, formulen una alegoría acerca de algo de la vida, como la muerte, la avaricia o el sentimiento de pertenencia. Y lo mismo se puede decir del videojuego: no considero que todos deban ser percibidos como arte, pero sí hay muchos que tienen todo lo que necesita para ser considerados como tal. Y con el paso del tiempo, creo con total sinceridad que poco a poco irá instaurándose en el mundo esta visión, y tal vez en algunas décadas esta conversación haya perdido su popularidad por el mero hecho de que se haya asumido, de manera generalizada, que el diseño de videojuegos puede dar lugar a obras de arte. Ha cambiado mucho el medio desde aquel *Donkey Kong* (S. Miyamoto, 1981) alrededor del cual se agolpaban aquellos jóvenes en los salones recreativos hace tantas décadas; cuánto ha progresado, y quién hubiera imaginado adonde iba a llegar.

## Capítulo 3

# En defensa de concebir el videojuego desde una percepción estética

Tras incontables horas escribiendo acerca de la especificidad del videojuego y su capacidad artística, y tras investigar a un sinnúmero de autores que me han ayudado a llegar a mis conclusiones, tal vez solo quede una pregunta por hacerse: ¿y por qué todo este esfuerzo?, ¿por qué queremos tantos jugadores en el mundo que el videojuego se considere arte? Pues, simplemente, como dije antes, porque el videojuego es capaz de mucho más que lo que se suele esperar de él.

Por concebir al videojuego como un producto industrial de mercado, se han creado miles de videojuegos que no aspiraban a ser más que un entretenimiento superfluo. Sin embargo, elevar las expectativas que se tienen del videojuego, en los últimos años, nos ha brindado, en mi opinión, algunas de las mejores obras artísticas de los tiempos recientes. Y fue precisamente gracias a cambiar nuestra forma de concebirlos; transformar nuestra visión y admitir, poco a poco y cada vez más, la percepción estética del videojuego. Sin esto, obras como *Journey* (J. Chen, 2012) o *Undertale* (T. Fox, 2015) jamás hubieran existido, porque sus creadores nunca hubieran querido ir más allá para crear una experiencia que significase algo más que un videojuego nimio; hubieran sido como otros tantos videojuegos que no quieren contar nada, y que todo lo que dicen es una excusa para poner en marcha la acción, que el jugador se divierta y que muchas empresas se lucren.

Eso sí, no tiene nada de malo ese tipo de videojuegos que no cuentan nada. Hasta ahora, tal vez pudiera parecer que los miro con malos ojos, pero no es así. Es completamente legítimo hacer un videojuego que no sea más que un producto de mercado sin intención de pertenecer al «arte». Yo mismo he jugado y juego a algunos títulos que son entretenidos y desestresantes, pero nada más, no los concibo desde una perspectiva estética. Y, de igual manera, cualquier otro medio artístico, como expuse antes, es capaz de generar un producto

que no se considere arte de manera general, y no hay ningún problema en ello. Entonces, la intención de esta «manifestación» a favor del videojuego como arte no es que a todos se los considere arte, sino reconocer que algunos pueden serlo. La intención es argumentar por qué hay que concederle al videojuego, cuando sea preciso y pertinente, esa percepción estética de la que disfrutaban otros medios, porque así surgirán más experiencias artísticas en los videojuegos como las ya mencionadas, experiencias de las que podremos disfrutar, que nos llenarán y resonarán en nosotros.

El gran problema, como ya hemos visto, es que no está aceptado en la sociedad que este medio sea un arte legítimo, y sin ello será difícil que se instaure una concepción general del videojuego desde la perspectiva estética. Muchos tildan al videojuego de vacío, infantil y superficial, afirmaciones con las que estoy en el más absoluto desacuerdo. Y considero que uno de los mejores ejemplos de las capacidades artísticas del videojuego es, ni más ni menos, que la obra de la que he hablado en innumerables ocasiones a lo largo del trabajo: *Undertale*.

Mi interpretación personal de esta obra es que es una alegoría de las formas en las que uno puede relacionarse con los demás y la determinación. Lo que considero particularmente especial en *Undertale* no es tanto el mensaje o la trama como la manera en que lo cuenta, pues lo hace a través de esa condición «cuántica» que definí antes. *Undertale* permite al jugador seguir tres rutas distintas: la neutral, la pacifista y la genocida. Las decisiones que toma lo conducirán por una u otra, aunque no todas poseen la misma dificultad ni requieren la misma determinación para recorrerlas. Para algunos detractores de la idea de que los videojuegos se consideren arte, el concepto de que haya distintas rutas y que el jugador «construya» su propio videojuego a través de sus decisiones es un argumento sólido para no considerarlos arte. Declaran que el contenido una obra de arte debe tener una única forma y que esta debe estar definida por el autor, y no por los espectadores. Un ejemplo de un defensor de esta idea era el crítico de cine Roger Ebert, quien publicó un artículo (originalmente en 2005) en el que desestimaba la condición artística del videojuego (Ebert, 2010). Dicho artículo no tuvo una buena acogida y recibió cientos de mensajes de personas en desacuerdo. Entonces Ebert, en otro artículo dedicado a responder a comentarios y mensajes que le enviaban sus lectores, explicó con mayor detalle por qué consideraba al videojuego inferior a otros medios e incapaz de ser arte:

*Yours is the most civil of countless messages I have received after writing that I did indeed consider video games inherently inferior to film and literature. There is a*

*structural reason for that: Video games by their nature require player choices, which is the opposite of the strategy of serious film and literature, which requires authorial control. (...) I am prepared to believe that video games can be elegant, subtle, sophisticated, challenging and visually wonderful. But I believe the nature of the medium prevents it from moving beyond craftsmanship to the stature of art. (Ebert, 2005)*

La tuya [refiriéndose a la respuesta que le mandó uno de los lectores] es la más cívica de los innumerables mensajes que he recibido tras escribir que consideraba al videojuego inherentemente inferior al cine y la literatura. Hay una razón estructural para ello: los videojuegos, por su naturaleza, requieren elecciones del jugador, lo cual es el opuesto a la estrategia del cine y literatura serios, que requieren control del autor. (...) Estoy preparado para creer que los videojuegos pueden ser elegantes, sutiles, sofisticados, desafiantes y visualmente maravillosos. Pero creo que la naturaleza del medio impide que vaya más allá de la artesanía y llegue al nivel de arte (T.A.).

Para este argumento tengo dos contrargumentos. El primero es que la sensación de libertad en los videojuegos es una mera ilusión, como dije mucho antes en este trabajo. Rescato la cita que utilicé en el capítulo anterior:

El jugador o jugadora espera ser capaz de hacer que ocurran cosas, espera ser capaz de cambiar y afectar el curso de la acción. No obstante, esta capacidad no es ilimitada. Al contrario, existen estrictos límites sobre lo que es posible en este sentido (...) El elemento de control y de elección que parece ofrecer se descubre como ilusorio, y aparece tan predeterminado como la narración más formularia (Darley, 2004: 246-247).

En realidad, el jugador no tiene tanto control como puede parecer desde un principio. La forma de la obra está definida por el autor, y el jugador sencillamente se mueve por ella, la observa desde distintas perspectivas y experimenta las distintas opciones predeterminadas. Manovich también está de acuerdo con esta manera de ver las narraciones en los nuevos medios, como ya mencioné en el capítulo anterior, y por ello vuelvo a traer esta cita:

El «usuario» de una narración se ve atravesando una base de datos y siguiendo los enlaces entre los documentos, tal y como los ha establecido el creador de la base de datos. Una narración interactiva (que también podemos llamar *hipernarración* por analogía con el hipertexto) puede entenderse como la suma de múltiples trayectorias a lo largo de una

base de datos. La tradicional historia lineal es una entre otras muchas posibles trayectorias; es decir: una opción en particular que se toma dentro de una hipernarración (Manovich, 2006: pág. 293).

El espectador de una escultura también actúa de una manera interactiva al moverse alrededor de esta y valorar su forma, definida previamente por su autor (Manovich, 2006). Por tanto, la interactividad del jugador en un videojuego se puede comparar, en cierto modo, con la del espectador de una escultura, así que no considero que tenga sentido decir que el usuario moldea al videojuego y que por ello no es arte. Ese sería mi primer contraargumento. El segundo es que la forma del videojuego y la relación que guarda con sus espectadores es, ciertamente, particular y no se ve en otros medios artísticos, pero... ¿y qué? Sería absurdo que alguien acusase a la música de no ser arte porque su efecto es radicalmente distinto al del resto de artes, que son visuales en su mayoría. Precisamente ese es el encanto de la música, es donde radica su especificidad: se trata de arte a través del sonido. Por ello, me escandalizan argumentos como el siguiente:

*The hang-up on games being labeled as art (or even potentially being art) is foolish. It attempts to tie games to a standard similar to other mediums. But games aren't like those other forms of entertainment. Games are interactive. You don't just read or watch a role played out for you; you become that role. In a game, you have constant influence on what's happening. Even the most linear of games is still altered by when you choose to jump. Fall and die, and the narrative evolves, even if that evolution is merely restarting at a previous checkpoint (Goldstein, 2012).*

La obsesión por etiquetar a los juegos como arte (o incluso potencialmente ser arte) es una necesidad. Intenta ligar el juego a estándares similares a los de otros medios. Pero los juegos no son como esas otras formas de entretenimiento. Los juegos son interactivos. No lees o ves un rol que se está desempeñando para ti; tú te conviertes en ese rol. En un juego, tienes una influencia constante en lo que ocurre. Incluso los juegos más lineales se ven alterados cuando eliges saltar. Cae y muere, y la narrativa evoluciona, incluso si esa evolución es simplemente volver a empezar desde el anterior punto de control (T. A.).

Considero un argumento muy pobre defender que el videojuego no es arte porque es diferente de otras artes, pues todas las artes son diferentes entre sí. Podría señalarse alguna

especificidad de cualquier otro medio y decirse que, como lo distingue de otros, por tanto, no puede incluirse en la misma categoría de «medio artístico». Cada medio tiene su efecto, y muchos de ellos tienen su propia manera de relacionarse con su espectador. El videojuego no es distinto en ese sentido: tiene su efecto y su forma de crear una experiencia para los jugadores. Por esto, no considero que la capacidad «cuántica» debilite la facultad artística y narrativa del videojuego, aunque tampoco hace que narre mejor que otros medios: sencillamente le da una herramienta para contar las cosas de otra manera, y *Undertale* la usa de manera exquisita.

Concibo *Undertale* y sus tres rutas como una sola unidad con una historia y un mensaje, y cada ruta completa parte de esa historia y su mensaje. Para mostrar la manera en la que *Undertale* utiliza estas herramientas para construir un relato unitario a través de la capacidad «cuántica», explicaré mi interpretación personal de la obra que, recordemos, contempla a este videojuego como una alegoría las distintas formas de relacionarse con las personas que uno conoce en su vida y las diferentes maneras de utilizar la determinación, la fuerza de voluntad.

El camino más fácil es el neutral, aquel en el que te llevas bien con quien no presenta problemas y mal con quien no te da el mejor trato de primeras; es más fácil porque el jugador no tiene que preocuparse realmente por los demás, solo debe estar determinado a llegar al final que le conviene. El camino pacifista es mucho más difícil, pero también te lleva a la mejor experiencia. Enseña al jugador que a veces puede ser realmente complicado darle una oportunidad a ciertas personas, pero que si hace el esfuerzo por conocerlas y perdonarlas, y si se está realmente determinado a encontrar la forma de que todos tengan la mejor vida, se halla el camino a la mejor existencia posible.

Y por último el más complicado de todos los caminos, el genocida. Aquí se muestran las consecuencias de dar rienda suelta a la venganza, la ira y el sadismo; enseña lo que pasa cuando uno está determinado a hacer daño. El camino se hace más difícil cuanto más tiempo se transita, hasta que el jugador supera cierto límite del que no se puede volver. El juego te expone que, cuando se pasa cierta frontera al querer dañar a los demás, no hay vuelta atrás, ni siquiera cuando cambias y empiezas de cero: te muestra que en realidad, muy en el fondo, eres capaz de ser un monstruo.

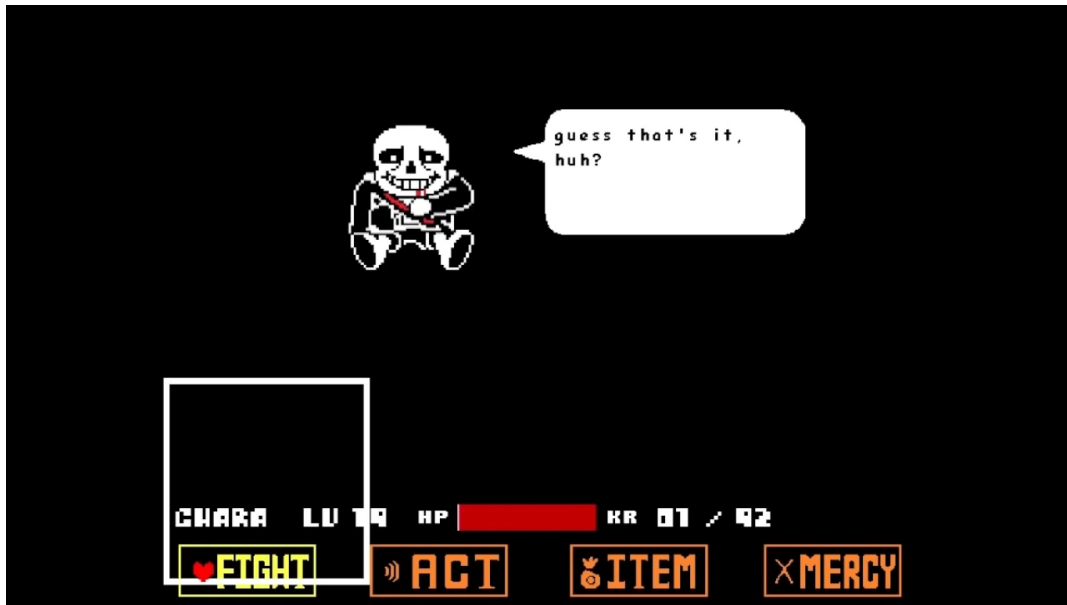


Figura 3.1: Momento en el que el jugador asesina a Sans. *Undertale* (T. Fox, 2015).

Así, *Undertale* narra no solo una trama, con un mundo y unos personajes a través de tres rutas paralelas, sino también un mensaje que se cuenta al completo cuando ha mostrado al jugador, a través de sus propios actos, aquello que quiere expresar. A esto hay que añadirle las mecánicas con las que representa las acciones de agresión y de perdón, las fases de combate que representan la lucha de nuestra determinación contra las adversidades y los ataques de los demás, o el volver al último punto de control tras la muerte como representación de la determinación. Por todo esto, *Undertale* es una obra maestra de los videojuegos no tanto por qué cuenta, que también, sino por cómo lo hace. Y nada de esto hubiera sido posible si la mentalidad con la que se concibe el videojuego nunca hubiese evolucionado. Si Toby Fox no hubiese pensado que con el videojuego se puede contar algo más y de una manera diferente, jamás hubiera creado *Undertale*, nunca hubiese intentado expresar ideas complejas sobre las relaciones humanas o la determinación. Es precisamente gracias al cambio de mentalidad de profesionales y jugadores, a la asunción cada vez más generalizada de la percepción estética al experimentar videojuegos, que obras como esta nacen. Por ello salgo en defensa de concebir a los videojuegos desde la percepción estética, en defensa de más videojuegos como *Psychonauts* (T. Schafer, E. Wolpaw, 2005), *Journey* o *Undertale*: porque los videojuegos pueden ser mucho más.



## Capítulo 4

### Conclusiones

Ha sido un largo trabajo que ha requerido de una intensa investigación y de extensas reflexiones, pero tras el esfuerzo he llegado a una serie de conclusiones.

1. A nivel formal, el videojuego es un medio desarrollado con herramientas técnicas, efecto y lenguaje definidos.
2. La especificidad del videojuego radica en la mecánica, la cual entendemos como una regulación positiva motivada y motivadora de un espacio simbólico.
3. A nivel formal, no hay ninguna razón para no considerar al videojuego un medio artístico como lo es el cine, la pintura y otras artes plásticas, o la música.
4. Gran parte de la discusión acerca de los medios y la especificidad es absurda, junto con las conversaciones sobre la definición del arte.

Debo reconocer que hay un cierto grado de ridiculez en gran parte de la labor de este texto, pues no importa de qué manera exacta pueden clasificarse los distintos medios; no importa la línea precisa que separa cine de fotografía, y de videojuego, y de pintura. Sí es cierto que gracias a la investigación de este trabajo, considero haber hallado la especificidad del videojuego y demostrado su capacidad artística, pero gran parte de esta conversación es, aunque me duela reconocerlo, absurda. ¿Qué es el arte y qué no lo es? ¿Qué es un medio y qué no, y qué separa unos de otros?

Hemos visto que hoy en día, por las tecnologías informáticas, separar los distintos medios es casi imposible, que incluso no tiene sentido seguir buscando la especificidad de los medios (Manovich, 2006). Y por otra parte, también hemos aprendido que el arte no tiene

una definición única, y que casi todas ellas requieren de conceptos profundamente subjetivos como la belleza, lo que es capaz de emocionar o lo que produce un choque (Tatarkiewicz, 2001).

Tal vez sería mejor idea, simplemente, aceptar que otras personas encuentran el lado artístico de cosas que nosotros no comprendemos. La percepción estética surge, en una grandísima parte, por lo que está socialmente establecido como arte legítimo, pero también surge, por otro lado, de lo que cada uno considera personalmente. Enzarsarse en una discusión sin fin, porque no tiene principio, no tiene sentido. No tiene principio porque, cuando dos personas tienen conceptos irreconciliablemente distintos, será difícil siquiera iniciar un diálogo. En este tipo de casos, lo más sabio tal vez sea reconocer que hay facetas de la experiencia humana que son profundamente subjetivas, como el arte. Así, cuando alguien nos expresa la catarsis que le provoca una obra, cuya condición artística defiende a capa y espada en base a su definición personal de arte, aunque nosotros ni siquiera llegamos a comprenderla, en vez de decirle directamente que no es arte, tal vez sea mejor idea preguntarse: ¿y por qué no?

# Referencias

- Ayard, D. [Denny Ayard]. (2010, 20 julio). *Psychonauts Gloria's Memory Reels* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WiUC8-mYwx8>
- Bal, M. (1985). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. University of Toronto Press.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* (Segunda edición). Ediciones Rialp.
- Bourdieu, P. (1998). *La distinción: Criterio y bases sociales del gusto*. Taurus.
- Burdick, A (1 agosto 2006). "Discover Interview: Will Wright". Discover. <http://discovermagazine.com/2006/aug/willwright>. Recuperado 19 de noviembre de 2021.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press.
- DRIMER. (2020, 10 junio). *THE WITCHER 3 Gameplay Español Parte 1 - PC Ultra 1440p HD 60fps* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=huxXGpNtAxM>
- Fagerholt, E., Lorentzon, M. (2009). *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games* [Tesis de maestría, Chalmers University of Technology]. Semantic Scholar.
- Eagleton, T. (2005). *Después de la teoría*. Debate. Scribd.
- Ebert, R. (2005, 27 noviembre). *Why did the chicken cross the genders?* Roger Ebert. Recuperado 21 de noviembre de 2021, de <https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>
- Ebert, R. (2010, 16 abril). *Video games can never be art*. Roger Ebert. Recuperado 19 de noviembre de 2021, de <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>
- Goldstein, H. (2012, 29 abril). *5 good reasons games are not art*. VentureBeat. Recuperado 19 de noviembre de 2021, de <https://venturebeat.com/2012/04/29/games-are-not-art/>
- Hauser, A. (1977). *Sociología del arte: Vol. 4. Sociología del público* (Segunda edición). Ediciones Guadarrama.

- Honor The Force. (2017, 22 julio). *Star Wars 1977's Visual Effects* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=DEHl3b8\\_cFw](https://www.youtube.com/watch?v=DEHl3b8_cFw)
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us*. The MIT Press.
- Jesper Juul, Computer Games and Digital Textuality. Conferencia en IT University of Copenhagen, 1-2 marzo, 2001.
- Littlejohn, S. (1989). *Theories of Human Communication* (Tercera edición). Publishing Company.
- López Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego?: Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI* (Primera edición). Ediciones Arcade.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Paidós Comunicación.
- Panofsky, E. (1955). *Meaning in the Visual Arts*. Doubleday Anchor Books.
- Peirce, C. S. (1878). Deducción, inducción e hipótesis. Traducción castellana y notas de Juan Martín Ruiz-Werner. En: Deducción, inducción e hipótesis, J. Martín Ruiz-Werner (tr., intr. y notas), Aguilar, Buenos Aires, 1970, pp. 65-90. "Deduction, Induction and Hypothesis" corresponde a W 3. 323-338. Aguilar.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Seraphine, F. (2016, 19 agosto). *Ludophrases : Ludics Before Mechanics*. Frederic Seraphine. Recuperado 9 de noviembre de 2021, de <http://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/08/19/ludophrases/>
- Shanks FX. (2015, 17 diciembre). *The original STAR WARS lightsaber effect | Shanks FX | PBS Digital Studios* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=p3otcB1EjYc>
- Star Wars. (2014, 10 abril). *Star Wars Featurette: The Birth of the Lightsaber* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RlEj6dOhnM>
- Tatarkiewicz, W. (2001). *Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética* (Sexta edición). Editorial Tecnos.
- TEDx Talks. (2016, 16 febrero). *Are Games Art? | Brenda Romero | TEDxGalway* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=L5sBdR4-GGM>
- Tolstoi, L. (2007). *¿Qué es el arte?* Ediciones Universidad de Navarra, S.A. (EUNSA). <https://elibro-net.us.debiblio.com/es/ereader/bibliotecaus/47416>

- VG247.com. (2021, 30 marzo). *Monster Hunter Rise Pro Wyvern Riding Guide* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xzV55pOexRo>

# Ludografía-filmografía

- *Abzû* (M. Nava, 2016).
- *Animal Crossing* (K. Eguchi, H. Nogami, 2001).
- *Animal Crossing: Wild World* (H. Nogami, 2005).
- *Batman: Arkham City* (S. Hill, 2011).
- *BioShock* (K. Levine, 2007).
- *Bioshock Infinite* (Ken Levine, 2011).
- *Call of Juarez* (P. Selinger, 2006).
- *Candy Crush* (King Digital Entertainment, 2012).
- *Dead Space* (B. Robbins, 2008).
- *Donkey Kong* (S. Miyamoto, 1981).
- *El gabinete del Doctor Caligari* (R. Wiene, 1920).
- *El profesor Layton y la caja de Pandora* (Tatsuya Shinkai, 2007).
- *Far Cry 2* (C. Hocking, 2008).
- *Fortnite* (Epic Games, 2017).
- *God of War* (C. Barlog, 2018).
- *Golden Axe* (M. Uchida, 1989).
- *Grand Theft Auto IV* (L. Benzies, 2008).
- *Gris* (A. Cuevas, R. Mendoza, C. Roset, 2018).
- *Journey* (J. Chen, 2012).

- *Killzone 2* (M. de Jongue, 2009).
- *Kirby: ¡Roedores al ataque!* (T. Hamamura, 2006).
- *Limbo* (A. Jensen, 2018).
- *Los Sims* (W. Wright, 2000).
- *Mario Kart: Double Dash!!* (D. Imai, K. Mizuki, F. Shirai, Y. Oyagi, 2003).
- *Mario Party 4* (K. Kikuchi, 2002).
- *Metal Gear Solid* (H. Kojima, 1998).
- *Monster Hunter Rise* (Y. Ichinose, 2021).
- *Mother 3* (S. Itoi, 2006).
- *No-Signal* (2017).
- *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922).
- *Pac-Man* (T. Iwatani, 1980).
- *Psychonauts* (T. Schafer, E. Wolpaw, 2005).
- *Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza* (G. Lucas, 1977).
- *Super Mario 64* (S. Miyamoto, 1996).
- *Super Mario Odyssey* (K. Motokura, 2017).
- *Super Mario Sunshine* (Y. Koizumi, K. Usui, 2002).
- *The Last of Us* (B. Straley, N. Druckmann, 2013)
- *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (H. Fujibayashi, 2017).
- *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (E. Aonuma, Y. Koizumi, S. Miyamoto, T. Ôsawa, Y. Yamada, 1998).
- *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (E. Aonuma, 2002).
- *The Witcher 3: Wild Hunt* (C. Tomaszkiwicz, 2015).
- *The Wonderful 101* (H. Kamiya, 2013).

- *Undertale* (T. Fox, 2015).



# Listado de imágenes

- Figura 1.1. Arriba vemos la imagen final de la película, pero abajo observamos que gran parte del decorado es, en realidad, una pintura. ¿Es cine, pintura, ambos, u otra cosa? *Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza* (G. Lucas, 1977). Recuperado de (*Youtube Channel: Honor The Force*, 2017).....**21**
  
- Figura 1.2. Hasta hace no demasiado, la imagen de arriba se consideraría perteneciente al medio fotográfico, y la de abajo a las artes plásticas. Sin embargo, ambas son un conjunto de unos y ceros, producidos o modificados en un ordenador. ¿En qué son diferentes?.....**26**
  
- Figura 2.1. Dos monstruos enzarzados en una batalla definida por mecánicas Factum. *Monster Hunter Rise* (Y. Ichinose, 2021). Recuperado de (*Youtube Channel: VG247.com*, 2021).....**48**
  
- Figura 2.2. El jugador alterna entre no ver y no oír. Arriba, cuando se está ciego; abajo, cuando se está sordo. *No-Signal* (2017).....**52**
  
- Figura 2.3. Imagen de Fagerholt, Lorentzon, 2009: pág. 57. Traducción del autor. **57**
  
- Figura 2.4. El videojuego, en un primer nivel pronarrativo, es un sistema de juego. Luego, el mismo sistema se reviste con un segundo nivel narrativo que tiene efecto sobre el jugador y cómo este valora los sucesos del videojuego. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (E. Aonuma, Y. Koizumi, S. Miyamoto, T. Ôsawa, Y. Yamada, 1998).....**63**

- Figura 2.5. Ante el trato racista, el jugador puede elegir su forma de actuar. - *The Witcher 3: Wild Hunt* (C. Tomaszewicz, 2015). Recuperado de (*Youtube Channel: DRIMER* , 2020).....**68**
  
- Figura 2.6. Flowey guarda y carga partida en medio de la batalla para despistar y desubicar al jugador. *Undertale* (T. Fox, 2015).....**70**
  
- Figura 2.7. Al accionar el mecanismo, se cambia el escenario. *Psychonauts* (T. Schafer, E. Wolpaw, 2005).....**77**
  
- Figura 2.8. Los ataques del jugador fallan porque Lucas no es capaz de mirar. *Mother 3* (S. Itoi, 2006).....**80**
  
- Figura 3.1: Momento en el que el jugador asesina a Sans. *Undertale* (T. Fox, 2015).....**88**