

La experiencia artística en los videojuegos: de la contemplación a la inmersión interactiva



Alumno: **Diego Fernández Fernández**

Director: **Andreu Besolí Martín**

TFG Estudios
interdisciplinarios

Grado de Humanidades (UOC)

Junio de 2021

Índice

Resumen	3
1. Tema y objetivos	4
2. Estado de la cuestión	6
3. Metodología: el análisis estructural de co-ocurrencias	12
4. Conclusiones	16
4.1. Primeros pasos en la teoría del arte en los videojuegos: lenguaje multidisciplinar, interacción y experiencia estética	19
4.2. "Ver cómo", la contemplación en el espacio virtual; la deriva por el escenario	24
4.3. "Ser cómo", la acción en el tiempo virtual; el viaje por el escenario	29
5. Epílogo	33
6. Bibliografía	35

Resumen

Videojuegos y arte. Según la cultura popular los videojuegos se concebirían como un producto de entretenimiento audiovisual, e interactivo, dirigido a las masas consumistas. Un nicho de mercado que, tradicionalmente, estaría distanciado de toda sacralidad artística. Por regla general, el jugador de videojuegos no se contemplaría, a sí mismo, como un consumidor de arte al jugar a juegos de consola u ordenador. Aún y cuando su pensamiento se acercaría, tímidamente y en determinadas ocasiones, a cuestionar su experiencia interactiva cercana a la sublimidad artística; rápidamente se asustaría y retrocedería a la seguridad del cobijo de lo ya asentado, a sotavento, a lo certificado por la crítica. Los videojuegos serían un artificio lúdico, para adolescentes de edad o de mente, lejos del olimpo del arte donde no se jugaría con la obra; esto no sería un juego de “niños”. Sería arte.

¿Sería posible el trinomio entre arte, videojuegos y divertimento? ¿podríamos divertirnos, jugar a videojuegos, y a su vez, saborear la ambrosía del arte? En las líneas venideras de esta memoria, intentaremos llevar a cabo nuestra empresa de experimentar entre lo lúdico y lo artístico.

Palabras clave: videojuegos, arte, deriva, viaje, narratividad.

1. Tema y objetivos

Los videojuegos serían unas creaciones culturales jóvenes; con cerca de 50 años (si nos circunscribiéramos, solamente, a los videojuegos comerciales y al *Pong*¹ de Bushnell y Dabney como primer referente) a sus espaldas, podrían considerarse, a día de hoy y a priori, como manifestaciones artísticas no muy manidas (aunque existirían tesis sobre ellos, dada su juventud, tampoco estarían muy extendidas si las comparásemos con las de otras disciplinas artísticas como la pintura o la literatura) por la filosofía del arte.

¿A qué sería debido esta actitud de mirar de soslayo, con cierta incertidumbre nerviosa, a los videojuegos en su calidad como fenómeno artístico por parte de la filosofía del arte? Una de las principales causas, en teoría, sería el estatus que aún hoy en día conservarían como producto de ocio recreativo. Los videojuegos todavía arrastrarían, en su idiosincrasia interna por muchos, el fantasma de pasatiempo electrónico enfocado, exclusivamente, a un público profano, espurio, secular, alejado del nicho selecto y claustral del arte; a pesar, de que el 25 de marzo de 2009² fueran reconocidos, por la Comisión de Cultura del Congreso de España, como industria cultural.

Ante el titubeo y la inseguridad de encasillar a los videojuegos, por parte de los críticos (ya fueran estos filósofos del arte, historiadores del arte, críticos del arte, etc.), dentro de la frontera del arte, y la consecuencia que se derivaría de todo esto al no existir, con todo su potencial académico, un desarrollo teórico artístico de los videojuegos totalmente cimentado, asentado, respaldado y unánime por la crítica del arte (entendidos sobre la materia artística). En este modesto ensayo nos parecería acertado adentrarnos en el domo, aún casi indómito, de la filosofía del arte en los videojuegos. Creeríamos que los videojuegos, al ser considerados desde hace ya más de una década como industria cultural, hipotéticamente, deberían poseer un intento de aproximación teórica de su misma arte.

Una teoría del arte en los videojuegos que, a priori, se debería destilar desde una base epistemológica proporcional tanto a su época como a su función como producto cultural y de entretenimiento interactivo. Es decir, en teoría, debería distanciarse de metodologías teóricas como la teoría cinematográfica³ o la narratología de Aristóteles, y acercarse, en su detrimento, a enclaves cercanos a los estudios visuales⁴. Los estudios visuales afirmarían que cualquier manifestación cultural del presente (en nuestro caso, los videojuegos) debería ser analizada de igual forma que se hiciera con las certificadas por la historia del arte (por ejemplo, las obras del Renacimiento, del Barroco, o la teoría cinematográfica). Pero, esto no sería sinónimo de sistematizarlas o comprenderlas de la misma manera; no desde la seguridad y solidez que transmitirían teorías artísticas del

¹ Mott, Tony. *1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir*. Barcelona: Random House Mondadori, S.A. , 2011, pág. 23.

² Morales Corral, Enrique. El reconocimiento institucional español de los videojuegos como industria cultural: propuestas para crear industria. A: *Nueva Época*, No. 11. septiembre-noviembre 2012, pág. 20.

³ Aarseth, Espen. Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos, pág. 5. *Nodo "Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura"*, *Artnodes*, nº7, UOC, 2007.

⁴ Peist Rojzman, Nuria. *Estudis visuals*. Barcelona: UOC, (s.d.), pág. 12.

pasado (por ejemplo, la narratología de Aristóteles o teoría cinematográfica); sino, hipotéticamente, alumbrarlas desde perspectivas ontológicas del presente. Los videojuegos serían hijos de la cultura actual, productos artísticos emergidos del magma artístico contemporáneo; un caldo de cultivo artístico, a priori, indisoluble de lo tecnológico y lo interactivo. A diferencia de lo encontrado en el pasado donde lo tecnológico, la técnica, proporcionaría nuevas herramientas al artista para manifestar su arte pero distanciaría al consumidor, observador de la obra, de toda interacción física con esta última. De modo contrario, a lo que sucedería con los videojuegos donde el jugador interactuaría, jugaría con la obra (el videojuego).

En este ensayo, pretenderíamos, de forma humilde, **construir una primera aproximación a una teoría del arte en los videojuegos comerciales**; siendo conscientes de las asperezas que existirían entre el arte y lo lúdico. Y a raíz de dicho malestar, intentar dar respuesta a la incógnita que se nos plantaría en el camino antes de empezar a dar forma a nuestra teoría del arte en los videojuegos: si en el arte clásico (comprendido lo clásico como todo el espectro artístico anterior a los videojuegos) el modo cognoscitivo para disfrutar de la experiencia artística, la intencionalidad del artista, se posicionaría, mayoritariamente, en el éxtasis contemplativo. Extrapolando la afirmación anterior a la dimensión de los videojuegos comerciales, en esta memoria trataríamos de analizar el **modo cognoscitivo** (su lenguaje y modo operatorio) mediante el cual se nos **brindaría la experiencia artística** en dicho terreno virtual (los videojuegos).

Una vez, analizáramos la vía cognoscitiva por la cual se irradiaría la experiencia artística, estaríamos listos, a priori, para poner los cimientos de la teoría del arte en los videojuegos comerciales * (A continuación, cada vez que se mostrara la palabra “videojuegos”, nos referiríamos a videojuegos comerciales, a no ser que se dijera lo contrario). De forma paralela, la teoría del arte que diéramos forma, conjuntamente, haría la función de marco teórico. La solución a la incógnita principal, nos conduciría a tejer, estructurar, el marco teórico; y mencionado marco teórico (o, en nuestro caso, ya que obtendría la misma equivalencia, la teoría del arte en los videojuegos) se explicaría en profundidad, en todos sus pormenores, en los tres epígrafes restantes del ensayo (4.1, 4.2 y 4.3).

2. Estado de la cuestión

Nuestra búsqueda bibliográfica sobre el estado de la cuestión (el modo cognoscitivo a través del cual se transferiría la experiencia artística en los videojuegos), en un primer momento, resultaría un tanto infructuosa. Mediante los recursos exigüos de los que dispondríamos (fundamentalmente, el repositorio de la biblioteca virtual de la UOC y internet) y del tiempo limitado para desarrollar la memoria (unos tres meses), en una primera aproximación, no hallaríamos literatura específica que tratara el tema a resolver de forma concreta. Por lo que, al no encontrar bibliografía, que abordaría el modo cognoscitivo mediante el cual se asimilaría la experiencia artística en los videojuegos, desde una vía directa (específica), nos habríamos visto forzados a recaudarla de forma indirecta. O mejor expresado, a inferirla desde literatura que tratara ya no de forma directa la cuestión a tratar sino que expusiera, de algún modo, cualquier incursión del arte en los videojuegos.

¿Cómo sería apreciado/entendido por los diversos autores, que tratarían sobre lo relativo a arte y videojuegos, el modo cognoscitivo mediante el cual se nos proyectaría la experiencia artística en dicho campo lúdico e interactivo (los videojuegos)?

El estado de la cuestión del arte en los videojuegos, para empezar, se toparía con un primer escollo en su camino. Dejando a un lado las consideraciones de cómo debería ser lo conceptual en el arte en los videojuegos, ya sea desde una base epistemológica/filosófica o metodológica, nos encontraríamos con la problemática de considerar, a estos últimos (los videojuegos), un producto artístico. Roger Ebert⁵, crítico de cine, negaría la posibilidad de adjudicar a los videojuegos un trasfondo artístico. Para Ebert, los videojuegos no entrarían dentro de la noción categórica ortodoxa de arte (la respaldada por la historia del arte y los autores clásicos); para él no serían más que un juego electrónico utilitario sin visos artísticos, y por lo tanto, quedarían relegados a un simple producto de ocio para las masas.

Empero, el posicionamiento de R. Ebert, sobre la condición de lo artístico en los videojuegos, sería criticado y refutado por la tesis de Bazin y Eisenstein⁶. Tal tesis sustentaría que los videojuegos cogerían el testigo del concepto del “arte total” encontrado en el cine. De igual modo que sucedería con el cine, los videojuegos aunarían dentro de su campo interno toda una relación multidisciplinar con las otras artes (de allí lo de “arte total”). Dentro de la idiosincrasia de los videojuegos, de sus recursos lingüísticos, y de forma paralela al cine, podríamos discernir a: la literatura, la

⁵ Maté, Diego. *Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator*, pág. 21. Universidad Nacional de las Artes (UNA), 2019.

⁶ Mora-Cantalops, Marçal; Albaladejo Ortega, Sergio (et al.). *Game & Play: La cultura del juego digital*, pág. 56. Zaragoza: Egregius ediciones, 2018.

fotografía, la música, la iluminación, la dirección artística, etc. Por lo que, se podría deducir qué si el cine tuviera el galardón de categoría artística, aún y recopilando dentro suyo a las anteriores disciplinas artísticas, ¿qué impediría clasificar a los videojuegos como corriente artística, si de igual forma atesoraran dentro de sus bits las mismas herramientas lingüísticas artísticas y expresivas (literatura, música, escenografía, iluminación ...)? Teóricamente nada, ya que tanto los recursos expresivos multidisciplinares que se encontrarían, tanto en el cine como en los videojuegos, serían los mismos. O, por el contrario, ¿habría algún otro motivo de peso para cercenar las alas artísticas de los videojuegos?

A pesar de coronar a los videojuegos con la aureola del “arte total”, esta prematura condecoración se concebiría como artificiosa, espuria, para el Dr. Fco-Julián Martínez-Cano⁷. Para él, lo artístico en los videojuegos debería alejarse del concepto de la diversión; un ocio lúdico que debería quedarse en su sitio, en su terreno, a priori, en el género *mainstream* de la industria de los videojuegos. Martínez-Cano enunciaría que lo verdaderamente artístico debería ir más allá de lo lúdico; traspasar la frontera de la diversión, para situarse en esferas más propicias para el arte, como: el suspense, el horror, la frustración, la comedia, el romance, etc.

De la mano de la tesis del Dr. Martínez-Cano se sustentaría Diego Maté⁸. Diego apoyaría la idea de que para que los videojuegos se pudieran ubicar en lo parcelario de lo artístico, estos deberían distanciarse de la finalidad encontrada en la diversión (asociada a lo *mainstream*). Los *walking simulator*⁹, encasillados entre los *Art Games*¹⁰ y los *Game Art*¹¹, serían un género más propicio para poder hallar lo artístico. Debido a que en dicho género de videojuegos (*walking simulator*) la finalidad no sería la diversión, ni la competición, ni la habilidad del jugador, sino, en su defecto, la fruición de la misma acción de caminar (de allí lo de “simuladores de andar”), de contemplar, de visionar los parajes bucólicos mientras se deambula sin un rumbo establecido. El caminar por el caminar, el arte por el arte, vivir en la acción no en el resultado lúdico asociado a lo *mainstream* (ganar, obtener recompensas lúdicas al jugar).

No solo la consideración de clasificar a los videojuegos como arte, o la finalidad (¿la diversión? ¿el caminar por caminar en los *walking simulator*?) que tuvieran que tener

⁷ Martínez-Cano, Fco-Julián (et al.). *Game & Play: La cultura del juego digital*, pág. 58. Zaragoza: Egregius ediciones, 2018.

⁸ Maté, Diego. *Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator*, pág. 27. Universidad Nacional de las Artes (UNA), 2019.

⁹ Los *Walking Simulator* son un tipo de videojuegos enfocados a la finalidad artística de contemplar el escenario mediante la acción de la caminata. Por lo general, carecen de una finalidad lúdica, y de una interactividad mucho menos elaborada que un juego convencional (*mainstream*, comercial). Maté, Diego. *Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator*, pág. 24. Universidad Nacional de las Artes (UNA), 2019.

¹⁰ *Art Games* harían referencia al tipo de videojuego con un discurso artístico explícito; a veces, prescinde del componente lúdico, aunque no siempre. Martínez-Cano, Fco-Julián (et al.). *Game & Play: La cultura del juego digital*, pág. 64. Zaragoza: Egregius ediciones, 2018.

¹¹ *Game Art*, generalmente, modificación de un videojuego con la finalidad de crear un producto artístico que invitaría a la observación y la reflexión estética; no permitiría ni la interacción ni el componente lúdico de un juego convencional. Martínez-Cano, Fco-Julián (et al.). *Game & Play: La cultura del juego digital*, pág. 65. Zaragoza: Egregius ediciones, 2018.

estos para considerarse un género artístico, serían las únicas discusiones en lo referente a arte y videojuegos. No existiría un consenso, según Mónica Tamayo¹², para el estudio artístico de los videojuegos; según sus palabras sería difícil determinar el punto de partida desde donde se debería partir para analizar lo artístico en los videojuegos. No habría una metodología propiamente dicha que nos guiara ¿desde donde habría que acogerse, a partir de una perspectiva ontológica de lo visual, o por lo contrario de lo sonoro, o exclusivamente de lo escenográfico? ¿o en su detrimento, en una relación interdisciplinar de todos los últimos juntos?

Por ejemplo, y retomando la problemática anteriormente expuesta, ¿desde qué fundamento metodológico habría que posicionarse para clasificar a lo artístico en el juego *Gris*? ¿Únicamente desde la relación simbiótica entre la música y los colores dependiendo del estado de ánimo¹³ de la protagonista del juego? ¿desde una relación interdisciplinar de todas sus artes (literatura, pintura, música)? ¿desde un concepto artístico basado en lo lúdico? O por otro lado ¿habría que adaptar la metodología de estudio artístico, según el género al que perteneciera el juego a diseccionar (a priori, no sería lo mismo un juego de carreras, que uno de acción, o que uno de deportes)?

La metodología a emplear para estudiar los conceptos artísticos en los videojuegos aún residiría en la opacidad de la duda. Pero, a pesar del oscurantismo metodológico, Bogost¹⁴ entendería que los recursos artísticos visuales clásicos de tiempos pretéritos no serían adecuados para describir, fielmente, los procesos expresivos de los actuales sistemas computacionales (los videojuegos). La forma y la materia desde donde se proyectaría el arte cambiaría con el devenir del tiempo. Y si cambiaran los soportes, y las herramientas, a partir desde donde se generaría lo artístico, por lógica deberían evolucionar en consonancia los conceptos para clasificar su misma arte. Es decir, estaría, en teoría, fuera de lugar analizar artísticamente un videojuego actual desde el recurso estético renacentista de la perspectiva; ya que, se sobreentendería que la materia, las herramientas artísticas, y las concepciones mentales del arte, a partir de las cuales se daría forma a un videojuego, no encajarían con los conceptos estéticos con los que se evaluaría el arte en el pasado. Por ejemplo, el recurso óptico de profundidad, puesto en escena por el arquitecto Filippo Brunelleschi¹⁵, no sería compatible para evaluar un videojuego. Ni el soporte sería el mismo (no se podría comparar algo físico, real, como una catedral, con algo virtual irradiado desde una pantalla, como sería un videojuego) ni tampoco la forma (lo físico sería inmutable, mientras lo virtual sería

¹² Tamayo Acevedo, Mónica. La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. A: *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. Vol. XIX, núm. 38, 2013, pp. 29-46.

¹³ El juego *Gris* se desarrolla en un mundo alegórico de colores asociados al estado de ánimo de la protagonista; en el mundo se abrirían nuevos caminos, cambiando el escenario de color, en relación a la maduración emocional de la protagonista. Montoya Rubio, Alba. *Arte y narrativa: la música y los colores en el videojuego de "Gris"*, pág. 31. Universidad de Barcelona (UB), 2020.

¹⁴ Bogost, I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts: The MIT Press, 2007, pág. 29

¹⁵ Gombrich, E.H. *La historia del Arte*, pág. 226. México: Editorial Diana, 1995.

inestable, cambiante y mutable por naturaleza), ni mucho menos las ideas sobre el arte (cada periodo histórico tendría su propia manera de concebir el arte).

En concordancia con la idea de Bogost, Marcelino García Serrano¹⁶ afirmaría qué para empezar a indagar sobre el análisis artístico de los videojuegos, se tendría que partir desde una base cultural actual y una metodología afín a su tiempo. Los videojuegos serían el producto de una cultura, de una época concreta, y en consecuencia, de una mentalidad/forma de entender el mundo indisociable de la técnica del momento. Para García Serrano, la cultura y la tecnología condicionarían la perspectiva humana, y por ende, la noción del arte de cada periodo histórico. En la actualidad el hombre habría trascendido de la faceta del *Homo Faber* (el que fabrica artificios, ya sean de carácter pragmático/utilitario o artístico) al *Homo Ludens* (el que disfruta, se divierte, y aprende con la tecnología, ya sea con los videojuegos o con las plataformas de estudio/trabajo digitales). Los videojuegos no serían más que una manifestación social/artística del *Homo Ludens*; estos se compondrían de una arte inmersivo, interactivo, donde el jugador interpretaría personajes virtuales; ejerciendo el papel de un actor en constante performance camaleónica. El videojuego sería acción interactiva, movimiento, un concepto del arte acorde a la biosfera social que los vería nacer, efervescente, dinámica, interactiva, hipertextual, en constante actualización digital por vía del usuario; sin todo esto, no serían más que imágenes estáticas anacrónicas provenientes de otra época.

Los videojuegos serían un producto artístico cultural de su época, y, a priori, se debería analizar lo relativo a su arte desde metodologías afines a su forma (digital, virtual) y su finalidad (¿divertirse? ¿"caminar por caminar"? ¿escuchar sus melodías?). Teniendo en consideración esto último, Lara Sánchez Coterón¹⁷ afirmaría que los videojuegos representarían una experiencia multisensorial, tanto visual, auditiva, como táctil; lo artístico conceptual en los videojuegos, hipotéticamente, estaría ligado a lo interdisciplinario de su "arte total" (de igual forma que el cine absorbería a las otras artes, la música, la fotografía, la representación, etc.). En teoría, no podría ser aislado un único factor (la esencia de los videojuegos sería multisensorial), como pilar fundamental, desde el cual inferir lo artístico en los videojuegos sin dejar de lado los restantes (por ejemplo, no sería adecuado, elaborar una teoría del arte de los videojuegos basándose en la sensación táctil, sin tener en cuenta la música y los gráficos). En el mundo virtual del arte de los videojuegos todas las disciplinas artísticas programadas tendrían cabida; los juegos de ordenador serían simulaciones, y gracias al principio de Turing¹⁸, cualquier fenómeno se podría replicar/simular dentro del videojuego, formando ya parte indisociable de su materia. Y, por lo tanto, ningún área artística (música, gráficos, etc.) podría ser excluida del mismo (de los videojuegos, y de su posterior análisis como fenómeno artístico) una vez simulada/programada.

¹⁶ García Serrano, Marcelino. Arte y videojuegos. Reflexiones sobre lo lúdico, el arte y la tecnología en Asturias. LIÑO 23. *Revista Anual de Historia del Arte*, 2017, pp. 175-184.

¹⁷ Sánchez Coterón, Lara. *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Tesis doctoral presentada en la Universidad Complutense de Madrid, 2012, pág. 134.

¹⁸ Aarseth, Espen. Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos, pág. 6. *Nodo "Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura"*, *Artnodes*, nº7, UOC, 2007.

Y no solo se tendría que tener en mente el marco cultural/social de la época para construir una metodología artística de los videojuegos compatible con su esencia (multisensorial, virtual, interactiva, etc.). Marcel Duchamp¹⁹ señalaría que además de contextualizar la obra artística con su cronología sociocultural para poder descifrar, adecuadamente, el contexto artístico intrínseco en la misma; se necesitaría de otro factor determinante: el espectador. Duchamp espetaría que sin espectador no habría obra, y sin obra, evidentemente, no podría existir el arte. Por lo que, si asociáramos lo anterior a la esfera de los videojuegos, deduciríamos qué sin jugador, no existiría la intencionalidad artística del videojuego. O hilando más fino, no sería lo mismo mirar como otros juegan, que jugar uno mismo al videojuego; recordemos, que a priori, los videojuegos serían una experiencia multisensorial, y que en dicho acto multisensorial no podría faltar el interactivo/subjectivo (jugar al videojuego). No habría que conformarse, únicamente, con visionar la pantalla, o escuchar las melodías del videojuego, mirando el monitor donde se proyectara sin interactuar con él (jugar al juego), sino que, en teoría, para que se convirtiera en una experiencia multisensorial completa, deberíamos jugar al juego, experimentar con él, disfrutar, divertirnos, sumergirnos en su mundo.

Si se necesitara, en teoría, de la interacción con el videojuego (jugar al juego) como requisito para generar la intencionalidad artística del mismo, tendría sentido pensar que debería haber algún tipo de interfaz con el que comunicarnos con el juego. Alfonso Cuadrado Alvarado²⁰ nos presentaría que los avances en tecnología habrían podido llevar a cabo el sueño que se anhelaría desde la invención de la perspectiva: que el observador se “adentrara” en la obra artística, que “tocara a través del cuadro”. Un “tocar a través de” que sería realizable por medio de las bondades de la era digital; una etapa social/tecnológica que nos brindaría las interfaces virtuales y sus posibilidades de interacción/inmersión a “través del cuadro”. Los videojuegos, a priori, habrían conseguido unificar, en uno solo, los dos espacios clásicos del arte, lo observado (la obra de arte) y el observador. Actualmente, se podría “atravesar” el cuadro (el monitor o pantalla en nuestro caso) para controlar/interactuar con la obra (jugar) y sumergirse dentro del espacio de ficción. En los interfaces virtuales de los videojuegos y su lenguaje la cuarta pared se derrumbaría, y, lo que antes se conociera como observar, ahora se transformaría, a priori, en “ser” (“atravesar el cuadro”): interpretar al personaje, vivir su historia, o mejor dicho, jugarla mediante la interacción del interfaz lúdico (los mandos de control y el interfaz jugable desplegado en pantalla).

Por lo que, si los videojuegos fueran un fenómeno, teóricamente, tanto artísticamente como vivencialmente multisensorial que nos invitara a la inmersión por medio de una interfaz jugable. Entonces, sería lógico pensar, que estos últimos, pudieran llegar a tener un hipotético lenguaje singular para que el jugador pudiera interpretar, correctamente, lo que sucedería en pantalla. Luca Carrubba²¹ sostendría que los videojuegos deberían reivindicar su propia “ludoliteratura”; o lo que sería equivalente, unos protocolos de

¹⁹ Valdebenito, Carmen Gloria. Marcel Duchamp: apariencia desnuda, pág. 62. *Analecta, Revista de Humanidades n^o 4*, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2010.

²⁰ Cuadrado Alvarado, Alfonso. Tocar a través del cuadro: una genealogía del interfaz como metáfora de control en el espacio del arte, el cine y los videojuegos. *Icono 14*, volumen 12, pp. 141-167, 2014.

²¹ Carrubba, Luca. *Los juegos posibles, la creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas*, pág. 95. Tesis doctoral presentada en la Universidad de Barcelona (Facultad de Bellas Artes), 2019.

desciframiento para poder entender, clasificar, dominar y crear su arte. O, dicho en otras palabras, saber jugar a juegos (entender sus mecánicas, su planteamiento, sus múltiples posibilidades de diversión más allá de la línea diegética principal de acción), entender el sentido con respecto a los juegos (los videojuegos son para jugarlos, no, únicamente mirarlos), y saber desarrollar/construir juegos (programación, dirección, montaje, marketing).

Para acabar la exposición del estado de la cuestión, y en referencia a lo expresado en el párrafo anterior, si existiera, hipotéticamente, un lenguaje en los videojuegos, y mediante dicho lenguaje, en teoría, se pudiera descifrar el arte que subyacería en los videojuegos ¿por qué razón no podría llegar a existir una metodología para el análisis artístico de los mismos? Konzack²², también albergaría la misma incertidumbre, llegando a afirmar que los intentos de crear una disciplina de análisis del arte en los videojuegos, fracasarían al fundarse en teorías anacrónicas; como la teoría cinematográfica o la narratología de Aristóteles. Y en su lugar, el autor plantearía una metodología interdisciplinar, actual, formada por tres pilares: la técnica (o reglas del juego), la estética (o mundo del arte) y la sociocultural (psicológica, lúdica, cultural); pudiendo el analista ser libre de elegir la perspectiva de análisis (elegir la vía de la técnica únicamente, o solo dos ramas, o las tres a la vez) más favorable a sus intereses de estudio.

²² Konzack, Lars. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. En: *Frans MAYRA (ed.). CGDC Conference Proceedings*. Tampere University Press, 2002. Págs. 89-100.

3. Metodología: el análisis estructural de co-ocurrencias

La estrategia metodológica con la que trabajaríamos estaría fundamentada en el análisis de contenido del discurso; concretamente, en el análisis estructural de co-ocurrencias. Nuestra intención se centraría en construir una teoría del arte en los videojuegos, además, de analizar el modo cognoscitivo por el cual se manifestaría la experiencia estética en estos últimos. Y para tales menesteres el modo cualitativo sería el idóneo para la labor ya que deberíamos extraer, inferir, interpretar, la información subyacente de las citas bibliográficas indirectas, respecto a la incógnita a desvelar. Emplear una actitud hermenéutica a partir de la información velada, latente, estructural, de las asociaciones²³ de temas escogidos (registros co-ocurrentes) en las unidades de muestreo seleccionadas; compatibles, tanto con la pregunta a responder como con la teoría del arte en los videojuegos.

En primera instancia, al no hallar bibliografía específica con la que tratar el tema de forma directa (dispondríamos de recursos exiguos, la biblioteca virtual de la UOC y internet, principalmente; y, de tiempo limitado para confeccionar la memoria), nos habríamos visto obligados a inferirlos, de forma indirecta, de unidades de muestro que poseerían relación con el arte en los videojuegos.

A continuación, expondríamos la clasificación de las unidades de muestreo en tres tablas distintas. En la primera tabla (**Tabla número 1*) encontraríamos a las distintas muestras bibliográficas en relación al vínculo co-ocurrente “relación entre videojuegos y arte”. Con este primer cruce entre muestras y registros elegidos (videojuegos y arte) pretenderíamos descubrir la información implícita entre los videojuegos y el arte; querríamos sacar a la luz las conexiones subyacentes que entablarían los interlocutores (los autores de la bibliografía elegida) entre los videojuegos y lo artístico.

²³ Quivy, Raymond. *Manual de investigación en Ciencias Sociales*. México: Editorial Limusa, S.A., 2005, pág. 218.

***Tabla número 1.**

	*(A1) R.Ebert	*(A2) Bazin y Eisenstein	*(A3) Martínez-Cano	*(A4) Diego Maté
A) Relación entre videojuegos y arte.	Los videojuegos no entrarían dentro de la noción categórica ortodoxa de arte; para él no sería más que un juego electrónico utilitario sin visos artísticos, y por lo tanto, quedarían relegados a un simple producto de ocio para las masas.	Videojuegos cogerían el testigo del concepto del “arte total” encontrado en el cine. De igual modo que sucedería con el cine, los videojuegos aunarían dentro de su campo interno toda una relación multidisciplinar con las otras artes (de allí lo de “arte total”).	Lo verdaderamente artístico debería ir más allá de lo lúdico; traspasar la frontera de la diversión, para situarse en esferas más propicias para el arte, como: el suspense, el horror, la frustración, la comedia, el romance, etc.	Los <i>walking simulator</i> , género más propicio para poder hallar lo artístico. Debido a que la finalidad no sería la diversión, ni la competición, ni la habilidad del jugador, sino, en su defecto, la fruición de la misma acción de caminar.

La segunda tabla mostraría las muestras seleccionadas conjugadas con el registro co-ocurrente “relación entre videojuegos y cultura”. A través del binomio “videojuegos y cultura”, nos dirigiríamos a extraer la lógica oculta que establecerían entre los elementos de su discurso, los diferentes autores bibliográficos, respecto al contexto cultural y los videojuegos.

*Tabla número 2.

	*(B1) Mónica Tamayo	*(B2) Bogost	*(B3) Marcelino García Serrano
B) Relación entre videojuegos y cultura.	No existiría un consenso para el estudio artístico de los videojuegos; sería difícil determinar el punto de partida desde donde se debería partir para analizar lo artístico en los videojuegos.	Los recursos artísticos visuales clásicos de tiempos pretéritos no serían adecuados para describir, fielmente, los procesos expresivos de los actuales sistemas computacionales (los videojuegos).	El análisis artístico de los videojuegos, se tendría que partir desde una base cultural actual y una metodología afín a su tiempo. En la actualidad el hombre habría trascendido de la faceta del <i>Homo Faber</i> (el que fabrica artificios, ya sean de carácter pragmático/utilitario o artístico) al <i>Homo Ludens</i> (el que disfruta, se divierte, y aprende con la tecnología, ya sea con los videojuegos o con las plataformas de estudio/trabajo digitales).

En tercer lugar, situaríamos a la tercera tabla (*Tabla número 3). Dentro de su orden clasificatorio ubicaríamos a las unidades de muestreo elegidas cribadas mediante el registro co-ocurrente “videojuegos y experiencia artística”. Entenderíamos que, en teoría, sería de vital importancia saber la estructuración soterrada que encadenarían los autores, entre los elementos de su discurso, hacia los videojuegos y su experiencia artística. Porque dicha asociación de unidades del discurso (videojuegos y experiencia artística), hipotéticamente, nos podría revelar información trascendental para analizar el modo cognoscitivo por el cual se transmitiría la experiencia artística en los videojuegos.

***Tabla número 3.**

	*(C1) Lara Sánchez Coterón	*(C2) Marcel Duchamp	*(C3) Alfonso Cuadrado Alvarado	*(C4) Luca Carrubba	*(C5) Konzack
C) Relación entre videojue gos y experien cia artística.	Afirmaría que los videojuegos representan una experiencia multisensorial, tanto visual, auditiva, como táctil.	Duchamp espetaría que sin espectador no habría obra, y sin obra, evidentemente, no podría existir el arte.	Los videojuegos, a priori, habrían conseguido unificar, en uno solo, los dos espacios clásicos del arte, lo observado y el observador. Actualmente, se podría “atravesar” el cuadro para controlar/interactuar con la obra (jugar) y sumergirse dentro del espacio de ficción.	Los videojuegos deberían reivindicar su propia “ludoliteratura”; o lo que sería equivalente, unos protocolos de desciframiento para poder entender, clasificar, dominar y crear su arte.	Plantearía una metodología a interdisciplinar para el análisis artístico formada por tres pilares: la técnica (o reglas del juego), la estética (o mundo del arte) y la sociocultural.

4. Conclusiones

La tabla número 1 “(A) Relación entre videojuegos” y arte nos ofrecería los siguientes resultados:

En la muestra A1 no tendría cabida ninguna relación entre videojuegos y arte. R. Ebert no concebiría dentro de su discurso la vinculación de lo artístico con los videojuegos, ya que estos serían contemplados como un juego electrónico de ocio fuera de la dimensión de lo artístico; por lo tanto, no podríamos extraer registro subyacente concurrente alguno entre videojuegos y arte.

La unidad de muestreo A2, por lo contrario, sí que nos brindaría resultados positivos. Bazin y Eisenstein entenderían que los videojuegos sintetizarían en su fuero interno el concepto de “arte total” legado por el cine; recogerían dentro de sí una relación multidisciplinar con las otras artes. Con lo que, en teoría, podríamos deducir que la **concurrentencia** entre **videojuegos y arte**, a priori, se comunicaría a través de un registro estructural subyacente que los conectara. Necesitaría, hipotéticamente, de un lenguaje que cumpliera tanto la función descodificadora artística para el sujeto contemplador de arte como el papel estructural para entrelazar sus diferentes lenguajes inherentes (música, escenografía, fotografía, etc.). O sea, dicho lenguaje, a priori, debería ser multidisciplinar: la concurrentencia entre videojuegos y arte se estructuraría, plasmaría mediante un **lenguaje multidisciplinar y estructural**.

Tanto la muestra extraída de Martínez Cano (A3) como la de Diego Maté (A4) nos traerían resultados similares. En los dos casos el registro concurrente entre videojuegos y arte sería similar. Las dos unidades de muestreo visualizarían a lo lúdico en los videojuegos como un factor alejado de lo artístico. En A3 lo lúdico (los videojuegos) sería un campo insuficiente para que brotara el arte. Por otro lado, en A4 el elemento más propicio para hallar lo artístico se daría en el género de los *walking simulator*, un tipo de videojuego más distanciado de elemento recreativo. En un primer momento, podríamos llegar a deducir, que la concurrentencia entre videojuegos y arte (tanto en A3 y A4) subyacería en el registro de la interactividad limitada, en unos controles y una interfaz de juego simplista. Arte y videojuegos, hipotéticamente, deberían entrelazar sus registros en una estructura funcional menos interactiva, ya que a cuanto más interactividad con la obra (el videojuego) más complejidad en los controles y en el interfaz gráfico, y a priori, más diversión interactiva, y por lo tanto menos experiencia artística.

Respecto a la tabla número 2 “(B) Relación entre videojuegos y cultura”, nos presentaría estos resultados:

Mónica Tamayo (B1) plasmaría la inexistencia de un consenso para el estudio artístico de los videojuegos; siendo difícil determinar desde que punto de partida empezar a analizar el arte en los videojuegos. La concurrentencia entre videojuegos y cultura, en teoría, se podría fundar en la compatibilidad limitada de los videojuegos con el entramado cultural del arte. Los videojuegos serían un producto cultural, relativamente joven, y por lo tanto, aún deberían hacerse un hueco (ser compatibles) con la estructura cultural del arte (con sus nociones y preceptos clásicos establecidos); a priori, todavía se

apreciarían aislados, desconectados, incompatibles (en cierto modo) con la cultura artística.

La muestra B2 nos mostraría que la concurrencia entre videojuegos y arte, de forma paralela a lo que sucedería en B1, sería muy limitada. Bogost afirmaría que los recursos visuales clásicos no serían adecuados para describir los procesos expresivos de los sistemas computacionales (los videojuegos). Similarmente a lo que sucedía en B1, el lenguaje descriptivo establecido en la cultura artística certificada por la historia sería incompatible, en teoría, con el elemento videojuego. Porque los videojuegos poseerían, hipotéticamente, su propio lenguaje expresivo, y este sería descifrado por la cultura del arte clásica como algo ajeno a su estructura interna.

En B3 la **relación concurrente** entre **videojuegos y cultura** la hallaríamos en la interactividad. Lo interactivo sería el factor descriptivo principal de la cultura actual (*Homo Ludens*). La cultura contemporánea pasaría a ser interactiva, donde el individuo y su interactividad serían el factor desencadenante de su propia actualización y desarrollo. El *Homo Ludens* aprendería interactuando, creando, disfrutando de la experiencia interactiva de su cultura. Por lo tanto, podríamos inferir que el vínculo estructural que concurriría entre videojuegos y cultura sería el interactivo/lúdico; los videojuegos serían un producto artístico de una cultura interactiva/lúdica, y por ende, su relación estructural con ella se contemplaría en lo **interactivo/lúdico**.

Respecto a la tabla número 3 “C) Relación entre videojuegos y experiencia artística” nos relegaría tales resultados:

Lara Sánchez Coterón (C1) expresaría que los videojuegos serían una experiencia multisensorial donde lo visual, auditivo y lo táctil tendrían cabida. El registro concurrente entre videojuegos y experiencia artística se situaría, de igual manera que en A2, en un lenguaje multidisciplinar estructural. Porque, hipotéticamente, para brindar la experiencia artística en los videojuegos, teniendo estos una naturaleza multisensorial, se necesitaría de un lenguaje afín que descifrara todos esos registros sensoriales (visuales, auditivos, táctiles); o lo que sería lo mismo, se necesitaría de un lenguaje multidisciplinar estructurado para disfrutar de la experiencia artística en los videojuegos.

Marcel Duchamp (C2) nos mostraría que sin espectador no habría obra de arte, y sin esta, no podría existir el arte. La relación concurrente entre videojuegos y experiencia artística, de forma similar a lo que sucedería en B1 y B2, la posicionaríamos en la idea canónica de arte establecida por la cultura artística. Sin el sujeto, no podrían subsistir las ideas acerca del arte, lo normativo de sus principios, y sin la catalogación del arte por la cultura artística, lo contemplado no sería más que un objeto cualquiera (sin la trascendencia artística). En definitiva, la relación estructural entre videojuegos y experiencia artística se sustentaría en la idea de arte certificada por la cultura del momento.

La unidad de muestreo C3 expondría que los videojuegos habrían conseguido unificar, en uno solo, los dos espacios clásicos del arte, la obra de arte y el observador. El observador podría “atravesar” el cuadro para sumergirse dentro del espacio de ficción interactivo. El vínculo, o **relación concurrente**, entre el registro **videojuegos y**

experiencia artística se establecería en la **inmersión controlada**. Para que la experiencia artística se diera, en teoría, el jugador necesitaría jugar al juego, identificarse con el avatar a través de la interacción con los mandos de control. El *Homo Ludens* (B3) tendría que actualizar el producto cultural artístico (en este caso los videojuegos) mediante su interacción con este último; y la forma de activarlo, de poner en marcha el lenguaje multidisciplinar/estructural (A2) que ofrecería la experiencia artística, sería mediante la **inmersión controlada** (sumergirse en su mundo virtual a través de la interacción).

C4 y C5 arrojarían unos resultados similares. En C4 se reivindicaría una “ludoliteratura” para poder descifrar correctamente el arte en los videojuegos, de forma proporcional, a lo que solicitaría C5, una metodología interdisciplinar para su análisis artístico. Las dos unidades de muestreo (C4 y C5) demandarían un lenguaje (A2) compatible con los fundamentos establecidos por el canon del arte académico (B1 y B2). Es decir, el registro concurrente entre videojuegos y experiencia artística en C4 y C5 se hallaría, a priori, en la ausencia de un lenguaje multidisciplinar compatible con la cultura contemporánea académica del arte.

En resumen, con los resultados que nos han ofrecido las muestras, gracias al análisis de contenido estructural de las co-ocurrencias, estaríamos capacitados, hipotéticamente, para establecer unas primeras conclusiones: el arte en los **videojuegos** se proyectaría a través un **lenguaje multidisciplinar estructural** (A2) e **interactivo** (B3) que **facilitaría** la **inmersión controlada** del jugador (C3).

4.1. Primeros pasos en la teoría del arte en los videojuegos: lenguaje multidisciplinar, interacción y experiencia estética

¿De qué manera daríamos forma a nuestro marco teórico/teoría del arte en los videojuegos para intentar analizar el modo cognoscitivo, mediante el cual, se trasladaría la experiencia artística en los videojuegos? Lo construiríamos teniendo en consideración los registros concurrentes obtenidos “lenguaje multidisciplinar estructural”, “interactividad lúdica” y “inmersión controlada”. En nuestro marco teórico/teoría del arte en los videojuegos, interactividad lúdica, lenguaje multisensorial estructural y inmersión controlada se retroalimentarían mutuamente. Los videojuegos serían un fenómeno virtual donde el sujeto, gracias a su interactividad con la obra, sería el pilar fundamental para accionar el engranaje formado por la simbiosis entre el lenguaje multisensorial y la experiencia artística (inmersión controlada).

También, reforzaríamos el registro “lenguaje multidisciplinar estructural” con las tesis de Wittgenstein y L. Strauss a modo de contrafuerte verificado por la filosofía del lenguaje y el estructuralismo. Porque las dos hablarían del lenguaje, y las dos se podrían extrapolar adecuadamente, en teoría, a la dimensión del arte en los videojuegos: La primera (Wittgenstein) se referiría al lenguaje como fenómeno imprescindible para el desarrollo óptimo de la cognición y la razón en el hombre/mujer; de igual forma que sucedería en los videojuegos con el lenguaje, ya que sin él no existiría la narratividad, y sin ella no podría haber una experiencia artística completa (*A2). La segunda (Strauss) contemplaría la lógica del arte formada por un lenguaje estructural, capaz de reducir y reinterpretar el sentido de los factores individuales de la obra en otro de integrador y holístico; paralelamente, e hipotéticamente, a lo que sucedería con el lenguaje multisensorial en los videojuegos (*A2), dependiente de la acción interactiva/lúdica del jugador (*B3) para expresar toda su potencialidad expresiva y estructuradora.

El registro “inmersión controlada”, de igual manera que el anterior, se vería apuntalado con una tesis; en este caso le tocaría el turno a Wollheim. Su tesis afirmaría que el arte se apreciaría por el observante en dos tiempos, por un parte veríamos al objeto sin intencionalidad artística, y paralelamente, al mismo objeto con pureza artística. Su tesis sería compatible con la experiencia artística en los videojuegos, ya que estos, a priori, tanto se podrían contemplar sin interactuar (contemplando la pantalla), como a su vez, disfrutar de su interactividad jugando, “atravesando el cuadro”, sumergiéndose en su mundo interactivo (*C3).

Para comenzar a armar el marco teórico/teoría del arte en los videojuegos, nos retrotraeríamos a la tesis de que los **videojuegos** serían **simulaciones**, gracias al principio de Turing. Por lo tanto, si los videojuegos simularan lo real, o lo ficticio, imaginado por el desarrollador/programador (el artista creador); dicho **acto de simulación** se tendría que **codificar**, a priori, **en un lenguaje** de programación que pudiera ejecutar/entender tanto la máquina (la consola u el ordenador) como el propio jugador. En otras palabras, teóricamente, debería haber un lenguaje que diera sentido tanto al desarrollo interactivo del juego (una interfaz, unos controles, unas mecánicas jugables), a la noción interpretativa del jugador (un lenguaje), y, hipotéticamente, al

modo cognoscitivo, mediante el cual, se proyectaría la experiencia artística en los videojuegos.

En un principio, y en teoría, los videojuegos no podrían ejecutarse, ni entenderse, sin un lenguaje que les diera sentido (¿cómo interpretar lo que transcurre en la pantalla sin unos signos, sin un mínimo de información?). Y si un **lenguaje** fuera el requisito indispensable para descifrar sus mecánicas jugables, este, a priori, **condicionaría** tanto a nuestra **cognición** como **jugadores, y a su vez**, en segunda instancia, al hipotético **modo cognoscitivo**, mediante el cual, se **transferiría** la **experiencia artística** en los videojuegos. La experiencia artística del sujeto estaría subordinada a la decodificación de unos signos, de un lenguaje. Y ese mismo conjunto de signos, su lenguaje, paralelamente, determinaría de forma proporcional el modo cognoscitivo vehicular en el que transitaría su arte. Por ejemplo, cuando leyéramos una novela, interpretaríamos un lenguaje (la prosa escrita), y este último, solo se apreciaría mediante el modo cognoscitivo de la vista; no estaríamos capacitados para apreciar la experiencia artística de la literatura mediante el tacto, o el oído, ya que sería una actitud desproporcional entre lenguaje y el modo vehicular/cognoscitivo en el cual se pronunciaría el fenómeno artístico. Por lo tanto, teóricamente, podríamos llegar a interpretar que el lenguaje interno de los videojuegos, de igual modo que sucedería con la teoría del giro lingüístico²⁴ abanderada por Wittgenstein, condicionaría la mente de los jugadores y por consiguiente y de igual modo, al modo cognoscitivo, por el cual, se expresaría la experiencia artística en los videojuegos. Y si ese, **hipotético lenguaje** sugestionara tanto a la cognición del jugador como al modo cognoscitivo, a través del cual, se trasladaría la experiencia artística en los videojuegos, este, a priori, como nos alumbraría el giro lingüístico, **podría ser descifrado y analizado**. El arte en los videojuegos, hipotéticamente, necesitaría de un lenguaje para actuar y desplegarse adecuadamente. Como diría Wittgenstein los usos del lenguaje no serían inmutables, invariables, inflexibles (podrían cambiar dependiendo del contexto artístico, nada tendría que ver el lenguaje específico de la literatura con el de la pintura), pero en su defecto, el lenguaje como estructura descodificadora de sentido para la mente, sí que se concebiría como algo infranqueable²⁵ para el ser humano y sus correlaciones lógicas. Y, irremediamente, al existir siempre un lenguaje, a priori, podría llegar a ser descubierto.

Hasta ahora, en teoría, tendríamos que el modo cognoscitivo mediante el cual se nos proyectaría la experiencia artística en los videojuegos se podría descifrar, al estar vinculado, proporcionalmente, a un lenguaje inherente que compondría la lógica de la obra. Empero, ¿cómo proceder a descifrar el modo cognoscitivo por el que se trasladaría la experiencia artística en los videojuegos, al ser estos una experiencia multisensorial? ¿al ser los videojuegos, a priori, artísticamente multisensoriales, querría decir esto que poseerían varios lenguajes? ¿cómo sabríamos a que lenguaje acogernos (¿al de la escenificación? ¿al de los gráficos? ¿al de la literatura?), y de qué forma cognoscitiva correcta interpretarlo? Levi Strauss, nos podría arrojar algo de luz al final del túnel con

²⁴ Wittgenstein, Ludwig. *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Editorial Crítica, 2008.

²⁵ Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus, investigaciones filosóficas sobre la certeza*, pág. 77. Madrid: Editorial Gredos, 2009.

su visión estructuralista²⁶ tanto del arte como del terreno antropológico/sociológicos de las sociedades humanas. Para el antropólogo francés la recreación artística, la intencionalidad del artista se podría captar, tendría su sentido último, a través de un **lenguaje estructural e integrador** (*A2) donde todos **los demás elementos lingüísticos o lenguajes menores** (en el caso de los videojuegos, los otros lenguajes, el lenguaje de los gráficos, el de la música, el de la escenificación) se **integrarían y reducirían/transformarían su sentido individual**. Por ejemplo, cuando escucháramos una melodía en un videojuego, dicha tonada no se debería interpretar como un hecho aislado, con su propio lenguaje exclusivo, dependiente, y autónomo de sí mismo. Sino que, hipotéticamente, su sentido completo descansaría en la interdependencia con otros factores lingüísticos (gráficos, sonido, interactividad), interconectados holísticamente, que formarían el lenguaje integrador, estructural; en la integración/transformación de lo que es un signo finito a lo “infinito”²⁷ (la intencionalidad del artista que, hipotéticamente, se podría descifrar por medio de un lenguaje estructural e integrador).

Y ¿cuál sería el modo cognoscitivo apropiado para descifrar, adecuadamente, la experiencia artística por medio del lenguaje estructural en los videojuegos? El avance de la narrativa en los videojuegos descansaría en la propia actualización²⁸ de su virtualidad; y para que la diegética pudiera avanzar con su totalidad expresiva, sería necesario la intervención/interacción del jugador con esta última. El jugador, a su vez, debería disponer de un mínimo de recursos interactivos (una interfaz interactiva, unos controles, una información mínima) para poner en marcha la funcionalidad operatoria, e indispensable, entre lenguaje y narrativa. La acción del **individuo interactuante** (*B3) se contemplaría como nuclear, como una **parte indispensable para la actualización** del lenguaje estructural, multisensorial del juego (sin jugador no existiría el desarrollo del videojuego, y por lo tanto no habría arte).

Si el jugador fuera un requisito determinante para descifrar el lenguaje estructurador en los videojuegos ¿qué diferencia sustancial habría entonces entre la noción del contemplador clásico del arte y la de jugador moderno? ¿no necesitarían los dos al individuo para descodificar el lenguaje implícito de la obra artística? por lo tanto ¿dispondrían del mismo lenguaje la obra de arte clásica y el videojuego? Sí, las dos vertientes del arte (la clásica y la hallada en los videojuegos) necesitarían del individuo para extraer la experiencia artística de su lenguaje, pero con una **diferencia** notoria entre el que **contempla y el que juega**. En el primer caso, el que **observa** ensimismado la obra de arte, estaría restringido por la sustancia perenne, definida, de la misma (su lenguaje, su narratividad, serían estáticos, no precisarían de la acción del sujeto para su actualización, para su expresión en el espacio). **No necesitaría realizar** ningún tipo de **acción interactiva** para **descodificar toda la potencialidad del lenguaje artístico integrador** implícito; todos los signos lingüísticos estarían a su disposición desde el primer momento, no podría, ni debería, a priori, de ir más allá del papel del observador.

²⁶ Lévi-Strauss, C. *El pensamiento salvaje*, pág. 235. Colombia: Fondo de Cultura Económica LTDA. , 1997.

²⁷ Lévi-Strauss, C. *Mito y significado*. Madrid: Alianza editorial, 2012.

²⁸ La narrativa en los videojuegos restaría latente, virtual, dependería, en última instancia de la interacción del jugador; sin jugador, no existiría la interactividad, y por consiguiente, tampoco el desarrollo narrativo. Salas Sabal, Israel. *La narrativa cinematográfica en los videojuegos*, pág.23. Tesis presentada en la UOC, 2016.

Solo, podría intentar descifrar, sin interacción, el factor contextual que dotara de sentido al lenguaje estructural del artista y su intencionalidad artística. En el segundo caso, en **el que juega**, la cuarta pared se traspasaría, el jugador “traspasaría el cuadro”, se sumiría dentro del universo del videojuego. El *homo ludens* **pasaría de contemplar a interactuar**, a jugar, a ser el “vívido” protagonista virtual del videojuego. Un jugador que acarrearía la función determinante, gracias a su **labor interactiva**, de actualizar, y **desplegar**, todo el **potencial latente del lenguaje** estructurador, y por ende, y a su vez, de la narrativa. En la dimensión del arte virtual (el videojuego) el propio lenguaje artístico integrador estaría potencialmente en reposo, restringido, virtualmente latente, a la espera de la incursión interactiva del sujeto jugador para poder desplegar todo su potencial estructurador y multisensorial.

Por lo tanto, podríamos llegar a deducir que si para llegar a descodificar el lenguaje estructural multisensorial, con su total despliegue de funcionalidades multisensoriales en latencia, en teoría, se precisara del jugador, y este a su vez, fuera indispensable para el avance de la narrativa, el **modo cognoscitivo íntegro**, a través del cual se **disfrutaría de la experiencia artística** se hallaría en la **inmersión controlada** (*C3) (el modo operatorio) **mediante un lenguaje multidisciplinar estructural** (el lenguaje). Vibrar con la diversión interactiva sería el detonante, el modo de actuación, que nos proporcionaría la experiencia artística, la forma de “leer” correctamente el lenguaje estructural. Y, ese arte, esa belleza²⁹ en libertad como diría Schiller, a priori, se expresaría a través de las notas del lenguaje estructural integrador desplegado en el tiempo, gracias a la interacción/diversión del jugador.

Entonces, en teoría, el modo cognoscitivo por el cual se transferiría la experiencia artística, en los videojuegos, se encontraría en la inmersión controlada, en la interactividad recreativa bajo control del jugador por medio de un lenguaje multidisciplinar estructural. Pero ¿qué sucedería si el jugador no interactuara/jugara con el juego durante un tiempo determinado, y en su lugar, se detuviera a contemplar los elementos de la pantalla como si tomara el papel clásico del observador del arte? ¿**contemplar, observar, sin interactuar** con la obra de arte (el videojuego), dentro de la **dinámica de los videojuegos**, no formaría parte, de igual modo, de su experiencia artística? En un principio, y en teoría, sí. Por lo que, podríamos llegar a interpretar, basándonos en la **teoría del arte de Wollheim**³⁰ relativa al “ver en” (el objeto desterrado de toda arte) y al “ver cómo” (el objeto con aura artística, o sea, la obra de arte) que el **concepto de arte** en los **videojuegos**, a priori, se **manifestaría en dos tiempos**. Pero a diferencia de Wollheim, en los videojuegos el “ver en”, (ver el objeto desacralizado de su intencionalidad artística, sin ser una representación del arte), hipotéticamente, sí que tendría consideración artística. El jugador contemplaría, sin interacción alguna, los elementos animados (los signos lingüísticos) que se le representarían en la pantalla, y, hipotéticamente, podría llegar a intuir, fugazmente, aunque no comprender en su totalidad (puesto que haría falta la interacción del mismo con el juego, para el avance de la diegética y el total desarrollo del lenguaje estructural multisensorial) la intencionalidad artística del programador/artista. El “ver en”, en el

²⁹ Schiller, F. *Escritos sobre estética*. Madrid: Editorial Tecnos, 1991.

³⁰ Wollheim, R. *El arte y sus objetos: con seis ensayos suplementarios*. Madrid: Machado Grupo de Distribución, S.L., 2019.

primer tiempo de la **teoría del arte en los videojuegos** se transmutaría en el “**ver cómo**”. Un “ver cómo” que haría de umbral, de **prolegómeno antes de cruzar la frontera del “cuadro”** y traspasar la cuarta pared hacia el mundo virtual del juego. Después, y **en un segundo tiempo**, hallaríamos el “ver cómo”, pero dicho adjetivo, a priori, no sería acorde a la naturalidad artística de los videojuegos (no únicamente “veríamos cómo”, sino más bien “seríamos cómo”, viviríamos una experiencia multisensorial más allá de la vista, una inmersión controlada), y, en teoría, sería más conveniente tildarlo como “**ser cómo**”: no ya ver una representación artística de la obra de arte (el “ver cómo”), como expresaría Wollheim, sino ser, “ser cómo”, interactuar, jugar, representar **virtualmente**, “ser de forma virtual”, **vivir la vida del avatar** principal del videojuego.

A modo de resumen, nuestro marco teórico, que cumpliría la función conjunta de teoría del arte, se concretaría en un proceso que se bifurcaría en dos tiempos: el “ver cómo”, o lo que sería lo mismo, cuando el jugador contemplara los elementos lingüísticos del monitor o pantalla sin interactuar con ellos. Y en un segundo término, el “ser cómo”, que haría referencia a la inmersión lúdica del jugador en el videojuego. A la experiencia interactiva multisensorial (no solo contemplativa, sino también interactiva, lúdica) de su lenguaje estructurador que surgiría al interactuar recreativamente en su mundo virtual, simulado, “vivo”, bello, en movimiento.

En los dos siguientes epígrafes restantes del ensayo, nos detendríamos a desarrollar las características del “ver cómo” y el “ser cómo”. Ya sea fuera del espacio virtual artístico del videojuego o dentro del mismo.

4.2. "Ver cómo", la contemplación en el espacio virtual; la deriva por el escenario

Los videojuegos serían una experiencia multisensorial. La música tanto nos pondría en alerta ante momentos de tensión argumental (acción desenfrenada, giros de guion) como, por otro lado, nos seduciría con sus plácidas melodías ambientales al recorrer los parajes del escenario. Con el apartado gráfico, nuestro sentido de la vista vibraría de fruición al encontrarse con la belleza que emanaría de las renderizaciones virtuales: modelados de personajes y mundos próximos al realismo (salvando las distancias con licencias fantasiosas). Y finalmente, mediante la experiencia táctil, el jugador disfrutaría de la interactividad implícita en el juego; activando comandos a través de los dispositivos de control (mandos, *joysticks*, etc.).

Toda esa concentración de sensaciones (musicales, visuales -los gráficos-, interactivas) surgirían de los bits encapsulados en la simulación programada por los diversos artífices del videojuego (guionistas, dibujantes, músicos, programadores). Y al ser los propios videojuegos una simulación, no podríamos ignorar/menospreciar ninguno de sus elementos lingüísticos (la música, los gráficos, la jugabilidad) una vez programados. Ni tampoco y a su vez, las funcionalidades, implícitas y potenciales, atribuibles a dichos elementos del lenguaje integrados en el código programado. Es decir, dentro del factor visual, en teoría, no deberíamos marginar la posibilidad de la funcionalidad potencial de la contemplación artística sin interactividad; dicho en otras palabras, el "ver cómo", la contemplación clásica del arte. Un sujeto no jugador, un observador externo, podría contemplar la pantalla donde se ejecutaría el videojuego sin la más mínima interacción con él; y dicha acción potencial (la contemplación clásica del arte, sin interacción física con la obra) podría ser, hipotéticamente plausible, ya que existiría la posibilidad de ejecutarla. Los gráficos representados en el monitor podrían contemplarse sin la necesidad de interactuar con el videojuego; no existiría ningún impedimento físico, ni sería artificioso, a priori, que un individuo contemplara el arte gráfico que se proyectaría de la pantalla. El elemento visual (los gráficos del videojuego) estaría simulado dentro del código programado (principio de Turing), y por lo tanto, en teoría, no sería de recibo descartar, vehemente, la funcionalidad potencial de su contemplación artística sin interacción. El "ver cómo", a priori, ejercería de antesala, de umbral, de frontera entre dos mundos (en el que se observa y en el que se interactúa) antes de "adentrarnos dentro del cuadro"³¹ (sumergirnos dentro de la interactividad inmersiva controlada del videojuego).

El "ver cómo" sin interacción en los videojuegos sería posible desde la óptica del **observador clásico** de la obra de arte. Empero, ¿qué sucedería con su condición al adentrarnos en la experiencia completa (jugar al juego, no solo mirarlo sin interactuar con él) del videojuego? ¿seguiría conservando la misma funcionalidad (observar el arte sin interacción con la obra) al "traspasar el cuadro"?

³¹ Cuadrado Alvarado, Alfonso. Tocar a través del cuadro: una genealogía del interfaz como metáfora de control en el espacio del arte, el cine y los videojuegos. *Icono 14*, volumen 12, pp. 141-167, 2014.

Al cruzar el umbral y adentrarnos en el mundo virtual del videojuego, hipotéticamente, el “ver cómo” adoptaría otro sentido acorde a la funcionalidad determinada por el nuevo contexto multisensorial (gráfico, sonoro, interactivo) indisociable; a diferencia del contexto/enclave del contemplador clásico, donde este último prescindiría del factor interactivo, y por lo tanto, relegaría, disociaría del conjunto experiencial el elemento de interacción. Una vez inmersos en el mundo virtual del videojuego, el añadido de la experiencia multisensorial enriquecería, en teoría, el valor conductual del “ver cómo” (el sentido que haría referencia a la contemplación clásica, estática) gracias a la acción de la interactividad. La contemplación dentro del espacio virtual ya no se expresaría como un acto estático con ademán de hieratismo reverencial. No sería un ritual contemplativo solemne donde la inmersión clásica nos haría perder las riendas ³²(no controlaríamos lo que sentiríamos artísticamente al visionar la obra de arte en la contemplación del arte clásico, no sería una inmersión controlada) de nuestras sensaciones artísticas, sino, todo lo contrario. Y, como afirmaría Lara Sánchez Coterón ³³, lo contemplativo y lo estético en los videojuegos estaría bajo el control del jugador. El factor del control (a través del mando de juego), de la interactividad del juego, dotaría de potestad al jugador, de capacidad de decisión, de mando, de movimiento. El estatismo de la contemplación clásica del arte limitaría al observador a una perspectiva determinada; en cambio, en el “ver cómo” interactivo el jugador dispondría de libre albedrío para enfocar el ángulo de contemplación a voluntad ya que lo contemplado no se restringiría a un enfoque estático determinado (la obra de arte clásica en sí), sino a todo un mundo virtual. Y, a raíz de la abertura de horizontes, si lo contemplado artísticamente (el “ver cómo” interactivo) se extrapolara a un vasto espacio interactivo simulado virtualmente (el escenario recreado en el videojuego) se necesitaría, consecuentemente, de un medio para transitarlo: de movimiento, de control interactivo.

Dentro de la inmersión en el **mundo virtual del videojuego**, el “ver cómo” interactivo **precisaría de movimiento interactivo** para desplegar sus capacidades. Bosques, desiertos, llanuras, poblados y ciudades, necesitarían para poder contemplar (el “ver cómo” interactivo) su simulación del avance del jugador, de su movimiento en torno a ellos. El jugador debería interactuar con el mando de control para que el avatar en el videojuego simulara movimiento y se pusiera en tránsito. Y con ello, gozar del acto contemplativo en movimiento (el “ver cómo” interactivo) por los parajes virtuales del mundo simulado.

Movimiento en el espacio virtual (el mundo simulado en el videojuego), a diferencia de la dimensión real del arte clásico contemplativo (contemplar físicamente un cuadro en un museo), no significaría alejarse del espacio artístico del objeto contemplado; sino vagar por el escenario, sin un fin concreto, ir a la deriva contemplativa por el mundo simulado. Un observador clásico, en el mundo real, si estuviera contemplando un cuadro, y de repente, empezara a moverse, llegaría el momento en que la perspectiva para contemplar la obra de arte se perdería; y, por lo tanto, al alejarse demasiado, al

³² KÜCKLICH, J. *Literary Theory and Digital Games in Bryce and Rutter Understanding Digital Games*. London: Sage, 2006.

³³ Sánchez Coterón, Lara. *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Tesis doctoral presentada en la Universidad Complutense de Madrid, 2012, pág. 152.

moverse en demasía, y perder el enfoque con la obra de arte, ya no habría objeto artístico, y en consecuencia no habría arte. A diferencia de lo que sucedería en el **terreno virtual** de los videojuegos, donde el **movimiento**, a priori, **no sería antagónico de lo contemplativo**, sino complementario. Hipotéticamente, podríamos llegar a afirmar que movimiento en la dimensión virtual de los videojuegos sería **equivalente**, en una primera instancia, a la **deriva contemplativa por el escenario**. El hecho de avanzar por la extensión virtual, por sus campos, calles y arenas, sin rumbo alguno, no equivaldría a desintonizarse del objeto artístico y su intencionalidad, sino deambular en torno a él, vagar por sus inmediaciones, ir a la deriva contemplativa (el “ver cómo” interactivo).



El jugador encarnando a Arthur Morgan en *Red Dead Redemption 2*; yendo a la deriva contemplativa por las praderas bucólicas de New Hanover. Imagen extraída de: [Red Dead Redemption 2 tendrá una duración de unas 60 horas - HobbyConsolas Juegos](#)

Si contemplar dentro de la dimensión virtual interactiva de los videojuegos sería proporcional a movimiento, y este mismo tránsito se traduciría en una deriva contemplativa por el escenario sin alejarse tanto de la intencionalidad artística como del objeto artístico (por mucho que nos moviéramos, distanciáramos, dentro del juego, de forma contemplativa por el mundo simulado de los videojuegos, nunca podríamos traspasar su frontera virtual; ya que ya estaríamos inmersos virtualmente en ella; no podríamos desintonizarnos del objeto ni de la intencionalidad artística, como si ocurriría en la dimensión real del arte al movernos de forma literal, real) ¿el “ver cómo” interactivo, o deriva contemplativa, no sería proporcional al género de los *walking simulator*, perteneciente este último, a la rama de los *Art Games*? ¿no andaríamos por el escenario, sin rumbo, simplemente por el deleite artístico contemplativo que se derivaría

de la caminata? Y si esto fuera de tal modo ¿el componente lúdico destacado de los videojuegos *mainstream*, sería compatible con los *walking simulator*, y a priori, con el “ver cómo”? ¿sería conjugable la diversión (el factor lúdico, el desarrollo interactivo avanzado) con la deriva contemplativa (o “ver cómo” interactivo)?

Según Diego Maté³⁴, dentro del *walking simulator*, se podrían hallar tres reconfiguraciones del jugador clásico: la del contemplador, la del contemplador que juega y la del jugador contemplador. Todas ellas exclusivas del *walking simulator* y pertenecientes a la categoría de los *Art Games*; y, además, incompatibles con el terreno del juego *mainstream*. Con lo que podríamos llegar a deducir que, para D. Maté, la contemplación en el escenario virtual (el “ver cómo” interactivo o deriva contemplativa) sería antagónica al factor lúdico interactivo desarrollado. O, dicho de otra forma, las tres reconfiguraciones del jugador clásico (la del contemplador, la del contemplador que juega y la del jugador contemplador) no podrían hallarse en un juego convencional (*mainstream*) ya que este estaría volcado a la diversión.

Aunque, no estaríamos de acuerdo con la afirmación de Maté sobre la potestad exclusiva de las perspectivas de jugador en el género *walking simulator*. El perfil del que contempla por contemplar, el del contemplador que juega y el del jugador contemplador, también los podríamos encontrar en los videojuegos comerciales (*mainstream*). Por ejemplo, en el videojuego comercial *Red Dead Redemption 2*, podríamos llevar a representar los tres perfiles de jugador, hipotéticamente exclusivos, del territorio del *walking simulator*. En el juego de Rockstar Games, seríamos capaces de representar el perfil del que contempla por contemplar, puesto que nada nos impediría deambular por el vasto escenario con la única finalidad de deleitarnos con el paseo contemplativo (el “ver cómo” interactivo). También, en el mismo videojuego, estaríamos capacitados para ejercer el papel figurativo del contemplador que juega, ya que en el transcurso de la deriva contemplativa, podríamos llegar a encontrar ciertos objetos que requerirían de un mínimo de interacción con el entorno (simplemente, pulsar un botón en el mando de control): como gran cantidad de cartas escondidas en los lugares más insospechados (cadáveres, cofres, cajones, etc.) o tebeos inspirados en la época de finales del siglo XIX. Y, por último y al mismo tiempo, de igual modo, estaría en nuestras manos la posibilidad de adentrarnos en el perfil del jugador contemplador. En el Lejano Oeste virtual del juego habrían escondidos cierta cantidad de mapas del tesoro³⁵, y para tratar de descifrar su ubicación precisa, deberíamos de triangular su posición en el terreno haciendo coincidir lo que veríamos dibujado en el mapa del tesoro (un boceto dibujado a mano con la combinación de direcciones – Norte, Sur, Este, Oeste – y lugares específicos del mundo – por ejemplo, un árbol sesgado por un relámpago que solo hallaríamos en un lugar específico del paraje –) con su representación fidedigna en el entorno. Toda esta búsqueda del tesoro sería una cualidad representativa del jugador que contempla, debido a que sería necesario de una interactividad más elaborada (a veces tendríamos que escalar, nadar, o incluso cavar para poder encontrar

³⁴ Maté, Diego. *Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator*, pág. 27. Universidad Nacional de las Artes (UNA), 2019.

³⁵ [XCV//]. *RED DEAD REDEMPTION 2. ALL TREASURE MAPS Location Video Guide (Explorer Challenge)*. [en línea]. Youtube.com. [Consulta: 12 de mayo de 2021]. Disponible en: [RED DEAD REDEMPTION 2 · ALL TREASURE MAPS Locations Video Guide \(Explorer Challenge\) | \[XCV//\] - YouTube](#)

el tesoro) y de una contemplación en movimiento más aguda con el escenario (la atención en los enclaves singulares del mundo virtual sería vital ya que, estos últimos, nos ofrecería las pistas, imprescindibles, para seguir avanzando y llevar a buen puerto nuestra caminata contemplativa en busca del tesoro).

4.3. “Ser cómo”, la acción en el tiempo virtual; el viaje por el escenario

Como habríamos comprobado en líneas anteriores, el “ver cómo” sería un concepto ambivalente dependiente de las funcionalidades que se le aplicaran. Por un lado, si el sujeto observador desarrollara una contemplación ajena a toda interactividad con el videojuego, el “ver cómo” sería equivalente a la noción clásica de la contemplación del arte; o lo que sería lo mismo, entre el observador y lo observado habría un distanciamiento, una brecha dimensional, un foso infranqueable. En ningún momento, el individuo sería capaz de “traspasar” la frontera del monitor, no habría interactividad con el universo virtual del videojuego y con sus posibilidades latentes de lenguaje exclusivas de dicha dimensión (virtual). De forma paralela, si el individuo llegara a interactuar con el videojuego la idiosincrasia del “ver cómo” desplegaría una funcionalidad acorde al medio virtual donde se estaría ejecutando: la deriva contemplativa (o “ver cómo” interactivo) en el espacio simulado necesitaría de movimiento, de interacción. Debido, a priori, a que ya no existirían dos dimensiones separadas (la real y la simulada), sino una de virtual. Y dicha dimensión virtual, ese basto mundo simulado, necesitaría de movimiento interactivo para poder contemplarse (deriva contemplativa) en su totalidad; a diferencia de en la dimensión real, donde el acto contemplativo no necesitaría de movimiento. Pero ¿qué sucedería una vez el jugador tomara los mandos de control y se dispusiera a disfrutar de las sensaciones que le transmitirían los videojuegos, olvidándose de la contemplación interactiva? ¿qué diferencia de grado existiría entre el “ver cómo” interactivo y el simple hecho de jugar al juego sin más? ¿no existiría movimiento, interacción del jugador, tanto en la deriva contemplativa como en la acción llana de jugar al videojuego?

La **diferencia** preponderante **entre la deriva contemplativa y el acto de jugar** al videojuego per se, en teoría, se encontraría en el **avance de la diegética** (el desarrollo de la narrativa) del videojuego. Mientras que en el “ver cómo” interactivo, el jugador estaría capacitado para errar sin rumbo por los lares del mundo virtual; dicha acción de vagabundeo contemplativo no significaría un progreso en la narración de la trama del juego. La deriva contemplativa se ejecutaría en las grandes llanuras del espacio virtual de juego, trasladarse de un lado para otro, sin ninguna otra finalidad que contemplar por contemplar, no sería acción interactiva suficiente para activar el detonante del arranque virtual de la narratividad. El acto de jugar en toda su extensión funcional, necesitaría el despliegue potencial tanto de la diegética como de la estructura lingüística integradora; gráficos, música, e interactividad, no emanarían todo su potencial de sensaciones por sí solos, de forma individual e inconexa (como por ejemplo contemplándolos por contemplar; individualmente, sin una conexión estructuralista aparente, tanto con el lenguaje como con la narrativa), sino que sería necesario la reducción de su significado singular en otro de sintetizador: el avance de la diegética mediante la interacción del jugador, el viaje experiencial/lúdico del jugador, la intencionalidad artística del creador/artista, el “ser cómo”. En ese estado de “ser cómo”, los fenómenos aislados del mundo virtual (los gráficos, la música, la interacción) obtendrían, a priori, su sentido último, holístico, la descodificación óptima del lenguaje estructurador integrador, su síntesis experiencial definitiva, que el jugador se adentrara en el juego y disfrutara de él.

“Ser cómo” equivaldría a emprender el periplo, el **viaje por el tiempo virtual** en el videojuego. Un viaje integrador, estructural, experiencial, multisensorial, donde el movimiento debería ir de la mano del progreso diegético para no estancarse en la deriva contemplativa. Movimiento interactivo sin avance narrativo, dentro de la dimensión virtual del arte del videojuego, hipotéticamente, sería símil de contemplación, del “ver cómo” interactivo, de la deriva contemplativa por el escenario. En su defecto, **movimiento interactivo con avance de la trama** de la obra virtual (el videojuego) sería proporcional, a priori, a iniciar la **aventura multisensorial íntegra, a comenzar el viaje**.

Por ejemplo, la música que escucharíamos en un momento determinado en un videojuego, obtendría, a priori, su auténtico significado, no al escucharse por sí sola, de forma aislada sin realizar ninguna función más que escuchar, sino durante el tránsito diegético del viaje virtual. Allí su sentido último se enriquecería de forma exponencial al avance en la aventura (el viaje), en la diegética. Un viaje interactivo (o “ser cómo”) que insuflaría a dicha melodía una nueva capa dimensional de significado vivencial al experimentarse, conjuntamente, con otros estímulos sensitivos como los gráficos, el desarrollo de la escenificación y la interactividad. No sería lo mismo escuchar en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, el *Snake Eater Theme*³⁶ en los créditos de inicio del juego (donde no haríamos nada más que escuchar) que en el culmen final del juego. En ese momento trascendental de la aventura, el personaje que encarnaríamos virtualmente, Naked Snake, entablaría la dramática lucha final³⁷ con su mentora The Boss. Esa escena final sería el fin del viaje (el combate final) para Naked Snake; y en esos vibrantes minutos de pugna contra sí mismo, luchando entre sus ideales o por finalizar la misión, la música se recubriría de un nuevo significado: la encrucijada (matar a alguien que admira, o dejarla vivir y fallar en la misión como soldado), la tensión dramática interactiva (disparar a su mentora para acabar con su vida) y la escenografía simbólica (la batalla se libraría en un campo de flores blancas que irían cambiando su color a rojizo en alusión, premonitoria, de la muerte inminente de The Boss), elevarían a la música a otro nivel experiencial estructural, multisensorial, holístico; dejando de lado su significación singular. Ya no la sentiríamos como esa canción aislada de la introducción del juego, sino que su sentido individual se diluiría en el crisol integrador del viaje. No sería ya una melodía cualquiera, sino un factor indisoluble de nuestra experiencia multisensorial, estructural, de nuestro viaje diegético por el tiempo de juego, del “ser cómo”, de ser virtualmente Naked Snake.

³⁶ JOAGLO. *Metal Gear Solid 3 -Snake Eater- Official Music Video by KONAMI*. [en línea]. Youtube.com. [Consulta: 12 de mayo de 2021]. Disponible en: [Metal Gear Solid 3 -Snake Eater- Official Music Video by KONAMI - YouTube](#)

³⁷ TheSRCew831. *Metal Gear Solid 3 The Last Boss Fight*. [en línea]. Youtube.com. [Consulta: 12 de mayo de 2021]. Disponible en: [Metal Gear Solid 3 The Last Boss Fight - YouTube](#)



Naked Snake al final de su viaje diegético en el tiempo; instantes antes de acabar con la vida de The Boss y que las flores lloraran su muerte enrojeciendo sus pétalos. Imagen extraída de: [HD wallpaper: soldiers, snake, Metal Gear Solid, Kojima Productions, Naked Snake | Wallpaper Flare](#)

Llegar a sentir plenamente lo artístico en los videojuegos, en teoría, sería un devenir “existencial”, un viaje virtual por el tiempo, un “ser cómo”. Del jugador dependería el avance de la trama, de su existencia, de su llegar a ser potencial, sin jugador no existiría el avance de la diegética. El desarrollo en la narrativa de los videojuegos, como manifestaría Israel Salas³⁸, se hallaría en la propia actualización de su virtualidad, y, para que se pudiera efectuar sería necesario de la acción/interactividad del jugador. A diferencia de en otras artes, como en el cine, donde el viaje inmóvil³⁹ del espectador se plasmaría sin que, este último, tuviera que interactuar, en ningún momento, con lo que transcurriría en la pantalla de proyección del film. La narrativa, en el séptimo arte, tendría su propia autodeterminación, y en ningún momento, necesitaría del soporte interactivo del espectador para su desarrollo. No sería un “ser cómo”, una vivencia multisensorial interactiva, una performance identitaria (identificarse con el personaje del videojuego que controláramos), un viaje diegético interactivo, sino en su detrimento: un “ver cómo”, un viaje inmóvil, donde el avance en la trama no dependería de nosotros. No “seríamos”, no viajaríamos más allá de la contemplación hierática, no trascenderíamos el velo de lo real para sumergirnos en “el otro lado” (la inmersión virtual y interactiva en el juego); en ningún momento, comenzaríamos el viaje por el escenario virtual, no sería nuestra historia, no dependería de nosotros (como si ocurriría en el mundo virtual de los videojuegos con el avance narrativa), de nuestra tensión de búsqueda y de cambio, de nuestra voluntad, de nuestra acción/interactividad. No sería el

³⁸ Salas Sabal, Israel. *La narrativa cinematográfica en los videojuegos*, pág.23. Tesis presentada en la UOC, 2016

³⁹ Burch, Noël. *El tragaluz del infinito*. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A. , 1999, pág. 14.

arquetipo de viaje simbólico⁴⁰, según la simbología, sino el de tipo inmóvil, contemplador, estático.

No solo habría una diferencia funcional entre el viaje inmóvil, que se pudiera experimentar en el cine, y el viaje virtual interactivo por el escenario; siendo el factor diferencial entre los dos viajes, el avance interactivo de uno en la diegética y la inmovilidad contemplativa del otro. Además, existiría en el terreno de lo virtual (en el del videojuego), otro tipo de recorrido optativo similar en cuanto a características al viaje diegético; similar a este último, pero no proporcional en cuanto a progreso en el tiempo: estaríamos hablando de, lo comúnmente llamado como, contenido adicional de juego o misiones secundarias.

En casi la mayoría de videojuegos de hoy en día se podría encontrar este tipo de contenido de juego optativo. El rasgo que caracterizaría a las misiones secundarias (o contenido adicional de juego) sería el grado de elección que poseería el jugador para iniciarlas, o por el contrario, para pasar de largo de ellas de forma indiferente (de ahí el nombre de contenido adicional o secundario). No habría ningún tipo de obligatoriedad en que el jugador se detuviera en estos desvíos en el camino principal de su viaje narrativo; no serían un requisito indispensable para el avance de la narrativa, uno podría pasarlos por alto y encaminarse, exitosamente, en su viaje diegético. A pesar de esto, las misiones optativas (o contenido adicional, o secundario), de forma paralela al viaje primordial del jugador, poseerían su propia diegética ya que, como estas últimas, se desarrollarían en el tiempo ... Por lo que nos podríamos llegar a cuestionar ¿si el contenido adicional poseyera su propia narrativa dissociada de la diegética del viaje principal; qué lógica existiría en el desarrollo del tiempo en los videojuegos? ¿afectaría de igual forma (el tiempo) al viaje experiencial que a la misión secundaria?

Por simple lógica, hipotéticamente, no lo haría. El transcurrir del tiempo sería diferente para los dos; debido a que el contenido adicional o misión secundaria, por muchas horas de juego que le dedicáramos, por muchos trayectos secundarios que completáramos, no avanzaría en concordancia al tiempo del viaje experiencial principal. Este último, seguiría esperando a que el jugador interactuara, actualizara, la potencial virtualidad de su narrativa; su tiempo restaría en hibernación, en reposo, desconectado. Mientras que el tiempo de la misión secundaria caminaría en armonía, y de forma exclusiva, a su propia narrativa, a su recorrido optativo. Con lo que, a en teoría, el paso del tiempo en el mundo virtual de los videojuegos se desenvolvería en dos ritmos: el primero sería el “tiempo primordial”, ya que como su propio nombre nos indicaría, solo se activaría en el momento en que el jugador continuara (o iniciara) con su viaje principal; el segundo respondería al nombre de “tiempo secundario”, y, este se manifestaría una vez el sujeto se desviara del viaje primordial y transitara por “senderos” (misiones secundarias con su propia narrativa y tiempo) alternativos, optativos.

⁴⁰ La simbología caracterizaría al viaje como la voluntad interior que animaría al sujeto a empezar su periplo existencial y toda la experiencia enriquecedora que se derivaría de ello. Viaje sería sinónimo de cambio, de iniciativa de crecimiento personal; no de la simple traslación en el espacio, eso sería llamado movimiento. Cirlot, Juan-Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor, S.A., 1992, pág. 459.

5. Epílogo

El rasgo distintivo que atesoraría el videojuego como producto artístico sería la interactividad del sujeto con el juego. Dicha interactividad penetraría en la idiosincrasia de la obra virtual (el videojuego) y estremecería tanto el modo cognoscitivo de apreciar la experiencia artística, al desarrollo potencial del lenguaje descodificador de la intencionalidad artística, y al avance de la diegética.

La interactividad se hallaría vinculada al factor cognoscitivo encargado de transmitir la experiencia artística al jugador: la inmersión interactiva, gozar del arte virtual, emprender el viaje y sumergirse en su mundo simulado multisensorial gracias al lenguaje multisensorial estructural.

Sobre el lenguaje descodificador de la intencionalidad artística, este último, estaría ligado al avance de la diegética. Cuanto más interfiriera el jugador en el desarrollo de la trama, más pudiera este disfrutar de la plena funcionalidad estructural de su lenguaje multisensorial (gráficos, sonido, interacción). La narratividad en los videojuegos restaría en hibernación, replegada, al igual que su lenguaje estructural, a la espera de la interacción del individuo.

Dentro de la dimensión de los videojuegos, la significación de movimiento no sería siempre equivalente a avance en la diegética. Moverse por la espesura virtual, por su espacio, sin el transcurso de la narrativa, tendría la misma equivalencia que contemplar, observar por observar, ir a la deriva contemplativa: el “ver cómo” interactivo. Aunque el “ver cómo”, hipotéticamente, sería un término ambivalente. El jugador, también, tendría la posibilidad de dejar los mandos a un lado y contemplar sin interactividad lo escenificado en la pantalla; en la dimensión de lo real, el “ver cómo” se distanciaría tanto de lo interactivo como del movimiento y se aproximaría a la actitud contemplativa clásica, estática, hierática.

Por otro lado, irrumpir en el total despliegue interactivo, tanto del lenguaje estructural como de la trama narrativa, trasformaría al simple hecho del movimiento, de la deriva contemplativa, en el viaje por el tiempo virtual, en el “ser cómo”. En sintetizar todos los elementos que compondrían el encuentro artístico de los videojuegos: sumergirse interactivamente, avanzar en el viaje diegético, gozar de la experiencia de su lenguaje multisensorial, en “ser cómo”, en identificarse con el avatar controlable, en representarlo virtualmente.

A modo de conclusión, en este modesto ensayo, habríamos intentado construir una primera aproximación a una teoría del arte en los videojuegos que se manifestaría en dos tiempos (“ver cómo” y “ser cómo”); y se sustentaría, cognoscitivamente para apreciar la experiencia artística, en la inmersión interactiva/lúdica y controlable mediante un lenguaje multidisciplinar estructural. Empero, faltaría por experimentar si la teoría sería compatible con todos los géneros de videojuegos comerciales en general, o con solo algunos en concreto. Para futuras investigaciones, creeríamos pertinente que se debería enfocar la solidez de la teoría, contrastándola con géneros específicos de videojuegos (deportivos, de lucha, aventuras, etc.); para probar, de esta forma, su afirmación o rechazo en contextos diferentes (géneros diferentes de videojuegos).

6. Bibliografía

- AARSETH, Espen J. Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Nodo “Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura”*, *Artnodes*, n^o7, UOC, 2007.
- BOGOST, I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts: The MIT Press, 2007.
- BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito*. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A. , 1999.
- CARRUBBA, Luca. *Los juegos posibles, la creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas*. Tesis doctoral presentada en la Universidad de Barcelona (Facultad de Bellas Artes), 2019.
- CIRLOT, Juan-Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor, S.A., 1992.
- CUADRADO ALVARADO, Alfonso. Tocar a través del cuadro: una genealogía del interfaz como metáfora de control en el espacio del arte, el cine y los videojuegos. *Icono 14*, volumen 12, 2014.
- GARCÍA SERRANO, Marcelino. Arte y videojuegos. Reflexiones sobre lo lúdico, el arte y la tecnología en Asturias. LIÑO 23. *Revista Anual de Historia del Arte*, 2017.
- GOMBRICH, E.H. *La historia del Arte*. México: Editorial Diana, 1995.
- KONZACK, Lars. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. En: *Frans MAYRA (ed.). CGDC Conference Proceedings*. Tampere University Press, 2002.
- KÜCKLICH, J. *Literary Theory and Digital Games in Bryce and Rutter Understanding Digital Games*. London: Sage, 2006.
- LÉVI-STRAUSS, C. *El pensamiento salvaje*. Colombia: Fondo de Cultura Económica LTDA. , 1997; *Mito y significado*. Madrid: Alianza editorial, 2012.
- MATÉ, Diego. *Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator*. Universidad Nacional de las Artes (UNA), 2019.
- MARTÍNEZ-CANO, Fco-Julián (et al.). *Game & Play: La cultura del juego digital*. Zaragoza: Egregius ediciones, 2018.
- MONTOYA RUBIO, Alba. *Arte y narrativa: la música y los colores en el videojuego de “Gris”*. Universidad de Barcelona (UB), 2020.
- MORA-CANTALLOPS, Marçal; ALBALADEJO ORTEGA, Sergio (et al.). *Game & Play: La cultura del juego digital*. Zaragoza: Egregius ediciones, 2018.

MORALES CORRAL, Enrique. El reconocimiento institucional español de los videojuegos como industria cultural: propuestas para crear industria. A: Nueva Época, No. 11. septiembre-noviembre 2012.

MOTT, Tony. *1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir*. Barcelona: Random House Mondadori, S.A. , 2011.

PEIST ROJZMAN, Nuria. *Estudis visuals* . Barcelona: UOC, (s.d.).

QUIVY, Raymond. *Manual de investigación en Ciencias Sociales*. México: Editorial Limusa, S.A. , 2005.

SALAS SABAL, Israel. *La narrativa cinematográfica en los videojuegos*. Tesis presentada en la UOC, 2016.

SÁNCHEZ COTERÓN, Lara. *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Tesis doctoral presentada en la Universidad Complutense de Madrid, 2012.

SCHILLER, F. *Escritos sobre estética*. Madrid: Editorial Tecnos, 1991.

TAMAYO ACEVEDO, Mónica. La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. A: *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. Vol. XIX, núm. 38, 2013.

VALDEBENITO, Carmen Gloria. Marcel Duchamp: apariencia desnuda. *Analecta, Revista de Humanidades n°4*, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2010.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Editorial Crítica, 2008; *Tractatus logico-philosophicus, investigaciones filosóficas sobre la certeza*. Madrid: Editorial Gredos, 2009.

WOLLHEIM, R. *El arte y sus objetos: con seis ensayos suplementarios*. Madrid: Machado Grupo de Distribución, S.L. , 2019.

Webgrafía:

JOAGLO. *Metal Gear Solid 3 -Snake Eater- Official Music Video by KONAMI*. [en línea]. Youtube.com. [Consulta: 12 de mayo de 2021]. Disponible en: [Metal Gear Solid 3 -Snake Eater- Official Music Video by KONAMI - YouTube](#)

TheSRCew831. *Metal Gear Solid 3 The Last Boss Fight*. [en línea]. Youtube.com. [Consulta: 12 de mayo de 2021]. Disponible en: [Metal Gear Solid 3 The Last Boss Fight - YouTube](#)

[XCV//]. *RED DEAD REDEMPTION 2. ALL TREASURE MAPS Location Video Guide (Explorer Challenge)*. [en línea]. Youtube.com. [Consulta: 12 de mayo de 2021]. Disponible en: [RED DEAD REDEMPTION 2 · ALL TREASURE MAPS Locations Video Guide \(Explorer Challenge\) | 【XCV//】 - YouTube](#)

Imágenes:

ALONSO, Álvaro. *Red Dead Redemption 2 tendrá una duración de unas 60 horas*. [en línea]. HobbyConsolas. [Consulta: 28 de mayo de 2021]. Disponible en: [Red Dead Redemption 2 tendrá una duración de unas 60 horas - HobbyConsolas Juegos](#)

KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT. *Naked Snake*. [en línea]. Wallpaper Flare. [Consulta: 28 de mayo de 2021]. Disponible en: [HD wallpaper: soldiers, snake, Metal Gear Solid, Kojima Productions, Naked Snake | Wallpaper Flare](#)

(Autor desconocido). *Obras de arte, arte digital, arte de videojuegos, videojuegos, The Witcher, Fondo de pantalla HD*. [en línea]. Wallpaperbetter. [Consulta: 5 de junio de 2021]. Disponible en: [Obras de arte, arte digital, arte de videojuegos, videojuegos, The Witcher, Fondo de pantalla HD | Wallpaperbetter](#)