

“El arte de los videojuegos”

Trabajo de grado
como requisito parcial para optar al título de
Profesional en Filosofía
En la Escuela de Ciencias Humanas
Programa de Filosofía
Universidad Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario

Presentado por: Mauricio Mesa Pulido

Semestre I de 2013

Tabla de contenido

Introducción	1
1. Los videojuegos como arte de masas	7
1.1 ¿Qué es arte de masas?	7
1.2 La crítica frente al arte de masas	16
1.2.1 El argumento <i>mercantil</i> : la <i>masificación</i> y la <i>fórmula</i>	18
1.2.2 El argumento de la enajenación: La pasividad y el condicionamiento.....	23
2. Naturaleza, origen y desarrollo artístico de los videojuegos	31
2.1 Breve historia del arte en los videojuegos	33
2.2 Candidatos para ser reconocidos como arte.	40
2.3 La <i>ficción</i> , la <i>narrativa</i> y la <i>emoción interactiva</i> en el videojuego.	51
3. Videojuegos como arte	59
3.1 Teoría de grupo o de reconocimiento según criterios.....	62
3.2 ¿Por qué una <i>teoría de grupo</i> ?.....	68
3.3. ¿Son arte los videojuegos?	74
4. Conclusiones.....	88
5. Apéndice: Materiales visuales	93
6. Bibliografía	101

Introducción

La filosofía del Arte a lo largo de su desarrollo histórico se ha caracterizado por ser una discusión permanente acerca de los diversos productos culturales que pueden ser considerados como arte. Desde una grabación musical, una fotografía, una película hasta las imágenes digitales de hoy, no ha habido un consenso dentro de la filosofía acerca de qué tipo de análisis podría garantizar el status artístico de estos productos; en otras palabras, no ha sido posible llegar a un consenso acerca de los criterios y de los argumentos que permitan establecer si dichos productos culturales son arte. Partiendo de la diferencia existente en los medios utilizados para su producción y el contexto digital actual en la creación de los productos del entretenimiento, frente a las teorías institucionales del arte, dicho reconocimiento no ha resultado nada fácil. Las definiciones en cuanto a lo que es considerado como arte, desde el origen de la expresión, a través de los objetos, podría decirse que nunca han tenido un común acuerdo en su contexto. Desde *El Fedro o de la Belleza* de Platón hasta *Una Filosofía del Arte de Masas* de Carroll, en la filosofía del arte se han planteado teorías sobre cómo reconocer objetos que pueden catalogarse como arte y qué rol juegan sus medios de producción.

No solo la filosofía se ha encargado de cuestionar la validez de los medios y de los productos que surgen de éstos, sino también los artistas se han encargado de demostrar que dicho concepto está lejos de poder catalogarse bajo ciertos rasgos. Encontramos ejemplos de lo anterior en diferentes niveles: A nivel pictórico, a través de movimientos como el cubismo en cabeza de Picasso; a nivel musical, con las obras atonales de Arnold Schönberg; a nivel teatral, con el enfoque psicológico del método de Stanivslasky; todos estos nuevos productos de comienzos del siglo XX de la llamada vanguardia, vías sus autores, retaron a los críticos y filósofos del arte, en su contexto histórico, a evaluar dichas obras proponiendo el surgimiento de un nuevo lenguaje conceptual para poder entenderlas, un lenguaje con el cual se pudieran comprender las obras que no se acomodaban a las lecturas e interpretaciones tradicionales, y proponer una nueva interpretación sobre la concepción de arte que evolucionaba con el siglo que surgía.

El arte vanguardista nació como un tipo de arte cuya lectura dependía de nuevas perspectivas y de nuevos métodos de análisis, precisamente por el deseo de los artistas de generar nuevos productos cuya lectura fuese, en cierto sentido, contraria a la tradicional. Obras como las de Picasso exigieron del espectador “olvidar” las reglas del arte representativo tradicional y aprender un nuevo lenguaje, no sólo para entender la obra sino para poder descifrar la intención del autor que se encontraba visualmente indefinida en la pintura. Es decir que el crítico frente a un paisaje se acercaba hablando un lenguaje representacional y lo que “vería” en la pintura debería asemejarse, de la mejor manera posible, a la realidad, independientemente de la técnica empleada en los trazos. Pero el mismo crítico, frente a un *Guernica* de Picasso necesitaría un nuevo lenguaje para comprender la obra: necesitaría aprender el lenguaje del cubismo. De igual manera, para los demás campos del arte, la vanguardia se presentó como una evolución conceptual en cuanto a las cualidades que se reconocían sobre los objetos para ser identificados como “arte”.

Agregándole al movimiento vanguardista el surgimiento y establecimiento de nuevos medios de expresión creados a través de una máquina, a través de nuevos medios tecnológicos, de nuevas formas de generar emoción, transmitir una intención o narrar una historia, como para el caso del cine y la fotografía. El arte del siglo XX resulta, en mi humilde juicio, el reto más grande en toda la historia de la filosofía del arte para llegar a un consenso sobre qué objetos pueden ser reconocidos como arte y cómo reconocer a través de estos la presencia de tal concepto. Surgiría un nuevo mundo artístico necesitado de un nuevo lenguaje para el análisis de los nuevos objetos del arte y de los nuevos medios de producción de éstos: Cómo reconocer el arte creado a través de la máquina, es decir de los nuevos medios tecnológicos que ayudaban al artista en su producción.

Por otro lado, un factor muy importante en la evolución del concepto fue la posibilidad de difusión de las obras a través de los medios masivos de comunicación. Es probable que los movimientos que fueron parte de la vanguardia jamás hubieran llegado a los oídos y a los ojos del mundo de no ser por los medios tecnológicos como la fotografía, la prensa, el telégrafo y el teléfono, que de otra manera hubiera tardado aún más tiempo para que llegara su difusión masiva. Y es igualmente probable, de no ser por los nuevos medios, que la concepción del arte hubiera permanecido dentro de los mismos cánones tradicionales

en los que se mantuvo hasta ese momento de la historia, constituyéndose en el periodo de tiempo más largo de hegemonía conceptual en occidente, sin demeritar la producción artística que surge en la edad media y el renacimiento. Se podría plantear la tesis de que el motivo por el cual el arte mantuvo cierta “calma conceptual” durante ciertos años, se debió a la falta de medios de difusión masivos de los objetos artísticos o culturales diferentes a la imprenta tanto para occidente como para el resto del mundo.¹

Con los nuevos medios, las nuevas formas de arte del siglo XX se dieron a conocer y a entender en el ámbito mundial, fueron ganando su status y, finalmente, fueron aceptados como nuevas formas de arte, no solo en el mundo occidental, pese a que en su mayoría no cumplían con los cánones, o no poseían las cualidades o no “hablaban” el mismo lenguaje para reconocerlas como obras de arte según la tradición. Al desafiar la concepción habitual del arte, la vanguardia no solo afectaría a la crítica de arte de aquél entonces o al espectador común que estaba acostumbrado a otras formas de expresión, sino que generaría una revolución en las teorías del arte que se habían dado en la filosofía hasta entonces, éstas tuvieron que evolucionar y adaptarse al nuevo lenguaje para lograr la comprensión de las obras. Los cánones estéticos cambiaron y se reformuló el lenguaje que permitía entender las obras más representativas de la vanguardia.

A partir de la mitad del siglo XX, en medio de una cultura globalizada gracias a los medios de comunicación y de difusión, la era digital agudizó aún más el debate respecto a los productos artísticos. Surgió así una nueva coyuntura para la filosofía del arte de realizar un análisis acerca de los objetos artísticos creados en un nuevo lenguaje lógico a través del nuevo medio tecnológico como es la computadora: ese nuevo lenguaje es el código binario. Obras y productos creados a través de software, basados en algoritmos y “materializados” a través de un ordenador. La imaginación del hombre, empleada a través de la máquina, brindaba un nuevo mundo de posibilidades de expresión mucho más elaborado; surge así una nueva dependencia del producto artístico frente a la utilización de una herramienta basada en inteligencia artificial.

¹ Podría traerse al caso el retraso científico en la edad media por causa de la influencia de la iglesia Católica en occidente. Por ejemplo, sin la imprenta, Lutero jamás hubiera podido llevar a cabo la “Reforma” y haber creado una corriente occidental un poco distante de la tradición romana. La tecnología del medio influye la mayoría de veces en la divulgación de las ideas.

En la actualidad, la filosofía del arte ha volcado su atención en estos objetos creados a través de la computadora, en parte debido al rol cultural que han asumido en los últimos veinte años el arte digital. Teorías como la del “grupo” (*cluster*) de Berys Gaut (2000), por ejemplo, reformularon las teorías neowittgenstenianas permitiendo su aplicación para los nuevos tipos de arte como el *computacional*². Esta filosofía del arte, que a lo largo del texto entenderé como una teoría *conciliatoria*. De acuerdo a dicha teoría, autores como Gaut, comenzaron a preguntarse qué características o rasgos comunes se pueden hallar entre las obras de arte tradicional frente a las obras digitales para poder reconocer los productos de ese medio tecnológico como obras de arte. El cine 3D, la fotografía digital, la pintura digital, el software diseñado para exposiciones, los videojuegos, etc. poseen una validez artística que la filosofía puede ayudar a entender de forma clara a través de criterios normativos para el espectador que no conoce sus productos.

Así como la vanguardia logró establecerse como un “arte genuino” a través del tiempo, cuando las herramientas para entender el concepto no eran las más adecuadas, con el surgimiento de nuevos medios de producción, nuevas tecnologías y nuevos objetos culturales en medio de la globalización, el concepto de *arte de masas*, que para algunos es la antítesis de la vanguardia en tanto son productos de fácil consumo, comenzó a proyectar sus propios rasgos característicos de la cultura de masas. El análisis de este nuevo tipo de arte lo sintetizó N. Carroll en su obra *Una filosofía del arte de masas* (2002). El problema conceptual de “¿Qué es arte?” aplicado a casos como la fuente de Duchamp, en donde objetos que en apariencia son comunes pero que generan en el espectador la pregunta sarcástica de “¿eso es arte?” y “arte llaman hoy en día a cualquier cosa” aplica también, desde la teoría de Carroll, a casos como ¿Es *Jurassic Park* de Spielberg arte?

Para la tesis que se plantea en este texto me centraré más en la última pregunta planteada; para el caso, los objetos que se van a analizar a la luz de una teoría que permita establecer criterios para ayudar a reconocer su validéz artística, no se consideran como indiscernibles³, se trata de objetos que evidentemente contienen elementos de formas de arte

² Se puede decir que el arte computacional es todo aquél que se realiza exclusivamente con la ayuda de un ordenador. Ver: Gaut, Berys. *Computer Art* (2009).

³ Ver: Danto, (2002).

preestablecidas, pero que son creados para el consumo masivo y no para revolucionar el concepto de arte o sus productos, dichos objetos son: los videojuegos. Ya que se trata de obras cuyo status artístico se revela únicamente al momento de experimentarlos, para la mayoría de la gente resulta complejo acceder y comprender dicho status artístico por no estar familiarizada o interesada en estos productos. De entrada se espera, por lo general, asombro al plantear el videojuego como forma de arte de la misma forma en que suena descabellado decir que *The Matrix* lo es, pero lo que quiero recalcar aquí en esta introducción es que así como para comienzos del siglo XX las vanguardias históricas se introdujeron en el mundo del arte con cierta resistencia por parte del público y la crítica, dentro de la cultura de masas actual y gracias a las herramientas que emplea, han surgido productos cuyo potencial artístico se encuentra apenas en sus orígenes y, aún así, ya demuestran ciertos rasgos que abren la posibilidad para ser reconocidos por su status artístico como ficciones interactivas.

Los dos problemas principales que trataré son: primero, el de los videojuegos y su potencial artístico y, segundo, la validez de dicho potencial a través de las teorías contemporáneas. Para ello, en primer lugar, abordaré la concepción de *arte de masas* que plantea Nöell Carroll (2002) para constatar cómo los videojuegos se pueden analizar y defender a la luz de dicha teoría y cómo éstos resultan ser objetos de estudio controversiales e interesantes para la filosofía. En segundo lugar, trataré de resumirle al lector con la mayor brevedad lo que el mundo de los videojuegos encierra incluyendo su historia y su naturaleza, describiré la experiencia del *espectador/jugador*⁴ a través de ciertos videojuegos⁵ que se pueden considerar candidatos para ser reconocidos como arte y, por último, mostraré los diferentes “rasgos artísticos” que se perciben a la hora de “jugar”. En tercer lugar, me remitiré a las teorías de Grant Tavinor (2009a, 2009b) acerca de los videojuegos como arte,

⁴ Este término lo acuñé con la ayuda del Profesor Alexander Narváez, pues como se verá, a lo largo del texto plantearé que si se postula un videojuego como una obra de arte únicamente quien lo juega y lo desarrolla es al mismo tiempo espectador y jugador de la misma. A lo largo del texto me referiré de las tres formas a quien presencia la obra; bien para este caso el público en vivo de la obra es una sola persona que puede llamarse espectador cuando no influye en el desarrollo y simplemente observa las secuencias cinemáticas, jugador cuando interactúa con el universo de la obra o espectador/jugador cuando interviene y a la vez interactúa con el desarrollo de la historia.

⁵ También se aclarará este punto más adelante cuando se explique la naturaleza del arte de masas en el capítulo 2. Son “ciertos” videojuegos los candidatos porque, como en todo arte de masas, no todos sus productos, por pertenecer al mismo medio de producción artística, son necesariamente arte.

las del *grupo* de Berys Gaut (2000 y 2009) y la de *criterios* de Denis Dutton (2002 y 2006), las cuales sustentan y ayudan a entender los videojuegos como productos cuyo potencial artístico puede presenciarse.

No sólo para la filosofía del arte sino también para otros campos de acción como la ética, al poder tener un comportamiento moral o inmoral a través del personaje; la estética, a través de la belleza de las representaciones tanto de locaciones como de rostros; u otras ciencias como la psicología, la sociología y la antropología al analizar el impacto a nivel cultural de los videojuegos como forma artística resultará importante el establecer o no este medio digital como un medio artístico válido. Si se entienden ciertos videojuegos como arte en medio de nuestra cultura de masas que hoy en día se mueve entre los contenidos digitales, las posibilidades de estudio abrirán la puerta para análisis más serios sobre los productos que consumen no solo niños y adolescentes, sino el público en general. En el presente trabajo se buscará que el lector comprenda que los videojuegos pueden ser considerados como *obras de arte de ficción interactiva de masas*⁶.

⁶ Éste término acuña, en general, el carácter artístico de los videojuegos respecto a sí mismos. Como se mostrará más adelante, los videojuegos son arte de masas y algunos arte genuino en tanto toman elementos de artes preestablecidas. Claro está, su carácter distintivo frente a otras obras tiene que ver con la exigencia y potencial de interacción y la capacidad de sumersión para el espectador, que para este caso llamaré *espectador/jugador*.

1. Los videojuegos como arte de masas

Los videojuegos, de ser reconocidos como arte, pertenecerían a la categoría de arte de masas. Siguiendo la teoría de Carroll (2002), encontramos que los videojuegos comparten ciertas características comunes con el arte de masas como son: el enfoque comercial de la industria de los videojuegos, la capacidad de poder ser reproducidos en distintos lugares al mismo tiempo y la accesibilidad y masificación de sus temas, incluyendo el apelar a despertar emociones comunes y recurrir a tramas que le son familiares al espectador, todos estos rasgos hacen que los videojuegos cumplan con las características necesarias y suficientes para pertenecer al grupo del arte de masas. De manera introductoria ahondaré en la naturaleza del arte de masas en cuanto a qué significa, cómo se define y por qué aplica para clasificar a los videojuegos dentro de su gran espectro de formas de expresión y comercialización con el fin de crear un marco teórico sobre el objeto de estudio de la presente monografía.

Aunque Carroll no incluye los videojuegos como ejemplo recurrente, pues su especialidad es el cine (además por la época en que escribe su obra los videojuegos no eran objeto de mucha atención), mostraré cómo su teoría brinda una luz para clasificar el objeto de estudio planteado en el presente trabajo dentro de las teorías del arte actuales y, a la vez, brindar las herramientas pertinentes para acercarse a los videojuegos desde la filosofía del arte. Como el mismo autor personalmente me afirmó en su visita a Colombia en el 2010, pese a no conocer mucho acerca de los videojuegos (pues no los ha tratado en ninguno de sus textos por su nula experiencia en ellos), llamaba su atención el que su teoría me resultara pertinente para dicha defensa, recalando que estos productos del entretenimiento son los que más mueven el mercado en la actualidad, aparte de que necesitan de análisis serios por el hecho de llegar en su mayoría a un público muy joven.

1.1 ¿Qué es arte de masas?

En su obra *Una Filosofía del Arte de Masas*, Noël Carroll plantea un estudio filosófico de esta forma de arte tratando de conciliar las posturas que lo demeritan como una forma de arte

válida y establecida. Carroll a partir de establecer cuál es su naturaleza, llegará a una definición atinada que cobije todas las formas de arte que se evidencian como pertenecientes a dicho arte masas. Comenzando con las críticas que se la han hecho a lo largo de la historia al arte de masas a través de autores como Collingwood en *Principles of Art* o de Adorno y Horkheimer en *The Culture Industry*, hasta las alabanzas que filósofos como Walter Benjamin en *La Obra de Arte en la Época de su Reproductibilidad Técnica* o Marshall McLuhan en *La Comprensión de los Medios como las Extensiones del Hombre*, el autor propondrá, más que una teoría destructiva o defensiva acerca de dicho arte, el establecimiento de una teoría sólida acerca de la naturaleza y el rol cultural del mismo como forma artística. Carroll plantea cuál es la naturaleza de dicho arte, igualmente establece las condiciones necesarias y suficientes para que una obra de arte sea del tipo de “masas” y, finalmente, muestra que como objeto de estudio para la filosofía resulta pertinente en tanto es el tipo de arte que llega al mayor número de personas y funda una multi-cultura del entretenimiento que hoy en día impera como motor cultural.

Carroll, en su camino para definir la naturaleza del arte de masas, encuentra que lo que se entiende por “arte de masas” en el campo académico no resulta claro en tanto no hay una definición suficientemente consistente de cuándo una obra pertenece al grupo de dicho arte. Es muy común hallar entre todas las teorías que se encuentran relacionadas de una forma u otra con el arte de masas una malinterpretación o, mejor dicho, la confusión de éste con el llamado *arte popular*. Dichos estudios han tendido a enfocarse no en su naturaleza como arte, sino en someter a un juicio estético las obras de dicha cultura con el fin de demostrar sus falencias frente a tipos de “arte elevado”, llevando una vez más el problema hacia el campo conceptual en dónde el arte elevado se encuentra en oposición al pseudo arte, al arte *kitsch* o al arte popular y arte de masas. En medio de la discusión se han puesto sobre la mesa obras como *Las Meninas* de Velázquez, *Otelo* de Shakespeare y *The Matrix* de Larry y Andy Wachowski, tres obras diferentes, de géneros distintos y de naturaleza incomparable, con el fin de demostrar la diferencia entre el “buen” arte y el “mal” arte. Para el caso del presente trabajo, postularé junto a los productos mencionados juegos como *The Legend of Zelda*.

En primer lugar, se debe tener en cuenta que arte de masas no es lo mismo que arte

popular. Todo arte de masas es arte popular, mas no todo arte popular puede considerarse de masas. El arte popular no es de carácter histórico, no se encuentra en un periodo específico de la historia de la humanidad, pues ha existido desde siempre. El circo, el teatro callejero, los mitos y las leyendas de un lugar, en fin todo lo que llega fácilmente a todo público; pueden considerarse arte popular debido que son tipos de arte que a la mayoría de la gente le atrae y le entretiene, a diferencia del arte elevado que, por su propia naturaleza e historia, tiende a ser para un público selecto. En otras palabras, el arte elevado, a diferencia del popular o el de masas, es complejo en cuanto a su interpretación, a su comprensión y a la forma de “entretener” al público. El arte popular ha existido en distintas épocas y en diferentes contextos mientras que el arte de masas es propio de la sociedad de medios masivos, por lo tanto es histórico. Como menciona Carroll⁷:

El tipo de arte- cuyos ejemplos son las películas, las fotografías, las canciones de *rock and roll* que sacia la cultura contemporánea tiene cierta especificidad histórica. Es el arte de una cultura particular. Ha surgido en el contexto de la sociedad de masas moderna e industrial y se ha concebido expresamente para tal sociedad, empleando las fuerzas productivas características de tal sociedad –la tecnología de producción y distribución de masas- para suministrarse a enormes poblaciones de consumidores, poblaciones que son ‘masivas’ en el sentido de que cruzan fronteras nacionales, clasistas, religiosas, políticas, étnicas, raciales y sexuales.

De aquí se derivará todo un debate acerca del por qué Carroll ha escogido llamarle arte de masas y no arte popular cuando se pueden hallar ciertos rasgos en común entre ambos tipos. En general se emplea el término debido a que este arte depende exclusivamente del medio tecnológico. De no haber surgido Gutenberg con la imprenta, de no haberse inventado las grabaciones musicales o el lenguaje binario de la computadora, tanto la música, como la literatura y los videojuegos no hubieran podido llegar a una gran cantidad de público. De no ser por la invención de nuevos medios de producción jamás se hubieran llevado a cabo los procesos de masificación de estas artes de una forma tan rápida. Frente a esto Carroll argumentará que “lo que distingue al arte de masas dentro de la clase amplia del arte popular ahistórico, tal como señala la etiqueta de ‘arte de masas’, es que ha sido producido y distribuido por medio de la tecnología industrial del arte de masas, capaz de repartir múltiples

⁷ Carroll (2002), p. 167.

ejemplares o muestras de obras en puntos de recepción muy distantes”⁸.

Se podría decir entonces que tanto *Otelo* como *The Matrix* fueron consagradas por la acogida del público ya que ambas son obras de arte cuyo fin es el entretenimiento de un público específico, mas sólo la última sería pensada para un medio tecnológico de producción industrial (video) lo cual permite que sea distribuida con el fin de llegar al mayor número de gente en la mayor cantidad de lugares posibles a través de ese medio. *Otelo*, por su parte, pese a que se distribuye a través de un medio de masas como la imprenta, es ideada como obra de arte para el entretenimiento del público, de enfoque popular (teatro), pero que termina distribuida a través de un medio de masas por practicidad para su distribución más que para su comercialización como producto. Una sinfonía de Beethoven en mp3 es distribuida a través de un medio de masas (digital), mas no por ello puede decirse que la sinfonía en sí (partitura) en mi reproductor es del tipo de masas. Por lo tanto, una obra de lo que se puede llamar arte elevado, puede ser distribuida a través de los medios de masas, mas no podrá considerarse arte de masas por ello. La característica principal que los diferencia radica en el medio en que es pensada la obra para su producción y distribución.

Ahora bien, la palabra “masas” puede sonar despectiva de acuerdo a ciertos contextos donde se asocia con lo “vulgar”. Es preciso no tener en cuenta este concepto como un término despectivo o peyorativo respecto a otros tipos de arte, el arte de masas sí es vulgar en tanto, como denota su origen del latín *vulgaris*, es “perteneciente a la gente común”. Aunque dicho calificativo surge de manera despectiva por parte de la tradición en el mundo del arte que ve en lo que las masas tocan algo prosaico: ya que el arte debe ser selecto y escaso. Por esta razón es preciso dejar en claro antes de abordar el objeto de mi análisis que el término “masas” no está ligado a la concepción de arte “malo” ni de pobre contenido. El término hace alusión a una de las funciones principales del arte de masas: la *multiplicidad* y la *simultaneidad*. Cuando se refiere a “masas” no se está hablando ni del vulgo, ni de la prole, ni de la mayoría de la gente que los eruditos del arte han observado como dañino para la selectividad en el arte, aquí el término se refiere al medio de producción y a su capacidad de distribución. El “arte de masas” es producido en masa para un público inmensamente

⁸ Carroll (2002), p. 168.

extenso, para las masas.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, respecto al debate en torno a la definición de arte de masas, se establecen las dos primeras condiciones que Carroll planteará para que una obra sea arte de masas y que ayudan a entender cuál es su naturaleza: En primer lugar, es arte de masas una obra de arte sí y sólo sí es producido y reproducido en grandes cantidades a través de una “tecnología de masas”, es decir, que tanto las obras como su producción dependen de un medio tecnológico (impresión, grabación, programación, etc.), y dicho medio tiene la capacidad de reproducir una y otra vez la misma obra en diferentes partes del mundo y para diferentes personas. Este argumento contiene dentro de sí dos condiciones que se encuentran totalmente ligadas respecto a la naturaleza del arte de masas; la primera condición es la de la *multiplicidad*, es decir, que la misma obra puede fabricarse una y otra vez sin dejar de ser la misma obra en sí. Para el caso de la *Gioconda*, si se quema el original, se pierde para siempre la conocida *Mona Lisa* de Davinci, aunque de ella queden posters y fotografías, jamás se recuperará la obra original. Para el caso del arte de masas, el original de una obra es cada copia de la misma. Lo enunciado anteriormente es la característica de la multiplicidad. Estando aquí en Colombia, por ejemplo jugando *Portal* en mi *Play Station 3*, es probable que al otro lado del mundo alguien más esté en el mismo plan y ambos estaremos observando y desarrollando el mismo objeto en el mismo momento.

De lo anterior se deriva la segunda condición necesaria para que un objeto sea considerado arte de masas, la *simultaneidad*. Esta condición exige que una obra de arte de masas debe poder tener la capacidad de ser representada, interpretada o vista en lugares diferentes por espectadores diferentes; podría decirse que debe tener la capacidad de reproducir la omnipresencia del *aura* de la obra en todas y cada una de las obras de arte de masas. Como en mi caso cuando observo la película *The Matrix* o cuando juego *Portal*, no sólo estoy viendo la misma obra, una copia idéntica de la otra, sino que además puede hacerse de manera simultánea ya que, como plantea Carroll, las obras del arte de masas pueden distribuirse y representarse en lugares diferentes y al mismo tiempo, sin decir que se trate de dos obras diferentes como ocurriría para el caso de la pintura o el teatro.

Ahora bien, de manera concluyente se puede plantear que las dos primeras condiciones del arte de masas dependen del medio tecnológico bajo el cual son producidas.

La capacidad de simultaneidad y multiplicidad está ligada a la capacidad del medio en que se genera la obra para ser reproducida una y otra vez sin alterarse el contenido o la percepción de la obra. Para citar un ejemplo, en el teatro mi punto de vista será diferente al de alguien sentado en otro lugar, se percibe la misma obra pero con una ubicación espacial diferente. Si esto último afecta o no la interpretación o el “goce” de la obra, no lo discutiré aquí, lo que sí es cierto es que para el caso del cine o la pantalla del televisor, independiente de dónde escoja mi lugar, la obra, tanto como la perspectiva del público, será la misma.

¿Qué hay de las obras de arte que son producidas y reproducidas a través de un medio de masas y aún así no son arte de masas? Se podría traer una vez más a colación el mp3 de Beethoven, por ejemplo. Pues la tercera y última condición que plantea Carroll para que una obra sea arte de masas responde a esta pregunta: La condición de la *accesibilidad*. Como el propio término plantea, la obra de arte de masas debe ser accesible al público al que va dirigida y distribuida, en otras palabras, debe ser de “fácil lectura” y comprensión.

El Extranjero de Camus, en efecto, hace parte de la literatura de vanguardia y fue producida y distribuida a través de un medio de masas. De igual forma, una novela de Dickens es producto de un medio técnico industrial como la imprenta y fue distribuida para su época por todas partes. Lo que diferenciará a la obra de Camus de la de Dickens será su accesibilidad para el público, es decir, el éxito en su comprensión ante el espectador. Como menciona Carroll “aunque producidas y distribuidas con la tecnología de masas, tales obras [como la de Camus] no han sido compuestas para una fácil asimilación y recepción por el público de masas”⁹. Es decir que aunque textos como el de Camus o *Versos Satánicos* de Rushdie fueron producidos en masa, se entiende bien que tanto su estilo como las intenciones de sus autores resultan bastante complejos para la comprensión de un público que no tiene bagaje en ciertas áreas del conocimiento o de la literatura preexistente. Incluso, para el caso de Camus, no bastaría únicamente el bagaje ya que, por tratarse de un autor de la vanguardia, la finalidad de su obra era romper cánones y hacer una literatura difícil de entender para el público en general. A diferencia de la obra de Dickens que es de fácil lectura y, por lo tanto, que es arte de masas.

⁹ Carroll (2002), p. 169.

En este punto es pertinente saber que existen obras que pueden emplear los mismos medios técnicos del arte de masas, pero aún así no son pensados para ser entendidos fácilmente por las masas, es decir que pueden cumplir las primeras dos condiciones, mas no la tercera. Un ejemplo de lo que la vanguardia significa para el arte es que “Las obras de arte de vanguardia no suelen ser accesibles a gran número de gente. Como los esquemas originales requeridos no son siempre claros en su aplicación, a menudo no resultan fácilmente accesibles, en el sentido de que ni siquiera son fáciles de descifrar por parte de aquél que tiene acceso a los esquemas originales relevantes”¹⁰. Como la misma palabra lo plantea, el arte de vanguardia es un tipo de arte que está “por delante”, es la antítesis del arte de masas. El arte de masas es *formulario*¹¹ y copia esquemas preestablecidos. Por lo general este arte no tiende a decir muchas cosas nuevas. En oposición, el arte de vanguardia busca precisamente salirse de los esquemas, hallar nuevas fórmulas y resultar de difícil comprensión para el público y para la academia. Mientras el arte de vanguardia es difícil a nivel intelectual y estético, moral e históricamente desafiante, el arte de masas es fácil en su asimilación y comprensión, “accesible con el mínimo esfuerzo al mayor número de gente posible”¹². Es innegable que uno de los propósitos del arte de masas es el de captar el gran mercado y no el selecto, por lo tanto, debe ser fácil en su comprensión.

Hago un paréntesis para recordarle al lector la importancia de entender la relación entre arte de masas y arte de vanguardia ya que, como se verá más adelante, así la obra esté reproducida y creada en un medio del arte de masas, cuando el producto innova en cuanto a fórmulas, reta la accesibilidad exigiendo más al espectador a nivel intelectual, toma elementos de la vanguardia generando lo que se podría llamar un tipo de *buen arte de masas*. Los productos del arte de masas que pueden llamarse “buenos” artísticamente no son necesariamente todos los productos que se realizan a través del mismo medio. Al plantear que los videojuegos son arte no necesariamente todos sus productos serán obras de arte, apenas unas pocas “obras” podrán rescatarse como tal: los candidatos. El resto simplemente son productos derivados de un medio artístico nuevo: el videojuego. De igual forma, se

¹⁰ Carroll (2002), p. 170.

¹¹ Este término hace alusión a una de las críticas que se la han hecho al arte de masas respecto a su tendencia a repetir formulas en la creación de sus productos. Se entrará en detalle en el segundo apartado.

¹² Carroll (2002), p. 170.

puede afirmar para el caso de Hollywood que no todas sus producciones son “buenas”, la gran mayoría resultan pobres en cuanto a contenido y forma de expresión, mas no por ello esta industria puede sacar a la luz producciones dignas de considerarse buen cine.

Remitiéndome de nuevo a la naturaleza del arte de masas, una vez que he mencionado las tres condiciones planteadas por Carroll: simultaneidad, multiplicidad y accesibilidad, se puede responder a la pregunta acerca de qué es arte de masas. Formalizadas las tres condiciones, Carroll planteará la definición de una obra de arte de masas de la siguiente manera:

X es una obra de arte de masas si y sólo sí (1) *x* es una obra tipo o de múltiples ejemplares, (2) producida y distribuida con la tecnología de masas, (3) concebida intencionadamente para inclinarse por su estructura [...] hacia aquellas opciones que prometen la accesibilidad con menor esfuerzo, al menor contacto, al mayor número de público sin instrucción (o relativamente poco instruido)¹³.

Conociendo los rasgos naturales o las condiciones necesarias para saber cuándo un objeto es una obra de arte de masas se puede llevar la teoría de Carroll al caso específico de los videojuegos. En efecto, la mayoría de éstos, no solo los *candidatos* (los cuales mostraré más adelante), caben dentro de la definición, pero surge una pregunta, vieja para la filosofía: ¿Es *arte* el arte de masas? Esta discusión es el centro de mi planteamiento en cuanto al status artístico de las obras desde sus orígenes hasta el presente. Las comparaciones que mostré anteriormente del arte de masas respecto a casos de arte elevado o enfrentado a la misma vanguardia, me llevan otra vez al problema de si el arte de masas es pseudoarte o un tipo de arte que se podría llamar de “baja calidad”. Para establecer que los videojuegos son arte, en mi opinión, será preciso demostrar primero que el arte de masas lo es.

Frente a la pregunta de si es o no arte el arte de masas responderá Carroll “¿Qué otra cosa podría ser?” Su planteamiento, aunque no ahonda en las teorías estéticas ni en la pregunta sobre “¿Qué es el arte?” o qué arte es mejor o más desafiante que otro, resulta familiar a la respuesta de Tavinor en *The Art of Videogames* en cuanto a los videojuegos, existe un tipo de experiencia artística evidente cuando se presencia cierto arte de masas; para mi caso específico, el status artístico de ciertos videojuegos es evidente cuando se tiene la experiencia de desenvolverlos.

¹³ Carroll (2002), p. 174.

Plantea Carroll que “en la medida en que las obras de arte de masas descienden de las formas de arte tradicionales, tienen un derecho prioritario al status de arte; en otras palabras, en la medida en que muchos géneros y formas del arte de masas son extensiones de géneros y formas del arte que se consideran auténticos, no parece haber razón, en principio, para negar que sea arte”¹⁴. En esta teoría el arte de masas parece adoptar el corte naturalista o de agrupación al igual que la planteada por Dutton (2006) y Gaut (2000) en las teorías que trataré en el tercer capítulo, las cuales aseguran que en todo producto artístico y sus derivados existe una naturaleza implícita ligada al arte. Se puede decir que el arte de masas es arte en tanto posee criterios que se encuentran en las obras reconocidas en el mundo artístico.

Al igual que para cualquier obra de arte, una obra de arte de masas tiene artistas o creadores que son responsables del producto, tiene una intención, provoca emociones, etc., como demostraré en la teoría *por reconocimiento* en el tercer capítulo. Que la obra final sea de fácil asimilación, poco exigente o tienda a repetir fórmulas¹⁵, no quitará de la mesa de discusión el hecho de que sea un producto resultante del ingenio de un colectivo o una persona, que evoque emociones, que genere polémica y cumpla la intención del autor, etc. Es decir, existen obras del arte de masas que son un producto artístico interesante independiente

¹⁴ Carroll (2002), p. 175.

¹⁵ Este es uno de los argumentos que Carroll encuentra en la filosofía en contra del arte de masas y que mencioné levemente en párrafos anteriores. Como el producto final debe ser de fácil entendimiento para el espectador y debe venderse fácil, es común hallar en el arte de masas que las obras tiendan a repetir fórmulas de éxito. Un ejemplo de esto son las telenovelas, son predecibles por que tienden a recurrir a argumentos ya empleados en otras obras: Mujer pobre conoce hombre rico, en el comienzo hay atracción, se separan por cosas del destino (familia, enemigos, se descubre un secreto de alguno de los dos), se genera la tensión y, finalmente, terminan juntos y felices, por ejemplo.

Este argumento de la repetición de la fórmula lo planteó Collingwood en su texto *Principles of Art* refiriéndose a lo que llama el “arte de entretenimiento”, que se podría decir lo entiende como el arte popular o el arte de masas. Collingwood afirmará que este tipo de arte está “construido tan ingeniosamente como un frasco de medicina, para producir un efecto determinado y preconcebido, la evocación de cierto tipo de emoción en cierto tipo de público” En Collingwood (1938, p. 81), Carroll (2002, p. 63-64); como afirmará Carroll más adelante, es un arte que “implica el despertar de emociones genéricas y previstas a través de la aplicación de fórmulas” (2002, p. 67). A pesar que este argumento es evidente, esta crítica, más que descriptiva, es valorativa, ya que se concentra en los productos que aplican las fórmulas de manera no imaginativa (como la gran mayoría de las telenovelas) dando como resultado obras de arte de entretenimiento (o de masas) aburridas, y no fija su atención en productos que, pese a la aplicación de fórmulas, resultan imaginativamente originales y ante la crítica productos “buenos” del arte del entretenimiento. Como se ha planteado anteriormente, al afirmar que un tipo de arte es arte, no por esa condición todos sus productos lo serán. Así el dibujo de un estudiante de colegio pertenezca al tipo de “arte representativo”, no por ello será buen arte; su obra tendría que someterse a comparación respecto a otras obras de arte representativo ya establecidas y luego ver de qué manera cumple las condiciones suficientes que mostraré en el tercer capítulo para ser “candidato de arte”, pues, como he planteado, la discusión siempre estará abierta.

de las críticas que se le puedan hacer acerca de su función, de su método de producción o su capacidad para explorar el campo intelectual. El producto recibirá mayor o menor número de críticas de acuerdo a la forma en que emplee los métodos tradicionales del arte de masas y cómo los complementa para hacer una historia interesante, de cierta forma innovadora e intelectualmente desafiante.

Lo que me parece pertinente respecto a este apartado es que el lector tenga una idea clara de lo que es el arte de masas en cuanto a su definición, es decir, que entienda qué condiciones de la teoría hacen que una obra sea arte de masas, porque de allí, como mostraré, se derivan las críticas al mismo. Como se verá en el siguiente apartado, existen tres críticas que acuñará Carroll acerca del arte de masas y que ayudan de hecho a entender aún más lo que el autor llama su naturaleza.

1.2 La crítica frente al arte de masas

Existe cierta resistencia que se podría llamar filosófica frente al arte de masas y que se basa en varios argumentos relacionados con la definición de este tipo de arte. Su fundamento parte de la diferencia que los detractores del arte de masas hallan en las características de dicho arte frente al llamado *arte elevado* o *genuino*¹⁶. En efecto, son dos tipos de arte distintos que por su naturaleza tienden a estar en conflicto. Se podría decir que arte elevado para los críticos del arte de masas es todo aquél cuyo status artístico no se pone en duda. Es decir, por arte elevado se puede citar a *La Gioconda* de Da Vinci, la *5ta Sinfonía* de Beethoven o *La Ilíada* de Homero. Arte genuino es lo que la Historia, los críticos y hasta la misma sociedad entienden y reconocen como arte sin duda alguna, independientemente de si lo pueden entender o si pueden hallar y determinar qué rasgos hacen que pertenezcan a una clase natural que históricamente está establecida y reconocida como tal. Pueda que exista en lo más profundo de algún ser humano un juicio capaz de negar estas obras como arte, pero argumentos fuertes muy pocos de acuerdo a lo que el concepto ha acuñado en su definición a

¹⁶ Por este tipo de arte se entiende aquél que por consenso, tanto de la crítica como la teoría o el mismo público, es aceptado y reconocido como arte.

través del tiempo. Lo que aquí quiero explicar es que dichas obras son reconocidas como obras de arte por que cumplen ciertos requisitos que la estética y la filosofía del arte nos han dado como herramientas de ayuda para establecer lo que el concepto abarca. Hasta el día de hoy el status artístico de estas obras no entra en discusión a la luz de múltiples teorías en tanto el concepto de cada una, de acuerdo a su forma y a su contenido, cumple los criterios que señalan cuándo algo puede llamarse arte.

Para el caso del arte de masas, la resistencia de la crítica frente a dicho arte como forma de arte válida, se ha encargado de encontrar, precisamente, entre las características del arte de masas, condiciones que sólo éste cumple y que podrían negarle el status como arte genuino al enfrentarlo a obras de gran calidad como las mencionadas. Es decir, frente a estas obras maestras a las que el mundo conoce como *obras de arte* el arte de masas y sus producciones no son más que *pseudoarte* o *kitsch*.

Sin entrar en discusiones semánticas ni estéticas, quiero recalcar el hecho de que en el campo académico existe una fuerte corriente que ve en los medios de masas que surgieron en el siglo XX una especie de “vulgarización” de lo que se entendía por arte. Esta resistencia en parte fue la encargada de ponerle el seudónimo “de masas” al arte de masas de cierta forma en sentido peyorativo; algunos autores lo asocian al *arte popular*, otros al *kitsch* o a un tipo de arte vulgar, pero, en general, basan sus críticas del arte de masas en su rol característico como arte de entretenimiento, llamándolo así pseudoarte.

Los autores que a continuación trataré, y que plantean los argumentos más fuertes frente al arte de masas, emplean los términos ya mencionados para referirse a este tipo de arte. La discusión acerca de la diferencia entre el *kitsch*, arte popular o arte de masas y el arte elevado o genuino daría lugar a otra tesis al igual que la pregunta de si el arte puede ser para entretener, pero no abarcaré esos aspectos aquí. Por el momento tendré en cuenta únicamente la discusión entre lo que se entiende como arte de masas y al hablar de arte elevado lo entenderé como todo arte al que no se pone en discusión su status artístico.

Para el caso de los videojuegos, presentados como arte no solo a la crítica o a los teóricos, sino a la mayoría de la gente del común, se puede predecir que las respuestas serán de sorpresa y escepticismo; que se planteen los videojuegos como una forma de arte no es común actualmente. Si los videojuegos pueden tener un status artístico, la respuesta

argumentativa más probable por parte de la crítica será que en principio cumple ciertos criterios para ser un arte, mas por tratarse del tipo de masas tendría un status de pseudoarte, se dedica sólo al entretenimiento y la enajenación del público. Basta con tan solo preguntarle lo mismo a un padre de familia que tiene un concepto del videojuego como algo perjudicial e infantil, pese a que no emplee términos como kitsch o pseudoarte, dirá que “idiotizan”, que los videojuegos no son más que juegos, muy probablemente que, de tratarse de un tipo de arte, sería uno cuya función es “hacer perder el tiempo”. Tanto el crítico como la persona del común tienden a asumir la misma posición, el primero de ellos desde una perspectiva más argumentada y planteada de manera más académica. Los videojuegos para el crítico del arte de masas podrían ser un producto mercantil, incitar a la pasividad, ser repetitivos y muchas veces afectar las libertades y condicionar al individuo, en otras palabras, enajenar a su público. A continuación mostraré la estructura y razón de estas críticas

1.2.1 El argumento *mercantil*: la *masificación* y la *fórmula*

Entre las críticas que se le hace al arte de masas existen dos muy fuertes que le hacen los teóricos Dwight McDonald¹⁷ y Robin G. Collingwood¹⁸. Aunque en principio el primero hace referencia a una cultura de masas y el segundo lo llama el arte de entretenimiento, ambos argumentos apuntan hacia el mismo tema: la naturaleza del arte de masas como mercancía.

El argumento de McDonald frente al arte de masas lo acuña Carroll (2002, p. 29) bajo el término de *masificación*. Menciona McDonald (1998, p. 23) que “La cultura de masas es impuesta desde arriba. Es fabricada por técnicos contratados por hombres de negocios; sus espectadores son consumidores pasivos, su participación se encuentra limitada a la elección entre comprar y no comprar”¹⁹. En otras palabras, lo que critica McDonald de lo que entiende

¹⁷ MacDonal, Dwight. “A Theory of Mass Culture.” John Storey, ed. En: *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. 2nd ed. Athens, GA: U of Georgia, 1998, p. 22-36.

¹⁸ Collingwood, R.G. *The Principles of art*. Oxford: Oxford University Press, 1969.

¹⁹ “Mass culture is imposed from above. It is fabricated by technicians hired by businessman; its audiences are passive consumers, their participation limited to the choice of buying or not buying”. (mi traducción).

como cultura de masas, en específico de uno de sus productos, el *folk art* (arte popular), es su rasgo mercantil. Como se mostró en la definición del arte de masas de Carroll, dicho arte tiene una característica que lo puede diferenciar de otros tipos de arte: su función como producto para venderse a grandes cantidades de público, es un producto para las masas. Otro aspecto que critica McDonald se encuentra relacionado con la ausencia de individualidad en la ideación y producción de las obras arte de masas y la falta de expresividad distintiva o su carencia de estilo, pues tiende a ser un arte de tipo impersonal para llegar a un público homogéneo, es un arte que se hace para venderse. Entre otras cosas, el argumento de McDonald plantea que el éxito de dicho arte de masas se basa en sus niveles de gusto, sensibilidad y desafíos intelectuales inferiores a otros tipos de arte establecidos para llegar a la mayor cantidad de personas; de hecho, planteará que puede obligar a ciertos tipos de arte elevado a “rebajarse” en contenido y calidad con el fin de mantenerse en el mapa de la cultura de la mayoría.

Por el momento se debe tener presente la idea principal de McDonald en cuanto a que el arte de masas carece de individualidad, es un producto del mercado y para el mercado, con contenidos de fácil asimilación, omitiendo el planteamiento de que puede ser perjudicial para el arte elevado haciendo que éste “rebaje” su nivel. En síntesis, el argumento de McDonald se conecta con el argumento de Collingwood respecto a la presencia de una *fórmula* en el arte de masas. Como ya se ha mencionado anteriormente, el arte de masas es formulario y repetitivo en cuanto a formas y contenidos. Las formas y los contenidos que resulten exitosos aplicados a un producto del mercado (sea un ritmo, un efecto cinematográfico, un tipo de videojuego) se convierten inmediatamente en una fórmula casi mágica para garantizar la venta de un producto. Después que la industria del entretenimiento encuentra un éxito en ventas le sigue el descubrimiento de una fórmula con la cual los productos que apelen a la misma, por lo general, resultarán exitosos o, por lo menos, evitaren ventas pobres. Estos productos emplean los mismos métodos de fabricación e ideación, siguen una fórmula para despertar los mismos sentimientos y emplear las mismas herramientas de contenido y forma de sus antecesores en éxitos. Como reza el dicho popular al público se le presenta “la misma gata, pero revolcada”, se le muestra a éste una ligera sensación de cambio, cuando en el fondo los productos carecen de innovación e ingenio, carecen de los criterios necesarios para llamar a algo una obra de

arte.

En general, la crítica de Collingwood se centra más en el aspecto emocional y formulario del arte de masas, menciona Carroll (2002, p. 64), citando al autor, que dicho arte está “Construido tan ingeniosamente como una obra de ingeniería, compuesto tan ingeniosamente como un frasco de medicina, para producir un efecto determinado y preconcebido, la evocación de cierto tipo de emoción en cierto tipo de público”. A este argumento es al cual Carroll pone el título de *fórmula*.

Tanto el argumento de McDonald como el de Collingwood apelan a la naturaleza misma del arte de masas: su vasta distribución y sus contenidos de fácil acceso, a su rasgo *mercantil*. Ambos argumentos apuntan a la misma característica del arte de masas: su enfoque como mercancía a vender. El arte de masas apela a métodos formularios de fabricación que se derivan en contenidos de fácil asimilación para el público y cuya finalidad es vender el producto. No interesa si el producto no es de calidad, si carece de originalidad o si incita a las masas a desear su adquisición, la función del arte de entretenimiento, para este caso del arte de masas, es el lucro económico de la industria.

Ahora bien me pregunto ¿condiciona el status artístico de ciertos videojuegos su pertenencia al arte de masas y, por ende, el rasgo mercantil que caracteriza estos productos? La respuesta evidente es que para la mayoría de sus productos sí, más para aquellos que llamo *candidatos* no. Pueda que el status se ponga realmente en duda por sus contenidos pobres, la repetición de fórmulas, el apelar a desafíos que ya se han visto en otros productos, mas, a nivel artístico, el rasgo mercantil no necesariamente le resta al status artístico. La discusión frente a la función mercantil del arte de masas, a mi juicio, está ligada más al romanticismo con que muchos teóricos creen que se pierde cuando el arte se convierte en un producto del mercado. Demostrar que por el hecho de que una obra de arte sea masificada, distribuida y vendida principalmente como un producto (leche, pan, huevos, etc.) condiciona su status artístico, sólo se puede hacer cuando se dan los otros argumentos a causa de la necesidad de venta (contenidos repetitivos, pobres y productos de baja calidad); por lo demás, este aspecto no afecta en mucho el status artístico de unos pocos productos. El hecho de ser mercancía no le resta ni demerita, como se verá más adelante, a *Grand Theft Auto IV*, *Zelda: The Twilight Princess* o *Portal* el ser buenos productos del arte de masas.

Atendiendo a las críticas de ambos autores les doy la razón en un aspecto: los videojuegos tienden, en su mayoría, a ser formularios. En gran parte de los casos se repiten contenidos, apelan a “modos de juego” que resultan exitosos, la mayoría de las veces son pobres en cuanto al contenido y en muchas ocasiones resultan aburridos.²⁰ Las críticas que realizan tanto McDonald como Collingwood son ataques directos a la naturaleza de los videojuegos como forma de arte de masas, mas no por ello niegan la posibilidad de demeritarlos en tanto existen productos que, pese a que siempre estarán condicionados por la necesidad del mercado, son dignos de rescatar y rompen con los planteamientos de ambos autores. Estos son los videojuegos que son candidatos.

Pondré en duda el argumento de la fórmula para el caso de los videojuegos que pueden considerarse obras de arte porque la historia del desarrollo de cualquier candidato a arte ha demostrado que con el tiempo tanto los contenidos como las formas han tenido que evolucionar hasta el punto de explorar nuevas formas de expresión, innovación y programación. Es cierto que un videojuego que apele a repetir las fórmulas en la que otros triunfaron será un producto que se venda, mas nunca superará en acogida ni en calidad a aquellos que fueron “vanguardia” en su época dando origen a nuevos modos de juego, al empleo de nuevas modalidades de interacción y a la postulación de contenidos más complejos, los que realmente son candidatos. Puede ser que algunos de los candidatos que postularé apelen a herramientas narrativas o visuales vistas en otros videojuegos, mas es su carácter innovador el que determina, en medio de todo, su status artístico²¹. Ejemplo de esto es que han salido al mercado grandes cantidades de videojuegos que emulan tanto en historia como en modalidad los juegos candidatos; copian su fórmula, son éxitos en ventas pero, a la hora de enfrentarse a la crítica son calificados como pobres.

Pese a que el cine, la radio, la televisión o los videojuegos sean artes de masas, no todos sus productos se verán afectados por la crítica de Collingwood y de McDonald, sólo aquellos que se pueden evidenciar como pobres, que no cumplen los criterios que trataré en el tercer capítulo, son sencillamente arte de masas que no se puede equiparar al arte elevado.

²⁰ Bien se puede ver entre las largas listas de videojuegos que es muy común hallar “copias pobres” de los candidatos que trataré en este texto.

²¹ Lo que garantiza el status artístico de un candidato se mostrará en profundidad en el capítulo 3.

El status artístico de los productos “malos” no interesa aquí. Lo que es pertinente para este capítulo es que producciones como las de Charles Chaplin, Hideo Kojima, Steven Spielberg o George Lucas se pueden salvar de la crítica en tanto sus productos, pese a ser por su naturaleza arte de masas, no se discuten respecto a su status artístico siguiendo las teorías planteadas por Dutton y Gaut que se aplicarán en el capítulo 3 del presente trabajo.

Independiente de su naturaleza y de su enfoque el arte de masa según la teoría de Carroll es arte. Según los criterios planteados en las teorías que llamaré *conciliatorias* pueden compararse a cualquier tipo de arte preexistente o, por lo menos, entrar en la misma categoría global de obras artísticas.

Para el caso específico de los videojuegos, su status artístico depende en gran parte de su capacidad de innovación y presentación de contenidos más elaborados y exigentes, no solo a nivel motriz sino también intelectual. Al presentarse en un nuevo lenguaje de interacción que el *espectador/jugador* necesita aprender y que éste ve como un reto, es lo que les permite a los juegos candidatos establecerse como obras de arte en la concepción de quienes son sus mayores consumidores: los *gamers*²². Resulta algo irónico, pero el mismo mercado que creó la cultura de los videojuegos muchas veces se ve en aprietos a la hora de generar ideas buenas porque saben que el público es cada vez más crítico y no va a acoger cualquier producto como de excelente calidad.²³ Para este caso, estudios de videojuegos como los mencionados o directores ya reconocidos del medio, saben que tienen un nombre reconocido sobre sus productos y si apelan a la fórmula y la masificación pierden status dentro de la comunidad, como le ha sucedido a miles de empresas a lo largo de cuarenta años como Sega, reconocida por emular constantemente los contenidos de Nintendo.

Podría decirse que el aspecto mercantil de los videojuegos es el mismo motor que ha

²² Este término hace alusión no sólo a quien juega un videojuego, en la cultura de los videojugadores *gamer* es aquél que conoce sobre productos, historia, modalidades de juego, etc., y que puede tomar cualquier consola o control y adaptarse inmediatamente. En otras palabras se puede decir que el *gamer* es el crítico especializado de dicha cultura.

²³ Aunque es cierto que el mercado del *gamer* por excelencia se ha vuelto cada vez más crítico, empresas como Nintendo han volcado su atención hacia la familia en una maniobra financiera para llevar el producto a más gente que antes no le prestaba mucha atención. Para este caso es preciso aclarar que McDonald y Collingwood tienen la razón en cuanto a la fabricación de contenidos pobres y de dudoso status artístico cuando el enfoque es exclusivamente monetario. Recalco que al llamar a los videojuegos arte no se debe pensar en todos y cada uno de sus productos como obras necesariamente artísticas.

permitido que salgan a la luz los productos que han revolucionado el medio, así como el surgimiento de productos realmente malos. Lo que es pertinente para este apartado es si el argumento de McDonald y el de Collingwood restan credibilidad a los candidatos que trataré; los tres candidatos han sido éxitos de ventas, los tres tienen un enfoque como mercancía y, aún así, como se mostrará, mantienen su status artístico.

1.2.2 El argumento de la enajenación: La pasividad y el condicionamiento.

Para la segunda crítica más representativa, siguiendo el texto de Carroll (2002), he decidido agrupar tres autores que resultan ser unos de los más fuertes críticos del arte de masas: Clement Greenberg²⁴, T.W. Adorno y Max Horkheimer²⁵. Aunque Greenberg en su texto lo tratará como *kitsch* y Adorno y Horkheimer se referirán a la “industria cultural”, su ataque va dirigido al arte de masas en cuanto a sus contenidos pobres y a una posible intención de enajenación del público por tratarse de arte de entretenimiento. Puede resultar familiar a la crítica de la masificación del apartado anterior, y lo es en tanto, a mi juicio, también son críticas estrictamente ligadas a la naturaleza del arte de masas. Se diferencia de la crítica mercantil en tanto trata las consecuencias que los autores suponen que dicha naturaleza tiene en los espectadores. Se podría plantear que mientras los autores del apartado anterior critican directamente su naturaleza, los autores aquí mencionados critican las posibles consecuencias de dicha naturaleza. Para este caso, los tres autores suponen que el arte de masas conlleva a una pérdida de la libertad en el espectador. Para el caso del arte de masas, según estos autores, éste incita al espectador a ser pasivo, a no emplear su imaginación, a afirmar como si fuera una realidad inmutable cualquier contenido que se le presente y a perder, de cierto modo, lo que llaman su autonomía estética, es decir, que les gustará el producto por más malo que sea, les “tiene” que gustar porque así lo planean y lo ejecutan las grandes industrias. A continuación revisaré de forma más detallada la posición de estos autores a través de la obra

²⁴ Greenberg, Clement. *Avant-Garde and Kitsch*. 2005.

²⁵ Adorno, Theodore; Horkheimer, Max. “The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception” en *Dialectic of Enlightenment*, 1993.

de Carroll.

Citando el argumento que se puede sustraer del texto de Greenberg, este planteará que:

1. Si x es arte genuino, entonces incita a la disposición activa del espectador. [...]
2. Si el arte de masas está concebido para resultar accesible (fácil), entonces incita a la disposición pasiva del espectador. [...]
3. El arte de masas está concebido para resultar accesible.
4. Por tanto, el arte de masas incita a la disposición pasiva del espectador.
5. Por tanto, el arte de masas no incita a la disposición activa del espectador.
6. Por tanto el arte de masas no es arte genuino.²⁶

El argumento de Greenberg se deriva principalmente de la naturaleza del arte vanguardista. Para este autor la vanguardia es el ejemplo máximo de arte desinteresado y autónomo frente al arte de masas. El arte por el arte. Mientras que en el arte de masas se depende claramente de la representación, podría argüirse que carece de reflexión frente a obras de la vanguardia como el *Guernica* que incitan al espectador a interpretar, indagar y entender de qué se trata la obra. El arte de vanguardia podría llamarse de tipo introvertido en tanto requiere mayor atención del espectador para ser descifrado, el arte de masas es por el contrario sumamente extrovertido. Para el caso del arte de masas es común que se acuda constantemente a la representación; se le exige al espectador únicamente su atención, por eso la historia, las imágenes, diálogos, etc., acuden tanto a formas de representación tradicionales como a formas de fácil asimilación. Esta condición de accesibilidad se encuentra sumamente cercana a la crítica de la fórmula en tanto la obra del arte de masas necesita ser fácil de digerir y por ello acude a fórmulas preestablecidas que garanticen la pasividad. En otras palabras, la pasividad es la consecuencia de la fórmula.

Si bien es cierto que la gran mayoría de obras que surgen del arte de masas tienden a ser pasivas, pues cuando resultan ser muy complejas o exigen demasiada interpretación del público pueden fallar en taquilla o resultar un producto incompresible para la mayoría, existen películas de ciencia ficción (que tiende a ser un género muy recurrente en el arte de masas), que siendo éxitos mundiales de la industria del entretenimiento, no son tan pasivas en

²⁶ Carroll, (2002), p. 46-47.

cuanto a su comprensión. Películas como *12 Monos* (1995) o *Mr. Nobody* (2009) son productos del arte de masas, fueron ideados y producidos con la idea de venderse y, aún así, no es que inciten mucho a la pasividad. Exigen del espectador mucho más que sólo su atención, evidentemente ponen al público a jugar con la interpretación y a indagar sobre el por qué de ciertos sucesos para que, finalmente, éste comprenda la historia a fondo.

Ahora bien, para el caso de los videojuegos, le resultará muchísimo más fácil al lector entender que el argumento de Greenberg falla. Si se entiende que para este autor la respuesta activa del espectador se da cuando el público advierte detalles, reconoce modelos, hace interpretaciones o ayuda a completar la obra en general, si esto es así, entonces los videojuegos no incitan a la pasividad en ningún aspecto. Cabe aclarar que, como ya he mencionado, no todos los videojuegos por ende incitan a la respuesta activa como se entiende en Greenberg. Por el hecho de interactuar con la máquina a nivel físico y estar pendiente a nivel visual realizando una acción, no necesariamente podrá llamarse a esto una respuesta activa del tipo greenbergiano. Un videojuego como *Pac Man* exige la atención del espectador mas no en ese sentido se podría llamar una respuesta activa, con poco tiempo el desarrollo del juego se vuelve mecánico; la interacción del jugador y el video para este caso sería más del tipo instintivo. Para el caso de los videojuegos candidatos sucede lo mismo en tanto hay una interacción mecánica, pero se puede decir que en juegos como *Grand Theft Auto IV* no se puede entrar a discutir la pasividad en tanto el mundo de posibilidades planteado por los desarrolladores del juego es tan grande que depende estrictamente de la capacidad del jugador el que se pueda desarrollar la obra y pueda ser comprendida a su vez. La inmersión en el videojuego lo lleva a advertir detalles en el mundo ficcional, a reconocer modelos, resolver acertijos y a adaptarse al mundo ficcional en general, por eso es que los juegos candidatos no tienden a ser tan accesibles en su desarrollo completo para el sujeto común. Son accesibles en tanto cualquiera puede divertirse y jugar en el mundo ficticio, pero resultan realmente desafiantes en tanto que no cualquier persona logra entender la trama, terminar el juego y explorarlo al máximo en cuanto a la historia y a las posibilidades de interacción, de forma similar a películas como *12 Monos* de Terry Guillian, aunque con miles de variantes.

Por su parte, Carroll (2002, p. 53) planteará que “la accesibilidad o facilidad de comprensión no es incompatible con la generación de respuestas activas en el público”, en

tanto que, así sean pobres los modelos para la comprensión, igual pueden exigir una respuesta activa en la atención del espectador. Como se verá más adelante, el empleo de la imaginación y el generar o expresar emociones hacen parte de los rasgos que garantizan el status artístico de los videojuegos. Por otro lado, Carroll (2002, p. 74) extraerá de la crítica a la cultura de masas de Adorno y Horkheimer en su texto “*The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception*”, tres argumentos en contra del arte de masas: el de la libertad, el de la susceptibilidad y el argumento del condicionamiento. Estos tres los sintetizo en uno solo: el del condicionamiento, en tanto los dos primeros se derivan en este último.

El primer argumento, el de la libertad, plantea que no hay autonomía estética en el arte de masas, Carroll lo plantea de esta forma:

1. Si no hay autonomía estética, no habrá autonomía moral y/o política. (No habrá libertad.)
2. Donde hay autonomía estética, se da el juego de la imaginación y de nuestra capacidad de reflexión.
3. Respecto al arte de masas, no hay juego de la imaginación y de nuestra capacidad de reflexión.
4. Por tanto, no hay autonomía estética en el arte de masas.
5. Por tanto, no habrá autonomía moral y/o política en el arte de masas.²⁷

Siguiendo este mismo planteamiento Carroll afirmará que el argumento de la susceptibilidad dice que:

1. Si no somos capaces de movilizar la capacidad imaginativa y reflexiva, entonces nos vemos llevados a aceptar las situaciones como inalterables y a aceptar la representación de situaciones que muestran que las cosas son inalterables.
2. En el caso del arte de masas, somos incapaces de movilizar la capacidad imaginativa y reflexiva.
3. Por tanto, en el arte de masas nos vemos llevados a aceptar la representación de situaciones que muestran que las cosas son inalterables.²⁸

Para finalizar, Carroll plantea el argumento del condicionamiento de esta forma:

1. Si ciertos estereotipos e historias se repiten incesantemente, proyectarán la imagen de que las circunstancias (la realidad social) son inmutables.
2. El arte de masas repite incesantemente sus estereotipos e historias.
3. Por tanto, el arte de masas proyecta la imagen de que las circunstancias (la realidad social) son inmutables.²⁹

Si el lector se pudo percatar, se puede hallar dentro de estos argumentos alusiones a las críticas ya mencionadas de la fórmula, la masificación y la pasividad, sólo que esta vez

²⁷ Carroll (2002), p. 83.

²⁸ *Ibíd.*, p. 85.

²⁹ *Ibíd.*, p. 85.

Adorno y Horkheimer llevan la crítica hacia al campo social; en otras palabras, plantean que el arte de masas de cierta forma “lava el cerebro”. Esta crítica suele ser muy común al arte de masas en general. Se conoce que son productos del mercado y para el mercado y que detrás de estas grandes empresas suelen existir intereses de dominio y enajenación del público para garantizar no solo el consumo, sino afianzar intereses privados. Por ejemplo, es muy común hallar videojuegos donde los intereses políticos se ven involucrados y en donde el mensaje de auto propaganda, sobre todo para el caso de los Estados Unidos, es evidente como en la saga *Call of Duty*³⁰.

Ambos autores tienen razón en cuanto a la necesidad de evaluar hasta qué punto estos productos le permiten al espectador ser crítico o, al menos, adoptar una posición imparcial frente a la obra. Para el caso de los videojuegos una cosa es clara: es el punto de vista de alguien más, el espectador es parcializado o totalmente guiado a través de una historia finita (aunque se le dé libre albedrío en un mundo inmenso, dicho mundo siempre será limitado) que presenta un contenido y una forma predeterminada de acuerdo con lo que los programadores hayan diseñado. El hecho que el producto pueda influir en la conducta, en el modo de pensar y hasta en la voluntad del espectador o no, da la razón para que en el caso de los videojuegos que posean una gran capacidad de sumersión se vea un campo fértil de estudio para la sociología, para la psicología y en general para los estudios sociales y de la conducta humana. Respecto al arte no resulta tan claro en qué aspectos esta naturaleza del arte de masas o de los videojuegos le impide estar al nivel de la crítica seria. En especial con *Grand Theft Auto IV* puede afirmarse que su función es lavar el cerebro para incitar a la gente a salir a las calles a robar autos, atropellar peatones, matar prostitutas y ganarse la vida fácil y para *Call of Duty* es acabar con los nazis. Abriendo un paréntesis, es cierto que el arte de masas sí puede condicionar los modos de pensar de la gente, pero no es culpa del arte, para

³⁰ Es una reconocida saga de juegos que giran en torno a la guerra y que en cada una de sus muestras basa su argumento en conflictos históricos reales. Su creador es Ben Chichosky y su distribuidora Activision, que desde el 2003 hasta a la actualidad continúa introduciendo al mercado nuevos productos de la misma franquicia. Es evidente en cada una de las entregas observar que se da por entendido que el ejército americano es la parte buena del conflicto. Pese a contener factores históricos, la información es sumamente partidaria y la propaganda bélica en pro de los aliados muchas veces es descarada. Para este caso, esta saga no la postularía como candidata porque, en principio, el juego falta al criterio de la innovación y se trata simplemente de disparar. Pese a que contiene una historia y cierta narrativa, su enfoque principal está basado en la habilidad para disparar del videojugador.

este caso sería más responsabilidad de la gente o culpa de ésta si confunden realidad y ficción. Este último planteamiento deriva en un tema muchísimo más extenso y que en este trabajo no profundizaré y es acerca de la posible existencia de una *responsabilidad* del arte en cuanto a contenidos y formas frente a su público o, por lo menos, frente al público poco instruido.

Ahora bien, para los dos primeros argumentos se observa que la estructura se sustenta sobre la capacidad de imaginación y reflexión. Tanto para Horkheimer como para Adorno (1993, p. 4) en su crítica a la industria cultural, en referencia al cine, plantean que:

La vida real se ha vuelto indistinguible de las películas. El film sonoro, superando el teatro de la ilusión, no deja espacio para la imaginación o la reflexión por parte de la audiencia, que es incapaz de responder a la estructura del film, prescindiendo de los detalles, sin perder el hilo de la historia; de allí que el film fuerce a sus víctimas a equiparlo directamente con la realidad.³¹

Pese a que los autores se refieren aquí al cine, como se ha podido leer, podrían también hacer alusión a la capacidad de presentar mundos ficcionales que de igual manera se encuentra en los videojuegos y hacer referencia a la capacidad que tienen éstos de llevar y sumergir a su público a través de la historia. Ahora bien, trasladando la discusión hacia el área de los videojuegos surge una vez más la pregunta acerca del rol de la interacción con el mundo ficcional. Puede ser que muchos juegos que salen al mercado sean repetitivos y sus tramas vagas e infantiles; en efecto, muchos videojuegos incitan a no imaginar y a que, finalmente, el espectador dé por cierto el mensaje que va implícito en el producto. Pero existe una diferencia entre lo que se puede llamar productos buenos del arte de masas de los productos malos, es decir, una diferencia entre mis juegos candidatos y aquellos que sencillamente forman parte de la tradición como arte de masas.³²

³¹ “Real life is becoming indistinguishable from the movies. The sound film, far surpassing the theater of illusion, leaves no room for imagination or reflection on the part of the audience, who is unable to respond within the structure of the film, yet deviate from its precise detail without losing the thread of the story; hence the film forces its victims to equate it directly with reality.” (mi traducción).

³² Para el tema central del capítulo 3, resaltaré como parte del valor artístico de los videojuegos un alto potencial representacional, la presencia y aplicación de ideas innovadoras, así como ficciones sumamente bien elaboradas, acompañadas de un modo de juego fluido y gratificante, más la capacidad de poder interactuar directamente en el desarrollo de una buena trama a través de desafíos intelectuales dignos de mencionar; de

Siguiendo la parte central del argumento lo que le critican tanto Adorno como Horkheimer a la industria cultural es su poca creatividad, así como el condicionamiento y la poca motivación que generan en el público en tanto lo “malacostumbran” a contenidos pobres en donde prevalece un único punto de vista. Como necesitan que el espectador se esfuerce lo menos posible, recurren a imágenes, sonidos y todo tipo de elementos representacionales fáciles de distinguir para llevar a cabo esto. Ahora, ¿Afecta verdaderamente la imaginación y la reflexión el pasar de la novela de ciencia ficción al videojuego? ¿Por ser el videojuego tan elaborado a nivel representacional le resta capacidades imaginativas al espectador? Respecto a estas preguntas creo yo que se pierde el tiempo, se trata de dos tipos de ficciones diferentes, cada una exige de diferente forma la capacidad imaginativa y reflexiva del público. Pese a que tanto la ficción del videojuego como la de la novela cuentan la misma historia, el tipo de inmersión es diferente. No se discutirá cuál de los dos ejercita más la imaginación, lo que es pertinente es recalcar que en los videojuegos sí hay juego de la imaginación. Se puede poner sobre la mesa de discusión las novelas de Tolkien, la saga *Star Wars* de George Lucas y las entregas de *Zelda*, todas son ficcionales y cada una, a su manera, explotan al máximo la imaginación de su público.

Finalmente, los dos primeros argumentos plantean que quien consume arte de masas no imagina, no cuestiona y solo digiere pasivamente los contenidos. Todo esto se une en conclusión a los mismos argumentos de la fórmula y la masificación a través del argumento del condicionamiento. Pese a que hacen un buen señalamiento acerca de la naturaleza del arte de masas y le dan un enfoque más social, éstos argumentos terminan apartándose del asunto estético, ¿Qué hay de los productos de la industria del entretenimiento que sí movilizan la imaginación y la reflexión de los espectadores, por ejemplo? Ya se sabe que el arte de masas es formulario, repite incesantemente contenidos e historias, en ciertos casos limita la capacidad imaginativa y reflexiva, es un producto del mercado, etc. Pero para el caso de los productos que se plantearán como candidatos, estos pueden cumplir con los criterios para estar al nivel de obras de arte cuyo status artístico es reconocido. En la teoría de Carroll el

igual manera la capacidad imaginativa y reflexiva me parece que es un componente esencial en el desarrollo de un videojuego al cual no solo se le considerará arte de masas, sino arte. Un videojuego que se pueda considerar buen arte de masas huye necesariamente de la pasividad de su público, necesita que éste interactúe para poder sumergirlo.

análisis acertado acerca de la naturaleza del arte de masas como un arte de entretenimiento logra plantear un marco teórico acerca de cómo a través de un medio de masas sus productos artísticos pueden sobresalir de lo formulario y tradicional que caracteriza dicho arte.

Este último punto acerca de los buenos productos artísticos de los videojuegos es el núcleo central de mi tesis. Los videojuegos en tanto pertenecen a la categoría de arte digital y son un arte de masas, también tienen productos que pueden considerarse arte de muy buena calidad. Los productos candidatos pese a obedecer a las condiciones planteadas por Carroll se salvan de las críticas planteadas a éste, no sólo por la defensa hecha por el autor de *Una filosofía del arte de masas*, sino que al emplear *criterios* presentes en diferentes obras de arte establecidas permite determinar qué videojuegos sobrepasan la calidad de la mayoría de productos y logran un status artístico digno de considerar.

Una vez establecido este marco teórico de los videojuegos dentro de la filosofía del arte como arte de masas, en el siguiente capítulo me propondré entrar en detalle sobre los rasgos específicos de los videojuegos como arte de masas. Posteriormente plantearé a nivel teórico qué criterios ayudan a reconocer entre estos productos del arte de masas que son los videojuegos y cómo pueden estar al nivel de las obras reconocidas en el mundo del arte según la teoría de *reconocimiento*.

2. Naturaleza, origen y desarrollo artístico de los videojuegos

Los videojuegos de la actualidad son un producto híbrido de las artes de entretenimiento actuales como el cine y la música digital, y tradicionales como la literatura de ciencia ficción, el teatro y la pintura, son un arte de masas. Pero, a diferencia de éstas artes llevan aún más allá la noción interacción con el espectador, llevan a un nuevo paradigma el rol del espectador frente a la obra. Los videojuegos de hoy en día le permiten al espectador desvelar la trama, “vivir” una historia en un mundo ficcional y desarrollarla por medio de sus acciones y decisiones a través de un personaje ficticio. La experiencia de la obra como tal es el desarrollo³³ de la misma a través de la interacción con el espectador. El cine y el teatro representan algún tipo de ficción con una posible interpretación guiada linealmente de ella, pero el videojuego permite ahora no sólo percibirla, sino que también, como espectadores/jugadores, desarrollarla y someterla a cambios que las ficciones lineales³⁴ no logran.

Pero, ¿Qué es un videojuego? Es un híbrido que ha heredado elementos de otros tipos de arte que se entienden como ya establecidos. Por ejemplo, del teatro ha heredado elementos de las interpretaciones de actores profesionales, creando personajes virtuales que, en escenarios ficticios, son creados por los desarrolladores visuales y los actores que prestan sus voces; de la música han heredado las melodías que nos hacen entrar en estados de excitación o pasividad, la misma que generan los ambientes musicales de acuerdo al estado emocional que se quiere generar en el espectador; del cine, han heredado las historias complejas relatadas en un lenguaje visual que se entiende como narrativo; de la pintura, las representaciones de paisajes y mundos que a nivel visual jamás se hubieran logrado en cuanto a detalles que solo se alcanzan a través de la imagen digital; de la escultura, a través del modelado en 3D (Tres dimensiones); y del arte de masas su propio lenguaje para llegar y acceder al espectador. Todas estas artes establecidas se ven involucradas de alguna forma u

³³ Cabe aclarar que para el caso de los videojuegos, el desarrollo de éste mismo por parte del espectador implica, valga la redundancia, jugar el juego desenvolviendo la trama del mismo.

³⁴ Podría decirse que las ficciones lineales son aquellas en donde las decisiones del espectador no afectan el desarrollo de la historia. Sencillamente el espectador/jugador es llevado a través de la trama sin la posibilidad de tomar decisiones que afecten el desarrollo de la misma.

otra hoy en día en la producción de videojuegos. Por lo que, al igual que las artes mencionadas, si se pretende establecer el videojuego como un arte se debe entender cuál es su naturaleza y qué hace distinta a esta forma narrativa de las otras artes, cómo fusiona estos lenguajes artísticos y hallar una definición apropiada, no en términos de esas otras artes, sino de acuerdo con su propia naturaleza.

En el siguiente apartado me propondré dar a conocer la naturaleza del videojuego partiendo de la definición planteada por Tavinor (2009a, p. 32), la cual dice que: “X es un videojuego si y sólo si es un artefacto en un medio visual digital, es ideado como un objeto de entretenimiento y concebido para proveer dicho entretenimiento a través del uso ya sea del tipo de juego regla-objetivo o bien sea una ficción interactiva”³⁵.

En el momento de definir los videojuegos se verá que las condiciones mencionadas en la definición de Tavinor son las que caracterizan la naturaleza de los mismos: Los videojuegos dependen necesariamente de un medio visual, son producidos a través de una computadora, lo que los hace digitales; además son pensados como un producto para el entretenimiento del espectador/jugador como arte de masas y los medios que emplea para lograrlo son desafíos de tipo regla-objetivo, en donde el jugador, bajo ciertos parámetros, debe cumplir objetivos específicos o en donde a través de una ficción, cuyo desarrollo depende del espectador, se le invita a descubrir la historia que yace en ese universo ficcional.

Son los dos últimos aspectos mencionados en la definición, tanto el de proveer entretenimiento a través de una ficción como el que sea un tipo de juego regla-objetivo, los que se deben tener en cuenta en el presente capítulo. Aunque un videojuego puede ser tal sin la necesidad de contener ficciones muy elaboradas, si existe un candidato a ser considerado como arte éste no podrá carecer de la condición de ser un arte ficcional, ya que un aspecto muy importante para poder asumir los videojuegos desde una perspectiva artística es su capacidad de presentar ficciones interactivas, así como la capacidad de crear diferentes modos de interactuar con ellas con el fin de desafiar y sumergir al jugador.

³⁵ “X is a videogame if and only if it is an artifact in a visual digital medium, is intended as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of either rule and objective gameplay or interactive fiction”. (mi traducción)

2.1 Breve historia del arte en los videojuegos

No fue sino hasta comienzos del siglo XXI que los videojuegos comenzaron a apoderarse de la atención mundial no solo como un elemento digital de entretenimiento, sino como objetos culturales con cualidades artísticas. Podría decirse que fue a partir del lanzamiento de la consola *Play Station 2*³⁶ en el 2000 (que hasta la fecha lleva vendidas más de 150 millones de unidades en el mundo), que se desencadenó la verdadera época dorada de los videojuegos no solo en el aspecto comercial, sino en cuanto al contenido más elaborado y maduro de los mismos.

Teniendo en cuenta que los primeros videojuegos se desarrollaron a partir de la creación de la primera computadora, en donde los programas lúdicos originarios se encargaban de emular juegos como el ajedrez, no sería hasta los años sesenta que finalmente surgirían las consolas caseras, siendo la pionera la *Magnavox Odyssey*³⁷ y el juego *Pong*³⁸ el primero en comercializarse y establecerse como un videojuego reconocido a nivel mundial. A partir de esta primera consola casera, los videojuegos se convertirían poco a poco en objetos culturales. Juegos como *Pac-man*³⁹ introdujeron una nueva forma de entretenimiento reconocida a nivel mundial, mas no por ello se postulaban aún como productos artísticos⁴⁰. Pasaría bastante tiempo hasta que dicho potencial artístico se dejara entrever y esto, en parte, gracias al desarrollo de nuevas tecnologías y medios para la creación de los videojuegos.

A partir del 2000 los videojuegos lograron llevar a las casas de los videojugadores por primera vez modelados en 3D⁴¹ pulidos, los cuales no serían simplemente figuras vagas del modelado poligonal brusco de las primeras consolas 3D (Ver Material visual 1), o

³⁶ http://es.wikipedia.org/wiki/PlayStation_2 (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

³⁷ http://es.wikipedia.org/wiki/Magnavox_Odyssey (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

³⁸ <http://es.wikipedia.org/wiki/Pong> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

³⁹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Pacman> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

⁴⁰ La fecha exacta de cuándo se publicó el primer texto académico que postulara los videojuegos como arte es inexacta. En mi opinión podría ser el texto de Dominic Lopes (2003) uno de los primeros en tratar el arte digital, incluyendo los videojuegos como parte de éste, pero sería el texto de Tavinor (2009a) aquél que plantearía por primera vez los videojuegos como medio artístico.

⁴¹ Las figuras en 3D eran comunes en ciertos programas y videojuegos de computador, pero haré la aclaración que en este capítulo y a lo largo del presente trabajo trataré únicamente las llamadas “consolas caseras”.

caricaturescas del diseño en 2D (Dos dimensiones, ver Ilustraciones 5 y 6), sino representaciones gráficas digitales bastante cerca de ser muy exactas a los objetos reales representados en ellos (Ver Material visual 2). Con esta nueva tecnología, después de más de 40 años de desarrollo, los videojuegos comenzarían a incorporar elementos artísticos de forma acertada, respecto a la representación visual y a la ambientación musical.

Para tener un mejor ejemplo de lo anterior, el lector puede remitirse al material visual 1, 2 y 3 del apéndice. En el primer ejemplo, con su respectivo video, se puede observar uno de los mejores videojuegos a nivel gráfico que salió al mercado para la *Play Station* en el año 1999, *Syphon Filter* de 989 Studios. Entiéndase que para la época, dicho videojuego impactaría por su calidad gráfica en cuanto a representar objetos y situaciones del mundo real a través del modelado 3D en computador. Evidentemente, a nivel gráfico la imagen es sumamente pobre, los objetos lucen borrosos y cuadriculados, además, dichas figuras estaban construidas a partir de polígonos digitales, aunque a nivel representativo se acercaban más a los objetos reales a diferencia del 2D. Por otro lado, en el segundo ejemplo del material visual, se puede observar ya una buena muestra de lo que, a nivel histórico, para el 2004 revolucionaría el mercado a nivel gráfico con *Grand Theft Auto: San Andreas* de Rockstar Games para la *Play Station 2*. La calidad de los modelados mejoró notablemente, lo cual sería un factor del éxito a nivel mundial de las consolas de videojuegos y de su ascenso hasta hoy en día como una industria que supera en ingresos a franquicias gigantes del entretenimiento de masas como Hollywood. En tercer y último lugar, se puede ver uno de los juegos en el que se ha volcado la atención de todo tipo de críticos, no solo por su calidad gráfica y representativa a nivel visual, sino también por la historia y la narrativa controversial que maneja; además, de permitirle al jugador una “libertad” de acción y movimiento en una ciudad ficticia que emula la ciudad de Nueva York, con lo cual se revolucionaría aún más la idea de un avatar ficcional.

Este último videojuego, que ya había mencionado en el primer capítulo, es *Grand Theft Auto IV* (Material visual 3) y es uno de los candidatos que postulo a ser considerado como arte en el presente texto. Surgió en el 2008 a través de la empresa *Rockstar Games* y resulta ser un producto sumamente interesante a nivel ético por la libertad de acción y la posibilidad de elecciones morales como se mostrará más adelante. Este videojuego no solo es

una muestra clara de lo que a nivel gráfico se está logrando en estos momentos, sino que también es una muestra de cómo estos desarrollos tecnológicos sumados a una buena historia, a una buena narrativa y a una ficción que engancha y sumerge, así como sumado a un nivel increíble de libre albedrío, que le da al jugador inmensas posibilidades en su accionar, lo convierte en uno de los mejores ejemplos de una obra arte que es tanto representativa, narrativa y ficcional, como emocional e interactiva. De no haber surgido estos desarrollos tecnológicos en la historia de los videojuegos, probablemente nunca se hubieran postulado más que como simples objetos digitales culturales.

Hago énfasis en los videojuegos desarrollados en los últimos 15 años aproximadamente, por el hecho de haber comenzado a manejar los espacios y los modelados de personajes en 3D, en especial los que han surgido en los últimos cinco años y de los cuales hacen parte los videojuegos candidatos a ser considerados como obras de arte. De 1990 para atrás, los modelados gráficos que manejaban tres dimensiones (altura, anchura, profundidad) habían sido pensados para los videojuegos, pues ya se empleaba en industrias como el cine y la publicidad, pero la tecnología de aquél entonces resultaba sumamente costosa y precaria a la hora de los resultados esperados por el mercado hacia el target al cual apuntaban los videojuegos: Los jóvenes. Desde 1972 con el lanzamiento de la *Magnavox Odyssey*, considerada la primera consola de entretenimiento digital para los hogares, hasta 1995 con la salida del *Play Station*⁴², los videojuegos desde su inicio estaban condenados a manejar solo dos dimensiones: la altura y la anchura. La mayoría de productos que fueron lanzados durante el periodo 2D de los videojuegos no cambiaron mucho en su aspecto gráfico, aunque se introdujo el color y con cada año que transcurría las imágenes se detallaban más, el hecho de permanecer en el 2D no le permitía a los videojuegos salir de la etiqueta de “caricaturas” o imágenes vagamente realistas ante los ojos de los espectadores (Ver material visual 4 y 5).

Aunque las imágenes a nivel gráfico-representativo resultaran vagas, los videojuegos comenzaron a explotar un aspecto especial en el cual la representatividad visual no influía tanto: la ficción. Tomando elementos de los conocidos juegos de rol, como los de la

⁴² http://es.wikipedia.org/wiki/Play_Station (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

reconocida franquicia *Dungeons & Dragons*⁴³, los videojuegos empezaron a explotar la imaginación del jugador por donde sí podían hacerlo, esto es, explotar la imaginación del jugador tanto a nivel intelectual como a nivel narrativo.

Con el surgimiento de productos más maduros y elaborados en cuanto al contenido, pero pobres en la forma, crecía una nueva cultura de videojugadores críticos con la experiencia de productos que les exigían mucho más que destreza con el control, habilidad relacionada a la capacidad de coordinación ojo-mano. Este es uno de los aspectos que han llevado a los videojuegos a desarrollarse como una posible forma de arte pues las ficciones que presentan han evolucionado al igual que su público. A través de los años, los videojuegos han sufrido un proceso de “maduración” en cuanto a sus contenidos y también con este proceso ha evolucionado un grupo de jugadores que ha crecido y presenciado estos avances, conoce los productos y ven el potencial artístico de los videojuegos.

Después del lanzamiento de la *Play Station* en 1995, las imágenes de los videojuegos se presentaban ante el público como una emulación más acertada de la realidad en tres dimensiones. Empleando imágenes construidas a partir de polígonos digitales, los programadores podían crear formas de objetos del mundo real más acertadas a nivel digital, aunque todavía exigían bastante de la imaginación del espectador a nivel gráfico debido a su apariencia poligonal (Material visual 1). Más que nuevas posibilidades a nivel gráfico-representativo, estas imágenes generaban una mejor posibilidad para poder expresar contenidos más maduros, al menos ya se podía interactuar a través de personajes más humanos en situaciones más elaboradas por medio de voces pregrabadas por actores, expresiones faciales mejor modeladas y guiones más elaborados, por ejemplo.

Aunque a nivel artístico los juegos se encontraban en lo que podría llamarse su niñez, a nivel de las historias se postulaban juegos cada vez más serios y complejos enfocados a un público adulto. Debido a la maduración de los contenidos, el senado norteamericano creó en 1994 la ESRB (Entertainment Software Rating Board)⁴⁴ con el fin de que todo videojuego tuviera una censura previa y se indicara, de acuerdo al contenido gráfico y temático, para qué edades era adecuado el producto antes de salir al mercado: esto sucedió a partir de la

⁴³ http://es.wikipedia.org/wiki/Dungeons_and_Dragons (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

⁴⁴ Ver <http://www.esrb.org/ratings/faq.jsp#1> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

aparición de juegos como *Street Fighter II* de Konami y *Mortal Kombat* de Midway (Ver ilustraciones 6 y 7).

Apartándome un poco del hilo artístico del videojuego, quiero hacer énfasis en una de las críticas más comunes a los videojuegos ha sido siempre su contenido visual de carácter violento o sexual que puede llegar a manos del público infantil, al igual que todo arte de masas, pero que para ese entonces se creía era el principal consumidor de videojuegos. A partir de 1994 todo juego que saliera al mercado debería tener a la vista una censura aclarando para qué edades estaba dirigido con el fin de proteger al público infantil de contenidos no adecuados para su edad⁴⁵.

Pedir que se prohíban o censuren los contenidos de los videojuegos violentos o para adultos es como exigir que se censurara la industria pornográfica mediante su prohibición. Esta condena se debe en parte a una falta de concientización y atención sobre la existencia de juegos que a nivel gráfico pueden ser perturbadores para un menor (Ver Material visual 8) y que los videojuegos nunca han sido creados exclusivamente para el público infantil; la solución a la contienda moral sería más atención de los padres al contenido de los videojuegos que sus hijos visualizan, de la misma forma que regulan su acceso a internet, y mejores métodos para reglamentar su distribución y el acceso por parte de las tiendas y las productoras.

Del otro lado, respecto a las repercusiones psicológicas o acerca de las actitudes que pueden generar los contenidos violentos en un sujeto, y que a lo largo de la historia de los videojuegos, los comics y la ciencia ficción se ha suscitado, estos dilemas son asunto de otros campos académicos y los estudios realizados hasta el momento no parecen concluyentes. Determinar que la masacre de Columbine fue por causa directa de *Doom*⁴⁶ resulta un tanto extraño. Las personas de la generación actual no somos en nuestra mayoría asesinos en serie o carecemos de sentido común a pesar de haber sido expuestos a contenidos de los 80's y 90's no solo en videojuegos, sino también a través de las caricaturas (cartoons).

Más atención por parte de otras ciencias quizá ayudaría a revelar los riesgos y

⁴⁵ Aún así, de vez en cuando se presenta un caso en el que la censura se da por parte del gobierno del país. <http://www.20minutos.es/noticia/250460/2/manhunt/videojuego/prohibido/> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

⁴⁶ <http://es.wikipedia.org/wiki/Doom> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

ventajas del producto en cuestión sobre sus espectadores/jugadores. Campos como la psicología y la sociología, por ejemplo, tienen con los videojuegos bastante material sobre el cual trabajar acerca de la influencia de los contenidos de las ficciones en las conductas del espectador, pero no seguiré abordando este tema que da para otra tesis.

Este tema acerca del contenido ético y moral de los videojuegos nunca será un tema fácil. Un videojuego podrá tener un valor estético y mostrarlo desde los aspectos formales, pero su contenido podrá ser juzgado como no ético o no moral. A mi juicio, el aspecto ético del juego no tiene porqué condicionar el valor estético del mismo y en parte es gracias a esa “irreverencia ética” que muchos productos digitales pueden ser considerados como arte. Ya se verá este punto en el tercer capítulo del presente texto.

Retomando, en conclusión se puede decir que, desde sus inicios como programas básicos de computador hasta el desarrollo de gráficos 3D, los videojuegos se han establecido como una industria que en la actualidad supera en ventas a industrias como el cine y la música⁴⁷, y ha llegado hasta el punto de ser una amenaza comercial para ellas dentro de la industria del entretenimiento. Los videojuegos no solo interesan al público infantil, sino que ha llegado a gente de todas las edades, clases sociales y distintas nacionalidades, porque son accesibles y hablan, al igual que cualquier arte, un lenguaje universal. La importancia de volcar la atención ahora sobre ellos se debe al gran desarrollo acaecido en los últimos años y a su nueva tendencia que lo ha llevado a crear productos de ficción muy interesantes y de una calidad artística evidentemente desarrollada. Resulta entonces pertinente para entender su naturaleza el análisis de los videojuegos a la luz de la teoría del arte de masas, como los artefactos culturales que son.

En tanto los videojuegos son de interés para las mayorías, al igual que el cine o la música pop, se pueden situar históricamente ya que los videojuegos han evolucionado al mismo tiempo con la tecnología y han llegado a convertirse en objetos interesantes de estudio, ricos en cuanto al debate estético y profundamente ligados a la cultura actual.

Filósofos como Grant Tavinor, Aaron Smuts y Dominic Lopes han planteado el potencial que tendrían los videojuegos como forma artística debido a que han tenido un

⁴⁷ http://www.theinquirer.es/2008/04/08/el_videojuego_en_espana_supera_a_la_industria_del_cine_musica_y_video_juntos (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

acercamiento más que teórico a éstos, y de hecho afirman que desde hace un tiempo ya deberían considerárseles como una forma de arte. Por ello le pido al lector que tenga presente el hecho de que el universo de los videojuegos como objeto artístico le resultará una cultura totalmente desconocida. Si no ha tenido la posibilidad de al menos observar el desarrollo de los candidatos que aquí mencionaré o si, por su propia experiencia, nunca se ha visto atraído hacia ellos, deberá asumir por un momento que dicho potencial artístico se presencia exclusivamente cuando se conoce el producto y se ha experimentado.

Lo que se conoce a través de los medios de comunicación acerca de los videojuegos no basta para comprender dicha cultura ya que, al igual que para cualquier arte, se necesita tener una experiencia personal para poder entender su naturaleza y su potencial. Como se mostrará más adelante, los videojuegos han creado un tipo de *cultura intersticial*⁴⁸ a la cual se tiene acceso sólo a través de la experimentación y el gusto por sus productos y al adquirir cierto bagaje en ellos en lo que respecta a su potencial artístico. A esta cultura pertenecen todo tipo de personas, desde la que es atraída por su posibilidad de diversión, que de hecho son las personas que mantienen el mercado activo (la mayoría de estos productos son artísticamente malos. Estos productos son los que devoran el mercado por su fácil comprensión y poca exigencia intelectual), hasta la persona que, como en mi caso y el del autor Grant Tavinor, ha sido atraída por su potencial artístico y su exigencia intelectual. Un factor importante de la tesis que aquí planteo, es que no existen críticas académicas fuertes en contra de los videojuegos como forma de arte por parte de alguien que conozca empíricamente la naturaleza del producto o, por lo menos, no he hallado publicado hasta el momento dicho texto.

⁴⁸ Ver: Tavinor (2009a, p. 179).

2.2 Candidatos para ser reconocidos como arte.

Ahora bien, he hablado, *grosso modo*, de los videojuegos en cuanto a su evolución artística teniendo en cuenta su forma y contenido, su rol cultural y su potencial, mas no he entrado en detalle a lo largo del texto sobre cuáles de todos los videojuegos sobresalen no solo por su nivel gráfico, sino también por tener una buena historia y un buen desarrollo interactivo, es decir, no he hablado aún de cuáles videojuegos son los que postulo como candidatos a ser reconocidos como arte.

Los primeros dos rasgos que poseen los juegos que mencionaré hacen alusión a criterios artísticos ya establecidos, estos son el *carácter representacional* y el *planteamiento de ficciones*, que vendría siendo el contenido de estos; el tercer rasgo, que poseen mis candidatos, es el del *desarrollo interactivo* que hace alusión a una característica propia de los videojuegos de recurrir a varias herramientas artísticas de tipo visual, sonoro y narrativo, e integrarlas para crear una ficción que se desarrolla únicamente a través de la interacción directa del espectador/jugador por vía de el movimiento (uso de los controles) y el análisis de la situación que se desarrolla en el mundo ficcional. Aquellos juegos que logran integrar dichos rasgos para crear una ficción interactiva de forma ejemplar son, en mi opinión, los candidatos más aptos para postularlos como muestras de arte.

Los tres ejemplares que he escogido para analizar y que invito al lector a experimentar por su cuenta son: *The Legend of Zelda: Twilight Princess*⁴⁹, *Grant Theft Auto IV*⁵⁰ y *Portal (1 y 2)*⁵¹. Planteo que dichos videojuegos son candidatos en tanto cada uno de ellos en algún rasgo, aspecto específico o criterio, como se verá en el tercer capítulo, destacan evidentemente frente a otras producciones que no podrían postularse por carecer de ciertas características⁵². Reitero que al postular los videojuegos como forma de arte son realmente

⁴⁹ Creado por *Nintendo Entertainment Analysis and Development*. Salió al Mercado en el 2006. Ver material visual 9.

⁵⁰ Creado por *Rockstar North*. Salió al mercado en el 2008. Ver material visual 3.

⁵¹ Creado por *Valve Corporation*. Salió al mercado el primero en 2007 y el segundo en el 2011. Ver material visual 15.

⁵² Estos criterios para reconocer una obra de arte se tratarán en profundidad en el tercer capítulo del presente

muy pocos los productos a considerar como tal, ya que la gran mayoría de opciones en el mercado no clasifican para análisis serios. Como arte de masas, la mayoría de sus productos son artísticamente pobres (carentes de criterios, ver capítulo 3). A continuación ahondaré en los candidatos mencionados y realizaré una breve descripción de sus características pertinentes para este texto.

En primer lugar, planteo uno de los juegos relacionados a la franquicia de *The Legend of Zelda*⁵³. Para ser exacto, la decimotercera entrega de la saga creada por Shigeru Miyamoto⁵⁴, el mismo creador de *Super Mario Bros* y reconocido en el medio de los videojuegos a nivel mundial como un artista en este campo. El creador del primer ejemplo es, valga la redundancia, un ejemplo icónico del rol cultural que tienen los videojuegos en la actualidad. En el 2010 este señor fue candidato al premio *Príncipe de Asturias a la Comunicación y las Humanidades*, premio que finalmente les fue concedido a los sociólogos Zygmunt Bauman y Alain Touraine. La sola candidatura generaría una gran expectativa mediática por tratarse de un creador, desarrollador y productor de videojuegos y mostraría que los videojuegos como objetos culturales ya son dignos de atención para las humanidades o que, por lo menos, existe gente involucrada en la industria de los videojuegos que para la academia deberían ser ya reconocidos. Para el año 2012, fue galardonado con dicho premio, estableciéndose como el primer artista digital en recibir este reconocimiento.

Menciono la importancia del creador de estos videojuegos porque este es uno de los aspectos que, como se mostrará más adelante, ayudan a reconocer cuándo se está en presencia de algo que es arte según la teoría de Dutton (2006). Pese a que existen miles de personas involucradas en el desarrollo de un videojuego, entre los trabajos más destacado se puede ver que existe una “mente maestra” detrás de la creación del universo ficcional. Para el caso de *Twilight Princess*, el trabajo de años y años de imaginación y desarrollo tecnológico se ve reflejado en un juego cuyo fuerte a nivel artístico es el universo ficcional de tipo épico que se ha creado. El mundo de *Zelda* creado por Miyamoto puede relacionarse fácilmente con el género fantástico de la literatura en cuanto que este plantea un universo alterno muy

texto.

⁵³ http://es.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

⁵⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Miyamoto (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

similar al de nosotros, pero en donde abundan criaturas y seres mitológicos, elfos, hadas y todo tipo de seres que bien se podrían relacionar a la mitología nórdica. Ambientado en un mundo de tipo medieval en donde el protagonista es un elfo llamado Link muy hábil para el combate y para resolver acertijos, el mundo de *Zelda* posee un gran parecido narrativo y argumental similar al que se puede presenciar en la literatura de Tolkien y ha desencadenado toda una subcultura que, incluso para la filosofía resulta interesante no solo en el aspecto concerniente al arte⁵⁵. Todo este universo surge de la mente del creador y logra ser desarrollado en manos de un equipo vasto de producción.

La historia de *Twilight Princess* relata la historia de Link, un joven de aspecto élfico (Nariz y orejas puntiagudas) que trabaja como ayudante en una granja del pueblo Ordon. Un día, una horda de monstruos ataca el lugar y se lleva del pueblo a todos los niños; todo esto narrado en una sola escena emotiva que impacta a nivel visual por el modelado de dichos monstruos y a nivel auditivo por su banda sonora. El joven Link decide ir a la caza de dichos seres y en su camino llega a un sitio desconocido en donde la ambientación pasa de lucir luminosa y armónica a representarse en tonos fríos y fúnebres, ya que es un decorado al que por naturaleza le falta el color resaltando los grises. El personaje central allí se topa con un muro del cual emerge una figura oscura y misteriosa para halar a Link a través de la pared llevándolo a un mundo paralelo, en donde la figura élfica de Link es transformada ahora en un lobo que se mueve únicamente en el mundo oscuro.

Los controles o el manejo del personaje y las habilidades del mismo cambian drásticamente al manipular al lobo, de tal forma que tanto al manipular bien sea al “Link humano” o al “Link lobo” el espectador/jugador debe tener en mente que con cada uno puede realizar acciones distintas o, para este caso, descubrir diferentes secretos. A medida que se desarrolla el juego el espectador se enterará que aquel mundo oscuro al que se llega, que es una versión idéntica del mundo inicial pero gris y desolado, es llamado el “Reino Crepuscular”. Después de un encuentro con la princesa Zelda (que da el nombre a la saga,

⁵⁵ En 2008, el filósofo Luke Cuddy publica un compendio filosófico única y exclusivamente acerca de *Zelda*. En este texto se puede observar distintos análisis sobre el universo de *Zelda* desde varias ramas de la filosofía. Tratando la emoción, la noción de experiencia, el significado de la trifuerza, los rasgos artísticos de Hyrule, la ética del héroe, hasta el concepto de libertad en Link, etc. Esta agrupación de distintos ensayos escritos por diferentes filósofos plantea que *Zelda* no solo es un universo rico en cuanto a su rasgo artístico, sino que como cualquier obra de arte, desde varios aspectos de la filosofía resulta un tema interesante para la investigación.

mas no necesariamente es el personaje central curiosamente), el espectador se entera que el mundo pacífico de Hyrule (así se llama el mundo general en el que se mueve Link entre distintos pueblos, uno de ellos es Ordon), ha sido conquistado por Zant, quien tras haber derrotado a los “espíritus de la luz” es ahora el gobernante de Hyrule. Esto es apenas la introducción al juego, que le lleva al espectador/jugador aproximadamente dos horas de juego.

La meta del personaje y, por ende la del jugador a través de su control, será la de recuperar las “lágrimas de la luz” de los espíritus derrotados en diferentes instancias, conociendo personajes nuevos, visitando tierras y pueblos imaginarios, para así poder traer la normalidad de vuelta a Hyrule. La meta del juego para el espectador/jugador será encontrar dichos artefactos con el fin de derrotar a la oscuridad que se ha instaurado en el mundo. Para lograr la tarea el jugador deberá guiar al personaje a través de un mundo inmenso y explorarlo para hallar los artefactos necesarios para poder derrocar a la oscuridad.

Para desplazarse por este mundo el espectador/jugador puede hacerlo bien sea corriendo con el personaje o también encima del lomo de un caballo con el fin de economizar el tiempo de recorrido (Ver Material visual 9), ya que las distancias que hay entre un pueblo y una caverna hacia la que eventualmente toque dirigirse pueden ser realmente extensas. El mundo es vasto en cuanto a niveles de exploración porque no solo se hallan pueblos, castillos y diferentes tipos de edificaciones y ciudadelas, existen también cavernas y sitios secretos a los cuales se accede por el ingenio y el deseo de exploración que tenga el jugador, no necesariamente siguiendo el hilo de la historia. En este aspecto dichos hallazgos contribuyen a entender la trama de mejor manera o a que simplemente el jugador pueda enterarse de eventos que de otra forma no se presenciarían. En la medida en que se avanza en la historia se hallarán nuevos objetos que eventualmente ayudan a llegar a lugares a los que no se podía acceder con anterioridad y a descubrir nuevas formas de emplear dichos objetos, por las cuales se hallan nuevos datos y nueva información acerca del mundo ficticio y de sus personajes.

Por citar un ejemplo, es recurrente en la franquicia de *Zelda*, aparte de que el mundo se llama casi siempre *Hyrule*, que para poder acceder a los lugares rodeados de agua se exige siempre que el jugador logre hallar con anterioridad las “botas acuáticas”; la ubicación de los

objetos tanto como su obtención, dependen en la mayoría de los casos de la habilidad del jugador para entender las pistas que se adquieren al interactuar⁵⁶ con gente de la región, al observar con detenimiento pistas visibles en el vasto mundo o al deducir en qué lugares se puede emplear ciertos objetos; al seguir las pistas y hallar el lugar donde se encuentra el objeto, se presenta por lo general un desafío en forma de puzzle, que de verdad ponen a pensar al espectador/jugador algunas veces hasta varias horas, al cual sigue posteriormente el requerimiento de vencer a un monstruo para que finalmente se pueda lograr el cometido. *Grosso modo* de esta forma el juego se desarrolla y, cuando el espectador mantiene atenta su mirada, lo recompensa develando secretos relacionados con la historia, secretos que no se encuentran muchas veces a menos que el ingenio del jugador los descubra.

Pese a que la historia principal tiene un sentido lineal –existe una historia central principal que tiende a ser la más extensa y la única que finaliza el juego; esto es, conseguir los cristales-, se le da al jugador un libre albedrío en cuanto a la exploración del mundo (decide por donde ir y qué explorar) y a la realización de misiones secundarias que pueden llegar a influir no en el desarrollo pero sí en la comprensión y explicación de la historia. En otras palabras, el videojuego le da la posibilidad al espectador/jugador de develar con mayor detalle la historia cuando comprende la narrativa y las posibilidades de acción que surgen en *Hyrule*.

La exploración, comprensión y develación de la historia dependerán siempre de lo que el jugador decida hacer. La forma en que el espectador/jugador explora *Hyrule* y todos sus alrededores se encuentra condicionada por un estilo de juego particular del mundo de los videojuegos, el de los RPGs⁵⁷ (Rol Playing Game). Como las siglas estipulan los RPGs son juegos en donde el jugador asume un rol, para este caso es representado por un personaje que

⁵⁶ En realidad el personaje no habla y solo se escucha a los otros personajes, curiosamente Link se ha caracterizado por ser un personaje mudo. Intencionalmente se logra un efecto místico alrededor de la personalidad de Link en tanto que nunca menciona una palabra ni plantea ideas. Link, para este caso, sería el ejemplo de héroe mítico como el perfil de superhéroe que plantea Umberto Eco en su ensayo “El mito de Superman” (2007) respecto a la abstinencia de estos personajes frente a decisiones políticas y su no intervención partidaria en posturas: Simplemente se dedican a hacer el bien. Este héroe imparcial, del que nunca se cuenta su historia previa y permanece siempre bajo el halo de un misticismo llamado Link, aún así logra generar un apego emocional en el espectador. Parte de ese perfil psicológico y de comportamiento que presenta Link hace parte del estilo que ha puntualizado Miyamoto a través del tiempo y es uno de los tantos rasgos culturales del universo de *Zelda*.

⁵⁷ http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_rol (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

está determinado por cierta personalidad y cuyo progreso y desarrollo de habilidades dependerán de las acciones que el jugador realice. Como bien se sabe en el mundo de la ciencia ficción, el género de los RPGs no nace en los videojuegos. Franquicias como *Dungeons & Dragons*⁵⁸ hicieron famosos en los 70's un tipo de juego de mesa en donde cada jugador creaba un personaje con ciertas habilidades representadas numéricamente y una historia que desarrollaba el "Dungeon Master", quien es el encargado de crear y luego relatar la historia, presentando desafíos y motivando la imaginación de los jugadores durante la partida con el empleo de libros de la franquicia, en donde con ilustraciones se le ayudaba al jugador a visualizar imaginativamente las situaciones narradas y a enfrentar seres irreales representados en valores numéricos. En principio, tales tipos de juegos se caracterizan por su alusión a mundos fantásticos en el cual se le plantea al jugador el manejo de un personaje que lo representa en dicha ficción y en donde sus decisiones afectan tanto su progreso como su entorno. Para el caso de *Zelda*, el planteamiento de su historia, el libre albedrío que se le da al jugador, los paisajes en un mundo bellamente representado más el desafío intelectual de su desarrollo, acompañado de una gran cantidad y variedad de monstruos, humanoides y todo tipo de bestias, representan un producto de excelente calidad a nivel de la ficción interactiva.

Al igual que para comprender una pintura de Picasso se necesita aprender el lenguaje del cubismo o, al menos acercarse a la pintura en términos del cubismo (pues es claro que si se analiza como una pintura renacentista falla la comprensión), en el caso de *Zelda* se necesita un conocimiento previo de lo que es el mundo del RPG o su lenguaje para lograr su máxima comprensión. Como se mostrará más adelante, este aspecto de dificultad o del requerimiento de un lenguaje específico para la comprensión de la obra es uno de los aspectos que se le puede atribuir a un género artístico. Por el momento, así no quede de manera clara en qué aspectos puede ser *Twilight Princess* una obra de arte, ya que se mencionarán los criterios en el último capítulo del presente texto, se debe tener en cuenta por ahora del juego sus cualidades representativas y ficcionales, así como el planteamiento de un estilo particular de Miyamoto reflejado en la franquicia, el desafío intelectual que implica, más la narración de una historia interesante y madura al nivel de Tolkien que logra sumergir

⁵⁸ http://es.wikipedia.org/wiki/Dungeons_and_Dragons (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

al espectador y permitirle interactuar en dicho universo, casi infinito, en forma visual.⁵⁹

Ahora bien, el siguiente ejemplo que se plantea como candidato se mantiene aún en el campo de la ficción, pero destaca, en mi opinión, de mejor manera que *Zelda* en tanto sus representaciones y entorno son muchísimo más cercanos a la realidad, son historias que bien podrían darse en nuestro mundo, pues no plantean elfos ni personajes surrealistas. Para el caso de *Grand Theft Auto IV* (GTA IV) el espectador/jugador obtiene también una historia principal a seguir: Niko Bellic un inmigrante ilegal veterano de la guerra de Bosnia llega a *Liberty City* con la promesa del sueño americano por parte de su primo Roman, quien en realidad lo introducirá en la mafia de la ciudad y con ello al mundo del crimen.

El rol del espectador/jugador en este juego será el llevar a Niko a través de diferentes misiones conectadas a la historia (que por lo general involucran disparos y huídas en automóvil), que suceden en diferentes puntos de la ciudad. *Liberty City* es una ciudad gigante que emula a la Nueva York actual: existen peatones, carros particulares transitan por las calles, la ciudad está dividida en cuatro barrios, hay tiendas de comida, gasolineras, etc. En otras palabras, *Liberty City* es la emulación casi perfecta de una ciudad en el plano virtual (Ver material visual 3 y 10). Para hacerse una idea de qué tan grande es esta ciudad el lector puede ver el mapa donde se muestran las calles y las zonas rodeadas de agua en la ciudad, aunque no se distinguen las zonas verdes se puede ver el sector que simula ser el Central Park (Ver material visual 11). El jugador puede, a través de Bellic, recorrer a pie, en carro, en moto, en lancha o helicóptero toda esta vasta ciudad a su antojo. A través del personaje principal el espectador/jugador tiene la libertad de comportarse de acuerdo a las leyes comunes de la sociedad, que rigen también *Liberty City*, como no matar o no robar o también violarlas si así se lo desea. De hecho, la mayoría de las veces se le exigirá al jugador faltar a la

⁵⁹ Pese a que las posibilidades están determinadas desde el principio por el desarrollador, desde el punto de vista del espectador/jugador depende de su habilidad en el mundo ficcional el descubrir dichas posibilidades. El carácter ficcional e imaginativo que se puede llegar a suscitar en el espectador/jugador es realmente impresionante gracias a las posibilidades que pone a su disposición el desarrollador del videojuego. En cierta forma lo que el psicólogo James J. Gibson llama "Affordances" (1979), es la capacidad del diseñador del mundo ficticio de provocar interacción por parte de los objetos en los sujetos que se relacionan con ellos. Las posibilidades, para el caso de *Zelda*, son indicadas de alguna manera por los mismos objetos y por el entorno en el que se encuentran: Lo que un creador de videojuegos plantea en estos mundos ficcionales (personajes, objetos, entornos e historias), permiten y posibilitan acciones al espectador/jugador, el cual tiene que descifrar, encontrar o descubrir lo que el personaje, así como los objetos y el entorno, permiten hacer con ellos.

ley (para los casos en que se necesita para el desarrollo de la historia cierto acontecimiento inmoral)⁶⁰.

En general, se puede tomar cualquier vehículo robándolo o comprándolo, agredir peatones o dejarlos en paz, asaltar tiendas o comprar con dinero y hasta acostarse con prostitutas y decidir si se les paga por el servicio o, en el peor de los casos, golpearlas hasta asesinarlas y así recuperar el dinero que previamente se le canceló. Cabe aclarar que no todo en este juego es una apología al crimen, las sanciones están a cargo de la policía de la ciudad, el ejército y hasta los equipos SWAT. Cuando el jugador comete un acto delictivo aparecerán patrullas y agentes de la policía tras el personaje. De quien juegue GTA IV dependerá que logre evadirlos o que aumente el nivel de búsqueda del personaje por parte de las autoridades. Al ser atrapado, el personaje es enviado a prisión en donde se le retiran todas las armas y se le cobra una fianza del dinero que el jugador ha acumulado para su salida. En los casos en que el número de normas que han sido violadas es excesivo, la pena de muerte es la condena del personaje.

En efecto este juego es violento y obsceno en muchos sentidos, pero es en parte esa irreverencia en su contenido temático la que posiblemente llame la atención como un producto artístico. Podría decirse que *Grand Theft Auto* es el *Saló o los 120 días de Sodoma* de Pasolini, de los videojuegos, por citar un ejemplo.

En general el juego es una simulación casi perfecta de una ciudad virtual, gracias al motor gráfico *Euphoria*⁶¹ de la compañía *Natural Motion*. La física de los personajes tanto como la de los objetos, más los cambios de luces en la ciudad, el cual tiene un ciclo de 24 horas del amanecer al anochecer y que se mueve más rápido que el tiempo real, así como la variación de las sombras, le da al mundo de *Liberty City* una sensación de realidad virtual que llevan a un plano ficticio las leyes físicas y representaciones gráficas de objetos comunes del mundo. Es posiblemente por la exactitud de las representaciones que el contenido sexual y violento es tan impactante, *parece real*.

⁶⁰ Como dato curioso, existe una posibilidad de pasarse el juego sin violar ley alguna y como consecuencia el jugador obtiene así un trofeo (reconocimiento por cumplir bajo ciertas condiciones diferentes objetivos). Entre la comunidad de videojugadores conseguir este reconocimiento dobla el tiempo necesario para cumplir todas las misiones y, en teoría, es casi improbable conseguirlo, aunque posible.

⁶¹ [http://es.wikipedia.org/wiki/Euphoria_\(software\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Euphoria_(software)) (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

Aparte, cabe recalcar también el hecho de que dicho motor gráfico ayuda también a la capacidad de inteligencia artificial que se le puede atribuir a los personajes, máquinas y demás interacciones del juego en el momento de la programación. Cuando como jugador arremeto con mi auto contra los peatones muchas veces éstos no logran esquivarlo, pero lo intentan y cuando lo logran reaccionan airados o huyen despavoridos. Los policías emplean tácticas militares reales a la hora de realizar operativos en la ciudad, si el objetivo de búsqueda es el personaje, en la medida en que más se violen leyes irán apareciendo más y más fuerzas de la ley cada vez más violentas y en mayor número, hasta el punto en que llega el equipo especial de *Liberty City* que con un helicóptero y toda la violencia forzosa se dan a la caza del fugitivo con la inteligencia artificial suficientemente avanzada como para poner en aprietos al jugador. Estar en *Liberty City* es a nivel gráfico y físico como encontrarse en una ciudad real. Este aspecto es característico de un juego con mundo-abierto⁶², ya que me muevo libremente y voy a donde se me antoja.

Aunque el aspecto gráfico-representativo es excelente, de por sí la trama del juego es buena en general y se asemeja a un drama policiaco de literatura o de una película de Hollywood. Acompañado de una buena banda sonora los espectadores/jugadores se verán envueltos en una historia digna de compararse con franquicias del cine y la literatura dedicadas a la mafia como *El Padrino* de Puzzo, por ejemplo. A diferencia de *Zelda* la libertad de opción para el jugador se verá muchísimo más reflejada en sus actos morales; al igual que para una novela acerca de la mafia, las muertes, traiciones y demás acontecimientos de la historia marcan el camino para entender su desenlace y apegarse a la historia en sí. Para este caso se tendrá muchas veces la opción de realizar actos morales o inmorales cuyas consecuencias se ven reflejadas en el destino que finalmente correrá Niko Bellic.

Como plantea Tavinor (2009a, p. 74), “El personaje es el método vía el cual el jugador tiene un efecto en el mundo ficticio del juego, de esta forma es el representante ficticio del jugador en el mundo del juego”⁶³. La importancia de apegarse al personaje dependerá de la habilidad del diseño que tiene el juego para lograr la sumersión del jugador.

⁶² http://es.wikipedia.org/wiki/Mundo_abierto (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

⁶³. “The character is the method via which the player has an effect on the fictional world of the game and so is the player’s fictional proxy in the game world” (mi traducción).

Este es un punto importante en tanto que hay videojuegos que no necesariamente postulan un personaje bien elaborado a nivel visual y psicológico como *Tetris*⁶⁴. Para el caso de los juegos que sean candidatos a arte el vínculo que se desarrolle entre jugador y personaje será realmente importante pues de eso dependerá la conexión emocional con la historia y el poder sumergirse en el mundo ficticio del juego.

Finalmente, el último juego que planteo como candidato es *Portal* (Ver material visual 15) cuyo elemento más representativo es el desafío intelectual, lógico y físico que implica su desarrollo. El juego, a diferencia de los anteriores, se representa en lo que se conoce como “primera persona”⁶⁵ en el mundo de los videojuegos. Esta llamada “primera persona” acontece cuando la panorámica visual que se tiene del mundo se da a través de los ojos del personaje mediante el cual se desarrolla la historia. Lo que el jugador observa en pantalla es lo que su personaje observa, hacia donde se dirige la mirada a través de los controles es hacia donde el personaje mira, cuando se desplaza con la ayuda del control el personaje camina y siempre se mantiene en pantalla la perspectiva visual que tiene el personaje.

La percepción de este mundo ficticio se da de manera distinta de los ejemplos anteriormente planteados por que se juegan en “tercera persona”⁶⁶, en tanto se observa al personaje del juego de cuerpo completo como un tercer agente. En estos juegos la visual se da desde un punto de vista sobre el personaje que se maneja y en tanto el jugador manipula el control observa cómo el personaje se mueve. En estos juegos de “tercera persona” existen secuencias durante las cuales al apuntar un arma se cambia a una visual de primera persona para “ver” a través de los ojos del personaje y apuntar como si fuera el jugador quien tiene el arco o la metralleta en sus manos, pero durante la mayor parte del juego el manejo de cámaras muestra una perspectiva de observador externo que se da en tercera persona. Para el caso de *Portal*, el juego entero se desarrolla a través de los ojos de Chell, un personaje del cual no se conocerá mucho al igual que con Link, sino que servirá más como un medio para presenciar

⁶⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki/Tetris> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013) (ver material visual 16).

⁶⁵ [http://es.wikipedia.org/wiki/Primera_persona_\(videojuegos\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Primera_persona_(videojuegos)) (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

⁶⁶ [http://es.wikipedia.org/wiki/Tercera_persona_\(videojuegos\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Tercera_persona_(videojuegos)) (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

la trama central de *Portal* y lo que ocurre en los complejos científicos de *Aperture Science*⁶⁷, una empresa con una filosofía bastante misántropa que se revela a lo largo de la historia.

La historia del juego resulta interesante en tanto se va revelando poco a poco. El jugador es uno de los sujetos de prueba de una compañía cuyo énfasis son los desarrollos tecnológicos y se le ha conferido al personaje un arma especial capaz de generar dos portales, uno de entrada y uno de salida, que se interconectan sobre cualquier superficie plana para superar ciertos retos. Si se dispara un portal bajo los pies y uno sobre la pared, por leyes físicas la gravedad hace caer al personaje sobre el portal bajo sus pies, y el impulso de la caída en el portal de entrada le hace surgir a través del portal de salida ubicado en la pared con la aceleración alcanzada durante el descenso; por física simple a mayor aceleración, más lejos sale el personaje disparado; de esta y otras formas se puede manipular el espacio en *Portal*⁶⁸.

Con la pistola de portales y con la ayuda de una mega computadora llamada GLaDOS (*Genetic Lifeform and Disk Operating System*⁶⁹), el jugador se verá sujeto a ciertas pruebas de inteligencia y supervivencia, en donde la mecánica general será pasar a la siguiente sala del complejo y descubrir *por qué y para qué* se encuentra Chell en ese centro tecnológico. La regla es que es un mundo condicionado por las mismas leyes físicas y el objetivo es, con la ayuda del arma, avanzar en la historia.

Lo que en más vale la pena recalcar de *Portal* como juego a diferencia de los otros planteados, como ya lo mencioné, es la capacidad de “poner a pensar” al jugador. Los puzzles de *Portal* son realmente desafiantes en cuanto a hallar soluciones guiados por las leyes físicas comunes, más la ayuda del *Aperture Science Handheld Portal Device*, el arma generadora de portales que le es entregada desde el comienzo al personaje. Las situaciones a las cuales se ve enfrentado el espectador realmente resultan un desafío intelectual. Aunque

⁶⁷ El universo que envuelve al mundo de *Portal* es tan inmenso y elaborado que la *Aperture Science*, una empresa ficticia, posee una historia extensa con un fundador bastante extraño llamado Cave Johnson. Lo que hace aún más espectacular el concepto empleado por *Valve* en sus videojuegos es que dicha empresa y fundador se ven a través de todos los juegos que han lanzado, o por lo menos la gran mayoría. Invito al lector a realizar una búsqueda en la web acerca de *Aperture Science* para conocer esta empresa ficcional cuyo lema es “Hacemos lo que debemos porque podemos”. Ver: http://es.wikipedia.org/wiki/Aperture_Science

⁶⁸ Ejemplo: <http://www.youtube.com/watch?v=t2C7fJDT6D4&feature=related> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

⁶⁹ <http://en.wikipedia.org/wiki/GLaDOS> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

los acertijos constan en su mayoría de una solución simple, ésta toma, la mayoría de veces, algún tiempo deducirla.

Realizar una descripción detallada de cómo es el sistema de juego de *Portal* para que sea tan llamativo, resulta bastante complicado a través de la escritura. De hecho, las imágenes y las descripciones que hasta el momento he planteado no se compararían en mucho a lo que la experiencia en sí del juego y del desarrollo de la historia implican en el espectador. Todo el universo de *Portal* está conectado a otros universos de la empresa *Valve*, la mega computadora que guía el camino recuerda una especie de Gran Hermano y el tono misántropo y maquinario de la *Aperture Science* es una crítica evidente a lo que podría conllevar que las computadoras alcancen una inteligencia artificial superior a la humana.

Con los puntos que he recalcado de estos tres juegos bastará para contextualizar el posterior análisis que se hará a la luz de la teoría del *grupo* y la teoría de *criterios* en el tercer capítulo del presente texto, mas solo podrá la experiencia directa del lector en alguna de estas tres muestras evidenciarle lo que aquí menciono. Por ahora, se debe tener en mente los rasgos mencionados acerca de la interacción, la ficción, la creación artística, la narrativa y las representaciones que se pueden hallar en los candidatos a ser postulados como arte, que se profundizarán en el siguiente apartado.

2.3 La ficción, la narrativa y la emoción interactiva en el videojuego.

Existen tres aspectos de los videojuegos candidatos cuya función es la de *sumergir* al videojugador en un mundo ficticio. Esto se logra a través de una historia que gira en torno a un personaje el cual se manipula a través de las decisiones del jugador, a través del estilo de los programadores de desarrollar dicha historia en el juego y, finalmente, a través de la respuesta emocional que genera el videojuego para ayudar al espectador a mantener su atención. Estos tres aspectos se pueden hallar en los ejemplos anteriormente mencionados.

Mediante una trama que se devela en la medida en que el espectador/jugador interactúa con el mundo imaginario, éste se ve involucrado con el videojuego de maneras que se pueden reconocer en otras formas de arte como el cine o la literatura, pero para el caso de

los videojuegos tanto la narrativa como la ficción dependen de un factor característico de éstos: la interacción. La emoción, la posición imaginaria y el lenguaje que adoptan los videojugadores frente a un videojuego, de cierta forma, es la misma con la que un espectador se enfrenta a una obra de arte basada en una ficción, la diferencia principal radica en los medios con los cuales dicho espectador ayuda en el desarrollo de la trama. A continuación, mostraré cómo los conceptos de *ficción*, *narrativa* y *emoción*, característicos de otras formas de arte tradicionales, son también la base para atraer la atención del espectador y estos conceptos se mantienen vinculados entre sí por la interactividad que es característica de los videojuegos.

Como ya se mostró en la definición de videojuego planteada por Tavinor (2009a, p. 32)⁷⁰, existen dos factores representativos de los videojuegos en su definición: la regla-objetivo y la ficción interactiva. Como bien mencioné, un candidato debe tener necesariamente la segunda condición para tenerse al menos en consideración a la hora de evaluarse artísticamente ¿Por qué? Porque existen videojuegos como *Pac Man*⁷¹ cuyo aspecto ficcional es casi nulo. Éste y otros ejemplos de juegos como *Space Invaders* (1978) o la reconocida saga de *Mario Bros* son ejemplos de videojuegos cuya función principal es entretener a través del desafío físico y mental que se da cuando se establecen unas reglas de juego y unos objetivos a cumplir, mas a la hora de verse como una ficción elaborada son realmente pobres. Mientras *Pac Man* plantea un ente amarillo sin personalidad que come esferas en un laberinto y huye de unos fantasmas, en *Zelda* se halla un mundo de ficción más elaborado. Podría plantearse que ambos juegos proponen una ficción, pero para el primer caso sería una ficción vaga, pobre y limitada, mientras que para el segundo ésta sí sería más elaborada. En *Zelda*, a diferencia de *Pac-Man*, sí existe una historia y un hilo conductor a seguir fusionado al carácter ficticio, evidentemente, *Pac-Man*, como bien se sabe, carece de una historia a seguir. En este aspecto *Pac-Man* depende de la regla-objetivo más que de su parte ficcional, un candidato a obra de arte necesita la buena integración de ambos rasgos.

Para el caso de las ficciones, las emociones y la narrativa de dichos videojuegos

⁷⁰ “X es un videojuego si y sólo si es un artefacto en un medio visual digital, es ideado como un objeto de entretenimiento y concebido para proveer dicho entretenimiento a través del uso ya sea del tipo de juego regla-objetivo o bien sea una ficción interactiva”.

⁷¹ http://es.wikipedia.org/wiki/Pac_man

enfocados a la regla-objetivo, estas se tratan simplemente de elementos secundarios. Las historias que plantean, el modo en el que se desarrollan y las emociones que generan en el espectador/jugador, sin lugar a dudas son extremadamente pobres si se les compara con los ejemplos de candidatos anteriormente mencionados. El énfasis de dichos juegos es el entretenimiento del espectador/jugador a través de la regla-objetivo y no la ficción. De igual forma, los candidatos traídos a colación en el apartado anterior dependen también de la regla-objetivo y su integración a la ficción en tanto el jugador está condicionado a cumplir una misión con ciertas reglas establecidas para poder seguir la historia (para el caso de *Portal* las reglas del mundo virtual de *Aperture* son las mismas que en el nuestro, pero se le suma la regla de que exista un arma capaz de crear portales; siguiendo estas reglas el jugador se ve forzado a cumplir los objetivos, he ahí el desafío).

Este tipo de juego regla/objetivo es estándar para todos los videojuegos, lo que varía de un ejemplo a otro es el modo en que dichas reglas-objetivos son fusionadas para ayudar en el desarrollo de la trama del videojuego; aquellos que lo hacen de forma fluida, logran sumergir al espectador. Aquellos videojuegos cuya ficción, narrativa y respuestas emocionales del jugador se encuentran unidas coherentemente a las acciones, decisiones y a las reacciones del espectador/jugador al momento de cumplir las reglas y objetivos que se le plantean, son los videojuegos que logran sumergir exitosamente a quien lo experimenta, candidatos dignos.

Para entender de mejor manera cómo se dan las emociones, la narrativa y las ficciones en los videojuegos, me remitiré a teorías del arte que han dado una luz acerca del papel de éstas en las obras. En primer lugar, me centraré en la ficción ya que de ésta depende en gran parte la narrativa y las respuestas emocionales del espectador, pues su papel es el de “hacer creer algo”. Existe una teoría verdaderamente fuerte acerca de qué es y cómo funciona la ficción en las obras de arte en el texto de Kendall Walton *Mimesis As Make-believe* (1990). En él, el autor propone que las *representaciones* en las artes visuales tanto como en las ficciones juegan un papel importante en nuestra sociedad y en la cultura moderna. Su teoría define las ficciones, *grosso modo*, como artefactos representacionales que describen situaciones cuya existencia es imaginaria independiente del medio en que se presentan (Walton, 1990, p. 63). Los videojuegos son sin lugar a duda representaciones visuales

imaginarias en tanto que el mundo que representan y las acciones que el espectador presencia y realiza en él no existen, se trata por ello de objetos ficticios. Por este lado la teoría de Walton ayuda a entender el videojuego como ficción.

Esta naturaleza ficticia de los videojuegos se explica según la teoría de Walton en tanto el objetivo de las ficciones es la de envolvernos en un juego de hacer creer (*make-believe*⁷²). Como se verá más adelante, para la teoría de Tavinor (2009a, 2009b), algunos videojuegos cumplen con los aspectos necesarios para ser entendidos como ficciones desde la teoría de Walton, solo que para este caso son *ficciones interactivas* en tanto que la narrativa y las emociones están guiadas por la interacción del espectador/jugador en el plano de la ficción. Este último punto es el que encamina a ver la importancia de este apartado: la narrativa, la ficción, las emociones y la interactividad de los videojuegos hacen parte de los criterios necesarios para reconocer su status artístico que plantearé en profundidad en el capítulo 3.

La interacción en el desarrollo de la ficción, para el caso de los videojuegos, se puede entender como la capacidad que tiene el espectador/jugador de influir en el desarrollo de la historia y en la de adoptar posiciones y *estados cognitivos* frente a los personajes y a las situaciones que se le presentan en dicha historia. Cuando me refiero a la historia, en parte hago alusión a la narrativa en tanto se le puede definir a ésta como “un set de eventos escogidos por su contribución al desarrollo de una trama con un comienzo, nudo y desenlace”⁷³: la historia es lo *que* se cuenta, la narrativa es *cómo* se cuenta. Es decir, que depende de la narrativa de la ficción que la historia resulte interesante y comprensible para el espectador/jugador. Las posibilidades de influenciar el desarrollo de la historia mediante acciones por decisión que se le presentan al jugador, a través de un personaje y un mundo ficticios, hacen parte de la naturaleza adictiva que tiende a asociarse con los videojuegos. Resulta muy común el querer develar la historia constantemente. Así como un buen lector puede sumergirse horas y horas a leer un libro de ciencia ficción y trata de hallar qué depara la historia, de igual forma el videojugador se sumerge en las ficciones de los videojuegos

⁷² Ver: Walton (1990), p. 63.

⁷³ Tavinor, Grant. 2009a, p. 111. “A set of events chosen for their contribution to an unfolding plot with a beginning, middle and an end”. (mi traducción)

mucho tiempo; cuando un cinéfilo se sienta a ver una película de 3 horas sin despegarse de la pantalla, se le pueden llegar a dedicar más de cincuenta horas a un videojuego como *Grand Theft Auto IV*. Estas obras, en especial las ficciones, logran abducir de alguna forma a su espectador. En parte es por su naturaleza como arte de masas que precisamente las ficciones en los videojuegos, la literatura de masas o el cine son inmersivos, no solo plantean historias fáciles de digerir sino también accesibles en cuanto al contenido emocional.⁷⁴

Respecto a las emociones se podría decir que éstas juegan un papel fundamental a la hora de enlazar todos estos elementos, pues dependiendo de la respuesta emocional que se dé, muchas veces dependerá el interés que despliegue el espectador/jugador.

No quiero entrar a discutir acerca de las teorías que tratan de definir qué es una emoción, sino entenderlas a partir de una concepción amplia que se puede tener de ellas. Según la teoría de Carroll (2002, p. 215-217), se puede entender las emociones como *estados cognitivos*. Menciona Carroll que en el arte “Provocar la respuesta emocional apropiada en el público suele ser una condición para comprender y seguir la historia a medida que avanza [...] Lo que domina y conforma la atención del público a la obra de arte de masas, lo que permite seguirla y comprenderla, y lo que estimula el compromiso a ver la obra hasta el final, es la dirección emocional de la obra”. La conexión entre espectador, personaje e historia, sumado al componente emocional, más una narrativa que incita al jugador a interactuar constantemente, ya sea de forma física o mental, hacen de los videojuegos ficciones interactivas sumamente interesantes en tanto tienen un carácter abductivo cuando, mediante el desarrollo de la trama, secuestran totalmente la atención.

Por tratarse de un objeto multicultural⁷⁵ y de arte de masas el videojuego apela a lo que en la filosofía y en la teoría de las emociones se conocen como *emociones genéricas*⁷⁶. Estas emociones tienden a ser aquellas que, independientes del contexto cultural, son

⁷⁴ No es desconocido que esa inmersión que se provoca en el espectador/jugador tiende a ser muchas veces “alienante”. La imagen del joven americano con sobrepeso que no sale de su casa y se mantiene encerrado sumergido en su ficción interactuando únicamente con el ordenador y otras personas a través de internet, es el caso extremo y vicioso de las consecuencias negativas a las cuales esa inmersión lleva. Sin profundizar en este aspecto, los candidatos que menciono no llevan a tal aislamiento excepto cuando es la persona la que al tener problemas de relación social encuentra en estos mundos una forma de llevar una vida alterna y “deseada”.

⁷⁵ Como se mostrará en el Capítulo 3, los videojuegos son productos para una cultura *intersticial* lo que los convierte en objetos que tienen un carácter multicultural.

⁷⁶ Ver: Carroll (2002, p. 237)

comunes a todos los seres humanos. Emociones como la ira, el disgusto, el miedo, la felicidad, la tristeza o la sorpresa son comunes en el arte de masas, porque tienden a ser familiares para cualquier espectador. Por ejemplo, una película de acción o un videojuego de acción, por lo general, están guiados emocionalmente por la ira: no es que se sienta ira al ver la película o al desarrollar el videojuego, sino que la ira es el hilo emocional en tanto que el protagonista pretende vengarse de aquellos que asesinaron a su familia. Por ejemplo, otro hilo emocional al cual se apela es también el recurrir a la muerte de un familiar, esto es común en los videojuegos para buscar indignar al espectador y motivarlo de este modo a “hacerle justicia al personaje” y descubrir si el personaje logra o no su objetivo vengativo.

Existe el caso en muchos videojuegos, como *Grand Theft Auto IV*, por ejemplo, en donde las emociones que se despiertan en el espectador pueden ser también complejas. Para el caso en que se le presenta al espectador/jugador un momento en que debe tomar una decisión, como asesinar o no a alguien, que implica consecuencias morales, el factor de la interacción juega un rol fundamental al recaer en el videojugador y la decisión que tome el desarrollo y curso de la historia.

Respecto a las emociones, no sólo la música y la estética de los lugares y la de los personajes en el arte juegan un papel importante, sino que también la expresión facial tiende a ser un aspecto fundamental a la hora de entender en qué estado emocional se encuentra un sujeto a la hora de generar una determinada emoción en el espectador. Para el caso de los videojuegos, gracias al avance tecnológico en el modelado y la física de los rostros, se ha llegado hasta el punto de expresar emociones faciales exactas a las de un ser humano común, pero sólo a través de personajes ficticios que posean rostro⁷⁷ (Ver Material visual 12).

Para estos casos de recreación facial de expresiones muchas veces se toma como modelo a un actor al cual mediante unos puntos de movimiento ubicados sobre su rostro que son registrados y procesados por una computadora se van generando las imágenes en 3D; una vez se tienen las tomas, los diseñadores son los encargados de pulir y de perfeccionar dichas expresiones, vestuario y rasgos del personaje, podría decirse que “mejoran” la actuación. La

⁷⁷ Cabe aclarar que dicha tecnología aplica también para el caso de animales como en *The Last Guardian* de Sony (2011) <http://www.youtube.com/watch?v=EHZHoMT5eRg> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013), o para el caso de personajes no-humanos como se vio en el film *Avatar* (2009) de James Cameron.

conexión emocional del jugador con los personajes tiende a darse de la misma forma en que se logra dicha conexión en el cine, si el actor no hace bien su papel, no generará en el espectador la empatía necesaria para conectarse emocionalmente. Cabe aclarar que por el hecho de que exista una conexión emocional del sentimiento generado tanto en el espectador como el sentimiento que expresa el personaje, no necesariamente son el mismo, en tanto que el personaje puede sentir ira y deseos de venganza, desde mi perspectiva como espectador puedo sentir indignación.

Ahora bien, las emociones en cierto modo ayudan a guiar al espectador a través de la historia y a sumergirlo en el mundo ficticio que se plantea, pero en realidad es la posibilidad de manipulación e interacción que tiene el jugador sobre ese mundo ficticio la encargada de la sumersión final. Para el caso de los videojuegos la forma en que se interactúa dentro de este mundo podría compararse al cine, en tanto que las técnicas que se emplean para explorarlo son técnicas cinematográficas de cámara: Los primeros planos, las perspectivas desde arriba, el simple hecho de poder controlar la cámara 360 grados sobre espacio visual del personaje, le permiten al jugador de cierta forma moverse en dicho espacio como si se encontrara allí mismo.

De la capacidad de exploración e ingenio del jugador depende el poder descubrir y entender las reglas y los objetivos que se le imponen a su personaje, así como el poder asumir dicho rol en el mundo visual-espacial del videojuego. Todos estos elementos interactivos son integrados de forma fluida bajo una narrativa que va guiando la historia. Tanto el generar y expresar emociones como el poder hacer confluir todo esto bajo un mundo ficticio y hacérselo comprender al espectador en un lenguaje específico y que éste se sumerja en el mundo del juego, podría decirse que hace parte de lo que se entiende como el fin último de una obra de ficción. En mi opinión este aspecto es el que más cabe recalcar de los videojuegos: como obras de ficción han llevado el “arrebatar” al público a un plano donde las posibilidades son infinitas cuando aún continúan en etapa de desarrollo.

Entendiendo los videojuegos como ficciones interactivas se abre un mundo de posibilidades para comenzar a entenderlos no solo como arte de masas, sino como arte. Ahora bien, ¿Qué tipo de arte? En el último capítulo me encargaré de explicarle al lector por qué los videojuegos son arte en tanto encierran en su naturaleza no solo los rasgos del arte de

masas planteados por Carroll, sino que se adecuan a una teoría estética por *reconocimiento* o *según criterios*.

3. Videojuegos como arte

Hasta el momento he mostrado la naturaleza de arte de masas y las propiedades que pueden considerarse artísticas en los videojuegos como arte, pero no he entrado en detalle acerca de una teoría en la filosofía del arte en concreto que pueda argumentar que los videojuegos son arte. Para este capítulo me centraré en mostrar qué teoría resulta acertada no sólo a la hora de establecer cuándo un objeto como los videojuegos son arte, sino que también ayude a establecer, entre los tantos productos que salen constantemente al mercado, cuáles de ellos pueden ser reconocidos no solo como arte de masas, sino como arte⁷⁸.

Para comenzar, es preciso recalcar que el argumento más claro, en cuanto a la defensa de los videojuegos como forma de arte, es que éstos poseen cualidades y características propias de otras formas de arte. A través de los ejemplos dados de videojuegos candidatos a ser llamados arte⁷⁹ en el capítulo anterior, se puede observar que detrás de su estructura y su presentación se hallan similitudes con el cine, el teatro, la literatura y con otras formas de arte como la escultura a través del modelado en 3D. A través de la teoría de Carroll se puede clasificar y definir los videojuegos como arte de masas y plantear que comparten por ende

⁷⁸ Por “arte” se puede entender como aquellos productos del arte de masas cuyo status artístico sea alto. Es decir, una película de Adam Sandler como *Click* y una de Christopher Nolan como *Inception* son ambos arte de masas, pero a la hora de someter ambos productos a ciertos criterios artísticos, es probable que solamente *Inception* pueda ser llamada un buen producto artístico del arte de masas, o buen arte de masas, o simplemente un buen producto del séptimo arte.

⁷⁹ Como he recalcado a lo largo del texto, al igual que en el cine, para el caso de los videojuegos no todas sus producciones podrán ser llamadas arte, es decir, así como no todos los films son buenos, o candidatos a ser considerados arte pues, para que negarlo, es mayor el porcentaje de cine “malo” que se produce que el porcentaje que en realidad puede ser considerado arte o una “buena película”, de igual manera esto sucede con los videojuegos por tratarse de un arte de masas. Al decir que los videojuegos tienen productos que deben y pueden ser considerados arte no me refiero al conjunto de *todos* los juegos que han salido al mercado, no hay que mentir, son muy pocos los que pueden ser candidatos.

Otro punto importante a aclarar, que se conecta directamente a lo que enuncié en el capítulo anterior, y por la cual debo exigirle al lector que cumpla con una sola condición: olvídense usted de lo que entiende y conoce acerca de los videojuegos, aparte por un momento a *Pac Man* de la cabeza, olvídense de *Mario Bros*, deje a un lado *Space Invaders*, los videojuegos candidatos a ser llamados arte se encuentran a años luz de lo que en un comienzo fueron dichos videojuegos a nivel histórico y gráfico. Estos candidatos tienen una narrativa e imágenes digitales representacionalmente más fieles que cualquier pintura que, además de ser estéticamente bellas, tienen una jugabilidad adaptada al entorno psicológico e histórico del juego, así como personajes elaborados, no solo en los detalles visuales sino también en sus aspectos emocionales y de comportamiento. En general, aquellos juegos que se presentan como una buena ficción acompañada de un modo de juego interesante podrán ser candidatos. Como ya lo mencioné, esto se determinará al momento de evaluarlos como *ficciones interactivas*.

similitudes en cuanto a forma y contenido con formas de arte del arte de masas. Este punto acerca de la similitud de los videojuegos con diferentes actividades artísticas o su relación directa al cine no entra en discusión cuando el espectador ha tenido la oportunidad de conocer juegos como *Grand Theft Auto IV*, *Zelda: Twilight Princess* o *Portal* y otros varios juegos que indiscutiblemente toman elementos visuales, auditivos y narrativos de otras formas de arte y que no reseño aquí como *L.A. Noire* o *Heavy Rain*⁸⁰.

A pesar de que las similitudes pueden ser evidentes entre estos videojuegos y las actividades artísticas reconocidas o el universo del arte de masas, un argumento con base en la similitud no basta para postularlos como candidatos a ser buen arte; el hecho de utilizar formas de expresión de otras artes no garantizará que los videojuegos tengan productos que sean buen arte, es necesario establecer porqué las similitudes entre una buena obra y otra permiten deducir rasgos comunes con las obras buenas en general. Esa misma similitud hace que se distingan de productos que no alcanzan el status artístico necesario.

En tanto todavía no he enunciado de forma específica y ordenada cuáles son esos rasgos comunes en los objetos del buen arte, el objetivo de este capítulo será explicar por qué dichas similitudes pueden argumentarse bajo una teoría del arte como la planteada por Dutton (2006) y Gaut (2000), para mi caso específico, pues tratan de establecer *criterios* rastreables en los objetos del mundo del arte cuyo status no se pueda poner en duda y los enuncian de forma tal que sean una guía para detectar un candidato entre cualquier artefacto artístico que, incluso, abarcarían los productos del arte de masas, cosa que la teoría de Carroll (2002) no abarca.

Como ya se mencionó, la filosofía del arte trata una discusión conceptual en torno a la noción misma de *arte*. Evidentemente es conflictivo poder establecer cuándo algo es arte según un concepto previo ya que, por ejemplo, teorías interesantes como la de los

⁸⁰ Este juego fue creado por *Quantic Dreams*. Salió al mercado en el 2010. La historia de este juego gira en torno a un abusador de menores que se conoce como el “Asesino del Origami” porque deja en la mano de cada una de sus víctimas una figura en papel. El juego se desarrolla a través de tres personajes cuyas vidas se cruzan entre sí por la trama: Ethan Mars, un padre de familia que pierde a su hijo en un accidente; Scott Shelby, un detective privado que se dedica al caso del “Asesino del Origami”; y Norma Jayden, una investigadora del FBI encargada del caso de este asesino en serie. Menciono el resumen de la historia porque este videojuego es una muestra perfecta de un género del cine o de la literatura como es la novela policiaca, pero que es llevado al campo de las ficciones interactivas de una manera impecable.

indiscernibles de Danto (2002) plantearon para la filosofía el cuestionar si es posible o no llegar a dicha definición conceptual que sea universal. Danto ciertamente aportó una forma diferente de hallar una definición de arte teniendo en cuenta los cambios producidos por la vanguardia y ha postulado su teoría institucional del arte, de la cual Carroll deriva también sus condiciones para una definición del arte de masas. Con el surgimiento de las vanguardias, o posturas nuevas del *Pop Art* como las de Andy Warhol, las perspectivas teóricas que buscaban definir el arte se multiplicaron y expandieron en lo que podría ser su más grande transformación. Cada teoría, cada definición y cada punto de vista, pese a complicar la empresa de una definición universal, aportaron algo nuevo acerca de la concepción que hasta el día de hoy es irrefutable: el arte es dinámico. La filosofía actual lo sabe y por esta razón en las últimas décadas han surgido nuevas teorías del arte que tratan de alejarse del problema escéptico⁸¹ y adentrarse más en la naturaleza del concepto basado en los productos. Este tipo de aproximación por parte de la filosofía se deriva del ideal de establecer una “ontología” que determine qué tipo de objetos constituyen una clase natural del arte; cómo surge esa clase natural y qué criterios determinan qué nuevos objetos podrían pertenecer a esa clase. Para el caso se trata de determinar qué objetos pueden ser primero arte de masas y luego obras artísticas o Arte. Las teorías que hacen una derivación de criterios parten de las teorías institucionales que se han planteado a lo largo de la historia. En resumidas cuentas, se podría plantear que las teorías de grupo se plantean qué hace que algo sea arte a través de las teorías sin tener que centrarse en el problema acerca de qué es el arte en sí.

El concepto de arte podría no tener una definición satisfactoria hasta el momento, o podría abarcar todos los productos del arte de masas, pero existen objetos que sí son reconocidos como artísticos y a través de estos, de sus cualidades y su naturaleza, se pueden enunciar ciertos *rasgos comunes*, que aquí mencionaré como *criterios* o *cualidades naturales*, que ayudarían a rastrear dicho concepto a través de los objetos que para este caso

⁸¹ Este escepticismo surge de la mano del dinamismo que atribuí al arte. El arte es dinámico en cuanto sus formas de expresión y su definición se encuentra en constante cambio con el paso del tiempo. Luego hallar una única definición parecería imposible, pero debe existir al menos una ya que si todo puede ser arte, entonces nada lo es. El escepticismo que cito acá se refiere a la imposibilidad de hallar una única definición de arte que abarque todos sus productos.

trato: los videojuegos.

A través de las teorías de reconocimiento, que llamo de tipo conciliatorias, en tanto tratan de hallar una definición a partir de otras definiciones, se entenderán los productos artísticos como algo *natural* para el hombre que se dan como resultado de su propia cultura y que, más que poseer un solo rasgo que los distingue como arte, los objetos en sí son un conjunto de cualidades que se encuentran en otros objetos que son reconocidos como obras de arte. Los filósofos que han escrito sobre el tema, como Berys Gaut (2000), Denis Dutton (2006) o Grant Tavinor (2009a), lo que han hecho es replantear las definiciones de arte o tomar de ellas los argumentos más fuertes para llegar no a una teoría que necesariamente sea verdadera sino más bien llegar a una teoría al menos satisfactoria que enuncie ciertas características propias de los objetos del arte.

Desde la teoría de Dickie (1988) del “parecido de familia”, hasta llegar a una teoría de “grupo” (*Cluster*) o *reconocimiento por criterios* (Dutton, 2006), el concepto de arte ha sido establecido como un grupo de propiedades reconocidas, de cualidades artísticas que puede o no tener un objeto determinado. Es decir, podrá ser considerado como arte aquel objeto que posea algunas de estas cualidades universales que se encuentran en las obras de arte reconocidas a través de la historia en diferentes culturas. Esto quiere decir que, desde las pinturas del paleolítico, pasando por la pintura carente de perspectiva o el arte del renacimiento, hasta ciertos productos de la *Play Station*, se deberá hallar *cualidades artísticas multiculturales naturales reconocibles* que evidencien por qué estos productos culturales pueden ser considerados como arte.

3.1 Teoría de grupo o de reconocimiento según criterios.

¿Cómo se responderá a la pregunta de si un producto del arte de masas como *Grand Theft Auto IV* es arte? ¿Qué se puede decir más allá de las similitudes ya mencionadas con respecto a otras formas de arte para el caso de los candidatos mencionados? Defensores de los medios digitales y en especial de los videojuegos, como Grant Tavinor (2009a, 2009b) o Aaron

Smuts (2005), han postulado el potencial artístico de los videojuegos de acuerdo a teorías que afirman que existen características evidentes en los objetos del arte, las cuales se perciben de forma natural⁸², y que son rasgos importantes a la hora de determinar si ciertos videojuegos son obras de arte en sí. Dicho potencial artístico se encuentra presente en muchos de los productos de los medios digitales cuando se comparan con productos tradicionales del arte y su forma o método de creación.

En parte, el planteamiento de una teoría que ratifique los videojuegos como medios artísticos válidos y con gran potencial de calidad ayudará en gran medida al surgimiento de otros análisis mucho más serios y profundos de los que hasta el momento se han hecho en los últimos cinco años. Para el caso de los videojuegos candidatos, hallar una teoría del arte que los justifique como buenos productos podría ser el primer paso para determinar de qué modo estos elementos culturales tienen un papel artístico y social de gran importancia en la época actual en tanto a su aceptación como arte, en mi opinión, les daría un nuevo status de mayor importancia para la actual cultura.

El filósofo norteamericano Aaron Smuts (2005) planteó que la primera pregunta que la filosofía del arte debería hacerse al tener un encuentro con los videojuegos es preguntar si éstos son o no son arte. El texto *Are Videogames Art?* registra las bases para que la filosofía dedique su atención sobre los videojuegos considerados como objetos del arte. En su texto Smuts concluye, grosso modo, que la mejor forma para resolver dicha pregunta es considerar a los videojuegos en relación a las definiciones previas de arte, independientemente de las falencias que puedan hallarse en dichas teorías. Smuts no se centra en la discusión ontológica sobre el arte, admitiendo la dificultad de hallar una definición única, sino más bien toma una solución pragmática en tanto este autor plantea que, realizando una comparación entre definiciones establecidas del concepto, todas y, a la vez, cada una de estas teorías, incluyen en algún aspecto los productos creados por computadoras como un producto artístico.

Ahora bien, no me centraré en el examen que presentará Smuts ya que éste no establece cuáles podrían ser las propiedades artísticas naturales a la hora de distinguir entre

⁸² Las teorías que tratan los videojuegos como formas de arte son de corte naturalista en tanto atribuyen a los objetos del arte propiedades que solo estos poseen y que el ser humano percibe, como por ejemplo la belleza o el despertar emociones al momento de la percepción o la comprensión de la obra.

“videojuegos que pueden ser arte” de aquellos que puede considerarse como “arte a través de videojuegos”⁸³, cabe aclarar que mi objeto de estudio son los videojuegos, no el arte digital en general ni el que ha producido esta cultura. Como bien plantea Tavinor (2009a, p.173) “un género de arte ha adoptado recientemente el léxico visual e incluso los medios tecnológicos de los videojuegos con fines artísticos. Dichas obras no son juegos principalmente porque no son jugados, teniendo pocas de las características formales y situacionales descritas en este libro; aunque, enganchan a la audiencia en un comportamiento interpretativo y apreciativo asociado a otras artes visuales”⁸⁴.

La teoría de Smuts menciona e incluye dentro del arte de los videojuegos también el *arte computacional*. Cabe aclarar que arte computacional es todo aquel arte cuyo medio de producción se realiza a través de la programación y el desarrollo de algoritmos por medio de una computadora, es decir, que todo videojuego es arte computacional, mas no todo arte computacional es un videojuego. Dicha teoría toma distancia de la naturaleza del videojuego pues no plantea la interacción directa como necesaria, sino que se enfoca más en el carácter digital de los videojuegos, es decir, en el producto como resultado de un medio computacional. Recordando la definición de Tavinor (2009a, p. 32), la cual dice que “X es un videojuego si y sólo si es un artefacto en un medio visual digital, es ideado como un objeto de entretenimiento y concebido para proveer dicho entretenimiento a través del uso ya sea del tipo de juego regla-objetivo o bien sea una ficción interactiva”⁸⁵. En ese sentido, Smuts hace una gran labor en su texto al poner en el mapa del debate artístico el papel de los medios digitales en las artes y entre ellos, el papel de los videojuegos para la época, aunque esta discusión sobre la producción artística digital sí lleva más años en la filosofía que la dedicada a los videojuegos en sí, ya que estos son un producto del mercado del entretenimiento (de

⁸³ Recientemente varios artistas, fans de videojuegos desde su infancia, han presentado obras basadas o inspiradas en videojuegos. Este tipo de arte es al que me refiero como “arte a través de videojuegos”. En el siguiente artículo se puede ver algunos ejemplos de este tipo de arte: <http://www.cartelurbano.com/content/arte-y-videojuegos> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

⁸⁴ “A genre of art has recently adopted the visual lexicon and often the technological means of videogaming for artistic purposes. Such artworks are not games, principally because they are not played, having few of the formal and situational features described in this book, but rather engaging audiences in the appreciative and interpretive behaviors associated with the traditional visual arts.” (mi traducción)

⁸⁵ “X is a videogame if and only if it is an artifact in a visual digital medium, is intended as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of either rule and objective gameplay or interactive fiction”. (mi traducción)

masas) cuyo auge se dio en la década pasada, por ello la importancia de comprender la teoría de Carroll para contextualizar la naturaleza del videojuego.

Aquél videojuego producto del arte de masas será arte sí y solo sí cumple ciertas condiciones para ser un objeto de arte en una teoría que pueda sintetizar dichas condiciones. Ahora bien, ¿Por qué no basta con que encajen en una teoría del arte de masas para ser considerados arte? Como he recalado, la mayoría de los productos del arte de masas, o de los videojuegos en específico, no son productos que fácilmente puedan llamarse obras de arte, son productos del medio pero carentes de un status artístico aceptable: la mayoría de sus productos son pésimos a nivel artístico.

¿Qué teoría o definición de arte será la que mejor aplique para acuñar en su concepto la posibilidad de establecer el status artístico en ciertos videojuegos? Entre las que han surgido en las últimas décadas existe una corriente teórica que he llamado *conciliatoria*, y que de algún modo ha tratado de acomodar las teorías del arte a los nuevos medios que surgen como formas innovadoras de crear arte. A partir de un reconocimiento según ciertos criterios, dejando a un lado la posibilidad de hallar una definición que sea necesaria y suficiente y enfocándose más en la propia naturaleza de los productos artísticos y sus rasgos particulares, estas teorías tratan de enunciar un conjunto de cualidades recurrentemente atribuibles a las obras de arte cuyo status artístico no es puesto en duda. Para este caso, como lo mencionaba al comienzo del capítulo, cambia la pregunta de ¿Qué es arte? por ¿Qué hace que algo sea considerado como arte? Estas teorías son de corte naturalista en tanto no niegan ninguna definición de arte sino que consideran que cada una aporta un análisis sobre propiedades artísticas universales en los objetos del arte. Estas teorías se dedican a rastrear a través de la historia las cualidades perceptibles que se encuentran en las obras de arte en los diferentes tipos. No solo se basan en el modelo canónico del arte occidental sino que plantean una teoría de corte multicultural en donde, analizando objetos de arte de distintas épocas y diferentes culturas, se pueden rastrear sus cualidades artísticas las cuales se pueden considerar como universales.

Entre estas teorías conciliatorias que tratan lo que llamo *cualidades artísticas multiculturales naturales reconocibles* sus textos más representativos son el de la teoría del “Grupo” (*Cluster*) de Berys Gaut (2000) y la teoría de los “Criterios de reconocimiento”

(*recognition criteria*) de Denis Dutton (2006). En estas teorías conciliatorias no solo se encontrarán formas plausibles de dar una luz sobre cómo sería posible definir el arte como un conjunto de cualidades sino que, además, dichas teorías aplican para el caso de los videojuegos en tanto sirven para determinar qué medios de producción y qué productos de estos medios pueden llamarse arte. Tanto la teoría de Tavinor (2009a), como la de Dutton (2006) y la de Gaut (2000) se plantean de forma disyuntiva en tanto que un objeto será arte si cumple algunas de las cualidades mencionadas en las definiciones de cada uno.⁸⁶

Estas definiciones del arte por reconocimiento de cualidades como la de Gaut o Dutton tienden a plantearse en forma disyuntiva por el hecho de tomar diferentes criterios planteados en otras teorías del arte. De tal forma cada uno de los criterios no son condiciones necesarias mas sí son condiciones suficientes que debe cumplir un objeto al que se le llame arte. Entre esas cualidades que plantean dichas teorías están la representatividad, la expresión de emociones, la demostración de una habilidad, un medio crítico establecido, etc. Si un objeto cumple al menos una o varias de las cualidades mencionadas lo más seguro es que sea un producto artístico⁸⁷.

Para plantear un ejemplo de lo que estos tipos de teorías pretenden hacer y porqué aplican especialmente para el caso de productos de arte nuevos se podría analizar por un momento el concepto de *mesa* frente al *objeto* que cumple con la definición. Siguiendo el método de las teorías que aquí trataré, durante dicho análisis estaré buscando las cualidades presentes en el *objeto* que sean también las mismas cualidades naturalmente asociadas al *concepto* y que forman un conjunto. Pondré por ejemplo el concepto *mesa*; se puede decir que todos los objetos del mundo que se llaman *mesa*, a través de diferentes culturas y tiempos, pese a ser diferentes entre sí, serán intuitiva y evidentemente reconocidos como una

⁸⁶ En la definición dada por Tavinor (2009a, p. 32) de videojuego se observa que ésta se plantea también de forma disyuntiva: "X es un videojuego si y sólo si es un artefacto en un medio visual digital, es ideado como un objeto de entretenimiento y concebido para proveer dicho entretenimiento a través del uso ya sea del tipo de juego regla-objetivo o bien sea una ficción interactiva" Me pareció pertinente si se piensa comparar los videojuegos con una teoría del arte, que ambas definiciones se pudieran plantear de forma disyuntiva excluiría los pocos productos que pueden ser candidatos a arte para el caso de los videojuegos.

⁸⁷ Cabe aclarar que no se puede determinar exactamente cuántos criterios debe cumplir un objeto para que sea considerado arte. La falencia de estas teorías que llamo conciliatorias puede residir en el hecho de que son sumamente intuitivas, en tanto no se nos da el número mínimo ni las condiciones que se deben cumplir. Claro está, sería imposible pensar en un objeto como arte que no cumpliera ninguno de los criterios.

mesa en tanto dichos objetos cumplan ciertas cualidades para asociar el objeto a las cualidades del concepto. El objeto candidato para ser llamado *mesa* deberá cumplir criterios como: ser un objeto sobre el cual se pueda colocar otros objetos, estar hecho en cierto material rígido, poseer una base sólida sobre la cual sostenerse, aplicar también a la definición de *mueble*, ser una superficie plana, rígida, y proporcional para permitir actividades manuales o poner cosas sobre ella, etc. Analizando un objeto nuevo para nosotros, su pertenencia al grupo de las mesas se determina hallando todas las cualidades perceptibles y funcionales que se puedan reconocer en el objeto. Se llega a la conclusión de que dicho objeto cumple con algunas de las ideas que se tienen de *mesa*. De esta forma se rastrean intuitivamente en casi cualquier parte del mundo cuándo algo es una *mesa*.

Para el caso del arte el ejemplo anteriormente mencionado muestra únicamente el modo en el que procederé a través de las teorías planteadas. *Un objeto será un videojuego si es arte de masas, si cumple la definición de Tavinor (2009a, p. 32) y será candidato a arte si cumple con ciertos criterios de la teoría de Dutton (2006, p. 369-373).*⁸⁸

Para establecer cuáles son las características que hacen que los objetos candidatos puedan ser arte me centraré en la teoría de Denis Dutton (2006). Este autor plantea doce cualidades que por lo común se develan intuitivamente en las producciones artísticas históricas independientes del contexto en el cual surgieron y se deriva de las teorías institucionales del arte. Como demostraré más adelante, estas teorías son de tipo multicultural en tanto que logran cobijar bajo el concepto de arte objetos que son diferentes a los dados en la tradición occidental, como pueden ser las producciones de arte maoríes o los dibujos del paleolítico. De igual forma que Dutton⁸⁹, Gaut (2000, p. 28) enunció primero un menor número de cualidades, aunque en la misma forma de criterios que se deben cumplir.

⁸⁸ El escéptico podrá argumentar que al igual que un *pedestal* puede cumplir con ciertas cualidades de *mesa*, un objeto puede cumplir con los criterios del arte y aún así no serlo. Cabe darle la razón en tanto, como mencioné antes, la teoría no establece de forma única qué cualidades o cuántas de estas son necesarias. En este punto es donde la intuición juega un rol importante: Pueda que las teorías no establezcan de forma clara cuándo un objeto es arte de la forma sí y sólo sí, pero a partir de la teoría y un poco de intuición se pueden establecer en qué objetos se evidencia el status artístico.

⁸⁹ Las cualidades o criterios pertinentes enunciados por Dutton (2006, p. 369-373) se verán en detalle más adelante. Los doce de forma resumida son: Placer directo; muestra de habilidad o virtuosidad; estilo; novedad y creatividad; crítica; representación; foco especializado; individualidad expresada; saturación emocional; desafío intelectual; tradición artística o pertenencia a una institución; y, por último, la experiencia imaginativa.

Un objeto es arte si cumple ciertas condiciones como:

(1) Poseer cualidades estéticas positivas tales como ser bello, sutil o elegante (propiedades que contienen la capacidad de dar placeres sensitivos); (2) ser expresivo en cuanto a emociones; (3) ser desafiantes intelectualmente (p. e., cuestionando la perspectiva y los modos de pensamiento); (4) ser formalmente coherentes y complejos; (5) tener la capacidad de transmitir significados complejos; (6) exhibir un punto de vista individual; (7) ser un ejercicio de imaginación creativa (ser original); (8) ser un artefacto o performance producto de una habilidad de alto grado; (9) pertenecer a una forma artística establecida (música, pintura, cine, etc.); y (10) ser el resultado de la intención de hacer una obra de arte⁹⁰.

En general, estas teorías de grupo logran sintetizar con éxito cualidades que común o intuitivamente se le atribuyen a los objetos del arte reconocidos como tal. Lo que plantean estas teorías de reconocimiento por criterios facilita el poder establecer cuándo un objeto cuyo status artístico no ha sido reconocido puede llamarse arte. En mi opinión, éstas se adecúan no solo para determinar qué productos del arte de masas tienen un status elevado sino que aplican de forma pragmática para una teoría del arte en general. Específicamente para el caso de los videojuegos candidatos, como es mi caso, resulta realmente útil la aplicación de estas teorías como explicaré en el siguiente apartado.

3.2. ¿Por qué una *teoría de grupo*?

¿Por qué la teoría de grupo será la que mejor se acomoda para determinar cuándo un videojuego es arte? Tres rasgos de la estructura de la teoría del grupo dan los indicios para asegurar que es una buena forma de solucionar el problema del status artístico de las obras o al menos para establecer un método para detectar cuándo un objeto cultural puede ser arte. Estas teorías, a través de las propiedades que cité, logran rastrear lo que anteriormente mencioné como *cualidades artísticas multiculturales naturales reconocibles*.

El primer rasgo que hace de esta teoría la más apta para establecer cuándo un objeto

⁹⁰ “(1) possessing positive aesthetic properties, such as being beautiful, graceful, or elegant (properties which ground a capacity to give sensuous pleasure); (2) being expressive of emotion; (3) being intellectually challenging (i.e., questioning received views and modes of thought); (4) being formally complex and coherent; (5) having a capacity to convey complex meanings; (6) exhibiting an individual point of view; (7) being an exercise of creative imagination (being original); (8) being an artifact or performance which is the product of a high degree of skill; (9) belonging to an established artistic form (music, painting, film, etc.); and (10) being the product of an intention to make a work of art. (mi traducción)

es arte es gracias a la forma disyuntiva. A partir de las propiedades y el análisis del objeto se reconocen si dichas cualidades están o no presentes para posteriormente reconocer el objeto como obra de arte. La teoría de grupo tiene el potencial para dar una guía sobre qué puede ser arte a partir de los criterios o cualidades que debe cumplir en alguna forma el objeto de análisis para así validar su status artístico. Tanto la teoría de Dutton como la de Gaut plantean que si bien se puede comprobar que no toda obra de arte cumple con todas las condiciones enunciadas, difícilmente se podría llamar a un objeto obra de arte si éste carece de todas. De igual manera, con la definición que se planteó anteriormente acerca de los videojuegos, la naturaleza del objeto no dependerá de condiciones necesarias y suficientes, sino que, en caso de cumplir con al menos una cualidad, ya debería considerarse en cuanto a su pertenencia a la definición por suficiencia. Como mencioné anteriormente esta teoría es intuitiva por el hecho de no establecer cuántas o cuáles de las condiciones son las suficientes. Es intuitiva en tanto depende de los criterios que el espectador considere y reconozca de manera evidente y el *consenso* al cual se llega para llamarlo arte a partir de los rasgos en el objeto.⁹¹

En segundo lugar, una teoría de grupo aplica para objetos que contextual y culturalmente se encuentran distanciados, por esto la necesidad de la *multiculturalidad* en mi teoría. Como ocurre con las representaciones pictóricas en las cuevas del paleolítico o para el caso de la literatura china, las pinturas renacentistas o los tallados en madera maoríes, estos objetos del arte entran en la definición de arte por reconocimiento independientemente de si

⁹¹ Para el escéptico una falla de esta teoría es no establecer el número de cualidades necesarias para que algo sea arte. ¿Basta una sola cualidad para determinar si algo es arte? En este punto recalco que la teoría de grupo que aquí presento tiene esa falencia en cuanto a la importancia de la intuición por parte de quién realiza el rastreo de cualidades. El objeto de análisis podrá cumplir las cualidades de ser expresivo de emoción, exhibir un punto de vista individual y pertenecer a una forma artística preestablecida (pintura), aún así el dibujo de un estudiante promedio de primaria evidentemente no es un artefacto producto de una habilidad de alto grado y no transmite significados complejos, luego para este caso el escéptico podría argumentar que como el objeto cumple ciertas condiciones podría ser llamado arte en la teoría de grupo. Intuitivamente, al comparar el objeto de análisis frente a obras de arte ya establecidas (*La Gioconda* de Leonardo o *La Escuela de Atenas* de Rafael, por ejemplo), se puede decir que para la mayoría de espectadores (Personas del común, críticos de arte, artistas, etc.) evidentemente el dibujo del infante no es arte. Ya sea porque éste carece del resto de condiciones o porque las obras de arte elevado tienden a poseer un mayor número de cualidades, la mayoría de espectadores de forma intuitiva rastrean las condiciones pertinentes y lanzan un juicio que, a través de la teoría de grupo, genera *consenso*. Esta es la razón del porqué llamo a estas teorías de tipo conciliatorias; pese a que éstas no generen un cien por ciento de certeza, ayudan en la creación de un consenso sobre el status artísticos de los objetos. El escéptico podrá argumentar siempre que dicho consenso no es necesariamente certeza, pero sienta las bases para al menos descartar arte falso, como en el caso del dibujo, o poner en tela de juicio objetos que sí puedan ser arte, como los videojuegos.

son o no considerados arte en otras teorías. Es muy común que muchos objetos tribales fueran creados sin la intención de hacer un obra de arte por ejemplo, pero entrarán dentro de la teoría como objetos artísticos porque cumplen con varios de los criterios como el despliegue de una habilidad o la representación. Para otro tipo de teorías que requieren la intención del autor, por ejemplo, varios objetos artísticos culturales como el tallado maorí o los tatuajes samoanos se quedarían por fuera del concepto en tanto no son productos pensados para ser arte, aunque lo sean.

El status de los ejemplos mencionados, y del arte en general, se garantiza con las teorías conciliatorias en tanto que ésta rastrea los criterios a través de las propiedades de los objetos artísticos independientemente del factor cultural u otros criterios de los cuales carezca, como la intención del autor para crear una obra de arte. Este es el aspecto *multicultural* de dicha teoría que resulta pertinente en tanto que diferentes productos culturales de diferentes contextos y épocas, al ser sometidos a la teoría según criterios encajan como objetos artísticos. Los tallados en madera maoríes o los dibujos del paleolítico, por ejemplo, sí poseen cualidades estéticas, son expresivos en cuanto a emociones, tienen la capacidad de transmitir significados culturales complejos, exhiben un punto de vista individual, son un ejercicio de imaginación creativa y son un artefacto producto de una habilidad de alto grado. Para este caso la teoría de grupo resulta de tipo multicultural en tanto ayuda a rastrear por consenso productos artísticos en diversas culturas.

En tercer lugar, como se ha mostrado, estas teorías de tipo multicultural como la de Dutton tienden a tener un sesgo *naturalista* que plantea las propiedades artísticas como universales para el hombre en cualquier cultura y tiempo. Con los ejemplos más complejos del vanguardismo como la *Fuente* de Duchamp, la filosofía se focalizó en cómo es posible determinar en dicha obra su status artístico cuando los criterios que existen para la época no bastan: es necesario un nuevo análisis y un nuevo lenguaje bajo el cual se pueda garantizar dicho status. Los objetos más discutidos de las vanguardias como la *Fuente* se postulaban como objetos artísticos contextuales, acordes a la idiosincrasia de la época y por ende objetos de arte propios de la cultura occidental. Estos objetos eran una respuesta al concepto de arte occidental tradicional en tanto pretendían revolucionar lo que se entendía por arte para la época. Gracias a estas obras surgieron teorías como la de Danto (1964); de no ser por dicha

revolución conceptual, que se le puede atribuir en gran parte a la vanguardia, lo más probable es que teorías como la de Danto no hubieran resultado tan pertinentes a la hora de preguntarse qué hace que un objeto sea arte.

Para el caso de la teoría que aplicaré a los videojuegos candidatos, ésta posee una visión naturalista y multicultural que le da una ventaja frente a otras teorías por su intención de llegar a un consenso sobre los objetos del arte más que establecer una teoría infalible para reconocer qué objetos son arte. La teoría que aquí utilizo pretende sentar las bases para reconocer el status artístico de una obra independiente del contexto o la cultura donde se genere el producto artístico. Las definiciones que empleo del arte en las teorías de Dutton y de Gaut aplican perfectamente para el caso de los videojuegos por el hecho de no ser contextuales a una cultura o región. Los videojuegos pertenecen a una *cultura intersticial*⁹² que posee un trasfondo histórico y cultural específico de la era digital, por esta razón teorías que busquen conciliar sobre qué puede ser arte a nivel universal ayudarán de mejor forma a establecer el status artístico de ciertos videojuegos.

Por otro lado, por tratarse de un arte de masas los videojuegos han sido capaces de crear una cultura compuesta por gente de todas partes del mundo que se comunican a través de los medios digitales como las redes sociales y los juegos en línea y han ido creciendo estando en contacto con los mismos productos, a pesar de encontrarse a miles de kilómetros. Es imposible negar que de no ser por la internet los videojuegos jamás hubieran evolucionado hasta lo que son hoy en día y creado esa subcultura en donde sus miembros conocen sobre los productos, discuten acerca de estos, cuestionan, analizan, y comparten ideas, etc. Esta subcultura es de carácter virtual, se mueve y se manifiesta principalmente a través de los medios digitales. Con la posibilidad de hallarse en sitios específicos de la web como son los foros, más la creación de miles de revistas y sitios especializados en videojuegos, éstos, al igual que otras sub culturas como el rock alternativo-independiente, el “fan fiction”⁹³ o teorías de conspiración, etc. dependen de la red.

⁹² Es intersticial en tanto se encuentra distribuida entre millones de personas en todo el planeta. La “comunidad gamer” está compuesta por gente de un rango de edad desde los doce hasta los cincuenta años, que pese a hablar diferentes idiomas y poseer diferentes valores y costumbres, en sentido coloquial, hablan un mismo idioma.

⁹³ Estas son producciones creadas por los fans de alguna película, serie de televisión, videojuego o comic que por lo general deciden expandir el universo de la trama original y crean productos ya sea visuales, literarios o

Los videojuegos han creado un mundo cultural que tiende a ser de difícil acceso para el extraño, para el padre de familia o para el fan no iniciado, etc. Lo que muestran los medios de comunicación y los textos académicos publicados acerca de este tema de la subcultura de los videojuegos, son realmente pobres o escasos. Como bien lo menciona Tavinor (2009a, p. 179) “una vez uno descubre estos espacios culturales la cantidad de información en cuanto a temas especializados, conocimientos compartidos, lenguaje, y numerosos santos y señas (*shibboleth*) que pueden hacer de la cultura del videojuego casi impenetrable para el forastero”⁹⁴.

Esta última característica hace de los videojuegos lo que Tavinor llama una *cultura intersticial*⁹⁵. Si se pretende estudiar los videojuegos como un producto multicultural se debe entender que estos hacen parte de una cultura intersticial en tanto está compuesta de gente que pertenece a culturas geográficamente distantes, pero que se unen en los espacios como la web, las publicaciones y revistas o ferias como el E3⁹⁶ para establecer esa cultura del videojuego. Debido a lo anterior, si se pretende tener como objeto de estudio los videojuegos se debe acercarse a ellos en sus propios términos y contexto y no relacionarlos con una forma de cultura preexistente o general como son los “medios digitales” o “arte de masas”. Me explico, los videojuegos son un arte de masas, mas no por ello se deben estudiar únicamente a la luz de la cultura de masas.

Cada objeto de la cultura de masas posee sus propios términos y su propio lenguaje.

gráficos sobre el mismo universo y que se integran a la trama principal del mismo o la complementan. Generalmente este tipo de *fan art* (arte de fanáticos) está estrictamente ligado al arte de masas. Ficciones como la saga de *El Señor de los Anillos* de Tolkien, *Star Wars* de George Lucas o *Harry Potter*, ya que tanto la literatura de J. K. Rowling como las películas basadas en ella, son ejemplos de arte de masas y, a la vez, ejemplos de sagas cuyo *fan art* es extenso y muchas veces de buena calidad.

⁹⁴ “Once one actually discovers these cultural spaces, the amount of subject-specific information, shared understandings, language, and numerous shibboleths can make gaming culture almost impenetrable to the outsider” (mi traducción).

⁹⁵ “Once one actually discovers these cultural spaces, the amount of subject-specific information, shared understandings, language, and numerous shibboleths can make gaming culture almost impenetrable to the outsider” (mi traducción)

⁹⁶ El *Electronic Entertainment Expo*, más conocido como el E3, es una convención anual realizada en Los Ángeles desde 1995. En dicho evento dedicado a los videojuegos, las compañías creadoras aprovechan para dar un abrebocas acerca de sus nuevos productos. Al evento asiste la crítica especializada y todo tipo de medios de comunicación pues en el evento se anuncian las nuevas tecnologías a emplear y, como es sabido, muchas de las tecnologías de punta que se emplean hoy en día como las pantallas táctiles, los sensores de movimiento, etc. fueron en un principio desarrollados o simplificados por los videojuegos.

El cine y la televisión, por ejemplo, son ambos artefactos de la cultura de masas que poseen características visuales y auditivas similares pero que a la hora de convertirse en un objeto de estudio serio, se debe entender que no son lo mismo⁹⁷. Cada medio es un micro-universo dentro del arte de masas o los medios digitales, son intersticiales en tanto manejan un lenguaje propio y poseen características e intenciones diferentes de expresión a cualquier otra cultura establecida, pero entre ellos existen grandes diferencias, sobretodo en cuanto a la interacción con el espectador. Tanto el cine como los videojuegos pertenecen al arte de masas y tienen en común muchas características en cuanto a la forma y el contenido, pero cada una tiene una naturaleza intersticial distinta en cuanto a los modos de interacción y el tipo de espectadores y críticos que componen esa subcultura. En resumen, se puede decir que los videojuegos son una subcultura de la cultura de masas.

El objetivo principal de acercarse a los videojuegos desde el enfoque multicultural es poder dejar a un lado el paradigma del arte contextual y poder entender que la resistencia que hay frente a los videojuegos viene dada únicamente por parte de quienes no han experimentado el potencial artístico de algunos de sus productos, quienes ignoran dicha subcultura. No conocen lo que diferencia los videojuegos de otras formas de la cultura de masas porque no comprenden cuál es su naturaleza, cuales son los rasgos artísticos presentes en varios de sus productos.

Al igual que para las críticas al arte de masas, cuando se inicia la discusión sobre los videojuegos como arte se puede anticipar que la mayoría de críticas giran en torno a los rasgos propios del arte de masas, más que en torno a los productos individuales. Es decir, que se estigmatiza al arte de masas en general como pseudoarte, kitsch o simple entretenimiento y a todos sus productos bajo el mismo rótulo. ¿Podría alguien negar el status artístico de la pintura renacentista sin haber nunca experimentado un cuadro en vivo y en directo, haber leído sobre las teorías existentes y haber experimentado el suficiente número de obras que son ejemplo de arte renacentista? Los videojuegos no son arte del tipo renacentista, son un arte de masas, pero esto no suma ni resta a su status artístico. Al igual que no toda la pintura

⁹⁷ Ver: McLuhan, Marshall. (1969). "Medios cálidos y fríos". En: *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. México: DIANA, p. 46-58

que se produjo en el renacimiento era necesariamente arte renacentista, y no todo el arte renacentista era buen arte, sucede así con los videojuegos y con el arte de masas en general.

3.3. ¿Son arte los videojuegos?

Cabe aclarar que únicamente aquel videojuego que cumpla ciertas de las cualidades artísticas multiculturales, ya sea de la teoría de *grupo* de Gaut (2000) o por *criterios de reconocimiento* de Dutton (2006), será un candidato idóneo para ser arte. El método que utilizaré buscará localizar cuáles de las cualidades enunciadas son en definitiva fáciles de percibir en los videojuegos candidatos. Siguiendo ambas teorías me dispondré ahora a rastrear dichas características a través de mi objeto de estudio.

En primer lugar, menciona Gaut (2000, p. 28), que un objeto que sea arte debe “poseer cualidades estéticas positivas tales como ser bello, sutil o elegante (propiedades que contienen la capacidad de dar placeres sensitivos)”. Cuando una persona es espectador de un objeto que es arte, incluso frente a cualquier objeto común, pero con mayor razón cuando presencia una obra arte, se tiende a emplear comúnmente un vocabulario estético alusivo a dicho objeto. Desde el punto de vista naturalista, como lo plantean las teorías que he tratado, será lo más probable escuchar el mismo tipo de opiniones y juicios con un vocabulario específico (bonito, bello, estético, precioso, etc.), frente al mismo objeto cuando éste posea cualidades estéticas agradables, es decir, cuando la presencia o la interacción con el objeto por parte de un espectador produzcan un tipo de placer. Puede suceder que lo agradable para mí sea desagradable para otro en casos particulares; por el momento sólo generalizo sobre objetos cuyo placer es plausible para la mayoría de las personas en promedio.

Para el caso de los videojuegos, como ya se mencionó, tanto su calidad gráfica como su exactitud a la hora de representar gráficamente mundos ficticios, ha dependido siempre del medio tecnológico, el paisaje urbano de *Liberty City* (ver material visual 10), por ejemplo, no hubiera podido ser creado hace quince años con los medios para el modelado en 3D de la época. Con la tecnología de hoy en día a nivel representacional se puede decir que ya alcanzaron un nivel mínimo de calidad estética para poner a los críticos de las artes

visuales a preguntarse sobre el valor del gráfico y artístico de las imágenes en 3D creadas digitalmente.⁹⁸

Por otro lado, la música también es una parte fundamental hoy en día respecto al placer que pueden producir los videojuegos. No solo se dispone muchas veces de representaciones visuales bellas y acertadas, existe también un desarrollo en el campo musical en donde la calidad artística es destacada. Existen compositores reconocidos por algunas de sus bandas sonoras para videojuegos, como Koji Kondo de *The Legend of Zelda*. Aparte, Danny Elfman, Harry Gregson-Williams o Steve Jablonsky todos ellos son reconocidos en el medio hollywoodense. Estos compositores han orientado su talento hacia la creación de partituras para las bandas sonoras de juegos como *Metal Gear 2: Sons of Liberty* (2001) o *Fable* (2004). Entre las bandas sonoras que últimamente se han destacado en los videojuegos se encuentra la banda creada para *Castlevania: Lords of Shadow* (2010) de la empresa Konami, compuesta por el español Oscar Araujo, mezclada y producida por el ganador del grammy Mikel Krutzaga. Este último videojuego a nivel musical es espléndido ya que su banda sonora se complementa perfectamente con la narrativa visual, como lo menciona el mismo Krutzaga: “al estar ambientado en la Edad Media tenía que tener tintes oscuros y una sonoridad muy grande. Hay secuencias en las que se pelea contra un monstruo que puede tener 30 metros de altura. Entonces los planos son enormes y la sensación sonora tiene que ser enorme”⁹⁹. En efecto, existe una complementación casi perfecta, en ciertos videojuegos, entre el aspecto visual y el auditivo¹⁰⁰ en donde la respuesta emocional que genera naturalmente la música en nosotros colabora para la sumersión del espectador en el estado emocional adecuado al presenciar la obra. Aunque estos dos rasgos son de igual forma característicos del cine, los videojuegos por su parte poseen un factor que, como se vio

⁹⁸ En la obra de Carroll *Theories Of Art Today*, por ejemplo, se evidencia que el arte digital desde hace tiempo ha comenzado a suscitar la atención de las teorías del arte actuales. Es común sobre todo en el campo representativo donde más discusión se genera en tanto el artista crea su producto única y exclusivamente a través del medio y lo acertado o realista que sea el producto final depende de los avances tecnológicos con los cuales se crea.

⁹⁹ <http://www.vadejuegos.com/noticias/2011/04/28/mikel-krutzaga-los-videojuegos-son-el-futuro-de-lo-audiovisual-122410.html> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

¹⁰⁰ Para los candidatos citados en el segundo capítulo, *Portal* y *Zelda* cumplen perfectamente la unión de lo musical con lo visual. Para el caso de *Grand Theft Auto* en tanto emula la realidad, permite escuchar música cuando se ingresa al carro con un repertorio de emisoras muy amplio, programas grabados, producciones musicales, etc., creados exclusivamente para el videojuego.

anteriormente, los apartan un poco del mundo de las artes que son tanto visuales como auditivas como el caso del cine: este factor es la interacción física y cognitiva que se da con la historia del videojuego, lo cual permite una inmersión mayor.

Ahora bien, los videojuegos hoy en día no son solamente representaciones visuales precisas y técnicamente excelentes, ambientadas con música sinfónica o digital que generan un estado emocional adecuado, sino que se puede decir que mientras se devela la historia que se desarrolla en esos mundos ficticiales se puede hallar un tipo de placer diferente al de otras artes ya mencionadas, como el desarrollo intencional de la trama por parte del espectador/jugador. No se trata del mismo tipo de placer hallado en artes como la pintura, el cine o la música, para el caso de los videojuegos el placer sensitivo que generan podría entenderse como un placer de carácter kinestésico. Esto quiere decir que, al igual que en el caso de la danza, el placer sensitivo se da mientras se realiza la acción, mientras a nivel físico y cognitivo se logra un objetivo o se desarrolla una parte de la trama del juego mismo; o simplemente, en términos coloquiales, “el placer de jugar”. Pasear en auto mientras se observa el atardecer en *Liberty City* es una experiencia sumamente rica a nivel visual y auditivo. Ésta es una ciudad que emula a la ciudad de Nueva York actual y ésta se desarrolla, existe y está, en tanto sea el espectador/jugador quien dirija las acciones del personaje que se mueve en ese mundo. Solo el hecho de manejar el automóvil o poder bajarme de él y caminar en una ciudad inmensa para atender una misión, poder explorarla o dedicarme a descubrir sus secretos a través de mis propias acciones, es un placer que se podría comparar con tener una ciudad a mi disposición, ya que como jugador depende única y exclusivamente de mí lo que realice el personaje en ese mundo ficticional y, por lo tanto, depende de mí que se desarrolle la trama de la historia. En general, ese universo casi infinito que es esa ciudad virtual, existe mientras el espectador/jugador lo presencie.

Este tema acerca de la teoría sensitiva da para tratarlo en un punto aparte en cuanto al placer generado por la acción o por el dominio, pero lo que me es pertinente decir aquí es que se pueden hallar placeres directos en el desarrollo de los videojuegos que se integran al mismo desarrollo de la historia que se da a través de nuestras acciones de manera performativa, ya sea con un control de botones o con el movimiento de mi cuerpo, para el caso de las tecnologías más recientes. Como lo plantea también Dutton (2006, p. 369) de

manera más precisa: “El objeto de arte-historia narrativa, artefacto artesanal o una representación visual o auditiva- se encuentra valorado como una fuente inmediata de placer experiencial en sí mismo y no principalmente por su utilidad en producir algo más que sea útil o placentero”¹⁰¹. A este primer criterio estético se le puede llamar *placer sensitivo* y se encuentra en los videojuegos en varias formas, recalcado en el placer performativo que produce: desarrollo intencional de la trama de forma física e intelectual. En conclusión, los videojuegos son ficciones interactivas y el placer directo es el desarrollo de la historia por parte del jugador.

En segundo lugar, existe el criterio *representativo*. Como ya lo mencioné, los juegos de hoy en día han alcanzado un nivel visual de representación que supera muchas veces el realismo que se puede dar en otras formas de arte. Una de las principales características o funciones de las artes visuales como la pintura o la escultura en la antigüedad era la representación precisa de la realidad. Para el caso de los videojuegos no solo se observan representaciones visuales acertadas, también se encuentran elementos auditivos y la aplicación de leyes físicas, como para simular el movimiento de los personajes, o hasta expresiones faciales casi idénticas a las de una persona real, pero a través de un personaje ficticio. No solo se observa la representación visual del automóvil, además es posible escuchar el motor y las llantas quemándose contra el asfalto, manejarlo condicionados por las leyes físicas del mundo ficticio y al mismo tiempo escuchar una emisora de radio¹⁰² proveniente del auto contrastando con los sonidos de la ciudad de *Grand Theft Auto IV*. En otras palabras, un paseo durante el atardecer en *Liberty City* es una representación acertada de nuestra realidad, pero que se da en un plano ficcional. Ya lo afirma Tavinor (2009a, p. 179), que “la habilidad de los videojuegos de construir representaciones visuales de un

¹⁰¹ “The art object- narrative story, crafted artifact, or visual and aural performance- is valued as a source of immediate experiential pleasure in itself, and not primarily for its utility in producing something else that is either useful or pleasurable” (mi traducción)

¹⁰² La cantidad de emisoras diseñadas y creadas para GTA IV y su gran variedad es impresionante. Cada emisora fue grabada y pensada para diferente tipo de público, aunque existe solo una constante en cada una de ellas: La sátira a la sociedad y la buena música.

Ver:<http://www.youtube.com/watch?v=ymlwltj4aa0>;<http://www.youtube.com/watch?v=Yt1TPsYfGMA>;<http://www.youtube.com/watch?v=VYU5t0ap9Ww>;<http://www.youtube.com/watch?v=xQmBmSxIGXM>;<http://www.youtube.com/watch?v=FXAi4EY> -NE;<http://www.youtube.com/watch?v=W3HZ0CprzDk>;<http://www.youtube.com/watch?v=ymlwltj4aa0>

(Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013)

mundo ficticio que pueden ser apreciadas a través de un personaje dentro de ese mundo es otra razón principal de por qué los videojuegos deben ser vistos como arte”¹⁰³. El criterio de la representación planteado por Dutton (2006, p. 371) afirma que “en amplios y variados grados de naturalismo los objetos del arte, incluyendo esculturas, pinturas, narrativas orales y escritas, hasta la música, representan o imitan real o imaginariamente experiencias del mundo”¹⁰⁴. Los videojuegos cumplen en varios aspectos y de forma inimaginable este criterio en cuanto a semejanza con la realidad y han llevado la representación a niveles muy interesantes en cuanto a imaginación con la posibilidad de representar mundos surreales que integran realidad y ficción en la experiencia del espectador.

En tercer lugar, otra de las cualidades que se puede hallar tanto en la teoría de Dutton como en la de Gaut es el criterio acerca de lo *imaginativo* que igualmente se encuentra en cualquier arte que involucre ficciones o, en general, en el proceso de crear la obra. Afirma Dutton que los “objetos del arte esencialmente proveen una experiencia imaginativa tanto para los espectadores como para los creadores”¹⁰⁵. Como se sabe, muchas obras de arte son el ejercicio de la imaginación del autor y a través de sus productos la intención muchas veces es tratar de sumergir al espectador dentro de su obra, especialmente aquellas cuyo centro es una ficción.

Una de las características de los videojuegos de hoy en día es su capacidad para sumergir al videojugador en un mundo ficticio enriquecido con particularidades que amplían el aspecto imaginativo, las ficciones creadas pueden ser realmente complejas y atrayentes para interesar realmente al espectador en el desarrollo de la historia. Lo que se puede llamar *inmersión* será precisamente la habilidad de sumergir a una persona a través del tipo de juego de “hacer creer” (*make-believe*), para sumergirla en el mundo ficticio bajo el rol que desempeña el personaje. Es decir, el videojuego le exige al espectador un estado imaginativo

¹⁰³ “The ability of videogames to construct visual representations of a fictional world that can be appreciated as a character within that world is another principal reason why videogames should be seen as art.” (mi traducción).

¹⁰⁴ “In widely varying degrees of naturalism, art objects, including sculptures, paintings, and oral and written narratives, and sometimes even music, represent or imitate real and imaginary experiences of the world”. Ibid., p. 371. (mi traducción).

¹⁰⁵ “objects of art essentially provide an imaginative experience for both producers and audiences”. Ibid., p. 372. (mi traducción)

de “creer que”.

El videojuego en sí es del tipo de obra de “hacer-creer” como la mayoría de las ficciones, de la misma forma que el niño que juega a ser pirata con un palo cree que éste es una escopeta y “asesina” a sus enemigos los bucaneros. Para el caso de los videojuegos, el “hacer creer” se presenta con medios representativamente más acertados, visuales, aunque en un plano que está también dentro de lo imaginario pues es un mundo “inexistente”. Además, se podría igualmente entender los videojuegos como un ejercicio de la imaginación cuando no solo se puede mover el personaje dentro de la ficción sino que, también, se puede explorar y descubrir sitios secretos, resolver *puzzles* y realizar todo tipo de tareas que involucren utilizar el ingenio por parte del espectador para seguir y descubrir al cien por ciento el desarrollo del juego a través del personaje. En tanto el videojugador emplea su imaginación para entender la historia, explorar el mundo del videojuego y realizar acciones acordes a la ficción, se puede afirmar que en los videojuegos se cumple el criterio imaginativo planteado en la teoría de Dutton.

En cuarto lugar, la teoría de Dutton plantea un criterio que llamo el de la *crítica*. Se entiende que la gran mayoría de las obras de arte generan debate en torno a su interpretación, a su estilo, a los medios empleados o a la técnica empleada, etc. De estos debates surgen lugares especializados para que se dé la discusión, juicios sobre las obras, apreciaciones y un lenguaje especializado alusivo al tipo de arte en concreto, ya que no se debate, por ejemplo, sobre pintura de la misma forma que sobre la música. Ya sea a través de un libro, una revista, a través de foros o hasta en la misma academia, se crean los espacios para hablar y discutir acerca de las obras de arte y de estos espacios surge un lenguaje especializado y específico sobre el mismo medio artístico. Dichos círculos crean su propio léxico y poseen su propio entorno crítico que les permite hablar en términos mucho más técnicos del arte en cuestión. A estos medios, espacios y lenguaje especializado es lo que propiamente el autor considera como la *crítica*. En palabras de Dutton (2006, p. 370), el criterio se enuncia como que “donde quiera que las formas artísticas son halladas, existe junto con ellas algún tipo de lenguaje crítico ya sea simple o, de alguna forma, elaborado, sobre los juicios y apreciaciones”¹⁰⁶.

¹⁰⁶ “Wherever artistic forms are found they exist alongside some kind of critical language of judgment and

Para el caso de los videojuegos, el ámbito de la *crítica* se encuentra ya establecido en ciertos medios digitales. Existen revistas especializadas, foros de debate y páginas web dedicadas a la crítica y discusión de los mismos en su mayoría en medios digitales como www.machinima.com o www.ign.com. Es común leer en estos medios críticos, por ejemplo, acerca del *gameplay*, la narrativa del juego, las gráficas, la estética, el modo de juego, secuencias de video, compañía productora, director; o también encontrar reseñas en video sobre los productos sometidos al juicio de *gamers* expertos. En estos espacios se discute acerca del ambiente musical, el desarrollo emocional, la congruencia de la historia, etc. Todos estos términos y juicios hacen alusión a las características que pueden ser evaluadas en un videojuego y podrían cumplir la condición en la cual se genera una crítica en entornos especializados.

Un problema que por lo general se presenta en dichos espacios de discusión acerca de los videojuegos es que en su mayoría en ellos se encuentra gente que no tiene el criterio necesario o el conocimiento académico suficiente para formular análisis críticos más serios. Hoy en día un sector pequeño de gente más madura y que conocen el mundo de los videojuegos en profundidad han comenzado a prestarle más atención a una “formalización” del tema, entre ellos el curador de la exposición que se llevó a cabo durante el 2012 en el Smithsonian American Art Museum, Chris Melissinos, titulada “The Art of Videogames”¹⁰⁷ o los autores que en esta monografía he tratado.

Existen algunos sitios en internet que han progresado en los últimos años en cuanto a las discusiones, la crítica y la creación de productos basados en los videojuegos, sitios como www.machinima.com o www.dorkly.com, son los sitios más reconocidos por realizar comedia y discusión sobre el tema. Al utilizar en sus críticas y montajes un lenguaje propio y alusivo al mundo de los videojuegos, resultan realmente inaccesibles para el espectador que no conoce la cultura. Como para el caso de la comedia que surge allí, por ejemplo, los chistes resultan incomprensibles para la persona del común.

Aunque en ciertos aspectos la subcultura del videojuego se encuentra blindada para la

appreciation, simple or, more likely, elaborate” (mi traducción)

¹⁰⁷ <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/winninggames/> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2013).

gran mayoría por el lenguaje y contexto especializado que maneja, se podría plantear que captando la atención de la academia hacia estos medios como un objeto de estudio más serio a nivel artístico, surgirían las herramientas necesarias para lograr entender esta subcultura de un mejor modo, sus repercusiones y su potencial. Por ejemplo, las reseñas que se presentan allí son herramientas muy prácticas a la hora de saber qué productos son aptos para los menores de edad.

Por otro lado, los autores que postulan los videojuegos como nueva forma de arte u objetos culturales de estudio interesantes conocen perfectamente este contexto especializado. Con las bases teóricas necesarias y el conocimiento empírico para postular los videojuegos como arte se abre una gran posibilidad para que se establezca un círculo crítico mucho más especializado en torno a estos productos artísticos culturales. Pese a que este aspecto de la *crítica* no es un punto fuerte en el presente de los videojuegos porque aún se encuentra en desarrollo, sí es pertinente en tanto que tarde o temprano se pulirán los criterios de esta crítica y se atraerá sobre ellos la atención en torno a su gran potencial artístico. En este criterio de pronto fallan en la actualidad de forma académica, pero con trabajos como los de Tavinor, Smuts o hasta este mismo texto, se podría estar dando el primer paso para “academizar” dicho universo. Cabe mencionar que tuvo que pasar mucho tiempo para que el cine fuera apreciado como forma de arte, incluso hoy en día el debate continúa en torno a cómo determinar qué productos del medio deben considerarse arte.¹⁰⁸

En quinto lugar, reconozco en los videojuegos la cualidad o el criterio de la *expresión del artista*. Lo que Gaut (2000, p. 28) entiende como “exhibir un punto de vista individual” o Dutton (2006, p. 371) “individualidad expresiva” (*Expressive Individuality*¹⁰⁹) es la capacidad del artista de expresar a través de la obra su personalidad y su punto de vista individual de forma acertada. Como se sabe, los videojuegos son el producto del trabajo de cientos de personas en la creación de un título. Desde los programadores, diseñadores gráficos, guionistas, etc. hasta los llamados “videogame testers” (encargados de probar los

¹⁰⁸ Al igual que para los videojuegos, o como planteo para cualquier arte de masas, en el cine la mayoría de sus productos no son obras de arte que se puedan considerar como buenas. Carroll aclara en su teoría que pese a que todos los productos del cine son arte de masas, la mayoría no pueden considerarse productos artísticos de buen nivel o “arte elevado”.

juegos y aportar mejoras basados en su experiencia), todos ellos se encuentran involucrados en el desarrollo de un videojuego y, por lo general, están vinculados a un estudio en donde, sobre una base de posibilidades mecánicas y gráficas, se da el proceso de creación artística. Pese a que el trabajo del producto final no es realizado por un individuo específico, nombres como *Rockstar Games*, *Nintendo* o *Valve* son reconocidos por sus producciones de excelente calidad e innovación; cuando un videojuego que está próximo a salir involucra uno de los nombres de estas compañías, en la mayoría de casos, se encontraran juegos de gran nivel artístico. *Portal*, *Grand Theft Auto IV* o *Zelda: Twilight Princess* son producciones de compañías que han marcado un hito en la historia de los videojuegos. Aunque a diferencia del cine o la música los videojuegos involucran muchísimo más personal que contribuye directamente en la elaboración del producto final, en el caso de los videojuegos es posible evidenciar la dirección artística en los productos finales al igual que para las otras formas de arte.

Por otro lado, si resulta inconveniente que un objeto sea llamado arte cuando es el producto de un colectivo y no un trabajo de un individuo, es muy común encontrar no solo estudios o compañías de videojuegos de renombre en donde se evidencia una buena dirección artística, al igual que el cine existen individuos que ponen su firma remitiendo al espectador a una autoría personal en la mayoría de sus productos. Por citar unos ejemplos está el director, creador y programador Hideo Kojima, quien lleva creando videojuegos desde 1986, aunque no sería hasta las consolas de gráficos 3D que se daría a conocer con su franquicia *Metal Gear* en 1998 (que había tenido dos lanzamientos previos en 2D a comienzos de los años 90), y que se basa en acontecimientos de la guerra fría con ciertos tintes de ciencia ficción. Kojima es reconocido y respetado en el mundo de los videojuegos de la misma forma que Miyamoto por la calidad de su trabajo en la dirección de la historia y el desarrollo de los modos de juego; todo proyecto en donde tiende a colocar su atención o que simplemente emerge de su cabeza, por lo general, dará como resultado un juego de gran calidad, si no es excelente. De igual forma existen también artistas reconocidos como Ken Levine (*System Shock 2*, *Bioshock*) o Fumito Ueda (*Ico*, *Shadow of the Colossus*, *The Last Guardian*). Todos estos directores o compañías han llevado a los videojuegos a otros niveles lanzando al mercado las mejores producciones, ellos son la mente artística y muchas veces el genio

individual detrás de cada videojuego.

Aunque este criterio puede cuestionarse respecto a la individualidad, pues muchas veces no son un producto de una sola persona que actúa bajo sus propios parámetros y estará algunas veces condicionado a las leyes del mercado, es decir cuando se cambian elementos o situaciones para hacer el producto más accesible, para el caso de los candidatos existe una dirección en independencia artística y creativa evidente para ser considerados como arte. Ya sea en el cine o en los videojuegos, la dirección se refleja en la buena crítica frente a la mayoría de los productos que son consistentes y congruentes en su narración e innovadores ya sea en la modalidad de juego o la ficción que plantean y poseen una buena dirección en el momento de su desarrollo en la parte de programación y modelado.

En sexto lugar, está el criterio del *desafío intelectual*. Dice Dutton (2006, p. 372), que las “obras de arte tienden a ser diseñadas para utilizar una variedad combinada de capacidades humanas perceptuales e intelectuales hasta el límite”¹¹⁰. Por un lado, existen videojuegos que son difíciles no solo a nivel psicomotriz, pues coordinar el manejo de quince botones diferentes mientras se mira a la pantalla no es fácil para alguien sin el entrenamiento necesario, sino que son difíciles también a nivel intelectual en tanto que retan al jugador a entender la naturaleza del entorno ficticio y manejar dicha naturaleza para poder resolver los *puzzles* que le permiten desarrollar la historia. Como en el caso de *Portal*, en donde el jugador se ve envuelto en diferentes situaciones en las que debe hallar la forma de avanzar utilizando un arma capaz de violar las leyes de la física. Todo el juego cuenta con las mismas leyes físicas que rigen nuestro mundo, exceptuando aquellas leyes que por medio del dispositivo, que le es entregado a nuestro personaje, puede cambiar al ser capaz de crear dos portales dimensionales conectados entre sí dependiendo de la dirección hacia la cual se dispare. El complejo gigante en el que se mueve es un lugar con la más alta tecnología, en el que se experimenta con las habilidades de nuestro personaje (que no son más que las nuestras ejercitadas a través de la acción) para hallar una salida. En la medida en que se avanza en el juego las soluciones tienden a ser menos evidentes aumentando la dificultad y explotando al máximo el ingenio del videojugador que en primera persona explora habitaciones sin salida

¹¹⁰ “Works of art tend to be designed to utilize a combined variety of human perceptual and intellectual capacities to a full extent” (mi traducción).

aparente. De la misma forma, la franquicia de *Zelda* es también reconocida por involucrar en sus historias y en su modo de juego la aparición de desafíos o *puzzles* ligados a la narrativa del mismo como mostré en el primer capítulo; jugar *Zelda* implicará siempre un desafío para aquellos que gusten de acertijos y problemas relacionados a los espacios y la conexión entre el uso y conocimiento de objetos, todo ello en el plano ficcional. Como para el caso de las películas de Hollywood, se encuentran también productos que exigen un esfuerzo mayor para el espectador, como *12 Monos* (1995), a diferencia de cualquier película de Adam Sandler.

Es probable que para este punto se argumente que dicha exigencia intelectual presente en los videojuegos se encuentra también en crucigramas, partidas de ajedrez o hasta en adivinanzas; en general en lo que se entiende por “juegos”. Frente a este tema se puede decir que no es sólo el desafío intelectual en sí (saber dónde mover la ficha, encontrar la palabra faltante, etc.), lo que hace que un objeto posea este criterio, sino cómo se complementan dichos desafíos con la narrativa y con el modo de juego con el cual se desarrolla la historia, es esto lo que caracteriza al videojuego como un desafío intelectual artísticamente interesante. Al igual que en la película *Magnolia* (1999) de Paul Thomas Anderson se exige del espectador que encaje escenas individuales en un cierto orden para poder comprender la película; los videojuegos le añaden no solo la posibilidad de retarse a sí mismo para descubrir o resolver problemas en el juego, sino que muchas veces exigen del espectador ese esfuerzo intelectual para poder continuar y entender el hilo de la historia como en el caso de *Heavy Rain* que maneja y entrelaza las historias de tres personajes principales distintos para integrarlas a una trama central.

En séptimo lugar, planteo que una obra de arte puede *expresar y generar emociones*. Está claro que en muchas de las obras de arte reconocidas en el mundo se reconoce ya sea la expresión de una emoción (no necesariamente del artista) o emociones que la misma obra produce en el espectador. Es probable que esta sea la conexión más cercana de los videojuegos a uno de los criterios. El videojuego logra excitar al jugador, frustrarlo, generarle miedo, intriga, en general, todo tipo de emociones comunes a cualquier ser humano, en eso se reitera su rol como arte de masas¹¹¹.

¹¹¹ Como plantea Collingwood en *The Principles of Art*, el arte es expresión de una emoción. Para el caso del

Títulos de la franquicia *Konami* como *Silent Hill* (1999-2011), han demostrado que es posible aterrorizar e intrigar al jugador con las formas en que aparecen sorpresivamente todo tipo de monstruos bizarros o por medio de ambientes perturbadores con bandas sonoras de fondo que crean la tensión adecuada¹¹². En sí, todo el videojuego de *Silent Hill* está diseñado para expresar un sentimiento de tristeza, terror y desolación, sólo al terminar y entender la trama del juego se hace la conexión del por qué se nos mantiene oculta la razón de los acontecimientos que se presencian en el pueblo desolado. Tanto la música de Akira Yamaoka, como los perfiles psicológicos de los personajes, el diseño arquitectónico del pueblo, así como la estética de los lugares y muchas características más, están diseñados para expresar el mismo sentimiento de desolación que se asocia a varias emociones como la tristeza o la melancolía de un pueblo que alguna vez fue prospero y habitado (Ver material visual 13 y 14). El videojuego está diseñado a nivel visual y sonoro, en cuanto a personajes (a nivel físico y psicológico), con un manejo de cámaras específico, un modo de juego que para la época fue innovador, etc., para generar un ambiente que no solo expresa lo que el título del juego enuncia (pueblo mudo) sino que logra sumergir al espectador a través de la evocación de ciertos sentimientos para generar el tipo de emociones adecuadas en el espectador. Y lo logra de forma excepcional. Esta es también una de las sagas cuyas producciones se podrían postular como candidatos a ser arte, por ejemplo, por la sumersión emocional que logra, aparte de otros criterios que también cumple.

En último lugar, se presenta el criterio de la *institucionalización* en una obra de arte. Como se mencionó al principio del texto, las teorías institucionalistas del arte tal como la de Dickie (1974), son las encargadas de crear el modelo teórico para establecer el status artístico de obras que resultan atípicas, como en el caso de la vanguardia. La institucionalización de una forma de arte permite enriquecer el universo de sus producciones en tanto les permite a los artistas moverse en direcciones nuevas, que dan lugar a productos innovadores, pero que

arte de masas una de las críticas más comunes es que sus productos tienden a enfocarse principalmente en generar emociones simples en el espectador. A mi juicio es la diferencia entre los productos que generan emociones simples (compasión, ira, tristeza, etc.) o complejas (que enmarcan al espectador en una mezcla de emociones simples: se puede tener compasión y a la vez verse en la necesidad de no tenerla como para el caso de *Grand Theft Auto IV* al elegir entre asesinar o no a quien nos ha ayudado a lo largo del juego, Roman Bellic, primo del protagonista) las que marcan la brecha entre el buen arte de masas y el de la mayoría de sus productos.

¹¹² Compuesta por Akira Yamaoka

se rigen bajo un mismo marco que puede llamarse institucional. Aunque para el caso de los videojuegos, dicha institucionalización todavía no es totalmente aceptada, filósofos como Aaron Smuts (2005) afirman que existe un mundo artístico emergiendo con los videojuegos, lo que es claro es que todavía pasará algún tiempo antes de que el potencial artístico que aquí atribuyo a los videojuegos sea tratado académicamente en profundidad y en una mayor densidad.

Se puede plantear que los videojuegos ya se están convirtiendo en un objeto de estudio como parte de la cultura popular o de masas. Por otro lado, con la exposición realizada en 2012 en el museo de arte americano o el galardón otorgado al creador de *Super Mario Bros* reflejan la importancia de los videojuegos como objetos culturales reconocidos y como un nuevo medio artístico. Estudios más profundos por parte de la filosofía del arte y la consecución de los reconocimientos que han logrado en los últimos años los videojuegos, ampliarían la posibilidad de dicha institucionalización y ayudarían a establecer el medio artístico en el que se desarrollan para entenderlos como objetos de arte.

Siguiendo esta teoría de reconocimiento, en tanto considera al arte universal y multicultural porque no depende de un contexto cultural determinado como se entendía antes de la era digital, se puede concluir que los videojuegos de la actualidad comienzan a generar preguntas acerca de su status artístico suscitando la atención de diferentes ciencias, no solo a la estética o a la filosofía del arte, hacia su estudio; además, como objeto cultural, se ha observado cómo ha tomado gran valor en los últimos años. A nivel artístico se encuentran apenas en su etapa de desarrollo y solo el tiempo mostrará hasta dónde puede llegar el ingenio y la creatividad en la evolución y mejora de las ficciones en los productos.

Por el momento, un buen paso para entender la naturaleza de los videojuegos y fundar un punto de partida práctico para futuros análisis, será abordar dicho “arte en desarrollo” desde la teoría del *arte de masas* de Noël Carroll a la que me he referido a lo largo del texto. La teoría de Carroll, que no hace mención directa a los videojuegos, se acomoda al análisis artístico de los videojuegos en tanto se consideren como una forma de arte de masas y la teoría de reconocimiento ayuda para garantizar que se va por buen camino para asegurar un status artístico válido. La pertinencia surge en tanto los autores que he mencionado y algunos otros con los que he tenido la oportunidad de conversar acerca de los videojuegos desde el

campo de la discusión estética, clasifican a los videojuegos ya como una forma de arte, además de que trasciende el campo del arte digital llevándolo hacia las posibilidades ilimitadas de la interacción.

4. Conclusiones

A lo largo del texto he querido hacer que el lector pueda tener al menos una imagen general desde la estética de lo que el universo de los videojuegos devela para la filosofía del arte actual. Textos como *The Art of Videogames* de Tavinor, *Digital Art* de Lopes y *Are Videogames Art?* de Smuts sitúan a los videojuegos como un producto artístico que hasta el momento no había tenido un análisis serio desde la estética. A partir de estos textos se inicia una nueva labor para establecer una ontología del videojuego que establezca de forma clara qué tipo de objetos son estos productos culturales, y a partir de ahí establecer en qué aspectos reside su rol como arte interactivo.

Siguiendo el orden del presente texto quise establecer tres aspectos de los videojuegos que para la filosofía del arte actual resultan pertinentes. En primer lugar, los videojuegos son un arte de masas; Segundo, son un arte interactivo cuyo contacto con el espectador emplea mecanismos nunca antes vistos en una forma de arte, tanto la forma de interactuar con el público, como la forma narrativa en la que se presenta la ficción; y, por último, que es posible determinar qué productos de este arte de masas logran salir a la luz como arte genuino.

En el presente trabajo planteé los videojuegos como un arte de masas en tanto cumplen con las condiciones que Carroll menciona:

X es una obra de arte de masas si y sólo si (1) *x* es una obra tipo o de múltiples ejemplares, (2) producida y distribuida con la tecnología de masas, (3) concebida intencionadamente para inclinarse por su estructura [...] hacia aquellas opciones que prometen la accesibilidad con el menor esfuerzo, al menor contacto, al mayor número de público sin instrucción (o relativamente poco instruido)¹¹³.

La teoría de Carroll permite cobijar a los videojuegos como un producto del arte de masas por ser una manifestación artística creada a través de un medio tecnológico con la intención de llevar el producto al mayor número de personas en el mundo. Siguiendo las críticas que este tipo de arte suscita, mostré cómo, para los casos que planteo, se salvaguardan ciertos productos, no todos, frente a estas. Ahora, para que pudiera argumentar

¹¹³ Carroll (2002), p. 174.

que un videojuego en específico es arte, no basta la teoría del arte de masas. Ya que Carroll no trata la ontología del arte en general, sino la del arte de masas en específico. Una teoría ontológica de los videojuegos como la de Tavinor precisaría de mejor forma la naturaleza de mi objeto de análisis. Junto con la teoría de Tavinor, los videojuegos como arte de masas obtienen un análisis más apropiado. En primer lugar se ubican bajo una categoría del arte ya establecida como la planteada por Carroll y en segundo lugar se establecen bajo una categoría propia y única como ficciones interactivas. Siguiendo ambas teorías los videojuegos podrían plantearse como *ficciones interactivas de masas*.

Partiendo de una contextualización teórica, ubicando a los videojuegos dentro del arte de masas y ahondando en los rasgos artísticos característicos de los videojuegos, finalmente discutí bajo qué teoría dicho status artístico es sostenible. Desde las teorías estéticas de Dutton (2002, 2006) y de Gaut (2000) hice un análisis de la naturaleza de estos productos, y sus rasgos particulares, establecidos en los dos primeros capítulos, a la luz de la filosofía del arte. La definición del concepto, o la clasificación de ciertos videojuegos bajo el título de *obras de arte*, la conseguí a partir de los criterios que plantean las teorías que llamé “conciliatorias”, cuya base son las definiciones de arte establecidas en las diferentes teorías institucionales. Todos los videojuegos no solo son arte de masas, sino que algunos son arte genuino.

Existen videojuegos que son arte en tanto cumplen las características mencionadas en el tercer capítulo. Para el siglo XXI han llevado la noción de interacción y de ficción a un plano que jamás se hubiera pensado siquiera hace veinte años. De la misma forma que el celular o internet han revolucionado nuestras formas de vida, los videojuegos han cambiado absolutamente la idea de entretenimiento. El cine puede que nunca se acabe, pero en lo que respecta a las ficciones, relación con el espectador y presentación visual de ficciones, ha quedado rezagado frente a los objetos de estudio planteados a lo largo del presente texto.

Cabe añadir que aunque durante los últimos dos años el universo de la programación de juegos ha tenido un desarrollo inesperado, cambiando su enfoque y aumentando sus ganancias económicas a partir del desarrollo de “juegos light” para tablets y celulares de alta gama, los videojuegos candidatos continuarán su desarrollo, lo que se ve hoy en día es un

vuelco en la programación de videojuegos hacia un mercado más amplio. Estos juegos light son los que poco a poco han venido dominando la venta y “parado de la silla” a los videojuegos: ahora es posible jugar diferentes títulos descargados en cualquier parte de la ciudad, aparte de la sala de mi casa. Pero, retomando, los videojuegos que en el presente texto se trataron, como especificué en el segundo capítulo, hacen referencia a las consolas del hogar y únicamente a videojuegos candidatos. Parte de la experiencia de inmersión no depende del contexto en que se “juegue” (puedo igual sumergirme en un juego candidato de 1997 emulado en mi celular), pero es bien sabido que si la mayoría de productos que salen para las consolas del hogar son artísticamente malos, los que se producen para celulares y tablets, que duplican en número los de las consolas hogareñas, tienen un porcentaje muchísimo más elevado, por no decir total, de ser productos artísticamente pobres.

Podría decirse que *Angry Birds* cumple con algún criterio de la teoría, y es de reconocer a sus desarrolladores el aspecto novedoso y adictivo que impusieron en dicho juego, pero para el presente texto fallan en un rasgo muy importante: La historia a seguir. El desarrollo de historias envolvente, de argumentos fuertes y personajes que evocan distintas emociones hacen de los videojuegos que realmente son candidatos el que sean productos de ficción equiparables a las novelas de Julio Verne.

Por otra parte, y dejando la puerta abierta para un nuevo debate, existe una discusión mucho más profunda sobre la pertenencia de los videojuegos candidatos, en específico aquellos que cumplen el criterio del *desafío intelectual*, al arte de masas. Si la tercera condición de Carroll (2002) para que una obra sea arte de masas es que “con el menor esfuerzo” se pueda acceder a su lectura, los candidatos que planteo en el presente trabajo requieren ciertas destrezas o conocimientos previos para poder avanzar en la historia del videojuego, luego ¿Son arte de masas?

Tanto a nivel manual con el control al realizar ciertas acciones a través del personaje en el mundo ficcional, como correr, saltar disparar, etc. como al resolver acertijos o proceder de cierta forma en el juego a través del personaje, al jugador inexperto le costaría bastante trabajo y dedicación avanzar en el juego. Si el videojuego no es accesible para la mayoría de personas, entonces no es arte de masas.

Ahora bien, este último argumento, planteado por Tavinor (2012), afecta única y

exclusivamente a los videojuegos candidatos. Tanto en *Grand Theft Auto IV*, como en *Portal* o *Zelda*, el nivel de experiencia que se le exige al jugador en cuanto a videojuegos es medio. Para el jugador inexperto alcanzar ese nivel significa horas y horas de práctica, no solo para aprender a manejar el control, sino para aprender un lenguaje sobre cómo proceder que se aprende al jugar videojuegos del mismo tipo de mecánica o historia una y otra vez. Esta exigencia niega la naturaleza del arte de masas en estos candidatos en tanto no cumplen con la definición.

Esta discusión no niega la pertenencia de los videojuegos al arte de masas, exceptuando los candidatos, pues para la mayoría de sus productos las condiciones de Carroll aplican. Es para los candidatos que cito, aquellos que cumplen el criterio del desafío intelectual, para los que se abre la puerta a un nuevo debate sobre si la exclusión de estos de la categoría del arte de masas crea una brecha ontológica entre los videojuegos que son arte de masas y los que son arte. Evidentemente son los juegos más elaborados y más complejos los que pueden llamarse arte genuino.

Juegos como *Grand Theft Auto IV* abren aún más la discusión, siguiendo el hilo de Tavinor (2012), al presentar una ficción donde no solo la destreza del espectador/jugador es exigida, sino que sus decisiones influyen de manera radical en el desenlace de la historia. Cada persona que interactúe con el juego, de acuerdo a las decisiones y acciones que lleve a cabo, tendrá una experiencia totalmente diferente a la de la otra persona. El universo de posibilidades en este juego es increíble en cuanto a las decisiones y consecuencias de tipo morales del espectador/jugador. Esto puede hacer pensar que la experiencia de juego de una persona que obra siguiendo las leyes de *Liberty city* de una que rompe con todas, se tratan de dos historias distintas de una misma obra. De igual forma se podría plantear que el jugador inexperto tiene una experiencia mínima o nula en la comprensión de la obra, mientras que quien acaba el juego al 100% obtiene una comprensión completa de la obra.

La discusión que planteará Tavinor para su texto *Videogames as Mass Art* abre un nuevo debate sobre la dificultad de clasificar ciertos videojuegos como arte de masas. Aunque no se puede negar que los videojuegos son evidentemente productos de la cultura de masas, aquellos que resultan ser tan complejos, desafiantes y abren un mundo de posibilidades a la influencia del espectador en el desarrollo de la obra parecen salirse del

canon de videojuego como arte de masas. Esos productos que desafían la definición, los candidatos, son lo que se podría llamar la *vanguardia artística de los videojuegos*. Cabe aclarar que aunque este argumento discute la inclusión de los videojuegos como arte de masas según la teoría de Carroll, permite ver de forma más clara que los medios tecnológicos de producción y desarrollo de entretenimiento actuales, el arte de masas, necesitan una redefinición en la filosofía del arte por que, por donde se observe, los videojuegos son un arte de entretenimiento, son arte de masas y, algunos de sus productos más representativos a nivel estético, son arte genuino.

5. Apéndice: Materiales visuales

Material visual 1



Syphon Filter, 989 Studios (1999). Consola *Play Station* (1995)
<http://www.youtube.com/watch?v=iSBQRNBKRrM>

Código de campo cambiado

Material Visual 2



Grand Theft Auto: San Andreas. Rockstar Games, 2004. Consola *Play Station 2* (2000)
http://www.youtube.com/watch?v=u_CbHrBbHnQ

Código de campo cambiado

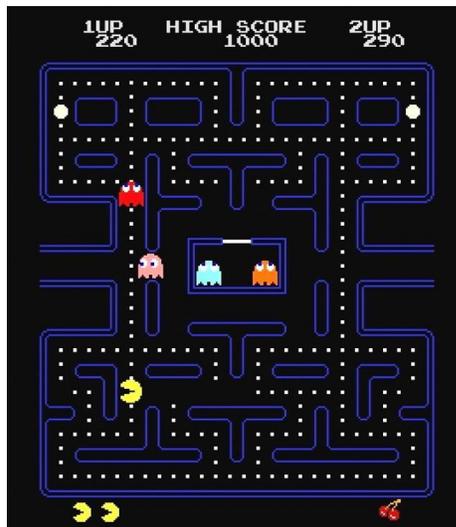
Material Visual 3



Grand Theft Auto IV. Rockstar Games, 2008. Consola Play Station 3 (2005)
<http://www.youtube.com/watch?v=M80K51DosFo>

Código de campo cambiado

Material Visual 4



Pac-Man. Namco, 1980. Consola Arcade (1980)

Material Visual 5



Final Fantasy VI. Squaresoft, 1994. Consola SNES (1990)
<http://www.youtube.com/watch?v=RDMWp1oLoA0>

Material Visual 6



Street Fighter II, Capcom (1991). Consola SNES (1990)
http://www.youtube.com/watch?v=r_RRFomczB8

Código de campo cambiado

Material Visual 7



Mortal Kombat. Midway Games, 1992. Consola SNES (1990)
http://www.youtube.com/watch?v=q9e_wCYrrk

Material Visual 8



Mortal Kombat. Nether Realm Studios y Warner Bros Games, 2011. Consola Play Station 3 (2005)
<http://www.youtube.com/watch?v=ijh4fcapGY4>

Código de campo cambiado

Material Visual 9



The Legend of Zelda: Twilight Princess. NDA, 2006. Consola Wii (2006)
<http://www.youtube.com/watch?v=kBRGtbXJYAs>

Material Visual 10



Grand Theft Auto IV. Rockstar Games, 2008. Consola Play Station 3 (2005)

Material Visual 11



Grand Theft Auto IV. Rockstar Games, 2008. Consola Play Station 3 (2005)

Material Visual 12



L.A. Noire. Rockstar Games, 2011. Consola Play Station 3 (2005)
<http://www.youtube.com/watch?v=ubkqHQbgc1Y>

Material Visual 13



Silent Hill: Downpour. Konami, 2011. Consola Play Station 3 (2005)
<http://www.youtube.com/watch?v=zj1xwO6lBGY&feature=fvst>

Código de campo cambiado

Con formato: Color de fuente: Texto 1, Inglés (Estados Unidos)

Material Visual 14



Silent Hill: Downpour. Konami, 2011. Consola Play Station 3 (2005)

Material Visual 15



Portal 2. Valve Corporation, 2011. Consola Xbox 360 (2005)

<http://www.youtube.com/watch?v=QjaWiXWP0rs>

Material Visual 16



Tetris. Alekséi Pázhitnov , 1984.

<http://www.youtube.com/watch?v=O0gAgQQHFcQ>

Código de campo cambiado

Código de campo cambiado

6. Bibliografía

Adorno, Theodor; Horkheimer, Max; (1993) *The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception*. New York: Continuum.

Blahuta, Jason (ed); (2009) Beaulieu, Michel(ed); *Final Fantasy and philosophy*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Carroll, Noel. (2000) *Theories Of Art Today*. The University of Wisconsin Press.

_____. (2002) *Una filosofía del arte de masas*. Madrid: Machado Libros

Collingwood, R.G. (1969) *The Principles of Art*, Oxford: Oxford University Press.

Cudy, Luke. (2009) *The legend of Zelda and philosophy*. Open Court Publishing Company.

Danto, Arthur. *La transfiguración del lugar común: una filosofía del arte*. Barcelona: Paidós, 2002.

_____. (1964) "The Artworld". En: *The Journal of Philosophy*. PP 571-584

Dickie, George. (1988) *Evaluating Art*. Temple University Press.

Donovan, Tristan. (2010) *Replay: The history of videogames*. Great Britain: Yellow Ant.

Dutton, Denis. (Summer, 2006) "A Naturalist Definition of Art". En: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 64, No. 3, pp. 367-377.

Dutton, Dennis. (2002) "Aesthetic Universalis". En: *The Routledge Companion to Aesthetics*, edited by Berys Gaut and Dominic McIver Lopes.

Eco, Humberto. (2007) *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona: DeBolsillo.

Gaut, Berys. (2000) "Art as a Cluster Concept". En: *Theories of Art*, Noël Carroll (ed.), University of Wisconsin Press, pp. 25-44.

Gaut, Berys. (2009) "Computer Art". En: *American Society for Aesthetics*: http://aesthetics-online.org/articles/index.php?articles_id=43 (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2012)

Gibson, James J. (1979) "The Theory of Affordances" en *The Information for Visual*

Perception. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Juul, Jesper. (2010) *A casual revolution: reinventing videogames and their players*. London: The MIT Press.

Kent, Steven. (2010) *The ultimate history of videogames*. New York: Three Rivers Press.

Lopes, Dominic. (2003) "Digital art". En: *The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information*. Oxford: Blackwell

McLuhan, Marshall. (1969) *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. México: DIANA.

Smuts, Aaron. (2005) "Are Videogames Art?". En: *Contemporary Aesthetics*: <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299> (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2012)

Tavinor, Grant. (2009a) *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.

_____. (2009b) "Videogames, Interactivity and Art". En: *American Society for Aesthetics*: http://aesthetics-online.org/articles/index.php?articles_id=44 (Última fecha de consulta Febrero 4 de 2012)

_____. (2012) "Videogames as Mass Art" En: *Contemporary Aesthetics*: <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=616>

Walton, Kendall. (1990) *Mimesis as make-believe on the foundations of the representational arts*. Harvard University Press.

Con formato: Fuente: 12 pto, Sin Negrita, Color de fuente: Texto 1, Español (Colombia)

Código de campo cambiado