

Dra. Lara Sánchez Coterón [Madrid-España]

## El videojuego como paradigma de creación procedural: ventajas e inconvenientes

Videogames as paradigm of procedural creation: advantages and disadvantages.

### RESUMEN

El presente trabajo expone la corriente del *proceduralismo* como teoría predominante en el ámbito del diseño y el estudio de los juegos digitales. Persigue desentrañar las ventajas, limitaciones e implicaciones estéticas y políticas de esta línea de pensamiento, que se plantea, por parte de Ian Bogost y otros teóricos, como sistema ontológico de creación estrictamente propio del videojuego. El artículo intenta aportar otras visiones menos centradas en el objeto diseñado. Opciones holísticas que tienen en cuenta el factor humano indispensable del jugador. Considera por lo tanto otras corrientes provenientes del mundo de los estudios de juegos, como el movimiento *New Games*, y lo contrasta con líneas de pensamiento procedentes de la esfera de la teoría estética y la historia del arte como el *arte relacional*, la *estética modal* y la *estética dialógica*. A partir de estos puntos de vista, el trabajo reflexiona sobre los marcos de creación estéticos y políticos que la corriente mayoritaria del *proceduralismo* está generando, y propone, por un lado, un acercamiento menos formalista y más humanista en el análisis de los videojuegos. Un análisis centrado en la experiencia que generan las reglas y menos fundamentado en ellas. Por otro lado, teniendo en cuenta que el videojuego está convirtiéndose en un nuevo paradigma de creación artística relevante, el artículo aspira a inspirar nuevos procesos de creación de autoría distribuida, en los que las relaciones entre el diseñador de juegos, el juego y el jugador abarquen los procesos de concepción, desarrollo y experiencia de juego de un modo menos vertical.

### ABSTRACT

The following paper presents *proceduralism* as the current predominant theory in the field of game design and game studies. It seeks to unravel the advantages, limitations, as well as aesthetic and political implications of this school of thought, posed by Ian Bogost and other theorists, as ontological system of creation, strictly specific from digital games. The article attempts to provide insights beyond the designed object. Holistic options which take into account the player as an essential human factor. It proposes, therefore, other theories from the realm of game studies, like the *New Games* movement, and it also contrasts *proceduralism* with schools of thought from the field of aesthetic theory and art history, such as *relational art*, *modal aesthetics* and *dialogical aesthetics*. From these points of view, the work reflects on the aesthetic and political frameworks that *proceduralism* is generating, and proposes, on the one hand, a more humanistic approach in the analysis of digital games, setting aside the formalistic approach. An analysis based on the experience generated by the rules, and not so focused on them. On the other hand, considering that games are becoming an important new paradigm for artistic creation, the article aims to inspire new bottom-up creative actions, in which the relationship between the game designer, the game and the player can cover the processes of design, development and the game experience itself.

### PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Diseño de juegos, *proceduralismo*, juegos digitales, *arte relacional*, *arte dialógico*, *experiencia estética*, diseñador de juegos, jugador. // *Game design*, *proceduralism*, *digital games*, *relational art*, *dialogical art*, *aesthetic experience*, *game designer*, *player*.

Dra. Lara Sánchez Coterón, ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología. Departamento Diseño y Desarrollo Videojuegos.

## 1. Introducción al *proceduralismo* como marcador ontológico de creación de los juegos.

Uno de los conceptos más útiles si queremos definir las posibilidades formales intrínsecas de los juegos en general y los juegos digitales en particular, es la noción de *procedural*<sup>1</sup>. La corriente *proceduralista* es una suerte de evolución de la escuela *ludológica* en el ámbito de los estudios de juegos. Las primeras referencias a este concepto son del diseñador de juegos Chris Crawford.

Publicado originalmente en el primer *Journal of Computer Game Design*, en la década de 1980, Crawford habla de *intensidad de proceso* mientras reflexionaba sobre su juego *Balance of Power* de 1985:

*La intensidad de proceso es el grado en que un programa hace hincapié en los procesos en lugar de en los datos. Todos los programas utilizan una combinación de procesos y datos. Los procesos se reflejan en algoritmos, ecuaciones y derivadas. Los datos se reflejan en imágenes, sonidos, tablas de datos y texto. Un programa de proceso intensivo dedica la mayor parte del tiempo a realizar cálculos y operaciones, mientras que un programa de datos intensivos pasa la mayor parte de su tiempo moviendo bytes. (Crawford, 2003:89)*

Bajo esta categorización de Crawford, los juegos de simulación pertenecerían a lo que el autor denominaba *procesos intensos*, mientras que las escenas cinemáticas de los videojuegos formarían parte de la denominada *intensidad de datos*. Podríamos generalizar por lo tanto que los juegos de estrategia son *procesos intensivos*, y los juegos de aventura mueven sin embargo grandes volúmenes de datos (Dillon, 2006)

Ian Bogost es uno de los autores que ha estudiado y difundido mayoritariamente esta corriente, a partir de sus investigaciones y textos sobre el juego como un proceso. Sus aportaciones han sido muy bien acogidas por la mayoría de la comunidad de diseñadores e investigadores de juegos ya que proveen de un marco formal para el análisis y creación de juegos y videojuegos. Bogost parte de las teorías expuestas en el texto *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace* (Murray, 1998), donde la autora argumenta la singularidad de los artefactos digitales –como los videojuegos– en base a su capacidad para ejecutar una serie de reglas, es decir a su naturaleza como procesos. La aportación de autores contemporáneos como Bogost ha sido vincular esta

particularidad al modo en que estos dispositivos crean valor y discurso.

Debemos remarcar el hecho de que cualquier creación computacional, basada en algoritmos, tiene un carácter procedural y es por eso que el *proceduralismo* puede resultar un contexto procedente para el análisis del juego. Este tipo de óptica puede ayudarnos, por lo tanto, a identificar las cualidades formales de los juegos digitales.

## **2. Discurso y valor ético, político, social y estético en los juegos.**

Los juegos y el acto de jugar, al igual que otros dispositivos culturales, pueden concebirse como procesos políticos: tienen muchas capacidades y entre ellas la de promover nuestra habilidad para descifrar diferentes tipos de pensamiento. En este trabajo de investigación nos acercamos a las relaciones estéticas en el ámbito del diseño de juegos, tratando de ser conscientes de sus implicaciones éticas, políticas y sociales. Contrastaremos el discurso proceduralista con otras corrientes de pensamiento con el fin de reflexionar sobre esas connotaciones estéticas, éticas y políticas que implican este marco teórico que proviene del ámbito de los estudios de juegos.

Rescataremos el discurso de movimientos culturales pretéritos del ámbito de los juegos, como el de los *New Games* de los años 70, con el fin de promover la recuperación de la relevancia del jugador como agente esencial en todo el proceso de juego. Además revisaremos las corrientes que desde al ámbito del arte y el mundo de la estética reflexionan sobre las recientes prácticas artísticas y culturales interesadas en la creación colectiva, la colaboración entre autores y receptores y el compromiso directo con los usuarios, que en este trabajo están representados por la figura del jugador.

## **3. Corrientes teóricas desde los estudios de juegos**

### **3.1 La capacidad expresiva de las mecánicas de juego (Bogost y Brathwaite)**

Más allá de la primitiva confrontación dentro del ámbito de los estudios de juegos, entre teóricos de la escuela Narratológica, que defienden la relevancia del relato y los ludólogos, que justifican una jugabilidad pura como esencia del medio, la nueva corriente, el *proceduralismo*, centra sus teorías en las especificidades

sistemáticas de los juegos. Gran parte de la comunidad investigadora del ámbito de los estudios de juegos está abanderando la pertinencia y especificidad de las mecánicas de juego como dispositivo comunicativo característico del juego.

Autores como Ted Friedman utilizan este tipo de conceptualización formalista para plantear cuestiones en torno al papel del diseñador, el jugador y el sistema de juego. Concretamente en su análisis de la famosa saga de juegos del diseñador Sid Meier, *Civilization*, Friedman gira en torno a la idea de proceso, encontrando similitudes entre todos los factores implicados en el juego con procedimientos algorítmicos:

*¿Cabe preguntarse dónde está el autor del videojuego en esta confrontación entre el ordenador y el jugador? En cierto sentido, se podría describir jugar a videojuegos como un modo de aprender a pensar como el programador, en vez de como el ordenador. En un nivel básico de estrategia, esto puede significar tratar de adivinar las opciones y los prejuicios de Sid Meier, para saber cómo Meier construyó el juego a fin de que jugar con más posibilidades de éxito. En términos más generales, podríamos describir los juegos de simulación como una estetización de los procesos de programación: una forma de interactuar con el ordenador y dirigirlo, pero obviándolo. Muchos aspectos de la experiencia de juego en los videojuegos se asemejan a los trabajos de programación; las acciones de jugar-morir-volver-a-jugar en las aventuras gráficas, por ejemplo, pueden ser vistas como similares a la depuración de procesos informáticos. De hecho, las tareas de programación pueden ser a menudo tan absorbentes como el juego. Ambas pueden sumergirnos en la lógica de la computadora. El programador, a un nivel más técnico, debe aprender a pensar como el ordenador, estructurando el código dentro de la rígida lógica de los circuitos binarios. (Friedman, 1998)*

Aunque el punto de partida de la corriente *procedural*, como ya hemos visto anteriormente, es el texto seminal de Murray, no es sino el trabajo teórico del investigador y diseñador Ian Bogost lo que da forma al movimiento. En su segundo libro, *Persuasive Games. The expressive power of videogames* (Bogost, 2007), el autor indaga sobre la creación de significado a través de los juegos, a partir de su *proceduralidad*:

*La proceduralidad se refiere a una forma de crear, explicar y comprender los procesos. Y los procesos definen el modo en el que funcionan las cosas: los métodos, técnicas y lógicas que impulsan el funcionamiento de los propios procesos; desde sistemas mecánicos como los motores, hasta sistemas organizativos como las escuelas secundarias, o los sistemas conceptuales como la fe religiosa (...). La retórica procedural es una técnica para crear argumentos con los sistemas computacionales y para descifrar argumentos computacionales que han creado otros. (Bogost, 2007:2, 3)*

Un claro ejemplo de este paradigma es el trabajo de la diseñadora de juegos Brenda Brathwaite. En sus últimos y más personales proyectos, seis juegos de tablero desarrollados bajo el título de *The mechanic is the message* (La Mecánica es el mensaje), Brathwaite

utiliza las mecánicas de juego como aparato literario. De entre los seis juegos; *The New World* (2008), *Siochán leat* – también conocido como El juego irlandés - (2009), *Train* (2009), *Mexican Kitchen Workers* -en estado de prototipado en estos momento (Brathwaite, 2010b) – y *Cité Soleil* y *One Falls for Each of Us* - ambos en estado de conceptualización-, los tres primeros toman como punto de partida hechos históricos de la humanidad. Brathwaite trabaja desde la traducción del relato en términos sistémicos:

*Todas las tragedias sobre seres humanos creadas por otros humanos, están causadas por algún tipo de sistema. Y si me das un sistema, entonces yo puedo crear un juego* (Brathwaite, 2010a: min27'55)

Esta declaración de intenciones sigue la estela de las determinaciones de Bogost haciendo hincapié en la importancia de hablar de sistemas, mediante sistemas:

*(...) todos y cada uno de los análisis de retórica procedural en videojuegos que llevaré a cabo en este libro, únicamente describen la función de esos procesos. Estas descripciones escritas intentan explicar los procesos que se componen de reglas en lugar de letras. La representación procedural requiere estar inscrita en un medio que active procesos en lugar de limitarse a describirlos* (Bogost, 2007:9)

*A pesar de que otras técnicas pueden ser total o parcialmente utilizadas para representar los procesos humanos o materiales, sólo los sistemas procedurales, como los programas informáticos representan en realidad el proceso con el proceso. Aquí es donde el poder especial de la autoría procedural radica, en su capacidad nativa para describir los procesos* (Bogost, 2007:14)

Dentro de la corriente de estudios de juegos centrada en el sistema como núcleo conceptual, algunos autores como Jesper Juul diferencian entre dos polos opuestos de diseños de sistema. Por un lado los juegos con una estructura de reglas emergente, en los cuales las reglas se combinan para proporcionar variación. Por otro lado los juegos con estructura de progresión, que plantean desafíos en serie, por medio de normas concretas para casos específicos (Juul, 2005). Las aventuras gráficas serían un ejemplo muy significativo de juegos de progresión en los que el jugador debe completar el juego ciñéndose al desarrollo exacto marcado por el diseñador, mientras que los juegos de tablero o de cartas representarían el polo emergente. En este último tipo de juegos, la emergencia suele dotar de situaciones sorpresa tanto a jugadores, como a diseñadores.

Aunque la tendencia mayoritaria es investigar y diseñar desde este nuevo marco teórico formal, algunos diseñadores se desmarcan de esta corriente para acercarse a posturas y experiencias híbridas. De

este modo se manifiesta Gonzalo Frasca describiendo los procesos de creación iterativos en diseño de juegos:

*El diseño del juegos es un proceso iterativo que trabaja alternando el interés entre el propio sistema de juego y el jugador (Frasca, 2007:67)*

Algunos autores, como Lauteren, se percatan de que este tipo de marco tiene una visión un tanto limitada debido a su estrecha focalización sobre el dispositivo cultural que es el *objeto juego*. Lauteren explicita como esta limitación analítica centrada en el texto, olvida que el factor humano es esencial, que sin la acción del jugador el juego no existe:

*Es necesario desarrollar una perspectiva más amplia, una perspectiva que tenga en cuenta las interrelaciones específicas entre la estructura del texto y las modalidades de su uso cultural. Sólo mediante la utilización de esta perspectiva más amplia, podemos comenzar a investigar la dimensión estética de los videojuegos. (Lauteren, 2002)*

A pesar de la preponderancia retórica del *proceduralismo* dentro del ámbito de estudios de juegos, existen precedentes teórico-prácticos en los que los juegos son concebidos teniendo en cuenta el acto de jugar y los jugadores como factor indispensable.

### 3.2 Los juegos y el factor humano: New Games (DeKoven y Sicart)

El más claro antecedente de esta línea de pensamiento que sitúa al jugador en una postura de empoderamiento dentro de los estudios de juegos, es el trabajo del movimiento norteamericano *New Games*, formado por Stewart Brand y otros en la década de 1970, en los Estados Unidos, como respuesta a la guerra de Vietnam. Las premisas del movimiento surgen como respuesta contra de una serie de cambios sociales y económicos dramáticos, impulsados por una crisis energética, que amenazaban, entre otras cosas, derechos civiles básicos (Pearce et al., 2007)

*New Games* trabaja sobre la concepción del juego vinculado directamente a su carácter más humano y popular. Este movimiento, anima a la gente a jugar juegos no competitivos o más amigables. Uno de los miembros más activos de *New Games*, Bernie DeKoven, que sigue trabajando en la actualidad bajo los supuestos del movimiento<sup>2</sup>, desarrolla juegos cooperativos, diseñados en parte por los jugadores, con objetos encontrados y reciclados, sobre los que proyectan repetidas veces los diseños (DeKoven, 2005). Con este método iterativo de diseño ya establecido en procesos de diseño de juegos del movimiento *New Games* en los años 70, DeKoven capacita a las personas para convertirse en productores culturales de juegos, es decir, concede

un grado de autoría al jugador, integrando valores que concuerdan con formas concretas de activismo heredadas del espíritu inicial del movimiento. DeKoven es un verdadero gurú del juego de código abierto. Sus esfuerzos ejemplares están encaminados a considerar no sólo cómo los jugadores se enfrentan con los juegos, sino algo desde nuestro punto de vista más importante, cómo interactúan unos con otros.

*Los juegos, incluso los mediados por tecnologías digitales, no son simplemente un conjunto de reglas establecidas por un diseñador, son complejos acuerdos actualizados, negociados y modificados por los jugadores, dentro de un contexto material y cultural específico (Taylor, 2011)*

Las teorías *proceduralistas* tienen en cuenta al jugador como mero movilizador de sus propuestas. Como comenta Miguel Sicart, una de las voces más críticas con las teorías *proceduralistas*, algunos diseñadores y teóricos, aun siendo a priori defensores del diseño centrado en la experiencia de juego, formulan sus propuestas bajo una clara influencia de esta corriente *procedural*:

*La importancia de la experiencia de juego (desde el punto de vista de estos autores) está únicamente en que hay jugadores involucrados en el proceso de diseño, pero no en afirmar que el significado del juego se expresa en el mismo acto de jugar. Según esta perspectiva, las reglas controlan el significado del juego y los jugadores, siguiendo estas reglas, crean el sentido que ya está predeterminado por el diseñador del juego. (...) Los jugadores son importantes, pero sólo como activadores del proceso que establece los significados contenidos en el juego una vez que éste está en marcha. Las reglas constituyen los argumentos procedurales del juego, y el acto de jugar es sólo una actualización de ese proceso. Además, los juegos crean significado gracias a su naturaleza formal y el significado se completa cuando los jugadores participan en los procesos de las reglas del juego. La experiencia de juego significativa es jugar siguiendo las reglas y el significado de un juego viene del significado de esta acción de seguir las reglas. (Sicart, 2011)*

Lo que Sicart explicita en su texto es el tipo de relaciones autor-productor y receptor-usuario que se plantean actualmente desde el ámbito del diseño de juegos y en las que podemos encontrar concordancias en las contradicciones de algunos artistas de las vanguardias históricas como por ejemplo Allan Kaprow. Kaprow, pionero del performance art, proclamaba la transformación de un público pasivo en participantes activos, pero a la vez no renunciaba a su parcela privilegiada de autoría y los participantes se convertían en muchas de sus acciones en mera utilería (Schimmel and Stiles, 1998).

Desde el discurso *procedural*, el jugador está también sometido a los diseños del diseñador y de su juego:

*El modo en el que los videojuegos enseñan estructuras de pensamiento, el modo en el que reorganizan la percepción, es llevando al jugador a interiorizar la lógica del*

programa. Para ganar no puedes hacer solamente lo que quieras, tienes que adivinar qué funcionará dentro de las reglas del juego. Debes aprender a predecir las consecuencias de cada movimiento, y anticipar la respuesta del sistema con tanta sutileza y velocidad como el propio sistema. (Friedman1998)

Sicart, sin embargo, propone un acercamiento radicalmente opuesto a la relación entre el objeto de juego diseñado –tras el cual está la figura del diseñador- y el jugador:

*Los juegos estructuran el acto de jugar, lo facilitan por medio de las reglas. Esto no quiere decir que las reglas determinan el juego; más bien lo enfocan, lo enmarcan, pero aun así están sujetas al acto de jugar. La experiencia de jugar es más bien un acto de apropiación del juego por parte de los jugadores. (...) Jugar, para ser productivo, debe ser una actividad libre, flexible y negociada, enmarcada por reglas, pero no determinada por ellas. El significado de un juego, su esencia, no está determinado por las reglas, sino por el modo en el que los jugadores interactúan con esas reglas, por la manera en la que los jugadores juegan. El significado de los juegos, por lo tanto, es cómo se juegan, no el hecho de que estén procedualmente generados. (...) Miraremos al jugador no como un configurador del sistema, que es la posición implícita adoptada por teóricos y desarrolladores procedurales, sino como un ser vivo, culturalmente imbricado, ética y políticamente comprometido, que no sólo juega para un propósito ulterior, sino por el propio juego. Lo que le falta al proceduralismo es tener en cuenta que el jugador juega por el mito y no por la razón; por los otros jugadores y no para el juego; por el juego, pero no por el mensaje (Sicart 2011)*

Este tipo de propuestas, tanto los axiomas del movimiento *New Games*, como las reflexiones de Sicart, refuerzan la opción de pensar en los juegos no solo como sistemas, sino como modelos de relación entre el diseñador y el jugador. Apoyan la alternativa de proyectos centrados básicamente en las relaciones de las personas implicadas en el juego, más que en los procesos en sí. Rescatan la importancia de jugar con otra gente, más allá de jugar únicamente contra un sistema de juego.

#### 4. Corrientes teóricas desde el arte y la estética

Una vez consideradas ciertas teorías provenientes de los estudios de juegos, nos acercamos a otros campos para explorar posibles vínculos teóricos y prácticos. El interés que nos mueve a realizar esta investigación en torno a las relaciones surgidas entre los diferentes agentes que construyen y constituyen el juego, nos lleva a explorar el concepto de estéticas basadas en lo relacional y lo dialéctico, por medio de distintos autores ligados a la crítica de arte y la estética.

En su introducción a las bondades de la *retórica procedural*, el propio Ian Bogost apunta brevemente la animadversión de Sócrates y Platón hacia la retórica, por considerarla poco generadora de nuevos pensamientos:



*Sócrates y Platón privilegiaban la dialéctica -o métodos de razonamiento acerca de preguntas sobre conclusiones desconocidas-, sobre la retórica - que crea discurso en torno a conclusiones conocidas o deseadas-. En Gorgias de Platón, Sócrates expone la retórica como una forma de adulación que persigue producir placer, más que la búsqueda de conocimiento o justicia (Bogost, 2007:17)*

Este leve inciso en su discurso nos da pie a plantear la importancia del diálogo, que en su concepción clásica es una modalidad del discurso oral y escrito en la que dos o más personas se comunican entre sí, y que es, en definitiva, un intercambio de ideas por cualquier tipo de medio. En este sentido vamos a revisar los planteamientos de estética dialógica, estética relacional y estética modal que, desde el mundo del arte y la estética, se están manejando en la actualidad.

#### 4.1 Estética relacional (Nicolas Bourriaud)

Desde el ámbito de la crítica de arte, resulta importante explorar el concepto de arte relacional propuesto por el crítico y comisario de arte Nicolas Bourriaud:

*El Arte Relacional es el conjunto de prácticas artísticas que toman como punto de partida teórica y práctica las relaciones humanas y su contexto social, más que un espacio autónomo y privativo. La Estética Relacional consiste en juzgar las obras de arte en función de las relaciones humanas que figuran, producen o suscitan. (Bourriaud et al., 2008: 142)*

La definición en sí misma es interesante, pero un análisis de las obras y los artistas que Bourriaud incluye dentro de esta categorización de arte relacional siembra ciertas dudas sobre los matices de esta descripción. En cualquier caso, Bourriaud, consciente de los ángulos muertos que contiene su propuesta, sale al paso defendiendo su postura:

*La principal queja sobre el arte relacional es que representaría una forma suavizada de crítica social. Lo que estas críticas olvidan es que el contenido de estas propuestas artísticas debe ser juzgado formalmente: en relación con la historia del arte, tomando en cuenta el valor político de las formas, lo que llamo el criterio de coexistencia, a saber: la transposición en la experiencia de vida de los espacios construidos o representados por el artista, la proyección de lo simbólico en lo real. Sería absurdo juzgar el contenido social o político de una obra relacional desembarazándose pura y simplemente de su valor estético, como deseaban aquellos que sólo ven, en una exposición de Tírvaniya o de Carsten Höller, una pantomima falsamente utópica, y como deseaban ayer los defensores de un arte comprometido, es decir propagandista. (Bourriaud et al., 2008:102, 103)*

Pero diferentes autores no están muy de acuerdo con la validez de las propuestas de que Bourriaud y ponen en tela de juicio las teorías de estética relacional de este autor. La historiadora de arte

británica Claire Bishop, encuentra muchas deficiencias conceptuales en las palabras de Bourriaud:

*Me detengo en esta teoría para sugerir que las relaciones establecidas por la estética relacional no son intrínsecamente democráticas como sugiere Bourriaud, ya que descansan cómodamente dentro de un ideal de subjetividad en su conjunto y de comunidad como unión inherente. Hay debate y diálogo en las piezas de cocina de Tiravanija, sin duda, pero no hay fricción inherente ya que la situación es lo que el propio Bourriaud denomina microtopía: produce una comunidad cuyos miembros se identifican entre sí, porque tienen algo en común. (Bishop, 2004:67)*

Bishop concreta como referencia el trabajo del artista Rirkrit Tiravanija, debido a su inclusión en los textos y comisariados de Bourriaud como uno de los estandartes y paradigmas de su estética relacional.

*(...) De alguna manera el mundo del arte parece segregar una enzima invisible que repele a los forasteros. ¿Qué pasaría si la próxima vez que Tiravanija inaugura una cocina en una galería de arte, un grupo de personas sin hogar se presenta durante el almuerzo? ¿Qué haría el Walker Art Center en caso de que un hombre sin hogar reuniese el precio de la entrada al museo, y optase por dormir en la cama de Tiravanija durante todo el día, todos los días? . . . De un modo silencioso, Tiravanija fuerza que estas preguntas salgan a la luz y ciega la cerradura (tan eficientemente atornillada hacia la izquierda por el denominado arte político), en la puerta que separa el mundo del arte de todo lo demás. La enzima invisible (...) alerta precisamente de las limitaciones del trabajo de Tiravanija y su enfoque no antagónico a las cuestiones del espacio público. (Bishop, 2004:68, nota al pie)*

Bishop precisa cómo la retórica que acompaña a este tipo de trabajos relacionales, es más bien una oratoria vacía, o al menos muy distanciada de la práctica real:

*A pesar de la retórica de finales abiertos y la emancipación del espectador de Tiravanija, la estructura de su trabajo circunscribe el resultado de antemano y se basa en su presencia dentro de una galería para diferenciarla de entretenimiento. (...) Esta es la razón por la que las obras de Tiravanija son políticas sólo en el sentido más superficial de promoción del diálogo sobre el monólogo (o de la comunicación en un único sentido, equivalente al espectáculo de los situacionistas) (Bishop, 2004: 68)*

Aunque la propuesta de Bourriaud proyecta conceptos interesantes, tras ella subyace una cierta perversión sistémica que nos lleva a seguir buscando otros autores y otras enunciaciones.

#### 4.2 Estética modal (Jordi Claramonte)

Otro autor que trabaja sobre las estéticas en base a los sistemas de relación que se crean entre los distintos agentes prácticos implicados en los procesos culturales, es Jordi Claramonte, Doctor en Filosofía y profesor de Teorías Estéticas Contemporáneas de la UNED. Claramonte define de una manera más certera las estéticas

que indagan en los modos de relación, en su texto *Estética Modal* y conceptos básicos relacionados:

*En la línea de estas teorías relacionales<sup>3</sup> y ya de nuevo en el terreno de la estética y la crítica de arte sugiero que consideremos la idea de relación como clave para un pensamiento estético actual. Se tratará de considerar una idea de relación constitutiva tanto del sujeto como del objeto.* (Claramonte, 2008)

Claramonte propone un análisis estético relacional que vaya más allá de la mera experiencia estética como pátina superficial:

*Con un planteamiento así (...) se modifican radicalmente las problemáticas y las perspectivas; de forma que la tarea de la estética se resuelve en la indagación de la estructura y el funcionamiento de las diversas relaciones o modos de relación constituyentes diferenciales de la experiencia estética (...) los modos de relación persisten con independencia de lo que sea el caso, perviven como posibilidades organizativas reales aun cuando no estén en uso, formando un repertorio, una reserva, de posibilidades organizativas, de distribución de la experiencia.* (Claramonte, 2008)

Estas reflexiones nos hacen pensar en cómo, mientras las prácticas a las que hace referencia el texto de Bourriaud son proyectos muy contextualizados aun dentro del sistema artístico convencional de relaciones, con una serie de jerarquías establecidas, la propuesta de Claramonte se acerca más a planteamientos estéticos de diálogo entre agentes implicados. En relación a las diferencias entre estas dos propuestas, Claramonte apunta en su blog:

*Lo que plantea Bourriaud es más bien una poética, es decir, una reflexión sobre una serie de prácticas artísticas más o menos emparentadas. La estética modal pretende -nada menos- dar un marco conceptual general a la sensibilidad y las prácticas artísticas tomando como referencia no las nociones clásicas de artista-obra-espectador (que Bourriaud mantiene e hincha aún más), sino dándole todo el protagonismo a los modos de relación que serían, a mi entender, los verdaderos agentes en todo proceso de organización de la sensibilidad.*

Esta propuesta de estética modal está relacionada y surge a partir del trabajo de Claramonte sobre el reconocimiento de las estéticas del procomún cultural. Sus planteamientos aportan un posicionamiento político al estudio de la estética. El autor hace hincapié en los modos de relación de lo que él denomina la estética modal.

*Una crítica del arte modal debería ser capaz de mostrar los modos de relación que se actualizan en cada obra de arte, en cada experiencia estética, de forma que seamos capaces de entender cómo cada modo de relación se halla contenido en la estructura misma de la obra de arte y cómo, a la vez, en su despliegue a partir de ésta y mediante las competencias modales puede derivar en nuevos desarrollos inicialmente imprevistos o no considerados.* (Claramonte, 2008)

Resulta interesante la óptica generativa que subyace tras el pensamiento de Claramonte y de ella podemos extraer la intención de una idea más concisa de estética como sistema de relaciones entre artista, obra y espectador.

### 4.3 Estética dialógica (Grant Kester)

Otro referente teórico relevante en este sentido, proveniente del campo de la teoría del arte, es el historiador del arte Grant Kester y sus ideas en torno a lo que él denomina *Estética Dialógica*:

*Estoy particularmente interesado en una estética discursiva basada en la posibilidad de una relación dialógica que rompe la distinción convencional entre el artista, el trabajo de arte y el público. Una relación que permite al espectador hablar de nuevo al artista en cierta manera y donde esta respuesta se convierte de hecho, en parte de la obra en sí misma. (Kester, 2000)*

La estética dialógica de Kester plantea, de un modo similar a algunos de los autores que hemos repasado hasta el momento, la necesidad de reconfigurar las relaciones existentes en el ámbito de la creación:

*(El arte dialógico) se trata precisamente de la exploración y la negociación de la complejidad de las interrelaciones discursivas, bajo el intento de crear un discurso que minimice la indiferencia, que en algunos casos se convierte incluso en desprecio absoluto, hacia el espectador (...) Concebir al artista sobre todo como un colaborador en diálogo, en lugar de un agente expresivo. (Kester, 2000)*

La cuestión de dotar al espectador de unas competencias menos condicionadas por las premisas autorales ha sido una materia que ha sobrepasado las prácticas artísticas desde las vanguardias del siglo XX (John Gage). Revisando autores como Claramonte y Kester, concretamente sus propuestas estéticas, retomamos este aspecto en un momento histórico en el que las tecnologías y la coyuntura social hacen que las producciones culturales y artísticas posean un contexto que a priori parece el entorno *natural* para que este modelo de relación, por fin, se lleve a cabo.

Los juegos digitales, como producto de esta cultura contemporánea y con peculiaridades tan significativas como la participación activa del jugador, deben ser repensados en este sentido. Los videojuegos tienen capacidad suficiente para incluir las posturas críticas de estas corrientes de pensamiento que hemos revisado, evitando expresarse desde propuestas que reiteren de un modo cosmético formas de participación y coautoría y además, hacerlo desde un lenguaje propio.

## 5. Conclusiones

Una vez planteados esta serie de acercamientos al hecho creativo en general y al hecho creativo en el ámbito del diseño de juegos en particular, creemos percibir la evidencia de la necesidad de plantear una reflexión sobre los modos en los que podemos acercarnos al diseño de juegos digitales desde una postura creativa y al mismo tiempo ética, política e ideológicamente consciente, teniendo en cuenta que desde las corrientes mayoritarias en el campo de los estudios de juegos, concretamente desde el *proceduralismo*, existe una tendencia regresiva hacia la sublimación de la figura del diseñador como factótum de la creación.

Teniendo en cuenta las limitaciones que un estudio basado únicamente en el juego como objeto formal posee, proponemos repensar, al igual que se planteaba desde los New Games, al jugador como co-creador de las experiencias de juego. Como afirmaba la socióloga Linda A. Hughes a principios de los 80, *Los juegos no son muy divertidos cuando son las reglas, en lugar de las relaciones, las que dominan la actividad* (Hughes, 1983)

Contrastando las posturas y propuestas de los *proceduralistas* con las agendas dialógicas y relacionales provenientes del mundo del arte y la estética contemporáneos, entendemos que los planteamientos que se proponen desde la corriente sistémica resultan modos de creación muy autoritarios, muy centrados en las decisiones del diseñador. Que se trata de un modelo en el que el propio diseñador decide el qué, cómo, dónde y el porqué del juego, dejando muy poca libertad al jugador, en un tipo de comunicación monológica y unidireccional que va desde el diseñador hacia el jugador, con muy poco retorno.

Nuestra aportación es explicitar cómo este tipo de corrientes de pensamiento, provenientes del mundo del arte y la estética, proponen equilibrar las diferencias entre sujeto creador (diseñador de juegos) y público receptor (jugador) a través no solo del objeto creativo (juego), sino de la experiencia que se genera. Creemos que estas líneas ideológicas pueden y deben ser integradas en el ámbito de la creación de juegos y videojuegos, planteando de un modo más ético la figura del diseñador de juego como agente que propone un determinado sistema lúdico y el jugador como sujeto que activa, cataliza y da sentido al juego.

La dialéctica (real o figurada) como método de relación entre las diferentes partes que componen el acto de jugar, se nos antoja una vía infra-explorada en el ámbito del diseño de juegos, en relación a otro tipo de agendas. Sugerimos que reforzar el elemento humano

que subyace de modo *natural* en el juego, puede resultar una línea de investigación muy interesante a examinar.

Nos gustaría por lo tanto cerrar este apartado de conclusiones haciendo énfasis en la necesidad de revisar las relaciones entre creador y público dentro del contexto sociocultural contemporáneo y teniendo muy en cuenta lo que el juego como dispositivo cultural emergente puede aportar. Esperamos haber inspirado a la reflexión sobre un cambio en el modelo de pensamiento referente a la autoría creativa en relación al diseño de juegos, que sumado a las propiedades intrínsecas del juego, pueda aportar nuevos paradigmas de prácticas artísticas.

---

## Notas

<sup>1</sup> La traducción exacta del anglosajon *procedural* al castellano sería *procesual* o *procedimental*, pero desde el ámbito de la computación se está utilizando el calco del término inglés *procedural* como neologismo.

<sup>2</sup> DeKoven y Pat Farrington eran los miembros de *New Games* que aportaban un elemento más humanista a las propuestas del movimiento.

<sup>3</sup> Aquí Claramonte no hace referencia a la Estética Relacional de Bourriaud, sino a sus teorías sobre la idea de relación.

## Referencias

- Bishop, C. 2004. Antagonism and Relational Aesthetics. *October Magazine*, Fall 2004.
- Bogost, I. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Bourriaud, N., Beceyro, C. & Delgado, S. 2008. *Estética relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- Brathwaite, B. 2010a. How I Dumped Electricity and Learned to Love Design. In: GDC (ed.) *GDC*.
- Brathwaite, B. 2010b. *Train* [Online]. Available: <http://bbrathwaite.wordpress.com/train/> [Accessed 10/05/2014].
- Claramonte, J. 2008. *Estetica Modal: conceptos basicos* [Online]. Madrid. Available: <http://jordiclaramonte.blogspot.com.es/2008/12/estetica-modal-conceptos-basicos.html> [Accessed 11/05/2014].
- Crawford, C. 2003. *Chris Crawford on game design*, New Riders Publishing.
- Dekoven, B. 2005. *Junkyard Sports*, Human Kinetics.
- Dillon, B. A. 2006. SIGGRAPH Keynote: Designing Games for Process Intensity *Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games* [Online]. Available: [http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=10267](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=10267).
- Frasca, G. 2007. *Play the Message*. Memoria para optar al grado de Doctor, IT University of Copenhagen.
- Friedman, T. 1998. Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. In: SMITH, G. (ed.) *Discovering Discs: Transforming Space and Genre on CD-ROM*. New York
- Hughes, L. A. Beyond the Rules of the Game: Why Are Rooie Rules Nice? In: MANNING, F. E., ed. *The World of Play: Proceedings of the 7th Annual Meeting of the Association of the Anthropological Study of Play*, 1983. Leisure Press, 188-199.
- Juul, J. 2005. *Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory* [Online]. Copenhagen. Available: <http://www.half-real.net/dictionary/> [Accessed 10/05/2014].
- Kester, G. 2000. Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art. *Variant*, 2.

Lauteren, G. Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, 2002 Tampere (Finland). Frans Mäyrä

Murray, J. H. 1998. *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*, Cambridge, MA, MIT Press.

Pearce, C., Fullerton, T., Fron, J. & Morie, J. 2007. Sustainable Play: Towards A New Games Movement for the Digital Age. *Games and culture*, 2.

Schimmel, P. & Stiles, K. 1998. Out of actions between performance and the object, 1949-1979. In: MOCA (ed.). Los Angeles/New York: Thames and Hudson.

Sicart, M. 2011. Against prodedurality. *Game Studies, the international journal of computer game research*. Copenhagen: Center for Computer Games Research.

Taylor, T. L. 2011. *Against Procedurality PhD course* [Online]. IT University of Copenhagen. <http://www.itu.dk/en/Research/PhD-Programme/PhD-Courses/PhD%20Courses%202011/AgainstProcedurality> [Accessed 06/05/2014].