

(comienzo de la intervención)

**Juan J. Vargas:** Empecemos. Los tres podemos actuar en plan rizoma, un poco moderándonos unos a otros, que no haya un moderador, porque podría parecer que, como yo tengo el móvil y la grabadora, soy el que modera. Pero si queréis podemos empezar hablando del videojuego, con relación a la filosofía, en tanto programa; teniendo en cuenta que la filosofía, tal como yo la entiendo, es en definitiva un programa. Diría que esta es una consideración muy post-estructuralista, en la medida en que el hecho de la simulación desvela que todo centro discursivo y filosófico, todo metarelato, lo impone un programador. En este sentido, en las conclusiones de mi tesis aventuro la posibilidad de que en el futuro, evidentemente cuando los mecanismos estéticos, lúdicos, expresivos en general del videojuego se hayan desarrollado, el videojuego sea el mecanismo escritural, vamos a decir escritural en el sentido que emplea Derrida (cito mucho a Derrida, pido perdón por anticipado), que faculte para un constructivismo filosófico radical; es decir, que el propio videojuego sea en sí una escritura que se pueda organizar, un órgano de construcción filosófica. Que la forma de filosofar del futuro sea a través de mecanismos lúdicos. Si queremos vincular videojuego y filosofía, podemos empezar considerando los isomorfismos detectables en estas dos formas de mediación.

**Paula Velasco:** Yo creo que, ahora mismo, la vinculación que guarda la filosofía con el videojuego tiene más que ver con las implicaciones filosóficas que se le dan a la trama narrativa de muchos videojuegos; no porque se utilice el videojuego como forma de hacer filosofía, sino porque se introducen esos contenidos que nos van guiando hacia un pensamiento filosófico que, quizás, no nos hubiésemos planteado de otra manera. Además, el punto positivo que tiene es que lo hace de manera lúdica y la forma de aprendizaje, la manera de acercarte a esas ideas, marca mucho más que intentar hacer ese mismo constructo teórico a través del pensamiento. Creo que la vertiente hacia la que está dirigiéndose ahora mismo esa posibilidad de hacer filosofía a través del videojuego es, precisamente, utilizar el videojuego como lenguaje para plantear problemas filosóficos que antes no existían. O problemas que sí existían, pero se habían intentado reflejar mediante palabras, y se plantean mucho mejor a través de esa programación. Por ejemplo, en el tema de realidad y apariencia, creo que el videojuego puede dar muchísimo

de sí, por cómo tú te introduces dentro de una realidad virtual que, si bien es real desde un punto de vista perceptivo, es ontológicamente irreal. Entonces se genera una experiencia completamente distinta, que te puede llevar a una reflexión mucho más compleja de lo que puede hacer ese mismo debate en abstracto.

El hecho de que el propio videojuego se establezca como programa me hace llevarlo a mi terreno y hablar un poco de fotografía. Vilem Flusser dice que la fotografía es un lenguaje y es un programa. El hombre ha pasado de ser *homo faber* a ser *homo ludens*, porque no trabaja con la cámara, sino que juega contra ella. Aquí sería lo mismo: en lugar de jugar con el videojuego jugamos contra el videojuego, contra la programación que está implícita en él, e intentamos crear nuevas narrativas y nuevos lenguajes.

Para terminar, me interesa sobre todo el videojuego desde el punto de vista estético, porque considero que el tipo de experiencia que puede provocar, el tipo de reflexión que pueda desarrollarse a partir de esta forma de creación es muy interesante, muy actual, y tiene infinitud de posibilidades que no se han planteado. Para mí, los videojuegos de terror están casi al mismo nivel que los mejores relatos de este género, ya que suprimen toda distancia posible entre el juego y el jugador al identificarle con su avatar. Se establece una sensación en la que tú temes por tu propia vida, porque si no has salvado el juego tienes que volver a empezar, y eso genera una vivencia de lo sublime vinculada con el horror delicioso única. Podemos hablar, por ejemplo, de lo sublime matemático en *No Man's Sky* (Hello Games, 2016), un videojuego creado enteramente por una algorítmica generativa, en el que es imposible que el jugador pueda visitar todos los planetas que lo constituyen. Me parece muy interesante cómo se pone en juego esa dinámica de "hemos creado algo que nunca vas a poder abarcar", cómo te sientes pequeño frente a una creación humana, y somos conscientes de lo débil que es nuestra naturaleza en contraposición a lo grande que puede ser nuestro intelecto.

**Mario Barranco:** Me parece muy interesante lo que Paula comentaba de cómo surgen nuevas narrativas y nuevos lenguajes que conforman estéticas contemporáneas a partir de esta noción de ir contra el videojuego, o contra el programa. Debido a mi formación, tengo una base más antropológica que filosófica, y quizá por eso encuentre fascinante la relación entre el ritual y el *gameplay*, es decir, la dimensión emergente del *gameplay*. Hay un pasaje que me gusta recordar de Lévi-

Strauss sobre los indios fox en el cual dos tribus, en concreto los tokanagi y los kickoagi, se enfrentan como dos equipos, en una especie de competición futbolística. Cuando un miembro de alguna de las tribus fallecía, el equipo que salía ganando siempre resultaba ser el equipo de la tribu del difunto. O sea, había un contraste estructural, que Lévi-Strauss marca, entre la estructura de las reglas del juego que de alguna manera promueven una asimetría, la de un ganador y un perdedor, y aquel otro juego implícito que se jugaba encima, aquella conspiración ritual que perseguía una victoria pactada de antemano, y que favorecía al bando de los muertos, es decir, el bando de aquellos que habían perdido contra la vida. Así que tenemos las reglas compartidas que respaldan una mecánica de juego, pero al mismo tiempo se está dando un metajuego ritualizado, desde el momento en que los jugadores intentan una victoria necesaria y mitológica frente a un fracaso contingente y biológico. Lo que me parece interesante de esto, de la idea del juego ritualizado, es que busca la estructura en el azar de la partida, justamente en ese nivel que pertenece a la experiencia única del *gameplay*. Esto supone ir en contra de la mecánica del propio juego para generar un resultado que, como dice Lévi-Strauss, es conjuntivo y comunitario, a pesar de ese marco programado y reglado que exige resultados disyuntivos. Esto también es interesante con relación al videojuego y su estética. Siempre me ha gustado pensar en la idea de una serie de contra-hegemonías videolúdicas: juegos que se generan en el medio, y que de algún modo intentan dar con el reverso de las convenciones, poniéndolas en jaque o hackeándolas. Es el caso de los *one-life games*, que son juegos existencialistas, en tanto que plantean la posibilidad de una única partida, una partida por vida; o sea, que solo puedas jugarlos una vez. Me parece que esto es una simulación videolúdica del aura, del modo aurático del que hablaba Walter Benjamin. Una originalidad que se hace posible yendo contra el programa, contra sus bases. Se me hace claro, entonces, que el videojuego pone en alza un sentido de la originalidad distinto al que encontramos en otros medios y lenguajes. Yo destacaría este peso ontológico de la experiencia videolúdica y cómo el videojuego consigue crear nuevas simulaciones ontológicas. Y digo simulación en el sentido de una realidad ejecutante, desde el código, o sea que impli-

caría una forma de ver la metáfora distinta, y que me recuerda al concepto de metáfora que tenía Ortega y Gasset quien, si no recuerdo mal, relejendo a Husserl, alcanzaba a definir una versión de la conciencia como ente, no solo observador sino ejecutante. La conciencia como ejecución desborda sus límites en el hombre fenomenológico para extenderse a toda realidad. Se comprende así que la metáfora es un objeto ejecutante. La metáfora no solamente opera una sustitución sino que, en tanto que objeto, ejecuta en nosotros un objeto nuevo. Y creo que esto en los videojuegos se explicita o, como nos gusta decir a Juanjo y a mí, se literaliza.

**JJV:** Efectivamente, estamos hablando de la metáfora entendida como dispositivo performativo. La idea de que el propio lenguaje es básicamente esto: una falsificación de lo real, un programa en definitiva, que de hecho está directamente relacionado, como entendemos hoy el mundo, con lo que Baudrillard designaba como las condiciones de simulación social que disponía el capitalismo tardío. El videojuego y la simulación son nociones correlativas. Efectivamente el modelo de videojuego actualmente vigente en la gran industria, es un modelo de simetría-disyunción, como bien dices citando a Lévi-Strauss en *El pensamiento salvaje*. El de simetría-disyunción es básicamente un modelo liberal, en el que la competición, en oposición a la cooperación, viene a ser un fundamento. En estas condiciones, el aura, que acabas de mencionar citando a Benjamin, de alguna forma queda apaciguada por la cuestión de que el programa es lo menos original que hay, en el sentido que le daba Benjamin, no es originario, es rizomático, es una virtualidad metaestable, no hay un objeto que marque una mismidad en la originalidad, sino que la partida es lo único que es único, en el mismo sentido que la diferencia deleuzeana. Este apaciguamiento del aura, diría que viene contrarrestado con el ejercicio de la promoción; igual que en el caso del *star system* del cine, en el videojuego la promoción lo es todo, decide el papel del contenido en el mundo de las recepciones, partiendo de las propias prácticas de la crítica, que en el caso del sector del videojuego alcanzan el límite de lo que en su momento Geörg Lukács en *Problemas del realismo* entendiera como la profanación que la lógica del capital operaba en el criterio estético. Con lo cual quedamos enredados en ese aparato liberal, y da la impresión de que el videojuego no puede dar

más de sí, de que no podemos movernos de esa estructura totalizadora y consolidada... os pregunto, ¿hasta qué punto creéis que un videojuego puede sustraerse a esa hegemonía del modelo económico-social en el que vivimos?

**PV:** Quiero recuperar una idea que ha aparecido antes, que era el tema de jugar contra el programa porque, y de nuevo me remito a Flusser, jugando contra el programa somos conscientes de nuestra libertad frente al determinismo tecnológico. Esto nos lleva a una de las grandes preguntas del pensamiento, que es si el ser humano puede ser libre y dónde hace efectiva su libertad. Aquí podríamos decir que esa libertad se demuestra mediante el juego contra el programa. No se trata de imponer la libertad del jugador al programa, sino de desarrollar todas las posibilidades que ese programa le da. Esto puede llevar a plantearnos hasta qué punto existe un determinismo en la constitución del ser humano y en su forma de relacionarse con el juego y, por lo tanto, también con la realidad.

Hablábamos antes del simulacro: si la experiencia que tenemos de la guerra es la experiencia que tenemos de los videojuegos de guerra, aderezada con la experiencia que tenemos del cine, ésta, al final, repercute en la manera en la experimentamos las imágenes reales de guerra, y cómo se constituyen éstas como producto de entretenimiento. Es muy interesante ver cómo todo esto acaba constituyendo al ser humano, y hasta qué punto es libre a la hora de relacionarse con lo real y con lo real representado en el videojuego. En cuanto a la falsificación de lo real: las tesis de Baudrillard no son muy de mi gusto, ya que el tipo de realidad con el que yo trabajo es una realidad doliente, lo cual llevaría a banalizar el sufrimiento en la simulación. No obstante, una simulación puede, a través de una experiencia distinta a la que tendría la vivencia de esa propia realidad de manera directa, ofrecer una reflexión que no podría darse en el contexto de estar percibiendo directamente dicha realidad. Cuando jugamos a *Call of Duty* o a *Papers, Please*, y tenemos que tomar decisiones sobre quién entra y quién sale, nos están poniendo frente a una diatriba en la que tenemos tiempo de reflexionar gracias a la experiencia de juego. Si esa misma situación se diese en una experiencia real, no podríamos plantearla.

El videojuego desarrolla toda una serie de posibilidades en las que la experiencia estética y la experiencia lúdica pueden tener unas implicaciones filosóficas y también políticas que no se darían de otra forma. Esto me recuerda al pensamiento de Schiller, que, en sus Cartas para la educación estética del hombre, cansado de que se separase el conocimiento sensible del intelectual, nos dice que el único momento en el que el hombre es realmente Hombre es cuando juega. El juego es ese momento en el que se pone en el mismo eje el impulso sensible y el impulso racional, a partir de la belleza, de la experiencia estética. Considero que, a través del videojuego como experiencia lúdica, se podría reflexionar sobre muchas cosas de una manera completamente distinta a la que lo hemos hecho hasta el momento. Volviendo al ejemplo de un videojuego de guerra, el poder experimentar como placentera una experiencia que, de manera directa, sería rechazada, puede dar lugar a una reflexión mucho más profunda. Así, volvemos a vincular los videojuegos con lo filosófico, ya que el videojuego repercute en nuestra manera de relacionarnos con lo real y en cómo pensamos esa realidad.

**JJV:** Además, la cuestión de la decisión es crucial dentro del videojuego, y directamente relativo al estrato imaginario como categoría psicoanalítica: en el imaginario, en ese enfrentarse al espejo y fundarse el yo en la imagen del otro, en la escisión del sujeto en *je* y *moi*, es donde se funda la decisión. Esta dimensión tiene cierto cuestionamiento dentro de la rama más experimental de la producción videolúdica actual. En determinado momento de *Undertale* (Toby Fox, 2015), los ataques consisten en reducciones cualitativas, no cuantitativas. Normalmente en los videojuegos las reducciones son cuantitativas: fuerza, economía... aquí en cambio el enemigo es capaz de romperte tus mecánicas. Un ataque puede implicar que de repente no cuentas con operatividad en una acción que antes te era perfectamente sencilla de realizar. En *The Stanley Parable* (Davey Wreden, 2013) también se fuerzan las tensiones entre la decisión y la narración. Hasta qué punto lo que dice un narrador en *off* puede ser soslayado y hasta qué punto el hecho mismo de soslayarlo implica caer en una realidad preestablecida, programada. Volviendo a Baudrillard, en la simulación no hay gesto que no venga previsto por un modelo. En estos títulos el cuestionamiento

de la noción de libertad cuenta con enunciado filosófico en una enunciación irónica que se desprende de la literalidad de la mecánica.

**MB:** A mí, esto que comentas me recuerda mucho a la banalidad del mal de Hannah Arendt. Y es que, en mi opinión, todo medio tiene sus márgenes ontológicos. Me explico... Siempre me ha parecido estimulante el hecho de que Gilles Deleuze identificara en el cine la posibilidad de una nueva ontología para las imágenes o, como prefiero decir, imágenes con una mayor "independencia ontológica". Porque no estaríamos hablando aquí de imágenes sin el hombre, y de una ruptura del círculo hermenéutico correlacionista, empresa que nos remitiría a las ideas contemporáneas de, por ejemplo, un Quentin Meillassoux. No. Hablamos de otra cosa: Deleuze estaba fascinado por el hecho de que cada vez se volvía más pensable la idea de una unidad mínima filosófica dentro del propio cine. Ante *Materia y memoria* de Bergson, Deleuze creyó ver la primera forma de filosofía metacinematográfica. Una filosofía cuya construcción, de alguna manera, proyectaba mecanismos conceptuales que eran perfectamente asimilables a los mecanismos cinematográficos. Es interesante porque, igual que Deleuze supo desprender de esta observación una alianza conceptual entre un medio expresivo y un sistema filosófico, me gusta plantearme qué filósofos o qué filosofías realmente puedan estar articulando una suerte de meta-videojuego en su propio diseño conceptual. Eso por un lado. En otro punto, hablabais del determinismo. Tengo muy claro que el videojuego es uno de los artefactos estéticos que mejor pueden llegar a problematizar las cuestiones del determinismo. No solo implica una forma privilegiada de pensar dicotomías sociológicas; también aquellas que tienen que ver con el determinismo cognitivo. Hay una gran cantidad de juegos que gamifican las ilusiones ópticas y los efectos perceptivos. Y decía que todo esto me hacía pensar en la banalidad del mal, si tenemos en cuenta títulos como *Papers*, *Please* que juegan a reflotar la independencia ontológica de las reglas y sus mecánicas, más allá de los estribos humanistas del jugador. El auténtico conflicto, la verdadera crítica de *Papers*, *Please*, está en el hecho de que el jugador pueda independizar, pueda separar esa mecánica particular del conflicto social que la rodea. Hacerla practicable, en términos burocráticos y alfanuméricos, a pesar del contexto. Y si hay algo que el videojuego

puede hacer muy bien es demostrar esta independencia ontológica que las mecánicas y las normas pueden llegar a adquirir; sobre todo al amparo de un jugador consecuenalista. Sin duda, me parece una nueva forma de inmersión crítica. Con Arendt en mente, me viene a la cabeza el famoso caso de Brenda Brathwaite y su controvertido juego de mesa, *Train*, donde los participantes tenían que calcular el mejor método para llenar los vagones de sus trenes con el máximo número de peones. En un giro que se producía al final, cuando el juego ya había sido efectivo en la dimensión lúdica, una carta desvelaba que aquellos vagones del tablero transportaban judíos a Auschwitz. Un caso flagrante de mecánica con mensaje. Así que esto es interesante respecto a la sociología y la antropología. También la posibilidad que comentaba, de una pregnancia epistemológica entre el medio y un sistema filosófico... Si existen filósofos que puedan encajar en las mecánicas videolúdicas...

**PV:** Yo creo que Flusser encajaría perfectamente. Todo el trabajo que él tiene acerca de la imagen técnica. De hecho, su obra se llama *Por una filosofía de la fotografía*, pues entiende la fotografía como imagen técnica por antonomasia, ya que la fotografía constituye un nuevo lenguaje. Pero claro, Flusser redactó este libro en 1983, y empieza a dilucidar qué será la revolución de la imagen tecnológica, pero no puede ni pensar lo que va a suponer el mundo del videojuego. En aquella época existían juegos típicos como el *Pong*, en el que la experiencia lúdica se construía a partir de la imitación de esta actividad en la realidad. Ahora se diseñan vivencias con una fenomenología completamente distinta, en la que tu experiencia cambia completamente. Una de las cosas que me fascina de los videojuegos es, precisamente, desde la perspectiva estética y pensando el videojuego como un producto cultural y de entretenimiento (pero con un trasfondo tan amplio y tan complejo que podría a dar lugar a una reflexión filosófica por sí mismo) es el tema de la inmersión. Creo que es única en el videojuego. Y no sólo por la manera de construir la realidad, sino también por toda la tecnología que se ha desarrollado en torno a esa idea de inmersión: la realidad virtual, las Oculus Rift... Me parece muy interesante cómo se plantea, no sólo como un discurso vinculado al entretenimiento, sino por las implicaciones que puede tener en otros sistemas.

Sabéis, por ejemplo, que el New York Times presentó en septiembre su primer trabajo documental de realidad inmersiva. Era un discurso similar al que se plantea en un videojuego, a mí me recordaba un poco al *P.T.* (Konami, 2016): tú estás dentro de una escena, tienes tus gafas, y una voz te va narrando algo mientras tú interactúas mirando y dirigiendo tu atención a según qué sitio. Dependiendo de dónde depositases tu mirada, se construye una narración distinta. Me interesa mucho cómo se produce este cruce entre algo que tiene más que ver con el entretenimiento con nuevos modelos de lo documental, pues se crea una suerte de hibridación en la que la experiencia informativa es cercana al entretenimiento y el entretenimiento cercano a la información.

**JJV:** De hecho la convergencia que existe en el videojuego de las cuestiones documental, mítica y lúdica, es absoluta. En un juego como *Papers, Please* estamos asistiendo a un documental simulado, porque lo que estamos haciendo es real y al mismo tiempo ficticio, que es básicamente lo que puede entenderse por un mito: una relación que es perfectamente verdadera y perfectamente falsa al mismo tiempo. En gran medida esto lo inaugura la fotografía, que ofrece la posibilidad de obtener un mito con procedimientos mecánicos. Si el mito, según Lévi-Strauss, se encuentra entre la irreversibilidad del lenguaje y la reversibilidad del habla, si la palabra no es esencial al mito, podría decirse que el empleo de ingenios tecnológicos para diseñar mitos recalifica esa falta de esencialidad. De modo que hemos pasado en apenas unos años, de lo que George Steiner entendía en 1963 como el género representante de la transición de la muerte de la novela en el siglo XX, el “género pitagórico” de la posficción y el documental, a un medio que Steiner ni había oído cuando hizo esta afirmación, un medio que sin embargo al nacer plantea de lleno, desde su condición intrínseca como medio, esta misma cuestión. El videojuego en sí ya es posficción y en algún sentido documental. La de Steiner era una época del registro, en la que los nuevos cines se obstinaban mucho en los tiempos muertos, el tono documental, la observación entomológica... Y hemos pasado de una cultura del registro, a una cultura de la simulación, que incluso nos permite llegar a programar una relación de objeto que no se detiene en las limitaciones de lo humanamente formulable, como es el caso de *The Witness* (Jonathan Blow, 2016),

aunque otros juegos ya estaban indagando en la cuestión, como es el caso de *M.U.S.E.U.M.* (si no me equivoco aún en desarrollo). Estos juegos plantean esa relación visual, gestáltica con el objeto como algo en lo que la propia perspectiva ya es materia de juego, es jugable. Por no hablar del caso de los distintos *Echochrome* (Japan Studios, 2008). *Fenómenos visuales jugables*. Esto es inédito en cualquier medio conocido, y entronca directamente con la ramificación de la fenomenología existencial representada por la Ontología Orientada a Objetos, que libera al ser humano de la carga o responsabilidad ontológica de su relación con los objetos y lo convierte en un objeto más. Ian Bogost escribió en su momento *Alien Fenomenology* tratando la relación de esta ontología con el videojuego, aunque como sabréis ya había sido estudiada por Graham Harman o Levi Bryant.

**MB:** Sí, esto viene muy a cuento de la famosa frase de Ferdinand de Saussure, aquella de que “el punto de vista crea el objeto”, y que está en la base de corrientes como el perspectivismo amerindio, un movimiento antropológico que por su parte recibe impulso e influencia del realismo especulativo o la Ontología Orientada a Objetos, entre otras facciones de la filosofía contemporánea. La sentencia de Saussure, en su malversación ontológica, se puede ilustrar perfectamente con la anamorfosis, que es un procedimiento óptico que permite que una imagen deformada en su percepción normal adquiera proporción y sentido cuando se contempla desde un ángulo preciso, o en su reflejo desde un espejo curvo. Así, tenemos la clásica anamorfosis donde un cilindro espejado se coloca sobre un dibujo incomprensible y distorsionado que, al ser reflejado en la superficie curva del cilindro, revela su verdadera forma. Así que la analogía aquí está clara: es la forma cilíndrica del cuerpo la que corrige el punto de vista del objeto. Es en este sentido preciso que el punto de vista está en el cuerpo y construye el objeto. Creo que es muy interesante pensar el videojuego también en estos términos porque, hablando de la Ontología Orientada a Objetos de Harman, hemos llegado a comentar que sus postulados a veces encierran implícitos de un realismo tal que, paradójicamente, solo podrían concretarse en una radical virtualidad; y una virtualidad radical es la radicalidad del programa, lo que en definitiva nos devuelve sobre el objeto ejecutante, que antes mencionaba. Hasta donde yo entiendo, la Ontología Orien-

tada a Objetos se inspira vaga y nominalmente en la Programación Orientada a Objetos. Esto es, un tipo de programación que en su momento sale al paso de una programación de procesos y de bases de datos relacionales, con idea de sacarle partido a las abstracciones y al encapsulamiento de información, creando particiones de los programas en módulos más pequeños, independientes y delimitados... Aun siendo inexacto, podría decirse que los objetos conllevan clases de funciones y atributos a partir de los que se ejecutan (o instancian). Y bueno, un eco (insisto, débil) de todo esto sobrevive en el enfoque de Harman en el que los objetos no pueden reducirse a sus componentes o a sus relaciones con otros objetos, y donde cada objeto compromete una realidad cualitativa que ninguna interacción agota del todo. Y si tomamos este enfoque y pensamos en cómo otros medios, como el cine, han intentado recrear una jugabilidad o incitar en el espectador una actitud interactiva, mi memoria recae sobre Raúl Ruíz, por ejemplo, que justamente y, no por casualidad, habla de "funciones". Ruíz concibe cada plano como Harman a sus objetos. Cada plano es una película distinta que retrae para sí una autonomía que la continuidad, el *raccord* del montaje, no puede agotar o reducir. Para sostener esta poética, Raúl Ruíz, a través de la puesta en escena, "programa" una serie de funciones que pretenden enlazar lúdicamente al espectador. Por ejemplo, habla de una función crítica o recursiva por la cual se introduce al final de la toma, en los últimos segundos, un elemento extraño que al espectador le choca y que no puede encajar en lo que ha visto anteriormente, y que le llama la atención, pero el plano ya corta y pasa al siguiente, creando en el espectador el deseo de volver atrás, de regresar sobre los fotogramas... Sin embargo, el curso de la historia sigue, continua. El espectador, sin embargo, ya tiene esta necesidad de recursión en él, y verá la película con ese anclaje. O la función que él llamaba combinatoria, de una película (plano) que despertase la incitación en el espectador de remontarla en un orden distinto que el del montaje original. Así que Ruíz, de algún modo, lo que intentaba simular una y otra vez era, en este sentido, el puzle. La idea de gamificar la película.

**PV:** Iba a decir que me parece muy interesante que hables del espectador y cómo se incentiva su papel activo. Cuando se habla de una estética de la recepción, el autor sigue

guiando la experiencia estética de su público, por lo tanto, lo aliena a la experiencia que ha diseñado para él. Sin embargo, el videojuego ofrece una nueva posibilidad, ya que, por definición, en él el espectador tiene que estar implicado. Si no hay juego, no hay narración: necesita desarrollar todas las posibilidades de la programación.

Además, la experiencia de juego no está diseñada de manera unidireccional, sino que, al ser un programa, siempre que haya acceso al código, este puede ser manipulado. Por lo tanto, es posible llamar al espectador a modificar y crear, y ya no es solo una estética de la recepción, sino una estética de la participación, de implicarte en la creación de ese elemento. No se trata únicamente de resolver los puzles con las herramientas que te ofrecen, sino también descubrir los fallos que hay en la programación y explotarlos. Volvemos al ámbito político, pues si los juegos se elaborasen con un código abierto, el público podría introducirse dentro de ese lenguaje de programación y crear nuevas realidades, que hiciesen que el videojuego fuese una experiencia colectiva. No existiría un espectador alienado, sino que todo público sería a la vez creador.

Esto favorece una postura más activa, que se niega a creer que lo que se da es un todo conclusivo, y en la que se crea una conciencia crítica que intenta ir más allá. Si a partir del videojuego se fomenta esta nueva forma de relacionarse con lo real, el videojuego puede ser un primer paso para que se cree nuevas conciencias, nuevas formas de relacionarse con la imagen tecnológica. Así, si nos llega una imagen como las que produce el estado islámico, nuestra forma de actuar va a ser mucho más crítica que si simplemente mantuviésemos nuestra posición de espectadores pasivos que se ha fomentado durante tanto tiempo. No se trata de estetizar la política, sino de politizar el arte, y que esta experiencia lúdica despierte la conciencia crítica del jugador y que eso repercuta en su forma de relacionarse con lo real.

**JJV:** Pues con esta última intervención diría que podemos dar por terminado un debate que, como el análisis según Freud, se ve amenazado por la posibilidad de ser interminable. Como mínimo tenemos un buen aperitivo dialéctico con el que inaugurar este número.

*(fin de la intervención)*