

(comienzo de la intervención)

José Luis Molina: La estética es una rama de la filosofía que ha ido evolucionando. Sus primeras relaciones estaban vinculadas al concepto de belleza, y ese ha sido un concepto que ha ido cambiando y por ello se habla ya en el siglo XX incluso de la estética de lo feo. En videojuegos, no se que pensáis, pero creo que también existe algo de eso, ya que muchos de los videojuegos contemporáneos, especialmente los de mainstream y grandes sagas, tienen ese aspecto dual. Por un lado muestran la belleza tradicional, es decir, de paisajes, puestas de sol, etc...

Luis Navarrete: Cuando dices Belleza, ¿te refieres a una representación realista, mimética, de la realidad?

JLM: Si, esa búsqueda de una concomitancia con la naturaleza...

LN: O sea, ¿la belleza en el videojuego radicaría en aquel que mejor imitase la realidad?

Juan J. Vargas: O incluso, aquel que de forma más sublime la imitara...

JLM: Esa es la segunda parte que yo veo, es decir, el concepto de lo sublime que presenta esa atracción por lo feo, lo imposible e incluso lo que nos produce temor. En ese sentido hablaríamos de la atracción visual que nos puede producir un meteorito cayendo sobre la tierra. Esa atracción indiscutible hacia ciertos elementos peligrosos. En este sentido, el mainstream creo que se nutre mucho de esos dos planteamientos estéticos,...

LN: ¿Y los videojuegos de carácter no realista? Los videojuegos de apariencia abstracta también pueden alcanzar la belleza, evidentemente, y no aspiran a confundirse con la realidad.

JLM: Sin duda, lo que pasa es quizá en ese tipo de videojuegos, el concepto de lo sublime queda más oculto. Si hablamos de videojuegos como Journey, podríamos decir que hablamos puramente de una experiencia estética. De hecho algunos autores dicen que Journey no es un videojuego en el sentido estricto de la palabra, sino que se trata más de una experiencia estética. Yo creo que esto sería importante planteárnoslo, es decir, si una experiencia estética interactiva es un juego o por el contrario el videojuego debe

tener una finalidad concreta de ganar una serie de puntos, logros específicos, etc..

JJV: Estoy pensando en hasta qué punto se puede hablar de videojuego como arte, una pregunta que puede parecer obvia, especialmente en un momento en que todo el mundo ya entiende este medio como arte... pero no creo que debamos quedarnos en la pregunta sobre si el videojuego es arte o no, porque como bien dices el de arte es un concepto permutable, sino más bien de por qué ahora, de repente, el videojuego se entiende como arte. De repente cobra un estatuto que no tenía en los noventa, por ejemplo. Empieza a interesar a la academia, y lo hace porque se convierte en un medio industrialmente interesante, a través de la hegemonía del lenguaje digital. Recuerdo que Adorno y Horkheimer decían algo muy interesante en "La industria cultural", sobre que en el capitalismo tardío (lo que ellos llamaban el capitalismo tardío, aunque estamos hablando de los años 40) se negaba la condición artística del objeto cultural para potenciar su condición comercial. En el videojuego en gran medida ocurre esto. Es el caso de Hideo Kojima, que se afana en negar la condición artística del videojuego y asignarlo a la esfera del mero negocio, cuando precisamente él bebe mucho de tradiciones cinematográficas, tanto que incluso ha sido muy criticado por ello. Y de repente se habla mucho del videojuego como arte, según me da la impresión, porque hacerlo resulta rentable. ¿Hasta qué punto, en la estructura capitalista financiera, que es la que coordina nuestra sociedad, puede hablarse de videojuego como arte, y hasta qué punto el hecho de que ahora se interprete como arte puede estar teñido e intereses comerciales?

LN: Me recuerda a esa polémica, esa distinción me recuerda a la vivida por el cine desde sus orígenes, es decir, si prima más el componente estético o su naturaleza industrial. Con el videojuego creo que responde a una estrategia puramente comercial. Ni siquiera creo que a la gente de la industria del videojuego le preocupe el estatuto del medio como tal. Por ejemplo, Destiny, 380 millones de euros, se estrenó hace tres días y creo que lo que menos les preocupa a sus creadores es que sea o no considerado arte, sino que les preocupa la recuperación de la inversión. Por lo tanto, creo que ese componente industrial pesa más que el valor estético. En mi opinión, en la cadena del proceso de creación de un juego,

el dilema sobre el estatuto artístico está en la recepción del mismo y, en consecuencia, preocupa a la crítica no al creador. Creo que son muy pocos los creadores preocupados porque su obra se considere arte.

JJV: ¿Incluso los juegos Indie?

LN: El concepto de indie en el marco del videojuego debe tomarse con cierta precaución. Para mí, independiente, significa justamente eso, una serie de creadores que viven al margen de la industria pero cuyo objetivo principal es sumarse cuanto antes a su corriente principal. No me imagino a ningún creador independiente cuya aspiración sea mantenerse en el marco del arte y al margen de la industria. Hoy hablaba con un alumno de doctorado y me comentaba como la desarrolladora de *Bioshock*, Irrational Games, ha cerrado y Ken Levine ha montado un estudio en un lugar apartado, no sé si en la India, donde desea desarrollar juegos pequeños e independientes. Pero claro, esa posición puede sostenerse porque es la iniciativa de alguien que ha pertenecido a la industria y ha ganado mucho dinero. Es decir, es el dinero el que le permite realmente ser independiente... Es una contradicción.

JLM: En esto que dices, los desarrolladores Indie, es posible que aspiren a entrar en la industria, pero como no pueden emular los productos de las grandes compañías, debido al número de personal y el capital tecnológico, tienen que recurrir a la innovación estética para hacer que sus trabajos adquieran notoriedad y llamar la atención entre el gran número de títulos publicados anualmente. Limbo puede ser un claro ejemplo de esto, una pequeña compañía que mediante la estética trasciende dentro del mundo de los videojuegos...

JJV: De hecho, diría que si hay una representación figurativa de los aspectos que se combinan en el videojuego es el laberinto. El laberinto es al mismo tiempo un problema (hay que resolverlo, representa una problemática) y una estética (porque a fin de cuentas es una figura que sólo puede llamarse a sí misma laberinto cuando es de una forma concreta). Es estético en tanto juego y juego en tanto estético. Sólo se puede jugar como entidad estética y sólo se puede entender estéticamente como juego. Hay un abrazo ontológicamente indefinible, una cosa

depende de la otra inextricablemente. Me fascina el caso de Robert Rauschenberg, que en 1966, en el contexto de una serie de *performances* que combinaban la ingeniería y el arte (*Nine Evenings*), realizó un espectáculo consistente en un partido de tenis protagonizado por una tenista profesional y un artista visual, en el que los golpes marcaban un ritmo musical a través de sensores de contacto y movimiento conectados a las raquetas. Curiosamente, seis años después, aparece *Pong* (primero el ping-pong de la Magnavox Odyssey de Ralph H. Baer, y tres años después, en 1975, la Atari *Pong* de Nolan Bushnell). Y *Pong* es básicamente eso. En *Opening Score*, que es como se llamaba aquella *performance*, lo que hay es una batalla, pero lo importante no es el deporte en sí, sino la estética derivada, la estética de lo indeterminado. En *Pong* pasa exactamente lo mismo. Me llama la atención que apenas medien seis años entre esa *performance* de Rauschenberg y el concepto de *Pong* de Baer o Bushnell. No digo que haya una relación causal, sólo que hay una sensibilidad del arte como algo indeterminado, emergente, que está muy presente en esos años y que hace nacer en el videojuego desde la crisis del humanismo que sobreviene con el fin de la Segunda Guerra Mundial. Me parece algo nuclear que las condiciones de origen del videojuego tengan tanto que ver con esta visión del arte desde la indeterminación.

Carlos Ramírez: A mí lo que me llama la atención a nivel visual del videojuego es cómo ha ido abandonando poco a poco la iconicidad de los primeros años para perseguir el fotorrealismo, como si se tratase del cine. Ha sido como una inversión de la historia de la pintura, con la explosión del arte abstracto a principios del siglo veinte, y aquí parece que, por simples limitaciones técnicas, se empieza representando objetos a base de gráficos hipersencillos, que lo que hacen al fin y al cabo es estimular la imaginación del jugador, ¿no? El jugador tiene que imaginarse que ese recuadro simula un tanque o que ese cuadradito aún más pequeño simula la bala del tanque. Y es curioso cómo toda esa evolución ha llegado hasta nuestros días, hasta lo que es el fotorrealismo absoluto, la alta definición, la captura de imágenes de actores, la perfección de las expresiones faciales, el doblaje... y cómo a raíz de esa corriente que tú [José

Luis] comentas del desarrollo *indie*, pues por pura de necesidad de nuevo, por falta de recursos, se vuelve a esa búsqueda de la iconicidad, de los gráficos sencillos, del artista que realiza los gráficos, programa, compone la música y diseña el juego. Y eso de alguna forma estimula la creatividad, da lugar a estéticas nuevas... digamos que revaloriza la importancia del videojuego, que a fin de cuentas está en las mecánicas [de juego], en que sea divertido, no en los gráficos.

JLM: Es curioso, la importancia que tiene la innovación para las desarrolladoras Indie, cuando para una gran empresa de videojuegos le da igual ese asunto. Si observamos un videojuego como Call of Duty, la innovación brilla por su ausencia, ya que de un número a otro de la saga, el único avance puede ser en el realismo de su estética, la captura del movimientos, etc..., sin embargo la estética general y las dinámicas de juego son siempre las mismas y no les interesa la innovación debido al riesgo que supone para el mercado del producto.

LN: Teniendo en cuenta que toda esfera artística o estética posee una implicación moral, desde el momento en que existe una intención del autor, se me ocurre que en el videojuego puede haber dos representaciones que conviven, una que podríamos llamar narrativa y otra lúdica... ¿Es posible la implicación de la esfera de lo moral en la parte lúdica de un juego cuando hay veces que entra en contradicción con la esfera narrativa del medio? Por ejemplo, imaginemos un juego que trata sobre la solidaridad, pero la propia mecánica del juego está basada en la acumulación de objetos, en el concepto de propiedad, en el egoísmo, en el interés propio y particular del jugador. Digamos entonces que hay una disonancia narrativa que es una característica propia del videojuego, justamente por su naturaleza dual. Cuando Cervantes escribe o Velázquez pinta creo que su obra camina en un único sentido, sin embargo en el videojuego hay una oposición interna que es propia del medio.

JJV: De hecho el proceduralismo, que es algo así como una evolución de la ludología, viene muy definido por esa frase, "*The mechanic is the message*", que es la

reformulación de la clásica frase de McLuhan "*The medium is the message*".

LN: Pero establezcamos un hecho: en mi opinión, cuando hablamos de narración, estamos hablando de humanismo, en el instante que hablamos de narración hablas de un sujeto, que interactúa con otros sujetos, que se preocupa por los problemas que viven esos otros sujetos, o por las transformaciones que les ocurren, etc., digamos que ahí sí cabe la esfera de lo moral. Pero cuando hablamos de juego esos intereses desaparecen porque el jugador hace prevalecer los suyos por encima de los de cualquier personaje de la narración. Digamos que tiende a objetivar lo que antes era humanidad y se sitúa en una esfera donde lo moral es intrascendente. Prima el egoísmo por encima de cualquier otra dimensión narrativa. Se abandona el campo del sujeto y se entra en el de los objetos.

JJV: Se podría hablar de que el viaje del héroe da lugar a un viaje del antihéroe, del no-héroe.

LN: Llámalo como quieras, pero esa dualidad no la veo en la pintura, ni en ningún otro medio, es propia del videojuego. En la búsqueda de rentabilidad de la convivencia de esa dualidad es donde radica, en mi opinión, su estatuto como arte, más allá del fotorrealismo o de la belleza. Estaréis de acuerdo conmigo que no podemos cifrar el estatuto artístico del medio en la belleza, ya sabemos, desde Kant, que el juicio de la belleza no puede ser universal, sencillamente porque no es cualidad del objeto, sino justamente del sujeto que mira, ve o siente. Por tanto, la búsqueda del estatuto artístico del videojuego debe tender hacia su propia construcción como medio y ahí radica la dificultad de discernir su estatuto como arte. Existe un juego, que me encantó, *I Am Alive* (Ubisoft Shanghai, 2012), que juega justamente con esa dualidad del medio: este juego cuenta una historia de supervivencia en un marco apocalíptico, donde a veces la ayuda que debes prestar a los distintos personajes que te encuentras choca con los deseos del jugador de rentabilizar al máximo su partida de juego. Justamente ahí, es donde el juego comienza a ser arte.

CR: Es muy interesante ese tema. Es verdad que existe un conflicto a nivel narrativo y a

nivel de juego, personaje y jugador parece que van por caminos distintos. De vez en cuando confluyen, pero la mayoría del tiempo el jugador está pensando en "qué puedo hacer para divertirme con este juego, al margen de lo que me esté contando la historia". Hay un juego de terror reciente, se llama *Deadly Premonition*, una mezcla entre *Silent Hill* y *GTA*...

LN: ...con una estética así a lo David Lynch...

CR: Exactamente. Y el autor... Es un caso curioso de autor dentro de la industria, porque es un tipo que controló todo el proceso de desarrollo. Es un producto muy propio, suyo, lanzado dentro de lo que es la corriente *mainstream*. Y él explicaba que no quería romper esa coherencia entre argumento y juego. Por ejemplo, el protagonista es un policía y él se pasea por el pueblo, tienes tiempos de juego en los que tienes que investigar las calles, acercarte a hablar con los ciudadanos, y puedes coger vehículos. Pero claro, si esto fuese un *GTA*, tú como policía, como agente de la ley, podrías dedicarte a atropellar gente y a destrozar el mobiliario [urbano] y ellos dijeron "no podemos permitir esto, porque rompe con la coherencia que perseguimos". ¿Y qué hicieron? Pues, tú puedes hacer eso si quieres, pero hay un castigo a nivel de juego, y es que la paga del policía se reduce cada vez que rompes mobiliario o molestas a alguien. El juego te ofrece libertad, pero para mantener esa coherencia, para que los jugadores se comporten de la forma que el autor desea, te impone ese pequeño castigo. Y sobre lo otro que has comentado... La dificultad que tiene el tema de las decisiones morales cuando lo que te plantean por un lado es una decisión que afecta al personaje y por otro una decisión que te afecta a ti como jugador. La mayoría de las veces vas a elegir la que no te afecte a ti. Al final, el jugador siempre es egoísta y piensa en su beneficio, en cómo pasarse el juego lo más rápido posible. Las decisiones morales deberían plantear opciones donde las dos funcionen a nivel argumental, por ejemplo...

LN: Es verdad que tú, como jugador, puedes tomar la decisión, egoísta, de terminar o completar los objetivos, pero el juego ha conseguido de alguna manera impregnarte e imbuirte de esa duda moral. *Paper Please* nos sitúa ante situaciones similares. Tú, como

jugador, verás comprometida tu acumulación de puntos según tomes unas decisiones u otras que afectan a los distintos personajes que aparecen en el juego.

CR: En ese sentido, *Papers, Please* ha logrado que una decisión argumental rivalice con una decisión a nivel de juego. Hace que al menos te lo pienses durante un segundo... porque el guion está muy bien escrito. Ha conseguido que la narrativa y el juego se igualen, que se pongan cara a cara.

LN: Yo creo que ahí radica la naturaleza artística del medio.

CR: Creo que el arte del videojuego reside en que la interacción tenga un sentido más allá del propio acto de interactuar con la máquina. Porque interactuar puedes hacerlo con un cajero, pero lograr que eso cobre un significado más allá del hecho en sí, de tocar una pantalla o apretar botones... ahí se encuentra el arte. Puede hacerlo de muchas formas, con decisiones morales, puede hacerlo apelando a tus reflejos, o consiguiendo que aprendas algo... los propios juegos educativos consiguen que a través de la interacción el jugador termine sabiendo algo que desconocía antes de jugar.

JJV: Por último me gustaría hacer una breve defensa teórica del puzzle, en el sentido en que el puzzle es el único género que, debido a su aplicación al videojuego, ha conseguido catapultarse mas allá de lo que su materialidad puede llegar a ofrecer. Se me ocurre el ejemplo de *Echochrome*. El hecho de que un videojuego pueda llegar a aportar una mecánica onírica, una estética que encuentre el sentido en el sinsentido, es algo que me fascina, porque es algo que *no se puede* hacer materialmente. Incluso el *Tetris*, para ser llevado a una realidad material, tendría que contar con un mecanismo de una complejidad tal (piezas que cayeran a determinadas velocidades, que pudieran ser giradas en determinados sentidos, etc) que no sería posible su comercialización. Cualquier puzzle, por muy elemental que sea, si es verdaderamente videolúdico, hace evolucionar un género que ya existía antes, pero que en ese ámbito no puede llegar más allá. Eso nos conduce a la paradoja de que el puzzle fue un género videolúdico desde el principio, incluso antes de llegar al videojuego. Que este género pueda llegar a tal

perfección de su propio concepto, que pueda *completarse* como género, es sólo posible mediante las herramientas puramente estéticas que ofrece el videojuego.

(fin de la intervención)