

1. Introducción a la problemática del concepto de estética (video)lúdica

Los videojuegos son una compleja forma de arte en la que la música, artes visuales y narratividad se integran y aglutinan para generar experiencias interactivas. Este tipo de experiencias inmersivas y sus cualidades son lo que hace única la experiencia estética video-lúdica característica del medio y abre nuevas problemáticas en el campo de la filosofía del arte y la estética.

La discusión sobre la dimensión estética de los videojuegos es en muchos casos reduccionista, incluso desde el ámbito académico de la ludología o desde la industria. El concepto de estética lúdica suele equipararse mayormente al apartado visual, es decir, los gráficos, las perspectivas de representación y la imaginaria propia. El profesor danés Simon Niedenthal (2009) pone de manifiesto que el principal problema que nos encontramos cuando se habla de estética (video)lúdica (game aesthetics) es que el término “estética” tiene un bagaje. Debido a esto puede suponer la aparición de cierta resistencia a tratarlo que está relacionada directamente con los temas clásicos del discurso estético. O dicho de otro modo, la noción que se posee de estética lúdica refleja la concepción que se tiene del discurso estético en sí mismo. Niedenthal identifica acertadamente que en la literatura relacionada con el término “estéticas lúdicas” existen tres grupos principales de significados que tienen que ver con los sentidos, el arte y con cierto tipo de experiencia que proporciona el juego:

1. Estética lúdica se refiere a los fenómenos sensoriales que el jugador encuentra en el juego (visuales, auditivos, táctiles, corporales).
2. Estética lúdica se refiere a aquellos aspectos que los videojuegos comparten con otras formas de arte (y por consiguiente proporciona un medio de generalizar sobre el arte).
3. Estética lúdica es una expresión de la experiencia del juego entendido como placer, emoción, sociabilidad, forma de creación, etc (está relacionado con "la experiencia estética") (Niedenthal, 2009: 2).

Niedenthal es particularmente interesante ya que nos proporciona un marco referencial muy práctico para entender la idiosincrasia estética del medio. Sin embargo en nuestra investigación nos centraremos en los significados de la estética lúdica como expresión de

la experiencia de juego, definida por la combinación de los aspectos sensoriales junto a las dinámicas y mecánicas de juego.

2. Metodología y objetivos

El videojuego tiene un fuerte componente sistémico y comparte ciertos formalismos con otros medios analógicos y audiovisuales. Las tensiones entre el jugador, el entorno y la experiencia ponen de manifiesto las diferentes corrientes de pensamiento que existen dentro del campo de los estudios académicos sobre juegos, tensiones que pivotan en dirimir quién tiene el papel preponderante en otorgar significado al videojuego, si pesa más el diseño previo y el discurso implícito o el acto de jugar. Según donde se haga hincapié variará enormemente tanto la concepción de lo que es la estética lúdica y el análisis que se haga de la misma así como la consideración del videojuego como arte autónomo. Para llevarlo a cabo se ha buscado compendiar las corrientes teóricas del ámbito de la ludología que trabajan sobre la experiencia lúdica y sus cualidades estéticas para sintetizar un marco teórico que sirva para reflexionar la interacción que se produce entre el jugador y el videojuego, rango distintivo de la estética videolúdica y del lenguaje videolúdico subyacente.

El objetivo principal de este trabajo es ofrecer una cartografía de los parámetros que intervienen en la concepción de la estética videolúdica como expresión de la jugabilidad. Además, se explicará cuál es la aportación al debate desde la óptica de la práctica artística y cuáles son las problemáticas conceptuales y formales que se plantean de cara a posteriores estudios. Ambas cuestiones serán abordadas desde el análisis y la tipología del *Game Art* como género propio del mundo del arte.

3. Estética (video)lúdica como una expresión de la experiencia del juego

El proceduralismo es una corriente teórica de análisis de videojuegos que sostiene que la cualidad ontológica del (video)juego viene dada en el sistema de reglas. El diseñador de videojuegos, crítico e investigador Ian Bogost lidera esta corriente y la utiliza para consolidar la retórica procedural (*procedural rhetoric*). Ésta sintéticamente puede entenderse como “el arte de persuadir a través de representaciones basadas en reglas e interacciones antes que con la palabra hablada, la escritura, las imágenes y las imágenes en movimiento” (Bogost, 2007: ix). El autor americano entiende que “los juegos crean complejas relaciones entre el jugador, el trabajo y el mundo vía unidades operativas que incrustan simultáneamente

modos materiales, funcionales y discursivos de representación” (Bogost, 2008: 105), entendiendo por unidades operativas los “modos de construcción de significado que privilegian acciones inconexas, discretas, frente a sistemas progresivos, deterministas” (Bogost, 2008: 103).

Para este tipo de autores el sentido del juego en los videojuegos creados bajo este paradigma no está tanto en el acto de jugar sino en los significados que el diseñador ha incorporado en el sistema formal del juego. Estos significados serían, por tanto, previos al acto de jugar. Es decir, este tipo de juegos tiene un interés superpuesto a la experiencia de jugar y su finalidad es utilizar el juego para otros propósitos ya sean éstos educativos, artísticos, formativos o comerciales. La artista y docente americana experta en juegos Mary Flanagan lo expone sucintamente de la siguiente manera: “los juegos son marcos que los diseñadores pueden utilizar para modelar la complejidad de los problemas a los que enfrenta el mundo y hacer más fácil que los jugadores los comprendan. Mediante la creación de un entorno simulado, el jugador es capaz de alejarse y pensar críticamente sobre los problemas” (Flanagan, 2009: 249).

La concepción autosuficiente y autónoma del juego, presente en autores clásicos como Caillois y Huizinga, está en franca contraposición a la idea de *juegos serios*. Estos son creados usualmente para dar soporte a intereses establecidos de instituciones políticas, corporativas y sociales. Entendemos que en cierta medida esta es una visión limitada que obvia al jugador, y que no es posible explicar y entender toda la dimensión estética sin tener en cuenta las interrelaciones que se establecen entre el jugador, el videojuego como texto videolúdico y las modalidades culturales de su uso. En este sentido estamos de acuerdo con el profesor del Center for Computer Game Research (Universidad de Copenhague) Miguel Sicart cuando dice que:

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 (Sicart, 2011).

Existe una segunda corriente de investigación que defiende esta idea de estética (video)lúdica como expresión de la experiencia del juego, la cual estaría relacionada con las emociones o el placer que

siente el jugador, incluidos aspectos audiovisuales y sensoriales. Para algunos ludólogos como Espen Aarseth (2010) la estética del videojuego está íntimamente ligada con las experiencias interesantes que proporcionan los juegos. Es por eso que el apartado gráfico se debería descartar casi en su totalidad según su opinión.

Cuando hablamos de estética videolúdica debemos tener en cuenta que existen varios niveles en el juego que influyen en la experiencia del jugador. A la hora de desarrollar juegos los profesores americanos y expertos en diseño de juegos Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek han propuesto el *Modelo MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)* como referente de producción. Teniendo en cuenta el público al que está dirigido el juego, dicho modelo indaga en que existen 3 componentes o estructuras indispensables e íntimamente imbricadas a la hora de producirlos y desarrollarlos: las Mecánicas (de juego), las Dinámicas (de juego) y las Estéticas, entendidas éstas como las respuestas emocionales que se quiere provocar en el jugador y lo que hace divertido a un juego (Hunicke, R., LeBlanc, M. y Zubek, R., 2004).

Las dos primeras componentes, las mecánicas y las dinámicas del juego, se pueden considerar los niveles más abstractos que componen un juego. En el siguiente nivel nos encontraríamos el contenido del juego a nivel narrativo y audiovisual. La última componente, la estética, deriva de los dos últimos niveles que intervienen en la experiencia del jugador y que son el acto de jugar y la experiencia estética (artística) que se obtiene del mismo. Ésta última se puede percibir simplemente con ver jugar cualquier videojuego.

Desde la dimensión lúdica las relaciones entre jugador/entorno/experiencia se articulan a partir de cuatro bloques descriptivos. Estos bloques descriptivos componen el esquema de significación del discurso videolúdico como juego según la modelización teórica propuesta por el profesor catalán experto en comunicación Oliver Pérez Latorre. En el primer bloque la significación del diseño del jugador se hace a partir de las reglas que definen su identidad en el mundo del juego y que especifican cómo es el avatar y cómo actúa, lo que sería la dimensión descriptiva y dimensión transformativa respectivamente. El segundo bloque descriptivo son los componentes del entorno de juego definidos por la relación que se establece entre el espacio del juego, la temporalidad que se aplica en dicho espacio y las entidades y elementos que lo pueblan. El tercer bloque hace referencia al modo en que se vinculan ciertas dinámicas de actuación a la consecución de determinados objetivos, es decir, a cómo el jugador aprende que el discurso videolúdico prescribe

ciertas formas de interacción como recomendables para conseguir un objetivo. En cuarto y último lugar, la significación de la experiencia de juego viene dada por la libertad de decisión del jugador en relación a si para la consecución siempre se produce a través de una misma actividad o no, si existe o no cierto grado de redundancia o variabilidad (Pérez Latorre, 2010: 80-83).

Dentro de este esquema de significación es particularmente interesante el análisis que realiza Pérez Latorre de la experiencia de juego (*gameplay*) en relación con el sistema de juego (la dinámica de juego como comportamiento derivado), con los objetivos a conseguir (la dinámica de juego como comportamiento prescrito), con la dimensión de la Redundancia o Variabilidad que tiene el videojuego y como proceso desarrollado en el tiempo (Pérez Latorre, 2010: 142-174). Hay que tener presente que la experiencia de juego está influenciada por dimensiones contextuales circunscritas al momento en que se juega y por dimensiones contextuales que tienen que ver con las formas previas de juego y del acto de jugar. Este último tipo de dimensión contextual es interesante por cómo afecta a la producción de videojuegos puesto que se enmarcan en el contexto más amplio de la significación que el juego tiene en la sociedad en un momento determinado (Huizinga, 2007; Sutton-Smith, 1997). El teórico experto en hipermedia Fräns Mäyra propone el denominado *Modelo Contextual de la Experiencia de Juego* para analizar la experiencia del jugador. En dicho modelo el profesor finlandés contempla el análisis conjunto de las dimensiones contextuales individuales y sociales para entender el fenómeno en toda su amplitud (Mäyra, 2007) y lo hace a partir de un modelo previo de análisis de los componentes de la experiencia del jugador, desarrollado junto a Laura Ermi, que ya anticipaba esta cuestión (Mäyrä y Ermi: 2005).

El videojuego como enunciación interactiva está relacionado con el concepto de inmersión en múltiples niveles. A grandes rasgos, podemos entender inmersión como la capacidad que tienen los videojuegos para incorporar al jugador en el mundo virtual. Mäyrä y Ermi proponen que la inmersión en los juegos tiene tres dimensiones que son: (la inmersión) sensorial, la imaginativa y la basada en los desafíos que proponen los juegos (Mäyrä y Ermi: 2005: 7-8).

La inmersión es una cualidad que el medio de los videojuegos ha sabido aprovechar como ningún otro pero que está presente en otros medios como el cine. Esta circunstancia no debe inducir al error de considerar que los juegos son pasivos. Por el contrario hay que tener muy presente que sin la actividad del jugador el juego no

tiene lugar. Es por eso que el profesor de la Universidad de Malta y del Center for Computer Game Research, Gordon Calleja (2007, 2011), propone la metáfora de la incorporación en sustitución de la inmersión como vía para evidenciar dicha bidireccionalidad.

En última instancia debemos comentar que uno de los elementos fundacionales de la experiencia de videolúdica es que ésta tiene que ser divertida. No hay que olvidar los videojuegos son fundamentalmente entretenimiento. Desde la perspectiva comunicacional, el trabajo de Pérez Latorre no desgrana solamente cómo funciona el discurso videolúdico, sino que también analiza cuáles son los factores que componen la diversión lúdica. Para el profesor catalán la experiencia de la diversión lúdica está compuesta por diez factores de diversión que se relacionan con dos de los ejes de diseño de juegos: el sistema de juego (A), el mundo de juego y sus reglas, y la experiencia de juego (B). A modo de síntesis:

A. Factores de diversión relativos a las relaciones sujeto-entorno.

- Entorno de interacción con sentido nítido + no-trascendencia.
- Reglas + libertad.
- Participación lúdica: agentividad, libertad, poder, descubrimiento, configuratividad.
- Descubrimiento progresivo del mundo.
- Adaptación del mundo al jugador.

B. Factores de diversión relativos a los procesos de resolución de problemas.

- Challenge. Competitividad y retos bien nivelados.
- Evaluación nítida de la progresión.
- Reconocimiento de patrones, variabilidad e incerteza.
- Acciones "Atávicas" en entorno no trascendente.
- Decisiones interesantes y experimentación en sistemas complejos (Pérez Latorre, 2008: 230-249).

Desde el ámbito del desarrollo de videojuegos la diversión es una de las premisas del diseño de los juegos, como ya apuntamos previamente con el Modelo MDA propuesto por Hunicke, LeBlanc y Zubek, pero no son los únicos autores que la han trabajado. Específicamente, el diseñador de juegos Pierre-Alexandre Garneau intenta enunciar cuáles son las categorías que considera fundamentalmente entretenidas con la intención última de crear una herramienta que mejore la experiencia de juego y la haga más rica. Garneau propone que hay que tener en cuenta las siguientes categorías:

1. Belleza (todo lo que tiene que ver con el apartado audiovisual).
2. Inmersión.
3. Resolución de problemas intelectuales.
4. Competición (para demostrar la superioridad propia).
5. Interacción Social (realizar tareas del tipo colaborar o competir con otros seres humanos).
6. Comedia (la experimentación de situaciones divertidas).
7. La emoción del peligro.
8. Actividad física (acciones que requieren intensos movimientos físicos).
9. Amor (entendido como el desarrollo de afecto por algo o alguien).
10. Creación (de cosas que no existían previamente).
11. Poder.
12. Descubrimiento.
13. Avanzar y completar (todas las acciones y estados planteados por el juego).
14. Aplicación de una habilidad (específica para poder avanzar o completar el juego) (Garneau, 2001).

Queda claro que un videojuego no se reduce únicamente a las estructuras lúdicas y a las estructuras semánticas derivadas de las mismas ya que a su vez comprende una significación como universo narrativo y como enunciación interactiva. Los tres grandes referentes a partir de los cuales se construye el significado y la estética videolúdica en los videojuegos y a partir de los cuales se diseña el mismo, son: el jugador, entendido como sujeto, el entorno descrito en el juego y la experiencia que proporciona.

4. Estética (video)lúdica desde la práctica artística

La heterogeneidad de las propuestas artísticas del *Game Art* implica la búsqueda de nuevas vías aproximativas como referencia más allá de los géneros convencionales. Existen tanto obras digitales como no-digitales así como obras interactivas y no-interactivas que han sido inspiradas y/o producidas a partir de los videojuegos. Como bien explicita el profesor e investigador italiano Matteo Bittanti: “*Game Art* es cualquier arte en el que los juegos digitales juegan un papel importante en la creación, producción, y/o exhibición de la obra de arte. La obra resultante puede existir como un juego, pintura, fotografía, sonido, animación, vídeo, performance o instalación en una galería” (Bittanti & Quaranta, 2006: 9).

La apropiación de los elementos audiovisuales de los videojuegos y su transposición al contexto artístico es posiblemente la estrategia

más utilizada por los artistas, pero la menos interesante para nosotros. En este apartado, por tanto, nos vamos a centrar en las obras que tienen algún tipo de interacción frente a las que no tienen ninguno. Por eso creemos pertinente y práctico realizar dicha aproximación a partir de las metodologías y procedimientos de trabajo de los artistas (García Martín, 2015). De esta forma podemos discriminar las obras en la que la estética videolúdica preponderante no está relacionada con la participación activa del espectador/jugador y centrarnos en las obras en las que los artistas intervienen sobre un videojuego y sobre las que son un videojuego en sí mismas.

Con intervenciones hacemos referencia a las modificaciones y/o hackeos de juegos existentes que realizan los artistas, generalmente del software de un juego de ordenador mediante la utilización del código usado en su construcción. Estas intervenciones se denominan técnicamente “mods” y se centran, en términos generales, en la tecnología del motor del juego o en modificar el espacio figurativo de alguna forma (personajes, fondos, mapas, etc). Las mods que se centran en la jugabilidad, entendida ésta como la calidad de la experiencia de juego, lo hacen minimizándola o haciéndola desaparecer en la mayoría de los casos. El profesor y crítico Alexander Galloway resume las diferencias entre las convenciones de las mods y las poéticas formales de los videojuegos en seis puntos o niveles:

1. *Transparencia frente a evidenciación*: eliminación del apartado de la imagen en contraposición a la mera interacción del aparato de gráficos o el código que se muestra sin imaginería figurativa.
2. *Jugabilidad frente a esteticismo*: jugabilidad narrativa basada en un conjunto de reglas coherente en contraposición a los experimentos formales modernos.
3. *Modelado figurativo frente a artefactos visuales*: modelado mimético de objetos en contraposición a errores informáticos y otras consecuencias inesperadas del motor de gráficos.
4. *Física natural frente a física inventada*: leyes de Newton relacionadas con el movimiento, el trazado de rayos, las colisiones, etc., en contraposición a leyes físicas incoherentes y sus relaciones.
5. *Interactividad frente a falta de coherencia*: vínculo inmediato y predecible entre las acciones de los controles y la

jugabilidad en contraposición a las barreras entre la acción de los controles y la jugabilidad.

6. *Acción de juego frente a acción radical*: poética de los juegos convencionales en contraposición a modos alternativos de jugabilidad (Álvarez Reyes, 2008: 89-90).

Galloway denomina a esta corriente “Contrajuego” y entiende que es un proyecto aún por materializar en el sentido de que puede ser visualmente progresista pero en lo referente a la jugabilidad, a la experiencia del jugador, no lo es en la medida de que no la hace progresar. Al eliminar las reglas que lo componen las modificaciones artísticas dejan de ser juegos per se.

Un ejemplo de Contrajuego es *Retroyou*, un proyecto creado por el artista español Joan Leandre y en el cual va deconstruyendo diversos juegos de ordenador. El proyecto comenzó con la serie *retroyou RC* (1999-2001), donde deconstruye el famoso videojuego de carreras *Re-Volt*. En un principio la modificación se circunscribía a los parámetros que rigen la gravedad dentro del juego, debido a lo cual el coche de carreras flotaba a través de un escenario todavía reconocible. En las posteriores modificaciones Leandre va fragmentando la interfaz mediante un proceso de hackeo del código, hasta que solamente queda una colección de coloridos polígonos, un remedo de salvapantallas u obra gráfica que no se puede adscribir a ningún tipo de corriente claramente. Obviamente la poca jugabilidad existente queda anulada del todo al igual que el resto de componentes excepto el software original. Con la serie *Nostal(G)2* repite la misma operación y modifica absolutamente todos los parámetros de un simulador de vuelo de tal forma que ningún jugador sería capaz de controlarlo. La intención del autor es que el espectador/usuario sea consciente de la “realidad” de la máquina que queda tras eliminar la mimesis estándar de los software/videojuegos comerciales, y en última instancia comprenda mejor cómo es su funcionamiento.

Q4U del chino Feng Mengbo es el perfecto prototipo de mods artística que interviene sobre el espacio figurativo de un videojuego. En ella Mengbo modifica el videojuego *Quake III Arena* para que todos los combatientes tengan el aspecto del artista armado con un fusil y una cámara, con la intención de plantear la pieza como una indagación de los procesos de identificación con personajes virtuales de videojuegos hiperviolentos tipo disparo en primera persona (FPS). La modificación se puede jugar tanto en línea como en una sala de exposiciones y fue concebida para la Documenta 11 de Kassel.

Otra modificación artística que incide en esta circunstancia, pero llevándola al extremo, es *Super Mario Clouds* (2002) de Cory Arcangel. En esta obra el artista neoyorquino modifica un cartucho de *Mario Bros.* de la consola NES hasta eliminar cualquier posibilidad de interactividad. De esta forma el juego se transforma en un vídeo en el que sólo se ven discurrir las nubes sobre el cielo azul ininterrumpidamente de izquierda a derecha.

Podríamos argumentar que desde la perspectiva de cierto sector de la crítica y la teoría ocurre otro tanto. Se ubica de manera explícita en el territorio del arte aquellos videojuegos en los que los artistas combinan la crítica y la creación para conseguir una subversión formal y/o conceptual que los transforme en objetos capaces de criticar y subvertir el *statu quo* de la industria y los cánones impuestos por ella. La jugabilidad y la experiencia del jugador son secundarios o están supeditados al discurso crítico implícito. Los denominados *aesthetic art games* son aquellos videojuegos que fundamentan su interés en la estética característica de los videojuegos o en cómo se construye el apartado gráfico de los mismos. Los juegos creados por artistas que contienen en su génesis una crítica política y/o social, o una autocrítica para con el medio en relación con el uso de la violencia como vehículo de diversión, son denominados *political art game* (Stalker, 2005).

Se equipara en cierta medida los videojuegos artísticos con juegos políticos donde el objetivo principal es el cuestionamiento de la ideología subyacente, la estetificación de la violencia y su uso lúdico como forma de denuncia de la violencia real y el cuestionamiento crítico de la tecnología del medio. Exactamente igual que ocurre en numerosas modificaciones o parches artísticos. *Escape from Woomera* (<<http://julianoliver.com/escapefromwoomera/>>) de Julian Oliver (2002-2004) y *McDonald's Videogame* (2006) (<<http://www.mcvideogame.com/>>), del colectivo italiano Mollindustria, quizás sean dos de los ejemplos más conocidos. *Escape from Woomera* es una aventura gráfica sobre los centros de detención de los solicitantes de asilo y el trato que estos reciben por parte del gobierno australiano, y *McDonald's Videogame*, a medio camino entre un simulador y un juego de estrategia, es un juego en el que debemos controlar todo el proceso productivo de la empresa McDonald's y cuya intención es evidenciar la insostenibilidad de este proceso. También cabría en esta categoría *Bordergames* (<<http://www.sindominio.net/fiambreira/bordergames/index.htm>>), proyecto español llevado a cabo por el colectivo La Fiambrera donde mediante un videojuego diseñado por los jóvenes magrebíes

del barrio de Lavapiés se busca su integración. Este juego se centra en la denuncia social con matices raciales y propone al jugador que se ponga en la piel de uno de estos jóvenes.

Lo cierto es que no todas las obras que utilizan el juego como materia prima entran dentro de este dualismo. La temprana *The Reactive Square* (1995) de John Maeda es un libro interactivo que contiene 10 juegos en los que se puede modificar la imagen de un cuadro utilizando un micrófono.

Dicho de otro modo, el arte contemporáneo de los últimos 15-20 años ha utilizado herramientas provenientes de los videojuegos pero no los ha considerado en sus propios términos conceptuales o formales, y por tanto vivenciales. Al respecto, el historiador norteamericano John Sharp (2015) intenta dilucidar la manera en que los artistas y desarrolladores de juegos conceptualizan y crean obras de arte cuya base es el (video)juego. Su propuesta es muy interesante ya que aborda la intersección entre arte y juego a partir de tres comunidades de prácticas. La primera comunidad la denomina *Game Art* y es aquella donde los artistas se apropian de las herramientas de la industria para crear arte. *Artgames*, la segunda comunidad, es el movimiento que considera el medio como una forma expresiva donde explorar temas clásicos del Arte. En último lugar está *Artist's game*, la comunidad de creadores y artistas que entienden que se pueden crear videojuegos que satisfagan a la vez los estándares de la industria y el mundo del arte.

Para ejemplificar la comunidad Game Art, Sharp utiliza obras como la fundacional *Ars Doom* (1995) de Orhan Kipcak y Reini Urban. En esta pieza ambos autores emplean el motor del *Doom* y elementos de los FPS para recrear una galería de arte con el objetivo es que el público juzgue obras de arte. También pone como ejemplo a artistas ya comentados como Julian Oliver y su obra *q3aPaint*, que utiliza un bug del motor del *Quake III* con el que crear obras pictóricas cuasi abstractas o vídeos, o las apropiaciones practicadas por Cory Arcangel.

Por el contrario, la comunidad Artgames adopta las convenciones del medio para crear obras auto-expresivas. En este tipo de obras se utilizan las mecánicas de juego para reflexionar sobre diversos temas de los que formas de expresión artísticas previas ya se habían ocupado. Hablamos de investigar sobre temas tales como cuestiones metafísicas acerca de la vida, la ética o la condición humana. Sharp propone explorar el videojuego como obra autobiográfica a partir de los juegos creados por Jason Roher, *Gravitation*

(2008), sobre el equilibrio entre las necesidades creativas y las obligaciones familiares, y *Passage* (2007), sobre la muerte prematura de un amigo de la familia. Sin ser específicamente un videojuego, el autor americano pone el juego de mesa *síochán leat* (aka “the irish game”) (2009) de Brenda Romero, sobre la invasión inglesa de Irlanda y los efectos que produjo en la población autóctona, como vía de exploración de temas sociales.

Finalmente, Sharp analiza los Artist’s game, los juegos de artista, como un producto híbrido entre los enfoques del Game Art y el de los Artgame. El autor sostiene que esta comunidad produce una nueva estética videolúdica en la que interseccionan las convenciones de la industria y la sensibilidad artística de tal forma que ambas se ven satisfechas en sus propios términos. Para ello Sharp analiza la obra de Bill Viola *The Night Journey* (2010), videojuego que versa sobre la historia universal del viaje de un individuo hacia la iluminación. Sin un camino u objetivo claro a seguir, las acciones del jugador repercuten en el avatar y en el mundo. *The Night Journey* es el ejemplo prototipo de lo que previamente denominamos “aesthetic art games” ya que su punto fuerte es el componente audiovisual y narrativo más que el de la jugabilidad, presente en *boardgames* de la industria. El norteamericano también analiza la obra de Mary Flanagan para ejemplificar cómo este tipo de obras tratan de cuestionar, criticar y explorar creativamente el medio del juego como medio de reflexión del arte contemporáneo y de las comunidades de juego.

Curiosamente a principios del s.XX se realizaron algunos de los ejemplos más conocidos de Game Art. *Rez* (2001), un juego en el que, mientras destruyes enemigos, vas creando melodías de música electrónica, abrió la veda para que otros juegos musicales aparecieran en festivales como Arts Futura. Natalie Bookchin tiene dos de los videojuegos, digamos que artísticos, más reconocidos: *The Intruder Web Project* (1999) y *Metapet* (2002). *The Intruder* es una adaptación en 10 mini-juegos, en algunos casos los clásicos como el *Pong* o el *Space Invaders*, de la historia corta homónima (*El intruso*) de Borges. Por el contrario *Metapet*, creada junto a Jin Lee, versa sobre las condiciones de trabajo en el capitalismo. *Velvet-Strike* (2002) de Anne Marie Schleiner, Brody Condon y Joan Leandre fue presentado en la Whitney Biennial de 2004. Esta pieza es una modificación para el *Counter-Strike*, específicamente es un conjunto de parches para crear grafitis pacifistas.

El trabajo de Sharp es sugerente porque propone una convergencia entre la industria y el mundo del arte de manera inclusiva, posibili-

tando que la vía muerta que significa el movimiento Contrajuego sea resuelta aunque sea de manera tangencial. Sin embargo deja irresolubles o abiertas ciertas cuestiones que planean a lo largo del presente trabajo. Pone en evidencia cómo el arte y la crítica tradicional no comprenden enteramente la idiosincrasia del medio, la profundidad de la cultura del juego o las implicaciones de la experiencia lúdica en el sentido descrito en el apartado tres. Esta circunstancia abre diversos frentes teóricos sobre la concepción del videojuego como arte, cuál es su definición y cuál es su papel como referente para reflexionar y generalizar sobre el arte desde la filosofía del arte (Bateman, 2011; Kirkpatrick, 2007 y 2011; Tavinor, 2008 y 2009; Smuth, 2005).

5. Conclusiones

La heterogeneidad de las obras que han sido inspiradas y/o producidas a partir de los videojuegos como materia artística evidencia el impacto que ha tenido en el mundo del arte el videojuego como medio y permite contextualizar cómo se produce, se distribuye y se reformula este tipo de arte dentro del panorama actual del Arte Contemporáneo. El epígrafe de *Game Art* sirve de cajón contenedor para reunir este tipo de obras pero, por separado, cada una de ellas puede inscribirse dentro de sus propias tipologías y analizarse bajo los parámetros estéticos que las rigen.

Los videojuegos creados dentro de la esfera del arte revelan una segunda problemática que tiene que ver con la concepción autosuficiente y autónoma del juego, en tanto en cuanto tienen un interés superpuesto a la experiencia de jugar y su finalidad es utilizar el juego para propósitos artísticos. Dicho de otro modo, inciden el debate que existe sobre el papel de los juegos serios defendidos por los proceduralistas.

El trabajo de John Sharp también pone de manifiesto que existen vías de convergencia entre la industria y el mundo del arte. Convergencia que posibilita que esta corriente artística no quede como un proyecto por materializar, en el sentido otorgado por Galloway, y suponga la aparición de modos alternativos de jugabilidad que expandan la experiencia y estética lúdica. Los artistas deben explorar esta vía para influir en el medio en sus propios términos conceptuales y formales para de esta forma llegar al público objetivo que son las comunidades de juego.

Y quizá ésta es la mayor debilidad que este tipo de videojuegos tiene, que es complicado que llegue a los jugadores de toda la vida

por lo alejado de los planteamientos tanto a nivel formal como por los métodos de distribución y difusión de los mismos. Esta circunstancia limita en demasía su impacto y tiene mucho que ver, a su vez, con la producción industrial del videojuego comercial y las posibilidades técnicas y económicas de las cuales los artistas carecen.

Por tanto queda patente que existe un campo todavía por desarrollar partiendo de la premisa inicial de que la estética videolúdica puede entenderse a través de los tres conjuntos de significado descritos al principio pero cuya base debe ser la experiencia del jugador.