

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

5

Mayo 2016

Videojuegos y Filosofía

Juan J. Vargas-Iglesias

Paula Velasco Padial

(eds.)

Aula de Videojuegos
Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

ISSN 2340-5570

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

5

Mayo 2016

Videojuegos y Filosofía

Aula de Videojuegos
Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos

Aula de Videojuegos. Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla.

Calle Américo Vespucio s/n. Sevilla. 41092. Tel: 954 55 96 57 - publicaciones@lifeplay.es

EDITOR TEMÁTICO

JOSE LUIS MOLINA GONZÁLEZ. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes.

COMITÉ EDITORIAL

LUIS NAVARRETE. Univ. de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. FRANCISCO SIERRA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular de Univ. y miembro del Dpto. de Periodismo de la Facultad de Comunicación. JOSE LUIS MOLINA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Pintura de la Facultad de Bellas Artes. VIRGINIA GUARINOS. Univ. de Sevilla (España). Profesora Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. MANUEL GARRIDO. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. INMACULADA GORDILLO. Univ. de Sevilla (España). Profesora Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. MAR RAMÍREZ. Univ. de Sevilla (España). Profesora Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. ANTONIO PINEDA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. MONICA BARRIENTOS. Univ. de Sevilla (España). Profesora Ayudante Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. FRANCISCO JAVIER GÓMEZ. Univ. de Granada (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Información y Comunicación de la Facultad de Comunicación y Documentación. JOSE PATRICIO PEREZ. Univ. de Málaga (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación. JUAN JOSE VARGAS. Univ. de Sevilla (España). Profesor Asociado del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. DAVID ACOSTA. Agencia *Innn* (España). CEO en la Agencia *Innn* y coordinador del Área de Formación del Aula de Videojuegos de la Facultad de Comunicación. CARLOS RAMÍREZ. Máster en Guión y PR manager en Firefly Studios. ISAAC LÓPEZ. *Canal Sur TV* (España). Periodista y Profesor Asociado del Dpto. de Periodismo II de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

COMITÉ CIENTÍFICO

CARLOS A. SCOLARI. Universitat Pompeu Fabra (España). LEV MANOVICH. The European Graduate School (Suiza). GONZALO FRASCA. Universidad ORT (Uruguay). M^a E. DEL MORAL. Univ. de Oviedo (España). Catedrática EU de TIC aplicadas a la Educación en la Facultad de Formación del Profesorado y Educación. FLAVIO ESCRIBANO. Responsable de Investigación en Gamificación en Compartia IDI y miembro fundador de ARSGAMES (España). ELISEO COLÓN. Escuela de Comunicación (Puerto Rico). Catedrático, investigador, profesor de Semiótica y director de la Escuela de Comunicación de Puerto Rico. ANTONIO GIL. Univ. de Santiago de Compostela (España). Profesor Titular del Dpto. de Literatura Española, Teoría de la Literatura y Lingüística General. SANTOS MIGUEL. Universitat Pompeu Fabra (España). Co-director académico del "Postgrado en Web 2.0, Redes Sociales y Video en Internet" y Profesor de programación en el "Máster en Artes Digitales". MARINA RAMOS. Univ. de Sevilla. (España). Profesora Titular de Univ. del Dpto. de Comunicación Audiovisual Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. JUAN REY. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. OLIVER PEREZ LATORRE. Universitat Pompeu Fabra (España). Profesor de C.A.V., Publicidad y RR. PP., e Ingeniería Informática. Imparte clases en los Másteres de Estudios Avanzados en Comunicación y Artes Digitales. FRANCISCO REVUELTA. Univ. de Extremadura (Cáceres) (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Ciencias de la Educación en la Facultad de Formación del Profesorado. CLARA FERNÁNDEZ VARA. Massachusetts Institute of Technology (Estados Unidos). Investigadora visitante del laboratorio *The Trope Tank*, Dpto. de Comparative Media Studies. JUAN A. ÁLVAREZ GARCÍA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor del Dpto. de Lenguajes y Sistemas Informáticos. VÍCTOR NAVARRO REMESAL. Centre d'Ensenyament Superior A. Giménez (España). Profesor del Dpto. de Ciencias de la Comunicación. RUTH S. CONTRERAS ESPINOSA. Universitat de Vic (España). Facultat d'Empresa i Comunicació. Coordinadora Grup de Recerca Interaccions Digitals.

DISEÑO

Luis Navarrete Cardero. Francisco Javier Gómez Pérez. David Acosta Riego.

La dirección de la revista no se hace responsable de las opiniones, imágenes, datos y artículos publicados, recayendo las responsabilidades que de los mismos se pudieran derivar sobre sus autores, que han trabajado en ellos libremente. En caso de autoría múltiple se hará responsable el autor o autora remitente. El copyright es conjunto de los autores y la Revista *LifePlay*, teniendo esta última los derechos de distribución y divulgación. Los artículos pueden ser reproducidos total o parcialmente siempre que se cite claramente su procedencia y el servicio sea gratuito. En servicios de pago deberán pedir expresamente permiso y abonar los derechos correspondientes a la revista y a los autores.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

5

Mayo 2016

EDITORIAL

Videojuegos y Filosofía [págs. 5-6].

Juan J. Vargas Iglesias - Paula Velasco Padial

INTERVENCIÓN

La filosofía del videojuego [págs. 9-14]

Mario Barranco Navea

Juan J. Vargas-Iglesias

Paula Velasco Padial

DOSSIER

Escritura binaria, felicidad y juego en la Filosofía de Leibniz
El origen teleológico del código binario en Leibniz [págs. 17-41].

Carlos Araya Moreno

La estética japonesa del fallo. El «mono no aware»
y los fallos ficcionales en videojuegos [págs. 42-57].

Enrique Galván Jerez

*Juégallo otra vez. Posibilidades creativas de la repetición
en la estética de los videojuegos* [págs. 58-76].

Alejandro Lozano Muñoz

La estética videolúdica desde la práctica artística
[págs. 77-94].

Ruth García Martín

ANÁLISIS

The Fourth Wall: La mecáfora [págs. 98-110].

Mario Barranco Navea

RESEÑA

Carlos Ramírez Moreno

Maestros del terror interactivo [págs 113-117].

Carlos Gómez Gurpegui

PRÓXIMO NÚMERO

Call for Papers. LifePlay Nº 6

Antropología del videojuego [págs 119-125].

S U M A R I O

ISSN 2340-5570

Juan J. Vargas-Iglesias

Paula Velasco Padial

En su quinto número, *LifePlay*, *Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*, encara las dimensiones de un encuentro, el de videojuego y filosofía, que no podía postergarse por más tiempo. Un encuentro que por otra parte dista mucho de contar con la atención merecida, por cuanto las inquietudes epistemológicas de quienes profesan uno y otro ámbito raramente se entrecruzan. A esto debe sumarse en la singularidad española una clara relación inversa entre el ascenso industrial del primero y el declive institucional de la segunda, particular descenso a los infiernos característico de un país desgraciadamente marcado en lo político por cíclicos retornos al Antiguo Régimen.

Cualquier intento de relación entre un medio y el enfoque filosófico debería ir aparejado a un intensivo reconocimiento de la ontología de ambos. No carece de importancia que los aspectos fundantes de la filosofía moderna descansen en una constante de desracionalización de los esfuerzos logicistas de la filosofía clásica y escolástica; proceso de vaciado que alcanza al post-estructuralismo y a la filosofía posmoderna en una tendencia imparable al sepultamiento de la metafísica, y con ella de la *ratio*, entendida como fundamento de toda óptica en los términos del principio de razón suficiente de Leibniz. En tal contexto el videojuego viene a figurarse como un efecto superestructural de las relaciones de producción propias de las actuales formas del capitalismo, y a asumir la apariencia de un dispositivo emblemático de la sociedad del rendimiento en la medida en que las prácticas de la gamificación, en su denuedo por el control científico de cada parcela de la vida, imponen una diversidad de estructuras que remiten a la razón totalitaria última del mercado.

Así las cosas, cabe plantearse si en un modelo económico-social que confunde interesadamente *liberación* con *liberalización*, es posible una revolución que no sea virtual; y con revolución nos referimos no a un efecto, sino a una capacidad: la de las estructuras sociales para replantearse a sí mismas, y para vencer las inercias de un *statu quo* que ha alcanzado una autonomía perniciosa para el bienestar colectivo. En este sentido el videojuego, en tanto estructura que (como concluimos en el nº 2 de *LifePlay* dedicado a la dimensión mítica del medio) dispone de una ontología que literaliza la tendencia humana al despliegue mítico-ritual, no carece de papel. En él los mecanismos para la reflexión son de distinta natu-

raleza respecto a los medios tradicionales, como revelan los hallazgos formales de la última escena *indie*, hasta el punto en que la misma noción de arte ha sufrido un revés ontológico de una magnitud que probablemente no se experimentaba desde los albores del Modernismo.

El videojuego plantea nuevos desafíos para el pensamiento estético, que parten de su propia esencia y trasladan su influencia a otros modelos de creación y representación. Su ontología permite retomar los viejos debates, como aquellos erigidos en torno a la propia imagen en tanto que apariencia, al tiempo que nos ofrecen una nueva vía de reflexión acerca de nuestra relación con la tecnología.

La experiencia de juego nos proporciona una nueva manera de atender y entender la propia experiencia estética, que merece ser repensada a la luz que arrojan las constantes innovaciones en este ámbito. Fenómenos como la inmersión, tan característica de la realidad virtual, aseguran una vivencia única y digna de ser analizada. De otra parte, y aunque la relación del videojuego con la industria del entretenimiento siga ejerciendo como un lastre para aquellos que buscan una ventana al Absoluto en sus indagaciones estéticas, la propia relación de este medio con la cultura popular supone un elemento de interés filosófico.

Asimismo, el videojuego abre la puerta a una nueva manera de pensar la recepción de la obra. El público ya no atiende, pasivo, a la experiencia que otro ha diseñado para él, sino que tiene que participar de ella para poder acceder al objeto estético. Hablamos, por lo tanto, del *homo ludens*, de la persona que juega en oposición a la persona que produce. El propio concepto de juego es recurrente en el pensamiento estético, tal y como demuestra la lectura de autores como Schiller o Gadamer.

La relación del videojuego con la filosofía no se limita a la inclusión de ideas propias del pensamiento en la narración, sino que deriva en la constitución del juego como un lenguaje a partir del que es posible construir la reflexión filosófica. No se trata de buscar reminiscencias o citas directas de los grandes pensadores en el guion del juego, sino de hacer filosofía desde la programación hasta la recepción como creación del mismo.

Enumeramos a continuación las distintas secciones que componen este número. Con ellas confiamos en haber alcanzado el objetivo de sondear la cuestión relacional de filosofía y videojuego en una suficiente diversidad de enfoques, sin olvidar en ningún momento que

un monográfico dedicado a una temática de tan vasto alcance no puede aspirar más que a los límites de una vocación introductoria.

En la sección INTERVENCIÓN tres participantes de la revista (Paula Velasco Padial, Mario Barranco Navea y Juan J. Vargas-Iglesias) debaten abiertamente sobre diversos aspectos relacionados con el tema central del monográfico.

En la sección DOSSIER se incluyen cuatro investigaciones: “Escritura binaria, felicidad y juego en la filosofía de Leibniz. El origen teleológico del código binario en Leibniz”, donde Carlos Araya-Moreno, de la Universidad de Valladolid, establece los lineamientos de un predominio de los principios lógicos presentes en los sistemas filosóficos occidentales con relación al actual modelo relacional de escritura binaria, felicidad y juego en los ámbitos ético-formales del digital; “La estética japonesa del fallo. El ‘mono no aware’ y los fallos ficcionales en los videojuegos”, donde Enrique Galván Jerez, de la Universidad Complutense de Madrid, analiza la categoría inmanentista del *mono no aware* en la experiencia estética de seis videojuegos japoneses; “Juégallo otra vez. Posibilidades creativas de la repetición en la estética de los videojuegos”, donde Alejandro Lozano, de la Universidad de Salamanca, aborda el fenómeno de la repetición en el videojuego desde una perspectiva reactiva con respecto al jugador, en sus distintas facetas emotivas, narrativas y/o morales; por último, “La estética videolúgica desde la práctica artística”, donde Ruth García Martín, de ARSGames España, reflexiona sobre las conexiones entre videojuego y arte contemporáneo en las formas del denominado *Game Art*.

En la sección ANÁLISIS, el investigador Mario Barranco Navea, de la Universidad de Sevilla, dispone en “*The Fourth Wall: La mecáfora*” la premisa de un modelo aproximativo sobre los efectos de la dimensión performativa del videojuego en la noción misma de metáfora y con ella en la propia naturaleza del medio, alcanzando una definición que recontextualiza los límites formales de lo cinematográfico y lo videolúdico desde el símil común del “**tren cínemico**”.

Por último, la sección RESEÑAS cuenta con una reseña crítica del libro “**Maestros del terror interactivo**” de Carlos Ramírez Moreno (Síntesis, 2015), a cargo de Carlos Gómez Gurpegui, de la Universidad de Sevilla.

Confiamos en que los contenidos del presente número supongan una aproximación introductoria suficiente de los aspectos del vi-

deojuego que, desde el acercamiento filosófico, guardan relación con su condición de dispositivo de expresión-simulación definitivo de la era posmoderna, preludio estructural de la transmediación y la gamificación cuya influencia no puede escapar a los interrogantes más urgentes de la contemporaneidad.

De cara al siguiente número, ya se ha realizado el *call for papers*, cuya edición corre a cargo de Mario Barranco Navea, investigador de la Facultad de Antropología de la Universidad de Sevilla. Esta próxima entrega se plantea bajo el eje **temático**: “Antropología del videojuego: hacia una aproximación etnográfica y compleja del medio”; **los artículos** aceptados que no entronquen con esta denominación encontrarán en la sección MISCELÁNEA su lugar de publicación.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

5

Mayo 2016

La filosofía del videojuego

Mario Barranco Navea

Juan J. Vargas-Iglesias

Paula Velasco Padial

I
N
T
E
R
V
E
N
C
I
Ó
N

ISSN 2340-5570

(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 metarrelato, 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 cuentes 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 consecuencialista. 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, continúa. 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)

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

5

Mayo 2016

Escritura binaria, felicidad y juego en la Filosofía de Leibniz
El origen teleológico del código binario en Leibniz.

Carlos Araya Moreno

La estética japonesa del fallo. El «mono no aware»
y los fallos ficcionales en videojuegos.

Enrique Galván Jerez

*Juégalos otra vez. Posibilidades creativas de la repetición
en la estética de los videojuegos.*

Alejandro Lozano Muñoz

La estética videolúdica desde la práctica artística.

Ruth García Martín

D
O
S
S
I
E
R

ISSN 2340-5570

Carlos Araya [Valladolid, España]

Escritura binaria, felicidad y juego en la filosofía de Leibniz

El origen teleológico del código binario en Leibniz

RESUMEN

Esta investigación es sobre la relación de los conceptos de escritura-binaria, felicidad y juego en la Filosofía de Leibniz, una reflexión sobre el concepto del lenguaje binario como inseparable de las consecuencias teleológicas de su metafísica (sistema). Es decir, un análisis **sobre la teleología implícita en la creación de la “característica universal”**, desde la tradición filosófica que creó el lenguaje binario (lo digital en la filosofía de Leibniz), las nociones de “escritura-binaria”, “lengua de la naturaleza” (lengua universal) y de las consecuencias teleológicas implícitas en lo digital como una revisión de la metafísica del juego-Leibniz. Y que plantaremos bajo el siguiente orden: **Primero, intentaremos demostrar que la búsqueda de la “característica universal” involucra el concepto de felicidad de Leibniz. Segundo, demostraremos que el proyecto de Leibniz sobre la “característica universal” produce el lenguaje del código binario. Tercero, que el código binario es el mejor ejemplo de los principios metafísicos de la Filosofía de Leibniz. Cuarto, que la invención del código binario está relacionada con el concepto de juego en el sistema de Leibniz. Y quinto: que la experiencia del juego digital (felicidad) implica una teleología política que hace real sus principios metafísicos. Es decir, cuestionar las implicaciones de la experiencia de lo digital desde los principios filosóficos de Leibniz: ¿es posible un *pathos* de la experiencia digital? ¿Desde qué concepto de la felicidad se creó esta experiencia?**

ABSTRACT

This research is about the relationship of the concepts of binary writing, happiness-joy, and game in the Philosophy of Leibniz, a reflection on the concept of binary language as inseparable consequences of his teleological metaphysics (system). That is to say, an analysis of the implicit teleology in pursuit of “universal characteristic” from the philosophical tradition that created the binary language (digital in the philosophy of Leibniz), notions of “binary-write”, “language of nature” (universal language) and implicit teleological consequences in digital, as a review of the metaphysics of the game-Leibniz. And that expose under the following order: First, we show that the pursuit of “universal characteristic” involves the concept of happiness of Leibniz. Second, we show that the proposed Leibniz on “universal characteristic” produce the language of binary code. Third, the binary code is the best example of the metaphysical principles of the Philosophy of Leibniz. Fourth, the invention of binary code is related to the concept of game in the system of Leibniz. And fifth, the digital game (happiness) experience implies a political teleology that makes it real its metaphysical principles. That is to say, questioning the implications of the digital experience from the philosophical principles of Leibniz: Is it possible a *pathos* of digital experience? What concept of happiness led to this experience?

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Alegria, Binario, Escritura, Experiencia, Felicidad, Finalidad, Juego, Leibniz // Joy, Binary, Writing, Experience, Happiness, Purpose, Game, Leibniz.

Carlos Alberto Araya Moreno, Universidad de Valladolid, Departamento de Filosofía, Facultad de Filosofía y Letras. Becario Erasmus Mundus Lindo.

1. *Preámbulo*

En el contexto de los avances filosóficos en torno a la comprensión de los paradigmas de lo digital y del juego, esta investigación se plantea indagar en uno de los orígenes filosóficos del *lenguaje binario*, en su configuración metafísica de lo real, y en su relación intrínseca con una concepción teleológica del *juego* en la Filosofía de Leibniz. O en otras palabras, demostrar cómo en la filosofía de Leibniz el *lenguaje binario* es inseparable de las consecuencias teleológicas (fines últimos) de su metafísica (sistema). Así, el sentido de este objetivo pretende atender un problema filosófico central implícito en las preguntas que se vienen, y que hacemos metodológicamente explícito aquí: ¿hay realmente *potencia* en lo binario-digital?!

De acuerdo con lo anterior, indagaremos en algunos de los conceptos principales del proyecto de Leibniz sobre la búsqueda de una *lengua universal* y de cómo esta supone teleológicamente una concepción de la *felicidad* (*joie, laetitia*) como justificación (justicia) de todos los mundos analíticamente posibles. Es decir, proponiendo en Leibniz el concepto de *felicidad* como principio patológico de sus conceptos de *lengua y característica universal*. Intentando demostrar que la creación del *código binario*², como la mejor expresión de esta lengua universal, en Leibniz está unida a cierta noción del *juego* (y que traducimos aquí por *game*, y no por *play*) como justicia última (*felicidad*) en las relaciones humanas. Recorrido que también podemos formular como una indagación en torno a un *phatos* (felicidad) de las consecuencias teleológicas en la experiencia digital, que involucraría en su operación restringida la concepción de cierto juego leibniziano.

1.1. La dificultad de lo digital

Es común fracasar cuando intentamos imaginar la relación entre las operaciones matemáticas del código binario y los sistemas operativos que sostienen, figurados miméticamente por medio de *ventanas, pestañas, botones, barras*, entre otros *objetos*. Asunto que se explica en primera instancia porque el usuario comúnmente no se relaciona con el código de software (binario-digital) y menos aún con la relación que comunica la escritura del código *binario* en el hardware (con los ceros y unos que representan en el ordenador el *no paso* [0] o *paso* [1] de la electricidad por *transmisión serial* o *paralela*), que luego se complica exponencialmente (lo que llamamos *digital*) hasta llegar a la *representación del entorno* del usuario. Esta complicación que separa *hardware* y *software* es lo que ha llevado a muchos pensadores de lo digital a reconocer ontológi-

camente en estos medios una dimensión espectral, líquida, verdaderamente metafísica, o al menos, carente de una física. Sin embargo, una de las filosofías que fabricó una de las explicaciones más completas de las verdaderas consecuencias del código binario no era en ningún caso una metafísica puramente espectral, si es que podemos llamarla así, sino muy por el contrario un pensamiento que unía las nociones de lo material e inmaterial por medio de la creación de un cálculo que permitiera dicha posibilidad (entre lo que se considera la creación del cálculo diferencial y para esta tesis, también, el cálculo binario). Y si bien la comprensión de las ingenierías que ponen en operación estas tecnologías binarias-digitales nos ayudan a comprender mejor los *modos* de lo binario-digital, en ningún caso nos dan acceso a la genética metafísica inscrita de antemano en los modos (lo binario no tiene *modos*). Pues como ya se ha afirmado en alguna ocasión las dificultades de comprender la omnipresencia de lo binario-digital quizás sean sólo igualables a las dificultades de comprensión del capitalismo en su momento tardío.

1.2. Desde una discusión teleológica sobre el *mundo*

El fracaso de mediar una dimensión *matemática* (mecánica) de la realidad con una dimensión de *mundo* (de finalidades) fue precisamente el problema epistemológico-político que había llevado a Kant a emprender el proyecto de las críticas de la razón pura (y su vocación práctica). Críticas que cobran sentido en la tradición filosófica desde el contexto del enfrentamiento, dicho groseramente, entre los llamados filósofos racionalistas (entre los que se considera a Leibniz) y los empiristas (de los cuales Hume es el más ejemplar). En esta escena, es conocida la burla de Voltaire hacia el optimismo de Leibniz, en su obra *Cándido o el optimismo*, a partir del evidente caos del famoso terremoto de Lisboa de 1755, y la postura final de Kant sobre este *pensamiento natural de que cuando Dios elige, sólo elige lo mejor* (Leibniz), declarando inútil cualquier intento doctrinal de conocimiento sobre el asunto y refiriéndose explícitamente al fracaso de toda Teodicea (justificación de Dios) en el texto de 1791 *Sobre el fracaso de todo ensayo filosófico en la teodicea*. Declaración y obra que es coherente al proyecto kantiano de las críticas a partir de sus consideraciones prácticas y en ningún caso especulativas (sin posibilidades de conocer a Dios). Así, la preeminencia de la filosofía kantiana para pensar la noción de *mundo* (como finalidades volcadas a la realidad) es innegable en la misma medida en que sirvió para dar origen a las más diversas disciplinas de las ciencias sociales, que con una práctica soberana (basadas en el principio kantiano) crearon sus propias autonomías. Esa misma preeminencia es la que dio lugar a una extensa aclaración filosófica sobre el hacer explícitos estos principios kantianos

por sobre las lecturas hegelianas que apuntaban más hacia una crítica de *lo humano* (el yo), a la vez que estas últimas pasaban desapercibidas del problema de las finalidades y la experiencia, pues se volcaban ciegamente a una disputa entre el *sujeto* y la *historia*. Sin embargo, no sólo para la obra de Kant el problema Teleológico de la tercera crítica era deber el hacerse cargo de mediar la separación entre *conocimiento* e *historia* (el problema de la *experiencia*). Pues este es el mismo contexto problemático que asume la obra leibniziana, por supuesto, desde consideraciones de representación completamente diferentes.

Así, desde el fenómeno de la multiplicación de las máquinas, de la reproductibilidad técnica, y de lo digital –que en ningún caso queremos dar a entender como iguales– son fenómenos que parecen no sólo hacer caso omiso a las advertencias kantianas respecto a un mundo de finalidades precavidas de no ser confundidas con la naturaleza (el viejo problema kantiano de la diferencia entre *naturaleza* e *historia*), sino que parecen dar *exponencialmente* realidad práctica a consideraciones completamente nuevas sobre el *mundo*, la *realidad virtual*, la *red digital global*, Facebook, Google, y algunos nombres de *software* que problemáticamente parecen dar origen en cada caso a nuevos conceptos. La omnipresencia digital prescribe incluso la interacción con los dispositivos, en términos kantianos, es como si la *diferencia* (Kant) y la *confusión* (Hegel) entre naturaleza e historia se hubieran materializado *simultáneamente* al punto de no quedar posibilidad en *la lengua contemporánea* de preguntar por *mediación* alguna, pues donde sólo tienen cabida *las historias, todas-las-historias-posibles* a la vez que estás son materializadas simultáneamente (y no paralelamente), es decir, *todas* en un (*monas*) solo mundo (*mundus, monde*) que es el *universo* (*univers*) contemporáneo. Es como si unas nuevas condiciones técnicas materializaran las representaciones mismas del *entendimiento* y aparentemente también la *razón* antes de cualquier voluntad, previa a cualquier práctica. Como si una especie de aceleración de la materialización (hiperpráctica) de cierto entendimiento lograra separarlo de sus finalidades, separa lo que Kant había logrado explicar como inseparables. Este grado de virtualidad-material es algo que Kant, quien si bien advirtió sobre las representaciones absolutamente mecánicas del entendimiento, así como de la inviabilidad teleológica de un hilozoísmo en el spinozismo en cuanto presentaba una *causa poseedora de entendimiento*³, nunca llegó a representar ni vio materializar (el problema de una virtualidad del entendimiento impresa sensiblemente en el mundo) en tanto cierto entendimiento materializado en un objeto (una máquina) que fuera a su vez *causa* de la representación del sujeto. La pregunta aquí en relación con la cuestión sobre la potencia sería

entonces si puede existir alguna finalidad en este uso parcial del entendimiento volcado a los objetos (en esta *causa poseedora* de cierto *entendimiento*). Y usamos la expresión *cierto entendimiento*, pues no se trata aquí del juego *del* entendimiento, sino de cierta *aplicación*, del *programa* que conlleva lo binario-digital (de una *bina*⁴, de una *diada* llevada a los dígitos), y de la pregunta: ¿existe un último fin (un fin final teleológico) para el mismo?

Asunto que ya tenía su contexto de discusión en la compleja diferencia mencionada por Deleuze en el *Cours Vincennes*, sobre el enfrentamiento entre lo analítico (Leibniz) y lo sintético (Kant). Y es que si un lenguaje como el digital es capaz de representar toda lengua y todo mundo –asunto que aquí estamos en parte suponiendo– ¿prescribe analíticamente esas lenguas-mundos? ¿Alcanza la escritura digital a *determinar* su representación cuando parece ser que su potencia es precisamente la separación radical entre cálculo y representación? Determinación que no es exclusiva de la **potencialidad intrínseca de los “objetos digitales” sino del tejido (el código)** que une lo que Rodrigo Zúñiga llama *potencia-acto*. Y así, ¿es entonces la simultaneidad-y-el-paralelismo la gran dificultad de la metafísica leibniziana? *Simultaneidad* de las dos grandes concepciones de la lengua de la tradición filosófica occidental; la de una lengua *privada* y la de una lengua *universal*. *Paralelismo* entre el ordenamiento de la materia (la impresión digital) y un orden/salto-patológico en la representación –de montaje cinematográfico– que llamamos *imagen digital* (el sistema operático). ¿Qué posibilita, de existir, esta determinación de la representación digital? ¿Qué imagen (destino) está detrás de la imagen operativa del “ordenador”? ¿Qué imagen opera en nuestro *phatos* de este supuesto orden final?

2. Una imbricación entre la *escritura universal* y la felicidad como fin

En un texto de 1677⁵ llamado *Dialogo sobre la conexión entre las cosas y las palabras*, Leibniz propone un crítica a la teoría de la arbitrariedad de la verdad debido a la arbitrariedad de las definiciones y los signos de Hobbes⁶, recreando un dialogo que si bien reconoce cierta arbitrariedad del lenguaje declara que *nunca podré conocer, descubrir, probar sin servirme de palabras o sin que otros signos estén presentes en mi espíritu* (Leibniz, 2011b: 11). Más:

[...] advierto que si los caracteres pueden aplicarse al razonamiento debe haber en ellos una construcción compleja de conexiones, un orden, que convenga con las cosas si no en las palabras individuales (por más que también esto sería mejor) al menos en su co-

nexión y flexión. Y este orden, con algunas variaciones, tiene su correspondencia de algún modo en todas las lenguas. Y esto me dio la esperanza de escapar de la dificultad. Pues aunque los caracteres sean arbitrarios, su empleo y conexión tienen sin embargo algo que no es arbitrario, a saber, cierta proporción entre los caracteres y las cosas y en las relaciones entre los diversos caracteres que expresan las mismas cosas. Y esta proporción o relación es el fundamento de la verdad. [...] En efecto, la base de la verdad siempre se halla en la conexión misma y en la disposición de los caracteres. (Leibniz, 2011b: 11-12)

Todo el proyecto de Leibniz sobre lo que llamará más adelante la *Característica Universal* o *Escritura Universal* se condensa en esta declaración de una búsqueda del fundamento más simple⁷ de la verdad de la relación entre los caracteres y las cosas. Así, casi el mismo año de 1677-1678 en *El método verdadero*, volverá sobre el **problema de “si pudiesen encontrar caracteres o signos aptos para expresar cómo la aritmética expresa los números, o cómo el análisis geométrico expresa las líneas” (Leibniz, 2011c: 21-22)**, pero esta vez sumando un elemento teleológico con el que comienza el texto:

Puesto que la felicidad consiste en la alegría, y la alegría duradera depende de la seguridad que tengamos ante el porvenir, fundada en la ciencia que hemos de tener de la naturaleza de Dios y del alma; de todo ello se sigue que la ciencia es necesaria para la felicidad verdadera. (Leibniz, 2011c: 19)

Donde la búsqueda de la verdad será una búsqueda de la felicidad, extrapolando las verdaderas consecuencias políticas de esta *Escritura Universal*:

Todas las investigaciones que dependen del razonamiento se harían por medio de la transposición de dichos caracteres y mediante una especie de cálculo. Lo cual facilitaría plenamente la invención de cosas bellas, puesto que no haría falta romperse la cabeza tanto como hoy en día [...] los caracteres que expresan todos nuestros pensamientos compondrán una lengua nueva que podrá ser escrita y pronunciada. Esta lengua será muy difícil de hacer, pero muy fácil de aprender. Pronto la aceptará todo el mundo, gracias a su gran utilidad y a su sorprendente facilidad, y servirá de maravilla para la comunicación entre pueblos distintos. (...) Además, esta lengua tendrá una propiedad maravillosa, consistente en tapar la boca a los ignorantes, pues sólo se podrá decir o escribir en dicha lengua aquello que se entienda (Leibniz, 2011c: 22-23)

Terminando el texto con una reafirmación del comienzo en relación con la búsqueda de la felicidad y alegría confirmada por el amor a Dios y el deseo de procurar el bien general:

[...] creo que nada habrá que pueda hacer durar más el nombre del inventor. Pero tengo razones más fuertes que ésta para pensar en este proyecto, pues la religión que escrupulosamente profeso me confirma que el amor a Dios consiste en un deseo ardiente de procurar el bien general, y la razón me enseña que nada contribuye más al bien general de todos los hombres que aquello que perfecciona a la razón misma. (Leibniz, 2011c: 22)

En 1678 en *El análisis de los lenguajes* asumirá para este proyecto el estudio de una gran cantidad de lenguas con el fin de depurar los caracteres universales y la revisión de todos los conocimientos humanos. Es decir, desde una lengua universal reescribir metafísicamente toda la historia. **“Así preparados llegamos a las ciencias mismas, y ante todo a la más general, es decir, a la metafísica. [...] De ahí avanzamos a las matemáticas y finalmente concluimos con la física y la historia”** (Leibniz, 2011d: 29). E indicando el fin práctico de este nuevo conocimiento: **“Finalmente debe escribirse el libro práctico sobre el modo de aplicar las ciencias a la práctica, el cual debe constar de problemas dispuestos en el orden que contribuya a nuestra felicidad o a la de los demás”**. (Leibniz, 2011d: 29). Ligando así la búsqueda de una lengua universal a la resolución de todos los problemas metafísicos, matemáticos, estéticos, sociales e históricos, conducidos al fin último de la Felicidad.

Para los mismos años de 1678-1679 en un texto llamado *Historia y elogio de la lengua o característica universal*, expondrá de forma más directa su idea de la *Característica Universal* pero esta vez mencionando la polémica respecto a la existencia y conocimiento místico de una originaria *lengua adánica* (*lingua adanica*) que uniría dos dimensiones del conocimiento:

[...] nada existe que no admita el número. Y así el número es casi una figura metafísica [...] Ya desde Pitágoras los hombres se convencieron de que en los números se esconden los máximos misterios. Y es creíble que Pitágoras haya llevado esta opinión –como muchas otras– de Oriente a Grecia. [...] Mientras tanto subsistió en los hombres una admirable propensión a creer que es posible realizar descubrimientos mediante números, caracteres y cierta lengua nueva que algunos llaman «adánica» y Jakob Böhme die Natur-sprache («la lengua de la Naturaleza»). [...] [Pero] nadie ha alcanzado la lengua o Característica en la cual están contenidos el método para inventar y el método para juzgar, esto es, la lengua cuyas notas o caracteres garanticen lo mismo la notación aritmé-

tica de los números que la notación algebraica de las magnitudes tomadas en abstracto. Y, sin embargo, como Dios le ha otorgado al género humano estas dos ciencias, parece que hubiera querido advertirnos especialmente de que en nuestro entendimiento se escondía un secreto mucho más importante del cual esas ciencias sólo serían sombras. (Leibniz, 2011f: 48-49)

Lo que le obsesiona a Leibniz aquí es poder formular una lengua que designara bajo signos (notación aritmética) y al mismo tiempo expusiera la fórmula de lo designado (notación algebraica), de modo que fuera *carácter* y *fórmula* a la vez. Una *lengua universal* (*lingua philosophica universalis*)⁸, que llamará *números característicos* –distanciándose de la noción de lengua– pero que incorporarán la referencia de la *lengua adánica* haciendo mención implícita de una relación entre su búsqueda por una lengua universal y una lengua primera de la naturaleza que une las dos dimensiones. Y que nos recuerda el elemento teleológico de la *felicidad* como un fin último del conocimiento, pero esta vez como la recuperación de una *felicidad* (conocimiento) *perdida*.

3. La felicidad del fin de la sabiduría (sagesse, sapientia) universal como justicia en los enfrentamientos humanos

En este sentido es interesante comparar la transformación de la definición de *sabiduría* del tempranísimo texto de 1676 como “**un conocimiento perfecto de todas las ciencias y del arte de aplicarla**” (Leibniz, 2011a: 3), que para 1694-1698 será: “**La sabiduría no es otra cosa que la ciencia de la felicidad, que nos enseña a alcanzar la felicidad [y agrega] La felicidad es el estado de alegría permanente.** (Leibniz, 2011n: 180). *Permanencia* de la felicidad que en 1694-1996 sumará otra característica más en *Sobre si el mundo crece en perfección*: “**La felicidad no consiste en un cierto grado supremo, sino el perpetuo incremento de alegría**” (Leibniz, 2011p: 196). Y en 1694-1698 en *De la Sabiduría* dirá sobre la alegría permanente y el placer del alma por sí misma:

[...] es necesario perseguir efectivamente la alegría, pero en todo aquello que sea capaz de proporcionarnos una alegría permanente. Y como toda alegría es únicamente el placer que el alma tiene en sí misma, debemos buscar aquellos medios de obtener alegría con los que el alma consiguientemente no se empeora ni se debilita (por otro lado) sino que se mejora completamente y se eleva en todo su ser. (Leibniz 2011o: 185)

Felicidad que ya en 1676 en *Sobre los secretos de lo sublime o sobre la suma de las cosas* había explicado con relación al ordena-

miento que Dios hizo de todas las cosas y de su relación con el entendimiento humano:

Todo lo ordenó Dios así desde el principio. Yo pienso que las mentes individuales están destinadas a la alegría y a una felicidad insigne como en el caso de un número grande de infinitas cifras, las cuales proporcionan insignes teoremas. Sería una gran cuestión ver si a partir del conjunto de todos los números finitos se puede definir alguno, más bello que todos los demás, exceptuada quizás la unidad, que contenga a la vez todas las potencias. (Leibniz, 2011j: 81)

Esta felicidad a la cual conduce el conocimiento del orden divino (universal), para 1678 en *De la justicia*, será relacionada con una definición del concepto de *justicia* como *la caridad del sabio*, donde *la sabiduría es la ciencia de la felicidad y la felicidad es la alegría duradera*. Y que ligará nuevamente en 1685-1687 en *Carta a Ernesto Augusto duque de Hannover*:

[...] la justicia es la caridad del sabio, o una caridad conforme a la sabiduría. La caridad no es otra cosa que la benevolencia general; la felicidad es el estado de alegría duradera; la alegría es un sentimiento de perfección; la perfección es el grado de realidad. (Leibniz 2011h: 62)

Relaciones que en 1694-1698 aparecerán de nuevo:

La felicidad es un estado duradero de placer [...] La sabiduría es la ciencia de la felicidad: es lo que debe estudiarse por encima de todas las cosas. [...] El placer es un conocimiento o sentimiento ante la perfección [...] Amar es encontrar placer en la perfección de otro. [...] La justicia es caridad o hábito de amar según la sabiduría. Así cuando uno se porta justamente, trata de lograr el bien de todos en la medida de lo razonablemente posible [...] (693).

Es decir, la búsqueda de la *felicidad* ligada a la contemplación de la verdadera *sabiduría* en Leibniz, no sólo es *alegría permanente* de las almas sino además modelo de *justicia* para los hombres que acepten este nuevo método. Lectura que incluso puede arrojar luz sobre la interpretación de la última tesis sobre el amor puro en la *monadología*:

[...] bajo ese gobierno perfecto la buena acción no quedará sin recompensa ni la mala sin castigo, y todo debe culminar en el bien de los buenos, es decir, de los que no están descontentos en ese gran estado, que confían en la providencia después de haber cumplido con su deber y que aman e imitan como es debido al autor de todo bien, complaciéndose en la consideración de sus perfec-

ciones según la naturaleza del verdadero amor puro que hace que se sienta placer en la felicidad de lo que uno ama. (Leibniz 2011q: 250)

Así, la búsqueda de una *lengua universal* que conduzca a la felicidad será un proyecto teleológico-político que supone ser método para la resolución de todos los conflictos humanos y en especial los de la guerra. Preguntando en el fin *De la justicia*:

¿En qué medida es lícito luchar?, ello puede definirse por medio de las evidentes reglas de la justicia, es decir, de la sabiduría. Sería impropio de la naturaleza humana si el asunto más importante de todos consistiera en que fuera necesario deshacerse violentamente del prójimo. Es mucho más creíble que el aumento de la verdadera felicidad consista en el aumento del número de amigos. (Leibniz, 2011: 100)

Asunto que ya estaba implícito en la búsqueda de la Característica Universal como método de comunicación y argumentación universal frente a las limitaciones de las lenguas humanas:

[...] cuando alguien argumenta, el otro no examina el argumento sino que repite aquella pregunta general: ¿cómo sabes que tu razón es mejor que la mía?, ¿qué criterio de verdad empleas? Y si el primero recurre a sus argumentos, en ese caso los oyentes no tienen paciencia para examinarlos. [...] luego de mucha agitación, predomina en general los sentimientos más que las razones y terminamos una discusión cortando más que desatando el nudo gordiano. Esto ocurre preferentemente en deliberaciones que se refieren a la vida en que hay que tomar partido por algo. (Leibniz, 2011f:52)

Y donde el elemento teleológico de la felicidad se encuentra implícito bajo la forma de la verdadera razón:

[...] quien está convencido en cierta forma acerca de la verdad de la religión y de lo que de ahí se sigue experimenta hacia los demás un sentimiento de caridad tan grande que desea la conversión de la humanidad [...] una vez que esta lengua pueda ser introducida por los misioneros, la verdadera religión que es máximamente conforme con la razón se consolidará y no habrá que temer en lo sucesivo la apostasía, igual que nos se teme que los hombres rechacen la aritmética y la geometría una vez que las aprendieron. (Leibniz, 2011f: 54)

[...] cuando esta lengua sea aceptada, valdrá más que mil misioneros. (Leibniz 2011e: 36-37)

Lo fundamental en la operación de esta nueva lengua universal sería el *aumento del número de amigos*. Es decir, esta nueva lengua tendría como fin *la felicidad* al modo de una *acumulación y permanencia* de la alegría, que consistirá no sólo en la caridad entendida como aceptación parcial del prójimo, sino como una lengua que provee un nuevo conocimiento de la realidad que descubriría el lugar justificado de todas las cosas y hombres que la acepten. La pregunta que se nos formula sería entonces, ¿qué relación concreta, bajo qué figura se relaciona esta nueva *característica universal* y el *aumento del número de amigos* como acumulación de alegría? Asunto que nos exige volver al problema de la formulación de la *escritura universal*.

4. Sobre una analítica de los opuestos (potencia y sabiduría)

En 1689 Leibniz volverá sobre el problema de la relación entre las cosas y los signos en *Fundamentos del Cálculo Razonador* ⁹, pero esta vez poniendo más énfasis sobre la necesidad de crear los caracteres de este nuevo *cálculo* y sobre la naturaleza de los mismos. Explicando la necesidad de que los *signos* se expresen a sí mismos nominativamente y a su vez como *fórmula* que los define:

Si a lo largo de sus cálculos un aritmético pensara continuamente en el valor de los signos y de las cifras que escribe, así como en la multiplicidad de unidades que maneja, jamás lograría terminar cálculos complicados [...] De todo ello proviene que se asignen nombres a los contratos, a la figuras y a otras muchas cosas, así como signos a los números de la aritmética y a las magnitudes del álgebra, de manera que, una vez que algo haya sido descubierto sobre las cosas mismas mediante la experiencia o el razonamiento, sus signos queden ulteriormente unidos a los signos de dichas cosas. Entre los signos incluyo los vocablos, las letras, las figuras químicas y astronómicas, los caracteres chinos, los jeroglíficos, las notas musicales, y las estenográficas, aritméticas y algebraicas, y todas las demás que ponemos en lugar de las cosas al pensar. [...] Los signos resultan tanto más útiles cuanto más expresan la noción de la cosa designada, de manera que pueden ser útiles no sólo para representar, sino también para razonar. (Leibniz, 2011g: 56)

Haciendo explícito que su Característica Universal aún no posee los signos necesarios, si bien se utilizan provisoriamente las letras del alfabeto u otros signos:

[...] se trata de mostrar esta Característica nuestra, o arte de utilizar un cierto tipo de cálculo, tan exacto como generalísimo, basa-

do en signos. Como todavía no hemos podido establecer de qué manera deben formarse los signos, entre tanto, y con el fin de llegar a formarlos en el futuro, utilizaremos al modo de los matemáticos las letras del alfabeto u otros signos arbitrarios cualquiera, los cuales irán apareciendo profusamente conforme progreseemos. (Leibniz, 2011g:57)

Lo que nos puede sugerir una atención especial con el conformarnos de comprender los caracteres del *cálculo diferencial* expuestos fundamentalmente en *Un nuevo método para los máximos y los mínimos, así como para las tangentes, que no se detiene ante las cantidades fraccionarias o irracionales, y es un singular género de cálculo para estos problemas* y en *Sobre una geometría altamente oculta y el análisis de los indivisibles e infinitos* como el mejor ejemplo de los caracteres de esta *característica universal*. Ya que si bien, los caracteres expuestos en estas dos obras dan cuenta de las verdaderas consecuencias en la generación de nuevo conocimiento a partir del perfeccionamiento de los caracteres, quizás no exponen las verdaderas consideraciones metafísicas del proyecto de las *características universales* de Leibniz, las cuales en términos del proyecto general aspiran a dar *simultaneidad* a la oposición original entre *nombre* y *fórmula*, para un mundo mucho más complejo-simple a la vez. Cuestión que podemos ver sugerida ya en la atención ejemplar que dedica Deleuze en el *Pliege* al problema de la comprensión del sistema leibniziano a partir de una simultaneidad de los opuestos figurada por el *pliege*.

En términos Aristotélicos se podría afirmar que la *característica universal* debiera poder exponer simultáneamente tanto las causas eficientes (materiales: el *factum*) como las causas finales (metafísicas: la *potencia*) ya no cómo oposición simple sino como una síntesis que no deje lugar al vacío (y al silencio) metafísico (coherente con la metafísica de los mundos y vidas preestablecidas en Leibniz). O en otros términos; *una potencia sin reposo*, una *recepción de las forma sin recepción* (sin vacío). Y así, una *potencia* que podríamos poner en duda, si es que consideramos desde la tradición filosófica Aristotélica la definición de esta potencia como *negatividad*. Dice al respecto en 1689 en *Verdades primeras*:

Toda sustancia involucra en su noción perfecta el universo todo y todas las cosas en el existentes, pretéritas, presentes y futuras. [Y agrega] No hay vacío. Pues las diversas partes del espacio vacío serían completamente similares y congruentes entre sí, y no podrían distinguirse de sí mismas, de modo que diferenciarían solamente en el número, lo cual es absurdo. [...] No hay átomo; más aún, no hay cuerpo tan exiguo que no esté actualmente subdividido (Leibniz, 2011m:111)

Y posterior a 1704 en *Consideraciones sobre los principios de vida: Son como dos reinos, uno el de las causas eficientes, otro el de las finales, donde cada uno por sí sólo basta en el pormenor para dar razón de todo, como si el otro no existiera. Pero uno no basta sin el otro en lo general de su origen, pues emanan de una fuente donde la potencia, que hace las causas eficientes, y la sabiduría, que regla las finales, se encuentran reunidas. [Y agrega] [...] esto es lo que yo llamo la armonía preestablecida, que descarta toda noción de milagro de las acciones puramente naturales, y hace que la marcha de las cosas esté reglada de una manera inteligible; mientras que el sistema común recurre a influencias absolutamente inexplicables.* (Leibniz, 2011v: 500- 501)

Así, la oposición entre la potencia (eficiente) y la sabiduría (de los finales) se presentan aquí reunidas en su *fuentes* (su origen) de modo que la potencia, si bien posibilita representar la infinita división de un *no hay átomo*, se encuentra unida en su mismo origen con la *sabiduría* que preestablece su fin. Pues sería una *potencia* completamente *positiva* en el sentido de que es sólo *eficiente* respecto a los *finales de un cierto saber* (sabiduría). Haciendo de la misma oposición una necesidad preestablecida entre la posibilidad (potencia) y el fin (sabiduría), y que es presentado aquí como uno de los términos más simples (perfectos) para el sistema. Pero a condición de no ser sintetizados. Dirá en *Sobre los términos más simples* entre 1677-1716:

Si dos son a la vez incompatibles e indestructibles, entonces son opuestos, por ejemplo, si de la proposición a no es se sigue b es y también de la proposición a es se sigue b no es (y recíprocamente también). Los incompatibles pueden ser más de dos, al igual que los indestructibles. Pero no puede haber más de dos que sean a la vez indestructibles e incompatibles, y por tanto no puede haber más de dos opuestos entre sí. (Leibniz, 2011r: 311)

Lo que podríamos llamar una metafísica en Leibniz nos presenta aquí una *analítica de la oposición simple* como paradigma fundamental de la realidad. Y que en términos de los dos grandes principios de la *Teodicea* es como si el principio de razón suficiente preestablece el principio de no contradicción, dando posibilidad a una aparente potencia, sino sólo como la suficiente potencia para el cumplimiento del principio.

Formulándose así otra pregunta: ¿qué relación existe entre la búsqueda de un lenguaje universal y esta analítica de una oposición que pretende simultáneamente, exponer nominativamente su

misma oposición sin perder su posibilidad de formular? Y lo que esto mismo conlleva, ¿es posible realmente conservar las posibilidades de formulación (potencia) sin perder la nominación total (nombrarlo todo)? ¿Qué entiende Leibniz por posibilidad de *formular*?

5. El origen metafísico del código binario (Dios y la nada)

En 1701 en su correspondía Al padre Joachim Bouvet, un jesuita que misionaba en China, Leibniz expone una nueva forma de calcular que sintonizaría tanto con su metafísica de la oposición como con su armonía preestablecida que vuelve a unir en un origen:

[...] he aludido alguna otra vez al nuevo cálculo numérico que he inventado, no tanto para la práctica corriente como para la teoría de la ciencia, puesto que abre un campo al hallazgo de nuevos teoremas. Sobre todo, ese cálculo da una admirable representación de la creación. Y es que según ese método todos los números se escriben mezclando el cero y la unidad, más o menos como todas las criaturas proceden únicamente de Dios y la nada. Nada hay en las matemáticas que me parezca mejor que esto para el uso de la religión y para confirmar uno de sus artículos más importantes, que los filósofos no cristianos suelen rechazar unánimemente. No se dice en vano que las esencias son como los números, y que todas las imperfecciones de las cosas no consistan más que en las negaciones. Donde resulta que san Agustín tenía razón al decir que el mal viene de la nada. (Leibniz, 2011s: 409)

Mas mi meta principal, mi reverendo padre, ha consistido en proporcionarlos una nueva confirmación de la religión cristiana [...] Si se dice simplemente que todos los números se forman mediante combinaciones de la unidad y de la nada, y que esa nada sirve para diversificarlos, ello parece tan creíble como si se dice que Dios ha hecho todas las cosas de la nada, sin servirse de ninguna materia primitiva, y que no hay más que esos dos principios, Dios y la nada. (Leibniz, 2011s: 414)

Consideraciones que unos años después, en 1705, expondría como Explicación de la aritmética binaria, que se sirve de 0 y 1 como únicos caracteres, con unas notas sobre su utilidad y sobre el sentido que da a las antiguas figuras de Fohy, donde reconoce públicamente su utilidad:

Esta propiedad sirve a los peritos para pesar toda clase de masas de poco peso, y podría servir en las monedas para dar varios valores con pocas piezas [...] Y todas estas operaciones son tan fáciles que no tenemos nunca necesidad de probar ni de adivinar nada, como es preciso hacer en la división ordinaria. Tampoco hay necesidad aquí de aprender nada de memoria, como hay que hacer

en el cálculo ordinario [...] aquí todo se halla y se prueba desde el origen, como se ve en los ejemplos precedentes bajo los signos + y – (Leibniz, 2011t: 417-418)

[...] el cálculo por dos, es decir, por 0 y 1, como compensación por su longitud, es el más fundamental para la ciencia y proporciona nuevos descubrimientos que en seguida se revelan útiles, incluso para las prácticas de los números, y sobre todo para la geometría. La razón de ello es que estando reducidos los números a los principios más simples, como 0 y 1, comparece por todas partes un orden maravilloso. Por ejemplo, en la propia tabla de los números se ve reinar en cada columna períodos que recomienzan siempre. Y se han puesto pequeños ceros en la tabla para llenar el hueco al comienzo de la columna y para señalar mejor estos períodos [...] se ve además que los números cuadrados, cúbicos y de otras potencias, además de los números triangulares, piramidales y otros números figurados [...] de suerte que podemos escribir sus tablas en seguida, sin calcular. (Leibniz, 2011t: 419)

El cálculo binario sería así el más fundamental para la ciencia no sólo por ser un sistema de oposición simple, de figuración perfecta para la metafísica de los principios expuesto más arriba sino además porque cumple con la condición principal que Leibniz buscaba para su característica universal, al ser nominativo y formular a la vez¹⁰. De hecho, como explica muy bien, el simple conteo binario expone al modo de una matriz matemática lo que él llama períodos y que serían las operaciones matemáticas mismas que no necesitarían de calcular ni de memorizar, sino sólo como exposición de sus mismas cifras (lo que llamo aquí nominal). Pero donde el cálculo claramente posee una progresión muy definida (restringida). Es decir, en la tabla binaria los decimales siempre irían en un conteo progresivo de una cantidad total de ceros (el mal de la nada) a una cantidad total de unos (el bien de Dios):

0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	I	I
0	0	0	0	0	I	0	2
0	0	0	0	0	I	I	3
0	0	0	I	0	0		4
0	0	0	I	0	I		5
0	0	0	I	I	0		6
0	0	0	I	I	I		7
0	0	I	0	0	0		8
0	0	I	0	0	I		9
0	0	I	0	I	0		10
0	0	I	0	I	I		11
0	0	I	I	0	0		12
0	0	I	I	0	I		13
0	0	I	I	I	0		14
0	0	I	I	I	I		15
etc.							

00000000 (0)
 00000001 (1)
 00000010 (2)
 00000011 (3)
 00000100 (4)
 00000101 (5)
 00000110 (6)
 00000111 (7)
 ... 11111111 (255)

Coloco aquí dos tablas, a la izquierda la que publica Leibniz (recorrida hasta el 15) a seis espacios de ceros (0) y unos (1) junto al número que representa, y que grafica bien los periodos cuando se agrega un nuevo 1 a la izquierda con ceros a la derecha (los saltos **ocurridos en 2, 4, 8, 16...**) pero que también explica de forma muy clara cómo III ó 7 es la suma de 4 (100), 2 (10) y de 1 (1), donde cada 1 sigue ocupando su respectivo espacio, y que es coherente con la idea de que a medida que el conteo aumenta todas las anteriores existencias numéricas siguen estando presentes simultáneamente con su mismo cálculo. Y a la derecha, la tabla (digital contemporánea) con una abreviatura final, que explica el modo en que avanzan de ceros a unos si consideramos un octeto de 8 espacios (el ejemplo de Leibniz contempla sólo 6) desde el 0 (00000000) al 255 (11111111), es decir, 256 posibilidades con 8 espacios (y que de hecho es la cantidad de espacios que crea exactamente un byte informático, que son 8 bits u 8 espacios para el binario equivalentes a, por ejemplo, una letra de este texto en electrónico). En otras palabras, todo conteo binario comienza con una cantidad de ceros (0) y está destinado de antemano a la acumulación total de unos (1). Donde lo único que varía es la cantidad de espacios que retarda esta acumulación. Cantidad que depende de la

extensión del hardware, toda la materia que se configura como las partes duras (hardware) de este conteo, pero que debe seguir así este patrón de 0 actividad y 1 actividad bajo la misma lógica de conteo. Ahora bien, cuando Leibniz le escribió a Bouvet contándole sobre su descubrimiento, éste le reenvió el misterio de las líneas de un antiguo rey y filósofo llamado Fohy, que no es otra cosa que el mismo sistema de conteo binario representado por líneas, y del cual, como dice el propio Leibniz, se cree que vivió hace más de cuatro mil años, y que es considerado por los chinos como el fundador de su imperio y de sus ciencias:

Los chinos han perdido la significación de los cova o alineaciones de Fohy desde quizás más de un millar de años [...] estas figuras son quizás el más antiguo monumento de ciencia que haya en el mundo, esta restituído de sus sentido, tras un intervalo de tiempo tan grande, parecerá mucho más curiosa [...] como en China se cree que Fohy es también autor de los caracteres chinos, aunque muy alterados por el correr de los tiempos, su ensayo de aritmética hace pensar en que si se pudiera descubrir el fundamento de la escritura china, bien se podría además encontrar algo ahí de consideración en relación con los números y las ideas. (Leibniz, 2011t: 420-421)

Lectura que quizás no sea tan forzada de interpretar como una relación entre lo que más arriba habíamos citado como lengua adánica, como una lengua primera que estaría teleológicamente jugada de antemano, y que sería coherente entre otras cosas con la mención que Leibniz hace de Pitágoras como quién habría traído de oriente a occidente la matemática. Lo clave aquí serían dos puntos cardinales. Primero, que en el lenguaje digital es posible una potencia en el sentido de un origen ligado a la figura adánica de la existencia como origen caído (el mal de la nada): y que en código **digital es representado por la cifra inicial de sólo ceros (0000...** hasta donde se extienda la materia configurada para la conducción). Y que desde una teleología (de mal hacia el bien) se dirige toda actividad, lengua o nada (potencia) hacia la existencia absoluta de actividad (el bien de la pura existencia sin potencia), o en código digital **representado por la cifra última de puros unos (1111...** hasta donde se alcance a extender la electricidad, el magnetismo o la actividad que se utilice para representar el 1). La pregunta entonces es más clara: ¿qué consecuencias nos acarrea este conteo, que es un aumento de la cantidad de unos (1) en el proceso de la lengua digital? Y una segunda posibilidad, ¿sin salir de este lenguaje (que es regla) ¿es posible otra forma de plantear el proceso digital, por ejemplo aumentando la cantidad de ceros a costa de los unos (miniaturizando no sólo el hardware sino también el software)?

6. El juego chino de la inmovilidad en los sin vacíos (o sobre el aumento de los amigos)

Hasta aquí queda por terminar de aclarar y cerrar este ciclo de conceptos invocados en el título, en algunas obras de Leibniz, por el que hemos intentado demostrar la relación entre la existencia de una teleología política que involucraría el concepto de felicidad como una alegría permanente ligada al de justicia como el aumento en el número de amigos (*amitié, amicitia*) y la búsqueda de la característica universal por medio de una metafísica de los opuestos como una aparente potencia sin vacío (y que en estricto no sería potencia), hacia la desaparición de la nada (el mal) y que resultaría en la invención del código binario como el fundamento más perfecto para las ciencias y las ideas. La pregunta que queda por hacer es ¿cuál es el fin de este movimiento de lo binario ya no en términos teleológicos sino términos efectivos? ¿Cómo termina el juego (el cálculo)?

En este mismo sentido el concepto de juego no es un concepto explícitamente importante en la Filosofía de Leibniz, si bien le dedicó algunos escritos no está presente explícitamente como un concepto clave en su sistema metafísico. No obstante, es interesante no sólo que muchos comentaristas de la obra de Leibniz refieran sobre el juego para explicar sus operaciones hipotéticas, donde quizás Russell sea el más importante, asunto que es bastante coherente con las mismas referencias al juego que extrañamente aparecen en varias ocasiones en la obra de Leibniz. Como por ejemplo en una carta a Conring de 1678 donde si bien Leibniz estaba burlándose de la posibilidad de alma sensitiva en los animales propone la facultad de jugar como un algo mayor que una máquina:

[...] tampoco puede afirmarse con certeza que los animales tengan alma sintiente a no ser que se aporten fenómenos que no son explicables mecánicamente. Si se me enseñara un mono que juega con habilidad y con éxito la guerra de los peones, o juego de ajedrez, incluso con un hombre, ciertamente estaría obligado a pensar que dentro de él hay algo de mayor entidad que una máquina. (Leibniz, 2011k: 93)

A penas cinco años más tarde de la publicación de Explicación de la aritmética binaria [...] Leibniz publica un texto que no es para nada menor, llamado Nota sobre algunos juegos y en particular sobre un juego chino, sobre la diferencia entre el ajedrez y los ladrúnculos y sobre un juego naval nuevo, donde reconoce que si bien le son interesantes los juegos pues hacen progresar el arte de inventar, no se deben practicar excesivamente¹¹. Por otro lado en este texto

afirma que: **“He recalcado a menudo que los hombres nunca muestran mejor su ingenio que cuando juegan: y por eso los juegos son dignos del interés de los matemáticos, no por sí mismos, sino debido al arte de inventar” (Leibniz, 2011u: 422).** Haciendo examen de un juego descrito por Nicolás Trigaut en una expedición a China, extraído de los comentarios de Mateo Ricci que consistía en un tablero de trescientas veinticuatro casillas, donde no hay más de dos jugadores, cita Leibniz del texto de Trigaut:

[...] y mueven fichas, uno las blancas, otro las negras. Mediante esas fichas cada cual intenta relegar al centro las fichas del otro, para luego pasar a dominar las casillas restantes. [...] Quien es experto en este juego es alabado y recordado por todos, aunque no haya destacado en nada más. Además, no son pocos los que eligen incluso a esos magistrados para que les enseñen cuidadosamente las reglas de este juego. [acotando esta vez Leibniz:] La gran cantidad de fichas y la magnitud del tablero me hace pensar que este juego implica el máximo ingenio y dificultad, a pesar de que no nos sean conocidas todas sus reglas. Ciertamente merece ser recordada su regla más singular, a saber, que todo se lleva a cabo reduciendo al enemigo a la inmovilidad, y no aniquilándolo, lo cual no sucede en nuestros juegos. Resulta creíble que algún brahmán haya sido su inventor, alguien que tenía horror a las muertes y prefería una victoria incruenta. En efecto, es muy cierto que muchos pueblos de las Indias Orientales son en esto más cristianos, por así decirlo, que los que se dicen cristianos, y tienden a evitar la muerte, incluso en la propia guerra. (Leibniz, 2011u: 426-427)

Lo que más llama la atención es que si bien el concepto de juego no es explícitamente importante en la metafísica de Leibniz, cumple idealmente en el sentido restringido de este juego chino mencionado por Trigaut con los principios de justicia expuestos más arriba. Y que no deja de sugerirnos relación con la referencia a las covas de Fohy como fundamentos del conocimiento Oriental. O en otras palabras, lo que habíamos expuesto en nuestro objetivo inicial como operación teleológica-política del código binario.

7. ECC

La metafísica que da una de las explicaciones más completas del código binario y de sus consecuencias acaso pueda ser definida esencialmente como un *juego* donde todos y todo tienen *justa y alegre* cabida en cuando *saturación de actividad y existencia* hasta el fin final de la inmovilidad (Dios o la cantidad máxima de unos). Donde no solamente todo mundo es compuesto hacia el *acto final*, sino donde dichas composiciones infinitas se proponen como la

búsqueda de una justicia entendida como la experiencia de una alegría permanente que acompaña estas composiciones. La sobreacumulación de la electricidad, el excesivo calor de las máquinas, del magnetismo o de la materia que sea impresa como representación del cálculo-conteo binario-digital es lo que está a la base de las partes duras del código. El *phatos* fundamental de la *experiencia binaria* en este mismo sentido es la *acumulación de la alegría* por medio de una *potencia restringida de representación* que se materializa contemporáneamente en la *impresión digital* incondicionada de materia o forma.

Notas

1. Al tiempo que estoy reformulando este problema Rodrigo Zúñiga publica en la *Revista Teoría* n° 27 de la Universidad de Chile, “**Reflexiones sobre la especificidad ontológica de la imagen pixel**”, retomando ejemplarmente el concepto de *potencia-acto* para el de *imagen-pixel* en el modelo binario. En ese contexto nuestra lectura de Leibniz vendría a intentar advertir el destino restringido de eso que Zúñiga llama *continuum digital*: sobre las restricciones de la potencia *sui generis* del código binario-digital.

2. Queda pendiente así una investigación sobre las consecuencias y posibilidades del código digital en al menos dos momentos fundamentales; en el matemático indio del s. IV a.c. पिङ्गल (Pingala) y en los mensajes ocultos del código de Francis Bacon. Y quizás en un tercer momento; sobre las posibilidades de cálculos ponderados (posicionales) en los códigos trinomios (con tres elementos), como ocurre por ejemplo, en los *quipus* con tres tipos de nudos. Considerando esta historia y el lugar que ocupa Leibniz en ella, es muy sospechosa la insistente atribución que hace de haber creado él el código digital mencionando sólo a Fohy (narramos esto más adelante), asunto que inevitablemente nos recuerda su disputa con **Newton**. **En cualquier caso la sospecha no está en “si inventó o no el binario” sino, en el que explícitamente insista tanto en ocultar sus referencia a favor de su autoría.**

3. En el párrafo 73 de la Dialéctica del Juicio Teleológico de la Tercera crítica, Kant declara que el spinozismo no lleva a cabo lo que pretende, aclarando que este modo de explicación que fundamenta la relación de todo fin ligado a la naturaleza de las cosas, no sólo omite al sujeto (su representación), sino además lleva consigo la relación a un *causa poseedora de entendimiento*, y agrega: *aun cuando se reunieran todas esas cosas en un sujeto simple, sin em-*

bargo, nunca presentarían relación de fin mientras en ellas no se piensen primero, efectos interiores de la sustancia como causa, y como causa mediante su **entendimiento**” (Kant, 2010: 515)

4. Una bina sería el uso binario de la biná (בינה) que es *entendimiento* en hebreo. En un sentido restringido la biná es una limitación de la sefirá del árbol de la cábala (Jojmá).

5. Un año después de su tan autoestimado texto *Dissertatio de arte combinatoria* de 1666. En *El método verdadero* afirmará haber trazado ya su proyecto en la *Dissertatio*. Asunto sobre el cual insistirá en muchas ocasiones, haciendo énfasis sobre lo temprano de su descubrimiento y de la relación entre su aprendizaje autodidáctico en la niñez y sus observaciones sobre la torpeza en la enseñanza de los maestros.

6. Como comenta muy bien Javier Echeverría en el *Estudio Introductorio* de la traducción que utilizamos aquí, Leibniz tampoco estaba de acuerdo con la concepción exclusivamente *comunicativa* del lenguaje de Locke, pues esta también sería *mnemónica* (ideas innatas impresas en el alma por Dios y olvidadas por los hombres).

7. La característica de la simpleza como principio (fundamento) quedará tempranamente expresada en la sexta máxima del *Arte de Inventar en Máximas para las artes de razonar bien, inventar y recordar sobre la sabiduría* (Leibniz, 2011a: 5)

8. En el estudio introductorio de Echeverría, se sintetizan seis componentes claves en el proyecto leibniziano, de los cuales el f) **declara que; “lengua universal” no es lo mismo que la “Característica Universal”, pues los distingue la necesidad de generar nuevas** nociones, conceptos y problemas, identificando esta distinción como la gran aportación de Leibniz a la tradición filosófica. Sin embargo, si bien en sentido estricto esta aclaración es correcta (distinguiendo por ejemplo la escritura impronunciable, de la lengua en la *Carta a Ernesto Augusto Duque de Hannover*), es importante no perder de vista la comprensión teleológica del proyecto de Leibniz a partir de la figura del lenguaje-originario-de-la-creación. En todo caso, donde las lenguas humanas serían sólo parte de un conocimiento divino igual que ciertas matemáticas, y donde las consideraciones de Leibniz sobre las dificultades políticas de la existencia de múltiples lenguas y, desde ahí, la superación de esta multiplicidad por medio de un único lenguaje (cálculo) apunta a la disolución de toda lengua por la lengua de Dios (de la existencia). En todos estos supuestos la lengua de Leibniz sería lo que Benjamin denomina una *concepción burguesa* de la lengua (un mero

intercambio de significantes), pero que a diferencia de Locke en Leibniz posee otro tipo de restricciones y alcances.

9. Es muy interesante que en este texto Leibniz, desde su preocupación por unir los signos a las cosas, intente tomar distancia de tres ideas que serán clave para su filosofía tardía: 1) La mónada: “Los caracteres químicos o astronómicos no sirven para esto último, a no ser para quien espere, como el londinense John Dee, autor de la Mónada jeroglífica, que mediante ellos se pueden investigar **no sé qué misterios**” (Leibniz, 2011b: 56). 2) La existencia de un conocimiento de una lengua **primigenia en oriente: “Tampoco creo** que las figura de los chinos o de los egipcios puedan servir mucho **para descubrir verdades**” (Leibniz, 2011b: 56) y 3) **El origen místico –teleológico de los signos para su sistema: “En cuanto a la lengua adánica, o cuando menos su sentido, que algunos pretenden conocer, así como intuir las esencias de las cosas en los nombres impuestos por Adán, para nosotros resulta ciertamente desconocida”** (Leibniz, 2011b: 56).

10. Semiótico y semántico de forma simultánea.

11. Y que tiene sentido con su constante advertencia sobre las actividades que pueden hacer perder el tiempo.

APOYOS

Esta investigación ha sido posible gracias a la beca Erasmus Mundus Lindo y a la Universidad de Valladolid. Aquí, mis más sinceros agradecimientos al profesor Rodrigo Zúñiga de la Universidad de Chile por su apoyo y persistencia incondicional en torno a los problemas estéticos del código digital desde sus seminarios de investigación, espacios desde los que fabriqué gran parte de este trabajo. Así como al profesor Pablo Oyarzún de la Universidad de Chile, por su apoyo de precisión categorial.

Referencias

- Deleuze, Gilles (1989) *El pliegue. Leibniz y el barroco*, Paidós, Barcelona.
- Kant, Immanuel (2010) *Crítica del juicio* en Immanuel Kant, Editorial Gredos, Madrid.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm (1978) *Die Philosophischen Schriften*, ed. Gerhardt Biller, 7 vols., Hildesheim.
- (1987) **“Sobre una geometría altamente oculta y el análisis de los indivisibles e infinitos”** en *Análisis Infinitesimal*, Editorial Tecnos, Madrid
- (2011a): **“Máximas para las artes de razonar bien, inventar y recordar sobre la sabiduría”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.
- (2011b): **“Dialogo sobre la conexión entre las cosas y las palabras”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.
- (2011c): **“El método verdadero”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.
- (2011d): **“El análisis de los lenguajes verdadero”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.
- (2011e): **“Carta a Juan Federico Duque de Hannover”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.
- (2011f): **“Historia y elogio de la lengua o característica universal”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011g): **“Fundamentos del Cálculo Razonador”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011h): **“Carta a Ernesto Augusto duque de Hannover”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011i): **“Océano de las Ciencias”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011j): **“Sobre los secretos de lo sublime, o sobre la suma de las cosas”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011k): **“A Conring”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011l): **“De la justicia”**, en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011m): **“Verdades primeras”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011n): **“De la felicidad”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011o): **“De la sabiduría”** en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011p): “**Sobre si el mundo crece en perfección**” en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011q): “**Monadología**” en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011r): “**Sobre los términos más simples**” en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011s): “**Al padre Joachim Bouvet**” en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011t): “**Explicación de la aritmética binaria, que se sirve de 0 y 1 como únicos caracteres, con unas notas sobre su utilidad y sobre el sentido que da a las antiguas figuras de Fohy**” en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011u): “**Nota sobre algunos juegos y en particular sobre un juego chino, sobre la diferencia entre el ajedrez y los ladrúnculos y sobre un juego naval nuevo**” en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

(2011v): “**Consideraciones sobre los principios de vida**” en *Escritos Metodológicos y Epistemológicos, Escritos Filosóficos, Escritos Lógico-Matemáticos, Escritos sobre Máquinas y Ciencias Físico-Naturales, Escritos Jurídicos, Políticos y Sociales, Escritos Teológicos y Religiosos*, Editorial Gredos, Madrid.

Zúñiga, Rodrigo (2015): “Reflexiones sobre la especificidad ontológica de la imagen pixel”, *Revista Teoría* n° 27, Departamento de Teoría de las Artes, Universidad de Chile, Santiago de Chile.

Enrique Galván Jerez [Madrid, España]

La estética japonesa del fallo

El «mono no aware» y los fallos ficcionales en videojuegos

RESUMEN

La narración de los mundos ficcionales en los videojuegos es un campo de investigación importante en los *game studies*. Uno de estos enfoques principales es el estudio de elementos trágicos o fallos ficcionales, siempre desde los paradigmas de la poética occidental. Este artículo propone un nuevo enfoque, por medio de la estética japonesa, bajo el concepto del *mono no aware* —o *aware*—.

El «aware», según Yoshinori Ōnishi (1888-1959), es una categoría japonesa de la experiencia estética en la que la parte emocional y la intelectual del receptor guían a una conciencia universal y empática de la inmanencia de su entorno. Con esta definición, se analizará la experiencia estética y los fallos ficcionales de los finales de seis juegos japoneses: *Atelier Totori: The Adventurer of Arland* (2010), de Gust; *Clock Tower* (1995), de Human; *Kingdom Hearts* (2002), de Square; *Persona 2: Innocent Sin* (1999), de Atlus; *R-Type Final* (2004), de Irem; y *Terranigma* (1996), de Quintet.

Las conclusiones de la investigación son tres. La primera es que es posible la catarsis y la agencia con experiencias negativas en los videojuegos. La segunda, los fallos ficcionales no solo comprenden la muerte de un personaje importante, sino también el fracaso de no lograr los objetivos propuestos en un mundo ficcional. Por último, la importancia de recurrir a términos filosóficos de origen no occidental para explicar algunos fenómenos.

ABSTRACT

The narrative of fictional worlds in video games is an important field of research in game studies. One of these focal points is the study of tragic elements or fictional failures, always from paradigms of Western poetics. This paper proposes a new approach, through the Japanese aesthetic, under the concept of “mono no aware” —or “aware”.

The “aware”, according to Yoshinori Ōnishi (1888-1959), is a Japanese category of aesthetic experience in which emotional and intellectual parts of the receptor guide him or her to a universal and empathic consciousness of the immanence of his environment. With this definition, it will be analyzed the aesthetic experience and fictional failures of several endings from six Japanese video games: *Atelier Totori: The Adventurer of Arland* (2010), by Gust; *Clock Tower* (1995), by Human; *Kingdom Hearts* (2002), by Square; *Persona 2: Innocent Sin* (1999), by Atlus; *R-Type Final* (2004), by Irem; and *Terranigma* (1996), by Quintet.

The conclusions of this investigation are three. First one is the possibility the catharsis and agency of negative experiences in video games. Second, fictional failures do not only comprehend the death of an important character, but also the failure of not achieving the proposed goal in a fictional world. Finally, is important to resort to philosophical terms from non-Western origin to explain certain phenomena.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Estética japonesa, fallos ficcionales, narratología, ludología, recepción, mono no aware, experiencia estética, videojuegos japoneses // Japanese aesthetic, fictional failures, narratology, ludology, reception, aesthetic experience, Japanese video games.

Enrique José Galván Jerez, Universidad Complutense de Madrid: Departamento de Lengua Española y Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, Facultad de Filología.

1. Introducción

En los videojuegos, el fallo es un elemento clave. Por ejemplo, los desarrolladores plantean desafíos que los jugadores deben superar. Algunas veces, estos fallos ocurren por la falta de entrenamiento; otras, por la excesiva dificultad que plantean algunos videojuegos dirigidos a jugadores expertos, como los desarrollados en Reino Unido en los años 80 (Juul, 2007: 69).

Sin embargo, un tipo interesante de fallo es el ficcional. Este tipo de fallo consiste en los problemas de la narratividad dentro del mundo ficcional del videojuego que aleja la experiencia catártica y la agencia positiva. La primera investigadora que teoriza sobre la problemática es Janet Murray en el libro *Hamlet on the Holodeck*. En su trabajo, ella plantea que el usuario puede sumergirse en una experiencia narrativa e interactiva donde se experimenta la catarsis —y la agencia— dentro de un espacio seguro, incluidas las narraciones trágicas (1997: 25).

No obstante, algunas voces dentro de la disciplina opinan que no es posible esta aproximación. Marie-Laure Ryan afirma que los juegos, y el resto de narraciones interactivas, no pueden ser tragedias porque el mundo ficcional debe transmitir sensaciones positivas al jugador como si fuera el mundo real (2001). Aunque parezca una razón válida, el mundo no sólo tiene experiencias positivas, también ocurren las negativas y de las que uno no puede escapar, como el fallecimiento de seres queridos. Además, desde la perspectiva teórica de los juegos, Miguel Sicart asevera que el juego tiene **calidades peligrosas que forman el juego oscuro: “El juego oscuro es, con sus potenciales peligros y sus excitantes resultados, otro ejemplo de la naturaleza del juego como una forma de ser y estar en el mundo: una forma peligrosa” (2014: 3). Incluso el propio Aristóteles proclamaba que las experiencias vividas por el espectador en las tragedias griegas es parte intrínseca de la catarsis (2004).**

Jesper Juul se posiciona a favor de la aparición de los fallos ficcionales como elemento de los juegos. En su libro *The Art of Failure*, analiza algunos ejemplos de fallos ficcionales como *The Suicide Game* (2006), Albert Dang y Kang Yang Li o *Red Dead Redemption* (2010), de Rockstar Games. Según este estudio, los fallos ficcionales en los videojuegos son recientes y estos son una aproximación parcial al concepto de tragedia propuesto en novelas como *Ana Karenina* (2013). De todos modos, hay dos objeciones a este análisis de los fallos ficcionales.

Por un lado, el concepto de suicidio no es tan novedoso, pues existen videojuegos japoneses con este suceso. Uno de ellos es *Terranigma* (1996), de Quintet, donde el personaje se suicida por una buena causa. Por otro lado, no es necesario el suicidio o muerte del personaje/jugador. Una de las peculiaridades de los videojuegos es que, por su naturaleza dual, la parte lúdica y la narratividad del mundo ficcional a veces no coinciden: en el aspecto lúdico se pueden completar los objetivos del juego (matar al enemigo final, **seguir un objeto determinado...**), pero no en el caso del desarrollo del mundo ficcional. De este modo, el jugador sufre una catarsis negativa no por lo lúdico, sino por la historia, como en el videojuego japonés *R-Type Final* (2004), de Irem.

Además, la experiencia negativa, sea o no en videojuegos, está presente en las estéticas de distintas culturas del mundo, como la japonesa. En ella, aparecen términos como el *mujo* que recuerda la fugacidad de la vida; con lo cual, no es descabellado pensar que los videojuegos, en este caso japoneses, pueden manifestar una sensación estética negativa al ser expresiones culturales. Esto significa que si se obvia este elemento catártico, y la agencia, de cariz negativo, la experiencia estética del mundo ficcional no es completa.

Para finalizar, los estudios sobre videojuegos no prestan suficiente atención a los de origen japonés, a pesar de sus interesantes características. Por eso, es interesante analizar los fallos ficcionales de los videojuegos japoneses, sus mecanismos y la recepción estética del jugador desde una óptica nativa.

2. Metodología

Para analizar los fallos ficcionales, es conveniente examinar la recepción estética desde una perspectiva japonesa. Este método no es baladí, porque la conciencia estética siempre ha acompañado a los japoneses. Asimismo, el pensamiento estético no sólo corresponde a las producciones culturales respetadas, sino que incluyen actividades cotidianas. Por ejemplo, el verbo *asobu* (en español, jugar) incluye los juegos y otros pasatiempos relacionados con la contemplación de la belleza como el *tsukimi* (mirar la luna durante el mes **de septiembre**) o la **ceremonia del té** ("*sado*" o "*cha no yu*") (Cox, 2002). Por lo tanto, no es extraño que el juego incluya la experiencia estética.

En cuanto a los videojuegos, los verbos que designan jugar son *asobu* y, de forma reciente, *gemu suru*. Aunque se utilicen otros términos, no significa que carezca de una experiencia estética. Como William Huber argumenta, los ideales de la belleza japoneses

están incluidos en los videojuegos y de manera más consciente que las manifestaciones culturales japonesas del siglo XIX (Huber, 2012). Por esta razón, es interesante estudiar los videojuegos japoneses desde la estética japonesa.

Este trabajo busca explicar el fenómeno de los fallos ficcionales bajo el concepto estético del «*mono no aware*» (el sentir o percibir de las cosas). Para alcanzar el objetivo, se analizarán los siguientes objetos de estudio: *Atelier Totori: The Adventurer of Arland* (2010), de Gust; *Clock Tower* (1995), de Human; *Kingdom Hearts* (2002), de Square; *R-Type Final* (2004), de Irem; *Persona 2: Innocent Sin* (1999), de Atlus; y *Terranigma* (1996), de Quintet. Para una mejor comprensión, dichos elementos se dividirán en tres grupos según la gravedad de los fallos ficcionales: fallos ficcionales parciales, fallos ficcionales totales y el modelo híbrido. A continuación, se analizará la experiencia estética en los finales de cada videojuego de acuerdo al concepto.

Esta metodología plantea dos problemas importantes. El primero corresponde a que este análisis está centrado en un elemento cultural que es desconocido para la mayor parte del público. Aunque este concepto estético tenga unas raíces universales, como opina **Ōnishi (2002), puede que los jugadores sientan alguna parte del significado, pero no identifiquen lo que es el *mono no aware* por desconocerlo.** El segundo es por el limitado muestrario a utilizar, aun cuando hay gran cantidad de videojuegos de origen japonés. Además, en el caso de las producciones procedentes de fuera de Japón, los desarrolladores no tienen en cuenta los conceptos estéticos japoneses y puede ser muy arriesgado utilizar estos en un análisis estético en videojuegos no japoneses.

3. La estética japonesa y el *mono no aware*

La estética japonesa ha tenido un peso muy importante en su cultura. Desde las primeras compilaciones de poesía, el estudio poético y estético se refleja en los prólogos de distintas colecciones de la poesía nativa (*waka*). Estos conceptos se extendieron a otras artes como las escénicas (*nō* y *kabuki*), la pintura o la caligrafía. Por esta razón, abundan los conceptos estéticos nativos como el *mono no aware*.

El concepto del *mono no aware* —o *aware*— procede del estudio de la literatura de la época Heian (794-1085) de Motoori Norinaga (1730-1801). Este erudito, basándose en la poesía, los relatos mitológicos y los *monogatari* (el género narrativo japonés), investigó la poética y la estética desde un punto de vista japonés de forma es-

tricta, pues opinaba que la cultura japonesa estaba dominada por el carácter moral procedente de la influencia china y el budismo. Él reafirma que el *mono no aware* es la habilidad del receptor para conmovirse al reconocer la realidad externa y, como resultado, lo entiende y se comunica con los otros (Marra, 2007: 17).

Siglos después, Yoshinori Ōnishi (1888-1959) creyó que el concepto de *aware* no estaba completo. Los motivos de esta objeción son la carencia de la universalidad en esta la experiencia estética y la excesiva atención a los efectos psicológicos en el receptor (Marra, 2002: 116). Para paliar estas carencias, analizó los distintos conceptos que se asocian a la estética japonesa, *aware* incluido, en *Teoría de las categorías estéticas (Bihaku Hanchūron)*. El objetivo **que persigue Ōnishi es determinar si el *mono no aware* es una categoría especial de la belleza (*der Schönde*)**. Para ello, el filósofo japonés retoma los trabajos de Motoori Norinaga con un análisis etimológico del concepto y sus implicaciones psicológicas. En su investigación, admite ciertas dificultades:

La dificultad de un estudio estético del *aware* no es solo por la polisemia de la palabra; también está relacionado, sin importar si indica elogio y afecto o aflicción y compasión, con que el *aware* **expresa siempre un tipo de “emoción” (*kandō*) o “sentimiento” (*kanjō*), que suelen ser analizados lingüísticamente o según el contenido.** (Ōnishi, 2002: 124)

Además, el significado del concepto cambia según la época histórica, pues podía tener connotaciones positivas como en la época Nara (710-794) o ambivalentes como en Muromachi (1336-1573) o Edo (1603-1868) (Ōnishi, 2002: 123).

Para aclarar el ensayo, es recomendable explicar el contexto histórico de la época Heian. Durante esta época de relativa tranquilidad, la corte japonesa desarrolló las artes para para escapar del aburrimiento y el hastío. Para ellos, tanto la naturaleza como la vida cotidiana y la cultura eran expresiones de la belleza (Ōnishi, 2002: 139). Pero esta belleza tenía un objetivo oculto, este desarrollo de las artes era una forma de disfrazar la observación de la naturaleza, el tiempo y su interpretación, que es el recuerdo de la fugacidad de las cosas y de los constantes cambios en la naturaleza. Esto se refleja en los distintos temas y motivos que aparecen en la literatura de Heian: la muerte, las separaciones o el cambio de las estaciones (Marra, 2002: 117-118).

Su investigación sobre este concepto se puede resumir en cinco significados. El primero corresponde al sentido psicológico del concepto. Este tiene como base la pena, una emoción con un con-

tenido fundamental o cualidad objetiva (Ōnishi, 2002: 125). Un ejemplo son los exilios forzados que sufrían algunos cortesanos por cuestiones políticas y que al receptor le produce pena. Aunque esta cualidad psicológica es importante, esto no deriva a un significado estético propio.

El segundo es la inclusión psicológica. Este significado explica que el *aware* es una experiencia emocional universal que va más allá de lo expuesto en el primer punto antes analizado. Como él escribe:

Una vez que se separa el *aware* del contenido limitado pasional de la “tristeza”, la palabra se expande para incluir la noción de la “emoción” en general o la universalidad del “sentimiento”. En este sentido, *aware* se aplica a distintas emociones, no solo los “sucesos tristes”, [...] también los “sucesos felices” y “sucesos graciosos”. (Ōnishi, 2002: 135)

Dicho con otras palabras: esto se puede encontrar en otros objetos estéticos sin importar el contenido emocional y, por extensión, la época. Un ejemplo es la mezcla con del *mono no aware* con el *okashii*, lo gracioso y agradable, del *Libro de la Almohada*, de Sei Shōnagon. En una entrada, narra cómo los cortesanos se ríen del incendio de la casa de un habitante (Sei, 2004: 303-304). Esto, en la época, tenía un valor positivo y negativo, pues recordaba la inmanencia de la vida y las cosas.

El tercero es el nacimiento de la conciencia estética con la intervención de la intuición y la visión clara en el entendimiento del significado de la realidad externa. El *aware* tiene un componente emocional y, a la vez, intelectual: “El *aware* se acerca al significado general de la conciencia estética como una fusión de ‘percepción’ y ‘sentimiento’. Se puede abreviarlo con la palabra ‘sentimiento’ dentro de una ‘actitud contemplativa’ (o ‘una actitud de contemplación serena’)” (Ōnishi, 2002: 134). Este encuentro con la conciencia de la belleza libera al receptor del sentimiento puramente emocional y lo eleva a una experiencia estética. Como paso lógico, esto lleva a la universalidad de este concepto.

El cuarto corresponde al sentido estético específico que atraviesa los límites de la inmediatez y se transforma en una visión mística o metafísica (*Einstellung*). Así lo explica:

Desde la “tristeza”, que significaba inicialmente un contenido específico y pasional, primero es eliminado de todo el “significado psicológico y específico” o, mejor, este último es superado. Cuando el *aware*, que se ha convertido en un “significado psicológico universal” del segundo (“sentimiento universal”) y el significado

de “sentimiento estético y universal” del tercero [...], alcanza el cuarto, entonces se encamina hacia la dirección pasional de la “tristeza” con un nuevo significado metafísico (de la visión del mundo) (Ōnishi, 2002: 136-137).

En otras palabras: la experiencia ya no se asemeja solamente a un determinado momento con una reacción psicológica, sino que implica al receptor sobre el pensamiento de su yo y el devenir del mundo. Esto, además, no tiene relación con el contenido positivo o negativo psicológico, pues aparece como un fondo que lo envuelve todo. El capítulo 41 del *La historia de Genji* es un ejemplo donde se manifiesta esta concepción metafísica del mundo. En dicho capítulo, el príncipe Genji comprende que el mundo es un reflejo de la fugacidad de la vida y la soledad, mientras las estaciones se van sucediendo (Murasaki, 2005: 901-916).

Por último, el *aware* crea una empatía entre el receptor y lo acontecido. Una vez establecida su relación con la belleza, surge la empatía que es la experiencia específica del *mono no aware*. Esta empatía (*Einfühlung*) simbólica y asociativa de la esencia de las cosas es percibida intuitivamente por medio de asociaciones mentales referidas a la muerte, la ausencia o el fin (Ōnishi, 1960: 340-347; citado en Marra, 2002: 119-120).

Estos cinco puntos se pueden resumir de la siguiente forma: el *aware* es una categoría estética, nativa de Japón, en la que la parte emocional y la intelectual llevan al receptor a una conciencia universal y empática de la inmanencia en su entorno. A raíz de esta definición, se puede comprobar que está presente en obras de distintas épocas y en distintos medios. Por lo tanto, no es descabellado pensar que el *mono no aware* está presente en los videojuegos japoneses.

4. Clasificación de los videojuegos según el grado de los fallos ficcionales

Los videojuegos son expresiones culturales con características propias. Uno de ellos es la consecución de los objetivos que plantean los diseñadores para ganar el videojuego. Además, de acuerdo al género, puede ir acompañado por una historia que se desarrolla dentro del mundo ficcional que propone el videojuego. Los creadores suelen conciliar estos dos niveles de manera clara, aunque puede haber divergencias.

Algunos juegos imponen un desarrollo de la historia que no es parejo a la consecución de los objetivos y la preservación del persona-

je/jugador. Por ejemplo, la muerte del personaje/jugador para poder conseguir el objetivo de derrotar el mal y recuperar el equilibrio del estado inicial; también algunos juegos incluyen finales acordes con la parte lúdica, pero no con el desarrollo del mundo ficcional.

La aparición de estos fallos en los mundos ficcionales provoca problemas en la experiencia del jugador. Primero, el esfuerzo que ha empleado el jugador en finalizarlo. Como es natural, el jugador desea una experiencia que recompense sus esfuerzos y la inversión de tiempo; de hecho, no es raro encontrar juegos cuyos contenidos abarquen más de 100 horas. Segundo, el apego que suele existir en el jugador hacia los personajes virtuales provoca la creación de un enlace empático, incluso si el videojuego incorpora personajes **deleznable**s o temas incómodos: **“Los videojuegos tradicionalmente se han ocupado de valores negativos (es decir, el miedo o lo desagradable) que se evitarían en la vida real [...], pero estos temas incitan al jugador con el fin de proteger al protagonista de estas amenazas existenciales” (Juul, 2013: 94).**

Por último, algunas veces los jugadores quieren expresar su desacuerdo con los hechos acontecidos y la manera en la que los conflictos se hubieran podido resolver.

Ante estos tres puntos, los videojuegos pueden también disponer un contenido desagradable para el jugador. Esto no es por la incorporación de elementos incómodos, sino por no coordinar el nivel lúdico y el nivel narrativo del mundo ficcional. Por lo tanto, para que el jugador sufra, no es necesario un personaje con un destino similar al de Ana Karenina, como propone Jesper Juul (2013).

Aunque puede haber descoordinación entre estos dos niveles, esto no impide que el jugador pueda experimentar el *aware*. Es más, no se debe cerrar el libro o apagar la consola, como explica Murray (1997: 25). Si no se realiza este encuentro, no se manifiesta la experiencia estética del *mono no aware*. Además, al ser una experiencia estética dual, la parte intelectual amortigua la emoción asociada a estos casos. Como consecuencia, la *agencia* y la *catarsis* ocurren en el jugador gracias a esta contemplación serena e intelectual de los acontecimientos.

Para proseguir con el análisis, es preferible establecer una clasificación de acuerdo a sus finales. En esta, se dividirán en tres grupos según los fallos ficcionales.

4.1 Los videojuegos con fallos parciales

Los videojuegos con fallos parciales son aquellos en los que se cumple con el objetivo principal del mundo de ficción, pero no son considerados como *happy ending*. Algunos ejemplos famosos son *Red Dead Redemption* (2010), de Rockstar Games; o *Fallout 3* (2008), de Bethesda. En Japón, tal vez por su cultura enfocada a la colectividad, es bastante común y existen ejemplos anteriores.

Uno de ellos es *Terranigma* (1996), de Quintet. El jugador encarna a Ark, un habitante del mundo interior —o el infierno—. Cuando abre la caja prohibida que guarda el anciano del pueblo, su pueblo se congela y debe devolver a la vida a todos sus habitantes. Sin embargo, su objetivo principal no es ayudar a su pueblo, sino resucitar el mundo exterior. Para ello, debe hacer emerger los continentes e insuflar vida a las plantas, pájaros, mamíferos y seres humanos. No obstante, él descubre que es un títere del anciano del pueblo, que es el demonio —o Gaia Oscura—, con el fin de que el mal gobierne la superficie. Ark decide cambiar de bando y emprender la batalla final contra el anciano del pueblo. Cuando sale victorioso, la paz gobierna en el mundo exterior, a cambio de que el infierno se destruya; él acepta el sacrificio. En los títulos de crédito, el jugador observa el último sueño del protagonista: ser un pájaro y ver cómo cambia la tierra.

En este caso, se consigue el objetivo principal de la historia, resucitar el mundo y conseguir la paz, pero esto se aleja del final feliz. El jugador se da cuenta de que nada es permanente, pues el mundo ha sido revivido y destruido en distintos ciclos en el mundo ficcional. Hasta el propio demonio no se libra de la fugacidad. Estos hechos ayudan a relacionarlo con la visión cosmológica que propone el *aware*, que destaca en el último sueño de Ark. Con este final, aprecia la tristeza por la muerte del protagonista y genera esa empatía que se traduce en el *mono no aware*. Como conclusión, el jugador se encuentra con dicha experiencia estética.

Otro ejemplo se encuentra en el videojuego *Kingdom Hearts* (2002), de Square. El personaje principal, Sora, llega a la Islas del destino con sus amigos Riku y Kairi. Una noche son atacados por la oscuridad y los tres personajes se separan. El protagonista/jugador debe cerrar todas las puertas de la oscuridad en distintos mundos, tanto los propios del videojuego como los de las películas de Disney, y encontrar a sus amigos y al rey Mickey. Después de una larga travesía, consiguen cerrar todas las puertas a cambio de dos sacrificios: la desaparición del rey Mickey y Riku, que sellan la última

puerta desde dentro, y que Kairi permanezca en las Islas del destino, lejos de Sora.

Al contrario que en el videojuego *Terranigma*, tanto la música como las escenas son más positivas. Kairi espera poder reencontrarse con Sora o la llegada de una carta del rey Mickey que da señales de vida detrás de la puerta. Aunque este final pueda parecer positivo, el *mono no aware* sigue estando presente. Como explica **Onishi**, el *aware* está presente en emociones positivas y negativas (2002); en este caso, el final está lleno de esperanza, pero a la vez de tristeza por no poder ayudar a sus amigos. Esto refuerza la empatía, propia de esta experiencia, por Sora, Riku y Kairi, al ser separados. Por último, la visión metafísica de la inmanencia está presente, pues los mundos han cambiado cuando apareció la oscuridad o en el cambio de los gobiernos con la desaparición del rey Mickey. Con esto, el jugador entiende las reglas de la inmanencia y se produce esta visión metafísica del mundo.

4.2. Los videojuegos con fallos totales

Esta sección está dedicada a los juegos en los que no se acaba por cumplir los objetivos propuestos en la narración y sí en la parte lúdica. Esto significa que, aunque haya eliminado al enemigo final o resuelto el puzle más complicado, el jugador no gana la partida. Este grupo es el que más se asemeja con el concepto de tragedia dentro de la literatura occidental.

Un buen ejemplo de videojuego con fallos totales es *Persona 2: Innocent Sin* (1999), de Atlus. El jugador encarna a Tatsuya Suō, un estudiante problemático. Un día, en el instituto Seven Sisters, se propaga un rumor entre los estudiantes: si llamas a tu propio número de teléfono móvil, aparecerá el Joker. Tatsuya es testigo de la aparición del Joker. A continuación, Joker roba las almas de los presentes. En ese instante, se manifiesta, en la mente de Tatsuya, Philemon, un ser ajeno a este mundo que concede el poder de **utilizar poderes extraordinarios llamados “persona”**. Cuando recobra el conocimiento, su persona despierta y logra derrotarlo. Después de la pelea, el protagonista luchará contra el Joker y otras amenazas como Hitler, el ovni Xibalba y Nyarlathotep, el caos que quiere destruir el mundo.

En el final del videojuego el grupo derrota a Nyarlathotep, pero no consigue revertir la situación a su estado inicial porque Xibalba ha destruido el mundo. La única solución que propone Philemon es crear un mundo alternativo donde puedan recuperar sus vidas anteriores, a cambio de su memoria. Como consecuencia, la victo-

ría de los héroes, y del jugador, es imposible: la decisión está sentenciada y los héroes y antagonistas son solo títeres de las fuerzas de Nyarlathotep (el caos) y de Philemon (la ley).

Este desenlace es desagradable para el jugador. Este videojuego es de una dificultad importante y requiere muchas horas y, como es lógico, este fracaso genera la frustración al jugador. No obstante, a pesar de que esta sensación de desilusión que el jugador siente, aparece el encuentro estético.

La experiencia del «aware» se produce por la muerte, destrucción y el fracaso. Este videojuego muestra los mecanismos de cómo funciona el mundo: las fuerzas humanas son menos poderosas de lo que creemos y todo está bajo un fluir que debe continuar. Por esto, nuestras pasiones, deseos y anhelos no ocultan lo que es la verdadera realidad. Así, el jugador es consciente de las reglas del mundo y se produce esta nueva visión metafísica. Además, el jugador siente simpatía por los personajes y el desenlace final, como entender la decisión de Tasuya de no olvidar todo lo que ha vivido. La destrucción del mundo, la muerte de compañeros y el fracaso refuerzan este pesar del mundo de ficción. Tanto por esta nueva cosmovisión como con la empatía hacia los personajes, el jugador experimenta el *mono no aware*.

Otro ejemplo es *R-Type Final* (2004), de Irem. En este videojuego, el jugador controla una nave que debe acabar con Bydo, el superordenador que ha sido el enemigo final de todos los juegos de la serie. La historia es la siguiente: la acción se sitúa 500 años después del primer *R-Type* y el jugador debe investigar los restos de una colonia espacial donde ocurrió la operación Last Dance, el último intento de acabar con Bydo. Mientras afronta una serie de niveles de alta dificultad, sus investigaciones desvelan los sucesos en las batallas contra la inteligencia artificial.

En la última fase, dependiendo de los itinerarios escogidos, el jugador puede obtener distintos finales. El primero acaba con la derrota de Bydo, pero la nave no sobrevive. El resultado es su destrucción en el vacío que deja Bydo. Este final pertenecería al primer grupo de fallos ficcionales, si no fuera porque hay dos restantes que pertenecen a esta categoría.

La segunda versión del final es diferente y corresponde a un fallo total. Cuando la nave regresa, lucha contra muchos de los primeros modelos que aparecen en el primer nivel del juego. Esta batalla final esconde una gran sorpresa: los enemigos eran los aliados del protagonista al principio del juego. La razón de esta pelea no es por

causa de la locura, sino porque la nave se ha transformado en un modelo del ejército de Bydo. Asimismo, si el jugador estuvo atento a la primera fase del juego, reconocerá que pilota el mismo vehículo responsable del primer ataque. En última instancia, la lucha final es contra el modelo de nave inicial del juego. Este final muestra una paradoja temporal que sólo puede acabar de la siguiente forma: derrotar a toda la flota y que los investigadores utilicen la nave para construir a Bydo.

Por último, existe un final especial. En esta fase, la nave viaja en el tiempo hasta el año 2051. Aunque pueda parecer un final perfecto, no lo es porque la dificultad es máxima y sólo se concede una vida. Es probable que los programadores reforzaran la carga de dramatismo en este final.

La experiencia estética del *aware* aparece en este juego, aunque es futurista. Las naves de última tecnología no escapan de la inmanencia y son sujetos a la destrucción como los decorados de algunos niveles. También el tiempo, y su reflejo en los cambios, aparecen en los viajes temporales o el desarrollo de la investigación que narra los atroces enfrentamientos con Bydo. Así, el jugador percibe los mecanismos de la vida y que se rige por la inmanencia, y cambia su percepción del mundo. Por último, ante tales finales, es lógico que se genere la empatía ante los hechos que aparecen en el mundo ficcional y sienta pena por lo que ocurre.

4.3 Modelo híbrido

En esta sección se encuentran los juegos que incluyen finales sin fallos ficcionales o con ellos. En estos juegos es posible descubrir varios finales en el mundo ficcional que se desarrolla.

El primero de ellos es *Atelier Totori: Adventures of Farland* (2010), de Gust. El jugador encarna a Totooria Helmold —o Totori—, una alquimista con una vida apacible y con la duda del paradeo de su madre, desaparecida dos años antes. Por esta razón, decide hacerse aventurera y conseguir los recursos suficientes para construir un barco que la lleve a donde desapareció su progenitora. Ante la dificultad de conseguir dinero, viaja a Arland, donde se encuentra el gremio de aventureros para unirse y cumplir su deseo. En este momento, el jugador debe perseguir dos objetivos: alcanzar nuevos niveles para la renovación de la licencia de aventurera y los recursos para construir otro barco. Si en un plazo de tres años el jugador no consigue renovar la licencia o construir el barco, el juego acaba en el plano lúdico, mas no en la narración. Según la conclusión de las tareas, la narración continúa con tres variantes: que

la gente de su pueblo le ofrezca el cariño que le falta y viva una vida feliz, que deje la idea de ser aventurera y no se preocupe más por su madre, o que continúe la búsqueda de su madre, con la licencia de aventurera, sin el barco.

El diseño de este videojuego ayuda a la reconciliación de ambos niveles. Por un lado, el videojuego acaba de un modo acorde a los objetivos del juego. Por el otro, este fallo ficcional está integrado de **manera elegante sin el uso de la pantalla del “game over”**. No obstante, esto no quiere decir que la experiencia del *aware* no esté presente. El jugador siente la frustración de no poder ayudar a que Totori se reencontre con su madre, pero también se pone en la piel del personaje. Como consecuencia, es fácil identificarse con la situación del fallo ficcional de este videojuego. También aparece el elemento metafísico del paso del tiempo porque en este juego el tiempo corre, lo que ayuda a que el jugador comprenda la fugacidad del presente y el *mono no aware*.

El segundo ejemplo es *Clock Tower* (1995), de Human. Este juego tiene como protagonista a Jennifer Simpson, una muchacha huérfana recién adoptada. En su viaje a su nuevo hogar, le acompañan Laura, Ann y Lotte. Su nueva familia vive en la mansión Clock Tower, donde habita la familia Barrows. Cuando entran en la casa, Mary Barrows buscará a su esposo. Ante la tardanza, Jennifer decide ir a buscarla. Instantes después, ella escucha un grito y corre rauda al *hall*. Allí encuentra a Lotte muerta y Laura y Ann desaparecidas. Ella decide buscarlas, aunque será acosada por Bobby Barrows —o Scissorman—. Los objetivos de Jennifer son: encontrar a sus amigas, salir de la mansión y escapar de Bobby Browns.

Por su naturaleza abierta, este juego tiene varios finales. Los que se ajustan a los finales sin fallos narrativos, siempre y cuando se atenga a que en este tipo de narraciones es imposible conseguir el *happy ending*, consiste en derrotar la amenaza de los Barrows y escapar con una de las amigas (ya sea Ann o Laura). Las otras versiones acaban con la familia Barrows destruida, pero con Jennifer como única superviviente. Los finales con fallos ficcionales incluyen: Jennifer muere apuñalada por Mary Barrows, Jennifer es asesinada en el ascensor o en el coche por Scissorman, o muere en extrañas circunstancias en el antiguo orfanato tres días después de huir. Todo esto, sin recurrir a la pantalla del «game over».

A diferencia de *Atelier Totori*, este videojuego plantea más problemas en cuanto a la conciliación de la narración con los objetivos. Es fácil clasificarlo como un videojuego con fallos ficcionales parciales, pero siempre existe la posibilidad de conseguir los finales malos.

Debido a esto, a veces ocurre que no se puede conciliar bien la parte lúdica con la parte narrativa sin crear el conflicto que lleva a la experiencia estética.

Como es lógico, este videojuego es fácil descubrir el *mono no aware* por su atmósfera. Las muertes y desgracias que ocurren a lo largo del juego permiten esa visión del mundo donde la vida es frágil y no duradera. Como es lógico, la empatía aparece por esta causa y el jugador también se preocupa por la situación de Jennifer. Además, el proceso empático es rápido por la situación y por su condición de huérfana. Por esta visión metafísica del mundo y la empatía, es posible encontrar el valor estético del *aware* en este videojuego.

5. Conclusiones

Esta investigación ha examinado varios videojuegos japoneses con un análisis estético en los finales. La primera conclusión que arroja es la importancia de no establecer unos paralelos al concepto de tragedia. La catarsis y agencia negativa para el jugador radica en la tensión que provocan los conflictos entre el desarrollo del mundo ficcional y la parte lúdica del videojuego. Gracias a esta tensión, se produce la experiencia estética del *mono no aware*.

El *aware*, una experiencia estética que por medio de la empatía permite que el receptor tenga una nueva visión metafísica del mundo, necesita las emociones, sean positivas como negativas. Este artículo se ha centrado en las emociones correspondientes a los fallos ficcionales (muerte del personaje, no consecución de un *happy ending*, fallos masivos en los mundos ficcionales...) que permiten una experiencia estética. Por lo tanto, ante una catarsis o la agencia de tipo negativo, es necesario experimentar esa negatividad. En otras palabras: cuando el jugador cierra el libro o apaga la consola, se pierde la experiencia estética de este tipo de videojuegos japoneses.

Asimismo, a veces es necesario acudir a distintas terminologías para explicar fenómenos que no provengan de la esfera cultural occidental. El estudio y la inclusión de este tipo de términos, sea cual sea el campo de estudio, ayuda a tener una visión holística, profunda y original de un fenómeno y la apertura de nuevos paradigmas. Sin embargo, también puede plantear varias dificultades: la limitación en cuanto a los objetos de estudio, la posibilidad de crear un elitismo que pueda usarse como arma política o desconocer la verdadera universalidad del juego. Ante estos problemas, el mejor remedio es la prudencia para no caer en ellos.

Por último, se encuentran puntos a considerar en futuras investigaciones. En este trabajo, se ha examinado el *aware* desde la negatividad, pero abarca sensaciones positivas. Un estudio del *mono no aware* no centrado en fallos ficcionales sería interesante. Otro factor importante a estudiar sería el impacto del tiempo en esta experiencia estética de forma más detallada o el análisis de otros valores estéticos como el *wabi* o el *yūgen*. Para finalizar, es importante recordar que los ejemplos analizados no son únicos y la producción nipona es ingente. Esto sería atractivo para el estudio y la creación de una teoría estética del videojuego japonés.

Referencias

Aristóteles (2004) *Poética*. Madrid, Alianza.

Cox, R. (2002) “Is There a Japanese Way of Playing?” en Hendry, J. y Raveri, M. (eds.). *Japan at Play. The Ludic and the Logic of Power*. Londres, Routledge.

Huber, W. (2012) "Notes on aesthetics on Japanese videogames" en Clarke, A. y Mitchell, G. (eds.). *Art and Videogames*. Londres, Intellect Books.

Juul, J. (2013) *The Art of Failure*. Cambridge, MA, The MIT Press.

Marra, M. (ed.) (2002) *Modern Japanese Aesthetics. A reader*. Honolulu, University of Hawai'i Press.

Marra, M. (ed.) (2007) *The Poetics of Motoori Norinaga. A Hermeneutical Journey*. Honolulu, University of Hawaii Press.

Murasaki, S. (2005) *La historia de Genji* [Genji Monogatari]. Girona, Atalanta.

Murray, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck. The future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA, The MIT Press.

Ōnishi, Y. (1960) *Bigaku* [Estética]. Vol. 2: *Biteki Hanchūron* [Teoría de las categorías estéticas]. Tōkyō, Kōbundō.

Ōnishi, Y. (2002) “Aware” en Marra, M. (ed.). *Modern Japanese Aesthetics. A Reader*. Honolulu, University of Hawaii Press.

Ryan, M.-L. (2001) “Beyond Myth and Metaphor: The case of Narrative in Digital Media” en *Game Studies* [En línea] V. 1, N°. 1. Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> [Fecha de acceso el 21-08-2015]

Sei, S. (2004) *El libro de la Almohada*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo.

Sicart, M. (2014) *Play Matters*. Cambridge, MA y Londres, The MIT Press.

Alejandro Lozano [Salamanca-España]

Juégalos otra vez

Posibilidades creativas de la repetición en la estética de los videojuegos

RESUMEN

El objetivo de este artículo consiste en abordar el fenómeno de la repetición en los videojuegos desde el punto de vista de las acciones que puede ejecutar el jugador. En este medio abundan todo tipo de procesos basados en la repetición, ya sea en el plano del desarrollo técnico del título o del diseño de las mecánicas de juego. En este sentido la repetición puede percibirse como algo que coarta, limita u obstruye la libertad de acción de los usuarios, resta verosimilitud y denota, en definitiva, carencias a nivel de diseño. Sin embargo, es posible utilizar mecánicas lúdicas repetitivas para provocar deliberadamente determinados sentimientos en el usuario, sumergirle en el universo del videojuego e incluso introducir complejas cuestiones de índole moral, enriqueciendo, en definitiva, el producto final. Para desarrollar nuestra argumentación elaboraremos en primer lugar una tipología de los procesos repetitivos más frecuentes a los que se enfrenta el jugador durante el desarrollo de la partida. A continuación propondremos a modo de casos prácticos el análisis de tres videojuegos que hacen de la repetición de acciones, en alguna de sus variantes, un elemento central de su apartado jugable.

ABSTRACT

In this paper we approach to repetition in video games focusing on player's actions. Video games are filled with all kind of processes based on repetition, whether in the technical development of the game or in game mechanics design. Thus, repetition can be conceived as something that limits or restricts the freedom of the player, takes away verisimilitude and means deficiencies at the design level. However, it is possible to use game mechanics based on repetition to enrich the final product by many ways, e. g. to induce particular feelings on the player, to immerse the user in **the game's universe or even to introduce complex moral questions.** In order to do so we present in first place a typology of the most frequent processes based on repetition that the players have to face while they play. Then we provide an analysis of three video games that have in common the use of repetition as a core feature in their game mechanics.

PALABRAS CLAVES / KEYWORDS

Videojuegos, Jugadores, Gameplay, Inmersión, Diseño, Estética, Repetición, Emociones // Game design, proceduralism, digital games, relational art, dialogical art, aesthetic experience, game designer, player

Alejandro Lozano Muñoz, Universidad de Salamanca. Facultad de Filosofía. Departamento de Filosofía, Lógica y Estética Este artículo ha sido posible gracias a un contrato predoctoral cofinanciado por el banco Santander y la Universidad de Salamanca.

1. Introducción. Acerca de un fenómeno básico del juego

Los eslóganes "una aventura irrepitable" o "ninguna partida será igual a la anterior", despojados de su vocación comercial, sacan a relucir una llamativa paradoja de los videojuegos. Tiene que ver con el *déjà vu* que experimentamos al comenzar una nueva partida del *First Person Shooter* bélico del momento, en el que se apunta y dispara de la misma forma que en los títulos que le hacen la competencia. Está asimismo relacionada con la sospecha de que ciertas misiones secundarias o *sidequests* de juegos de rol en las que se nos pide recolectar objetos tienen un asombroso parecido estructural entre sí. También se la puede encontrar en esa versión aligerada del *Unheimlich* freudiano que sobreviene cuando durante la partida percibimos la siniestra identidad entre dos cuadros, dos rocas o dos edificios enteros como si los cuadros, las rocas y los edificios que vimos al comenzar la aventura nos persiguieran infatigablemente allá donde vamos. Peor aún es enfrentarse no ya al *doppelgänger* o doble idéntico de un personaje no jugable (NPC), sino a su tercera o cuarta réplica, mismo peinado, misma voz y en definitiva mismo aspecto, en los pueblos y continentes remotos que visitamos durante el épico viaje.

Recolección de objetos clave, secundarios o coleccionables de principio a fin de la aventura; rutinas de secuencias de botones para ejecutar determinadas acciones; navegación metódica y constante por los menús de estado y equipamiento para revisar, actualizar o mejorar las aptitudes de los personajes; aparición recurrente de modelos, texturas y escenarios; modos de juego que mantienen las reglas y objetivos para asegurar precisamente que cada partida pueda ser diferente a la anterior... La paradoja consiste en que los videojuegos articulan universos enteros e historias singulares sobre la base de unas premisas de diseño que hacen de la repetición una de sus piedras angulares, ya sea por motivos de economización de recursos, para respetar las convenciones de un determinado género o debido a otras razones. Dicho concisamente: la repetición aparece como un fenómeno inherente al diseño de videojuegos.

Afirmar que de manera general la repetición es una cualidad característica de los videojuegos no debería ser motivo de sorpresa. Huizinga ya había señalado este factor como un rasgo distintivo del juego. En su célebre *Homo Ludens* afirma que "en la facultad de la repetición reside una de las cualidades más esenciales del juego" (Huizinga, 1980: 10). Y prosigue: "En casi todas las formas altamente desarrolladas de juego los elementos de repetición y alternancia son como la urdimbre de un tejido". Para el antropólogo holandés los juegos se convierten en formas culturales que arraigan

en una tradición y pueden transmitirse gracias a la posibilidad de repetirlos. En lo que dura una sesión del juego la actividad es única e irrepetible, y sin embargo adquiere una forma fija que permite conservarlo durante generaciones. Los videojuegos añaden a este fenómeno ciertos matices relacionados con su condición digital, pero podría decirse que la repetición forma parte de ellos como un ingrediente fundamental de su naturaleza lúdica.

2. Estado de la cuestión. Un fenómeno poco explorado

A pesar de su centralidad en los videojuegos, y salvando las investigaciones relativas a las relaciones entre repetición y aprendizaje que caen fuera de nuestro interés, la literatura especializada en la repetición en los videojuegos es escasa y no hace posible identificar por el momento un *corpus* temático definido. Existen, no obstante, algunos estudios centrados en el tema que demuestran que este fenómeno constituye un prometedor territorio insuficientemente explorado. Acerca de esta cuestión Gazzard y Peacock (2011) indican que determinados procesos repetitivos de los videojuegos reproducen una lógica ritual en el sentido de que provocan transformaciones en el desarrollo del *gameplay*, como sucede por ejemplo con la recolección reiterada de monedas u otros objetos en títulos de plataformas que habitualmente conducen a la revelación de caminos ocultos o que recompensan al jugador con vidas extra y otras ventajas.

Para Johnson (2015) la repetición en los videojuegos es un fenómeno complejo que puede servir como indicativo para analizar deficiencias de diseño o bien como recurso para favorecer deliberadamente determinados estados emocionales. Un ejemplo del primer caso tiene lugar cuando el jugador se ve obligado a ejecutar sucesivas veces la secuencia que corresponde a una acción porque el videojuego no interpreta correctamente lo que quiere hacer. Esto es relativamente habitual en el caso de controles basados en la captación de gestos corporales como Kinect de Xbox 360 y Xbox One o la barra sensora de Wii o Wii U. En cuanto a las posibilidades de la repetición de acciones como catalizador emocional nos remitimos a las siguientes páginas de nuestra investigación.

En cualquier caso, parece haber consenso en que los jugadores de videojuegos están familiarizados con el fenómeno de la repetición y que se enfrentan con frecuencia a acciones y procesos repetitivos indispensables para el desarrollo del *gameplay*. En este sentido, como explican Dovey y Kennedy, ciertos usuarios se toman muy en serio la tarea de perfeccionar sus habilidades para lograr los objetivos con la mayor maestría posible, motivo por el que deben ensayar

una y otra vez la rutina de acciones que el juego les exige dominar. Los autores afirman que "ningún otro tipo de consumo cultural requiere este tipo de repetición. En su lugar lo encontramos en actividades culturales donde los músicos o los deportistas son llamados una y otra vez a repetir acciones de cara a lograr un rendimiento privilegiado o cierto virtuosismo" (Dovey y Kennedy, 2006: 116).

Thomas Grip (2011) aborda la repetición como problema en el blog de desarrollo de la compañía *Frictional Games*, responsable de títulos como la trilogía *Penumbra* (2007-2008) o *Amnesia: The Dark Descent* (2010). Grip considera que la repetición es una dinámica que puede afectar de manera determinante a la percepción del jugador y enumera una serie de situaciones que podrían surgir: a fuerza de repetir una determinada mecánica ésta cobra protagonismo y empobrece la imagen mental que se hace el usuario del universo de juego; un exceso en la frecuencia con que se realizan determinadas acciones puede ir contra la lógica interna del título y restarle coherencia o verosimilitud; o determinados momentos cruciales pierden intensidad al recordar a situaciones previas que ya se han superado. En este sentido Grip considera la repetición como un fenómeno generalmente negativo ante el que cabe ofrecer una serie de soluciones.

Continuando esta línea, un artículo de diseño publicado en *Gamasutra* (Array, 2012) realiza una importante precisión en lo relativo a la percepción de la repetición por parte de los jugadores. A pesar de que los patrones y las rutinas de secuencias son la base de videojuegos que divierten a centenares de miles de personas como *Rock Band* (Harmonix Music Systems, 2008) o *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2005), parece haber una tendencia a percibir negativamente la repetición como un defecto de los videojuegos: "La repetición en los juegos es como mínimo vista generalmente con desdén. Ningún especialista en marketing en sus cabales trataría de vender un juego a nadie basándose en la promesa de repetición" (Array, 2012). Repetir algo se concibe como un proceso enojoso e indeseable que conviene evitar: cuanto menos haya que repetir un nivel mejor estaremos jugando. Es evidente que hay mecánicas de esta clase que pecan de falta de profundidad y pueden ser exasperantes, como la dinámica de "grindeo" o "leveleo" de personajes que obliga a pasar incontables horas en el mismo escenario combatiendo contra enemigos idénticos con el objetivo de subir de nivel. Pero los procesos de repetición también han demostrado tener un elevado potencial a la hora de mantener interesado al jugador y motivarle para seguir jugando. En línea con la ya cita-

da argumentación de Dovey y Kennedy, el texto de *Gamasutra* afirma:

No es infrecuente para los jugadores practicar la misma canción una y otra vez durante horas. En *Trials* tratas de apañártelas por un recorrido de obstáculos con tu motocicleta, y rara vez los circuitos duran más de un minuto. Como en el resto de casos, los jugadores se sumergen rutinariamente en la repetición del mismo recorrido 20 o 30 veces durante una sesión antes de perder interés. (Array, 2012).

3. Las múltiples caras de la repetición

A partir de estas investigaciones nuestra tesis consiste en que la repetición, lejos de ejercer únicamente una función negativa, puede servir como factor creativo y suponer un plus comunicativo para influir decisivamente en la manera en que el sujeto percibe y experimenta el juego. Para este propósito nos centraremos exclusivamente en las formas de repetición ligadas a las acciones que pueden ejecutar los jugadores durante el *gameplay* o que dependen directamente de su actuación en el universo de juego. Los usuarios de videojuegos cuentan con una serie de posibles acciones que han de conocer y saber cómo ejecutar, desde acelerar y frenar en un simulador de conducción o encadenar una serie de golpes en un *hack and slash* hasta diseñar la red de alcantarillas en un constructor de ciudades. Aunque no es el propósito de este artículo elaborar una tipología exhaustiva, es posible desglosar una variedad de repeticiones en las que nos vemos frecuentemente inmersos mientras jugamos:

- Repetición como combinación: un proceso repetitivo al que se enfrentan comúnmente los jugadores es a la ejecución constante de series de botones para ejecutar combos o seguir el ritmo en los juegos musicales. Pensemos en el famoso *Hadouken* que grita Ryu al realizar el conocido movimiento en *Street Fighter II* (Capcom, 1991). Estas combinaciones han sido previamente establecidas por los desarrolladores y al reproducirlas el jugador demuestra que conoce adecuadamente las acciones que puede realizar así como sus efectos y la mejor manera de aprovecharlas.
- Repetición como ensayo: en los denominados tutoriales o fases de práctica los jugadores ejecutan voluntariamente una rutina de acciones con el objetivo de adquirir y consolidar ciertas destrezas. La repetición ejerce en estos casos la función de ensayo y error con la peculiaridad de que la penalización por fallar es prácticamente nula (en ocasiones solamente hay que repetir el movimiento que se ha fallado). De esta ma-

nera el jugador está legitimado para explorar y evaluar todas las acciones que puede desempeñar sin que cometer errores conlleve un castigo grave. El objetivo es prepararse para los auténticos desafíos, como sucede en el nivel introductorio de *Mirror's Edge* (EA DICE, 2009) en el que Faith, la protagonista, recorre una serie de obstáculos que simulan de manera condensada los retos que aguardan al jugador en escenarios posteriores. En este título controlaremos a un personaje que domina un amplio repertorio de acrobacias para recorrer las azoteas de los edificios de una gran ciudad, por lo que las caídas al vacío son la forma más habitual de fracaso. El exigente control requiere que el jugador tenga una pericia notable desde el comienzo.

- Repetición como ironía: existe también la posibilidad de que los jugadores ejecuten deliberadamente la misma acción una y otra vez para apropiarse de ella, confiriéndole mediante el proceso un nuevo significado. Por ejemplo, una convención social extendida en el género de los *First Person Shooter* online como *Counter-Strike* (Valve, 1999) indica que una vía idónea y fácilmente reconocible para burlarse de las habilidades de un rival consiste en hacer que nuestro personaje se agache y se levante repetidamente sobre el cadáver inerte del oponente imitando una postura escatológica. En el juego de estrategia en tiempo real *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) encontramos al sacerdote, una unidad capaz de convertir enemigos a su bando mediante la oración. El característico "wololo" que pronuncia durante el proceso a modo de letanía ha adquirido personalidad propia con el paso del tiempo. Cada vez que el sacerdote empieza la conversión de una nueva unidad inicia su peculiar cántico, por lo que si el jugador selecciona rápidamente distintos enemigos obtendrá una serie indefinida de "wololo" que no llegarán a culminar el objetivo (hace falta un tiempo prudencial para convencer a los oponentes), pero que generarán en su lugar una situación cómica. Se podría considerar a esta clase de acciones como repeticiones irónicas en el sentido de que subvierten el sentido original que le confirieron los diseñadores a la acción.
- Repetición por incompetencia: sin duda la forma de repetición más habitual desde los primeros años de historia del videojuego es la que fuerza a los jugadores a volver atrás sobre una serie de acciones como penalización por haber fallado. Cuando perdemos una vida o no resolvemos el puzle a tiempo nos vemos obligados literalmente a "rejugar" una porción mayor o menor del título si queremos continuar. Se trata de un momento verdaderamente crítico en el desarrollo del

gameplay que puede sumergir al jugador en un auténtico día de la marmota y que, de alargarse en exceso, puede concluir con la renuncia a completar el título¹. En este sentido, la repetición aparece como una interrupción brusca del flujo de juego. Para paliar los efectos que este *impasse* puede tener en la experiencia algunos títulos reelaboran la penalización con el objetivo de integrarla de manera más fluida con el *gameplay*. Por ejemplo, en *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft Montreal, 2003) el jugador tiene a su disposición la Daga del Tiempo, un arma que concede cierto control sobre los eventos pasados y presentes. Con ella es posible, entre otras habilidades, retroceder varios segundos para enmendar un salto fallido. De esta manera se evitan otros recursos más disruptivos como por ejemplo una pantalla de "Game Over" que ofrece la posibilidad de continuar.

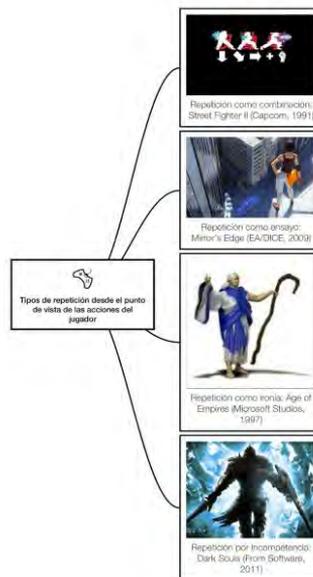


Figura 1. Tipos de repetición desde el punto de vista de las acciones del jugador (elaboración propia)

Como hemos indicado anteriormente, la repetición no tiene que ir necesariamente ligada a formas de penalización o a mecánicas carentes de profundidad, sino que puede cumplir funciones creativas como parte de las mecánicas lúdicas. El título de plataformas y puzles *Braid* (Number None, Inc., 2008) hace de la manipulación del tiempo uno de los elementos nucleares de su mecánica de juego, permitiendo "rebobinar" la acción las veces que sean necesa-

rias. Lo llamativo de *Braid* es que volver atrás no es únicamente un recurso para solucionar errores, como pasa en *The Sands of Time*. En su lugar, el control del tiempo es una pieza clave en determinados puzzles. Por ejemplo, en etapas avanzadas de la aventura hay elementos que son inmunes a esta técnica y que continúan sus acciones ajenos a la regresión temporal. Gestionar correctamente esta clase de anomalías es lo que permite superar determinados rompecabezas.

En definitiva, la repetición de acciones es un fenómeno que tiene lugar por doquier bajo múltiples manifestaciones en este medio. De hecho, tal y como señala Grodal se podría hablar de una "estética de la repetición" característica de los videojuegos en el sentido de que, del mismo modo que en la vida cotidiana realizamos constantemente las mismas acciones día tras día y nos familiarizamos con el espacio de esa manera, en los videojuegos tiene lugar un proceso similar mediante el que ganamos competencias y aprendemos las reglas a través de repetir continuamente los mismos procesos:

In several respects, video games provide an aesthetic of repetition, similar to that of everyday life. A film is mostly experienced as a unique sequence of events, and we do not learn the physical outlay of a given simulated world very well, we are carried from space to space. In everyday life, however, we repeat the same actions over and over in order to gain mastery. When we arrive to a new city or a new building we slowly learn how to move around, and if we want to learn to drive or bike, we exercise those skills until we have acquired the necessary procedural skills. The video game experience is very much similar to such an everyday experience of learning and controlling by repetitive rehearsal. (Grodal, 2009: 148)

A continuación, y de cara a fundamentar nuestra tesis acerca de las posibilidades creativas de la repetición, exponemos el análisis de tres videojuegos que hacen de ella un elemento central de sus mecánicas lúdicas: *The Great Escape*, *Everyday the Same Dream* y *Papers, please*.

4. *The Great Escape*. Construyendo la diferencia entre jugador y avatar mediante la rutina

La década de los 80 constituye uno de los periodos más apasionantes de la historia de los videojuegos. La crisis de la industria norteamericana de 1983; la llegada del medio a Europa que propició el auge del desarrollo en las islas británicas o el peculiar estilo de los videojuegos franceses (Donovan, 2010); y, desde luego, la conocida como edad de oro del *software* español (Esteve, 2012) que, esperamos, sea pronto conocida como la primera edad de oro y dé lugar

a muchas más. Sin duda son unos años decisivos para comprender el devenir posterior del medio, y su legado lo conforman numerosos títulos que exploran valientemente las posibilidades expresivas del lenguaje videolúdico. Uno de ellos es *The Great Escape* (1986), el videojuego desarrollado por Denton Games para ZX Spectrum, Armstrad CPC, Commodore 64 y DOS. Al igual que en la película homónima de John Sturges, nuestro protagonista será uno de los presos de un campo de concentración nazi. El principal objetivo es, como puede intuirse, escapar, para lo cual tendremos que pasar desapercibidos mientras reconocemos las instalaciones, localizamos objetos clave y preparamos la huida.



Figura 2. *The Great Escape* (Denton Games, 1986)

La dinámica de *The Great Escape* es sencilla pero supone a su vez un giro en la manera de concebir la repetición de rutinas y movimientos característica de los videojuegos. Si no movemos a nuestro personaje éste actuará de manera autónoma, deambulando por el patio de prisioneros sin rumbo fijo hasta que suene el timbre que anuncia algunas de las actividades que regulan la vida en el campo de trabajo: acudir al recuento, comer, dormir... En ese momento el prisionero se reunirá con el resto y se comportará como hacen los demás. Como jugadores debemos saber gestionar adecuadamente las ocasiones que tendremos para romper la rutina y explorar sin llamar la atención, algo que preferentemente haremos en los tiempos muertos y no cuando se nos llame para alguna de las actividades mencionadas.

The Great Escape no era el único juego que simulaba rutinas diarias. Sin ir más lejos *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987), uno

de los juegos españoles emblemáticos, se inspiraba en *El nombre de la rosa* (Eco, 2012) con los anteojos del videojuego y nos invitaba a llevar una vida monástica en la misteriosa abadía donde un monje había aparecido asesinado. Como invitados debíamos cumplir las rígidas reglas del abad, yendo a orar en los momentos designados para ello y durmiendo cuando caía la noche. Evitar algunas de estas rutinas suponía incurrir en faltas cuya excesiva acumulación conllevaba la expulsión del edificio y el final del juego. Lo interesante de *The Great Escape* es que las secuencias rutinarias son las que ejecuta el sistema si el jugador no toma partido. Lo que debe hacer el jugador precisamente es romper la rutina. De esta manera la acción transcurre aunque se adquiera un rol pasivo y el juego continúa.

Si se asimila el ritmo de vida impuesto por los administradores del campo de concentración nos veremos abocados a un perpetuo vagar por el campo de prisioneros pero no desembocaremos en una pantalla de "Game Over". De esta forma el flujo de la repetición no conduce a la interrupción de la partida sino que cabe interpretarlo como una posibilidad más que tiene lugar sin nuestro concurso, perfectamente compatible con las reglas de juego. Así, una mecánica basada en la repetición puede incorporar a la experiencia numerosos matices, incluyendo aspectos morales: no tomar partido puede ser también una forma de involucrarse y hacerse responsable, en este caso por omisión, del lamentable destino de nuestro personaje. En cierto modo, dejar que el prisionero de *The Great Escape* se sumerja en la degradante rutina del campo de concentración nos compincha con los vigilantes dado que asumimos su punto de vista como observadores.

Juul (2013) afirmaba precisamente que una de las señas de identidad de los videojuegos respecto de otros medios es que el jugador debe tomar parte necesariamente en la acción para que esta tenga lugar, convirtiéndose no en espectador sino en cómplice y coautor de los acontecimientos: "La complicidad es un tipo de experiencia completamente nuevo y único en los videojuegos, más personal y fuerte que asistir simplemente a la actuación de un personaje ficticio" (Juul, 2013: 113). Juul considera asimismo que en los videojuegos no abundan los finales trágicos porque, a diferencia de medios no interactivos en los que son frecuentes este tipo de desenlaces, en los juegos nos sentimos directamente responsables del sufrimiento de los personajes debido a que están bajo nuestro control: "La rareza de los finales trágicos en los juegos (el jugador es responsable del sufrimiento del protagonista o de otras situaciones negativas) enseña que en parte aceptamos la tragedia común, no

interactiva, porque carecemos de responsabilidades ante el sufrimiento" (Juul, 2013: 112).

5. *Everyday the Same Dream* o la estética del aburrimiento

Everyday the Same Dream (The Molleindustria, 2009) es un breve juego de 2009 para Flash realizado por The Molleindustria, un colectivo residente en Milán en cuya página web pueden encontrarse pequeños títulos que abordan de manera crítica algunos de los conflictos a los que se enfrentan en la actualidad las sociedades desarrolladas, como la precarización del trabajo o las sombras detrás de la industria de la comida rápida (Soderman, 2011). En el caso de *Everyday the Same Dream* controlaremos a un oficinista que se despierta cada día para iniciar una nueva jornada laboral. La partida comienza con nuestro personaje recién levantado, en ropa interior; tras apagar la alarma, vestirnos y despedirnos de nuestra mujer saldremos a la calle un día más para cumplir con las obligaciones laborales. La jornada concluye con la llegada del protagonista a su cubículo, momento en el que el juego nos devolverá a un nuevo día en el que tendremos que repetir el proceso.

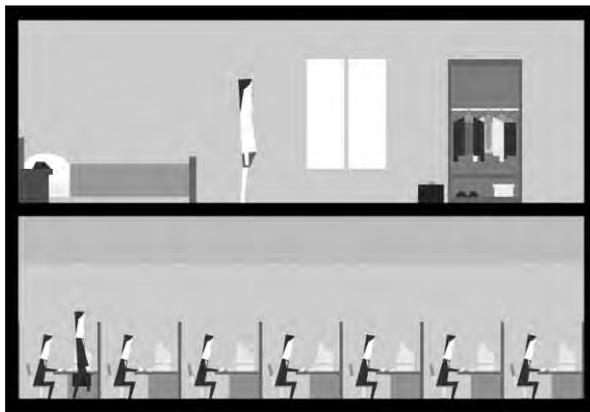


Figura 3. *Everyday the Same Dream* (The Molleindustria, 2009)

El diseño lineal del juego sólo nos permite desplazarnos hacia la derecha o la izquierda. A pesar de ser una propuesta corta, diseñada para completarla con todas sus variantes en cuestión de 20 ó 30 minutos, el argumento ofrece múltiples ramificaciones que se activan en función de nuestro comportamiento. Es posible que los dos primeros días queramos repetir la tediosa rutina de llegar hasta la oficina, pero llegará un momento en el que nos sentiremos tenta-

dos de probar otras posibilidades: ¿por qué en lugar de ir al *parking* a por el coche no vamos hacia la izquierda, hablamos con un mendigo y dejamos que nos conduzca hasta un cementerio? Naturalmente, faltar al trabajo implicará nuestro despido inmediato. De esta manera, alterando nuestra conducta y descubriendo los secretos ocultos del juego podremos ver el auténtico final del título y dar esta “aventura” por concluida.

Destacamos el caso de *Everyday the Same Dream* por la manera en que se combinan todas las facetas del título para sumergir al jugador en un determinado estado emocional. La complejidad estructural de los videojuegos contemporáneos podría descomponerse como mínimo en tres dimensiones estrechamente interrelacionadas: la audiovisual, toda vez que en un videojuego confluyen imagen y sonido; la temático-narrativa, en el sentido de que la experiencia videolúdica está articulada por un relato que confiere sentido a nuestras acciones, ya sea una ficción elaborada por un equipo de guionistas o una narrativización del usuario para dotar de coherencia a los acontecimientos; y la jugable, en la que se articula el conjunto de reglas, objetivos, incentivos, penalizaciones y posibilidades de acción que aceptan los jugadores al iniciar la partida (Lozano, 2015).

La propuesta del título de *The Molleindustria* se apoya en el funcionamiento de unas mecánicas de juego que, pese a ser extremadamente simples, conducen al jugador a un ambiente emocional cercano al que debe sentir el trabajador anónimo en su quehacer diario². Nuestro aburrimiento es su *tedium vitae*, y el creciente desinterés que podríamos experimentar al comprobar que la libertad de acción se limita a pulsar constantemente la tecla para caminar hacia la derecha (rara vez es necesario ir a la izquierda) corresponde *mutatis mutandis* a la angustia del protagonista por no encontrar una salida al castigo de Sísifo en que se ha convertido su vida. Así, una mecánica de juego basada en la repetición se integra a la perfección con un monótono apartado audiovisual dominado por el gris y el negro (detalle llamativo el televisor del hogar, el único objeto de la sala que tiene otro color). Por último, la melodía corta y repetitiva que suena en bucle una y otra vez redondea una estética del aburrimiento construida con los recursos del videojuego.

6. *Papers, please*. Un implacable simulador de burocracia

Papers, please (2012) es un videojuego desarrollado en solitario por Lucas Pope que nos pone en la piel de un inspector de aduanas en Arstotzka, un estado ficticio que encarna algunos de los fetiches

de las ideologías totalitaristas: férreo control de la población, culto a la nación y las instituciones, elevada militarización, etc. Nuestra labor como inspectores consistirá en permitir o denegar el acceso a Arstotzka a los solicitantes mediante la verificación de sus documentos. El modo Historia del videojuego progresa desde el rutinario cotejo del pasaporte a un tráfico de reglas, excepciones y papeleo extra que dificultarán sobremanera desempeñar nuestra labor **de forma eficiente. En ocasiones aparecerán inmigrantes “scriptados” o predefinidos por el guión que nos pondrán en varios dilemas:** ¿cumplir la ley y separar a una familia o hacer la vista gorda? ¿Impedir el paso a un individuo con los papeles en regla o denegarle la entrada porque la chica que iba antes que él nos dijo que la explotaba sexualmente? ¿Permitir las actividades ilícitas de un grupo revolucionario o actuar de policía del Estado y castigar a los rebeldes?



Figura 4. *Papers, please* (Lucas Pope, 2012)

El jugador recibe *feedback* negativo o positivo bajo la forma de un salario diario que tiene en cuenta tanto los casos correctamente solucionados como los errores que hayamos cometido. Cada extranjero cuya situación resolvamos con éxito proporciona una cantidad fija de dinero. Por otra parte, equivocarnos hasta dos veces en una nueva jornada conllevará una sanción sin multa, pero la terce-

ra supondrá la pérdida de dinero. Al final de la jornada llegará el momento de decidir cómo gestionamos los ahorros: hay que pagar gastos de alquiler, comida, calefacción e imprevistos como vacunas o regalos de cumpleaños. A veces el sueldo no será suficiente para todo y será necesario sacrificar algunas opciones, pero como varón de Arstotzka nuestro personaje debe mostrarse capaz de sacar adelante a su familia o el Estado lo considerará un paria y resolverá sustituirlo por un ciudadano más capaz. Aparte del trabajo como funcionario también podremos llegar a acuerdos con los guardias de la frontera para enviarles sujetos sospechosos con regularidad a cambio de dinero.

Papers, please ha propiciado numerosas reflexiones y conversaciones por varios motivos, como por ejemplo la manera en que trata las relaciones entre mecánicas de juego y apartado narrativo estableciendo una dialéctica difícil de encontrar en otros títulos (Navarrete-Cardero et al., 2014). Ha sido también objeto de interés por el modo en que aborda algo tan complejo como los dilemas morales y la toma de decisiones en un videojuego (Heron y Belford, 2014). En nuestro caso nos interesa por la manera en que emplea mecánicas repetitivas para acercar al jugador al rol de funcionario de aduanas. La mayor parte del tiempo nos ceñiremos a la labor de examinar y cotejar los documentos que se nos van ofreciendo, una tarea que deberemos realizar con la mayor presteza posible para que podamos procesar a la mayor cantidad de extranjeros antes de que finalice la jornada. La creciente presión que conlleva recibir un volumen cada vez mayor de burocracia, las conversaciones que intentan mantener con nosotros algunos personajes (a quienes acabaremos ignorando para no perder el tiempo) y determinadas prohibiciones impuestas por Artstozka como la de no colocar en la garita ningún objeto personal (dibujo del niño, póster de un equipo deportivo) convertirán nuestra partida de *Papers, please* en la experiencia de un desangelante eterno retorno de lo mismo³ en el que cada día empieza y termina delante del mostrador.

Johnson ha descrito certeramente la sensación de impotencia y frustración a la que induce deliberadamente la mecánica lúdica de *Papers, please*: "El trabajo burocrático y repetitivo de *Papers, please* envuelve en formas de juego rígidas, mecánicas y limitadoras que hacen del jugador un piñón en una máquina, anónimo e insignificante" (Johnson, 2015: 16). A diferencia de títulos en los que repetir constantemente una serie de acciones puede ser producto de un diseño insuficiente, en el videojuego desarrollado por Lucas Pope la repetición es una dinámica planificada intencionalmente para restar libertad al jugador y conducirlo a un determinado estado de ánimo.

7. Conclusiones

En los videojuegos tienen lugar numerosos procesos basados en la repetición que operan en múltiples niveles (diseño de escenarios, creación de texturas, elaboración de misiones principales y secundarias). Centrándonos en la dimensión lúdica, que es aquella que articula las reglas, incentivos, penalizaciones, condiciones de victoria o fracaso y posibilidades de acción, encontramos que los jugadores se sumergen habitualmente en dinámicas basadas en la repetición. De todas ellas destacamos las siguientes: introducción rutinaria y ordenada de comandos para ejecutar acciones; ensayos constantes para dominar los controles o mejorar el rendimiento; repetición deliberada de acciones predefinidas para conferirles un nuevo significado; y la obligación de volver a comenzar de nuevo una porción ya jugada por haber sido incapaz de cumplir los objetivos para superarla.

La repetición puede percibirse como un fenómeno negativo que coarta la libertad del jugador, resta verosimilitud al videojuego y denota, en definitiva, deficiencias de diseño. En este sentido se concibe como un sinónimo de lo repetitivo y, por lo tanto, como algo que conviene evitar. No obstante, las dinámicas basadas en la repetición pueden aportar valiosos matices a la propuesta del videojuego y convertirse en un ingrediente esencial de las mecánicas lúdicas. Entre otras posibilidades, su introducción puede servir para establecer un hiato entre jugador y avatar que abre innumerables oportunidades, como la de generar en el jugador un sentimiento de complicidad para con el destino trágico del personaje (*The Great Escape*). También puede integrarse con el apartado audiovisual y la temática o narrativa del videojuego, dando lugar a una estética de la repetición que sumerge al usuario en un determinado estado emocional (*Everyday the Same Dream*). Por último, limitar deliberadamente el rango de acciones de un jugador a una serie de tareas repetitivas y poco gratificantes es un recurso idóneo para provocar sentimientos de impotencia y frustración que no tienen por qué ser consecuencia de fallos de diseño (*Papers, please*).

Nuestro planteamiento ha tratado de aprovechar las herramientas y categorías de la filosofía, concretamente de la estética, para realizar una incursión a los videojuegos que permitiese tejer un acceso desde el ámbito de las humanidades a un medio cuyo influjo es cada vez más evidente en el panorama cultural contemporáneo. El análisis de un fenómeno en apariencia residual como la repetición, que a la postre se revela como un factor determinante en el diseño de videojuegos, puede servir como punto de partida o apoyo para la

investigación de problemáticas clásicas que reciben una luz nueva desde el lenguaje videolúdico. Un ejemplo particularmente interesante sería el estudio de la muerte y resurrección de los personajes como una dinámica conectada a la repetición que aparece con frecuencia en muchos títulos.

Bajo este enfoque, entender la repetición y las acciones rutinarias como posibilidades creativas abre la puerta en la práctica al desarrollo de títulos que exploren fenómenos como el aburrimiento, central en la cultura occidental desde el *Mal du siècle* decimonónico y que no nos ha abandonado ni en el siglo XX (recordemos a Heidegger) ni en las últimas décadas (la ficción audiovisual más reciente está jalonada por personajes sumidos en el hastío, desde *American Beauty* a Betty Draper en *Mad Men*, sin olvidar la literatura de Houellebecq por citar algunos casos). Sin ir más lejos, *Everyday the Same Dream* es un ejemplo que ya explora nuevos territorios para el videojuego, lejos de las tradicionales propuestas que convierten al jugador en un héroe todopoderoso y al mundo de juego en una versión a medida de su amplio repertorio de acciones.

Notas

1. Pese a todo, títulos clásicos como *Ghosts'n Goblins* (Capcom, 1985) o considerados de culto como los de la franquicia *Dark Souls* (From Software, 2011-2015) han hecho de este tipo de penalización un emblema distintivo que sirve como advertencia de la dificultad implacable que alberga el juego.
2. Otro videojuego que aborda la misma temática bajo un enfoque similar es *Keep Working* (2015), un título dirigido por el desarrollador independiente Ben Chan en el que viviremos el agotador día a día de un oficinista en la recreación hipercrítica de una sociedad consumista y competitiva (Fries, 2015).
3. En estadios avanzados del modo historia tendremos a nuestra disposición nuevas opciones, como utilizar un rifle de tranquilizador o uno con munición real para disparar a quienes intenten atravesar la frontera sin pasar por la garita. Sin embargo, estas situaciones vienen impuestas por el guión y tienen lugar en contadas ocasiones.

Referencias

- Array. (2012). "The Value of Repetition" en *Gamasutra* [En línea]. Disponible en:
http://www.gamasutra.com/view/feature/174974/the_value_of_repetition.php [accedido el 12 de agosto de 2015]
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. East Sussex, England: Yellow Ant Media.
- Dovey, J., y Kennedy, H. (2006). *Game Cultures: Computer Games As New Media*. Maidenhead: Open University Press.
- Eco, U. (2012). *El nombre de la rosa*. Barcelona: Mondadori.
- Esteve, J. (2012). *Ocho Quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español* (2 vols.). Barcelona: STAR-T Books.
- Fries, D. (2015). "Keep working is a nightmare about advertising" en *Kill Screen* [En línea]. Disponible en:
<http://killscreendaily.com/articles/keep-working-nightmare-about-advertising/> [accedido el 12 de agosto de 2015]
- Gazzard, A., y Peacock, A. (2011). "Repetition and Ritual Logic in Video Games" en *Games and Culture*, 6(6), 499–512.
- Grip, T. (2011). "The Problem of Repetition" en *Official Blog of Frictional Games* [En línea]. Disponible en:
<http://frictionalgames.blogspot.com.es/2011/11/problem-of-repetition.html> [accedido el 12 de agosto de 2015]
- Grodal, T. (2009). *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Oxford: Oxford University Press.
- Heron, M., y Belford, H. (2014). "Do You Feel Like a Hero Yet? Externalized Morality in Video Games" en *Journal of Games Criticism*, 1(2). Disponible en:
<http://gamescriticism.org/articles/heronbelford-1-2/> [accedido el 12 de agosto de 2015]
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens. A Study of the play-element in culture*. London: Routledge y Kegan Paul.
- Johnson, D. (2015). "Animated Frustration or the Ambivalence of Player Agency" en *Games and Culture*, 1–20.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: The MIT Press.

Lozano, A. (2015). "Jugar el horror. Construcción de lo fantástico en los videojuegos. El caso de Silent Hill 4: The Room" en *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, 3(1), 55–72.

Navarrete-Cardero, L., Ramírez Moreno, C., Vargas-Iglesias, J., y Molina González, J. L. (2014). "Intervención" en *LifePlay. Revista de Investigación y Videojuegos*, 3, 9–13.

Soderman, B. (2011). "Every Game the Same Dream? Politics, Representation, and the Interpretation of Video Games" en *Molleindustria.org* [En línea]. Disponible en:

<http://www.molleindustria.org/node/330/> [accedido el 12 de agosto de 2015]

Ludografía¹:

Ben Chan. (2015). *Keep Working*. (Microsoft Windows).

Capcom. (1985). *Ghosts'n Goblins*. (NES): Capcom.

Capcom. (1991). *Street Fighter II*. (Super Nintendo): Capcom.

Denton Games. (1986). *The Great Escape*. (Spectrum ZX): Ocean Software.

EA DICE. (2009). *Mirror's Edge*. (PlayStation 3): Electronic Arts.

Ensemble Studios. (1997). *Age of Empires*. (Microsoft Windows): Microsoft Game Studios.

Frictional Games. (2010). *Amnesia: the dark descent*. (Microsoft Windows): THQ y Frictional Games.

From Software. (2011). *Dark Souls*. (PlayStation 3): Namco.

Harmonix Music Systems. (2005). *Guitar Hero*. (PlayStation 2): Red Octane.

Harmonix Music Systems. (2008). *Rock Band*. (PlayStation 3): Electronic Arts.

Lucas Pope. (2012). *Papers, please*. (iOS): Lucas Pope.

Number None, Inc. (2008). *Braid*. (Microsoft Windows): Number None, Inc.

Opera Soft. (1987). *La abadía del crimen*. (ZX Spectrum): Opera Soft.

¹ Se referencia entre paréntesis únicamente la plataforma en la que el autor ha jugado al videojuego.

The Molleindustria. (2009). *Every Day the same Dream*. (Microsoft Windows): The Molleindustria.

Ubisoft Montreal. (2003). *Prince of Persia: Sands of Time*. (Microsoft Windows): Ubisoft.

VALVE. (1999). *Counter-Strike*. (Microsoft Windows): Vivendi Universal.

Ruth García Martín [Cuenca-España]

La estética videolúdica desde la práctica artística

RESUMEN

El siguiente artículo parte de la premisa de que el videojuego se ha consolidado como uno de los dispositivos artístico-culturales más potentes de la actualidad y que el medio es un referente imprescindible de y para la creación artística contemporánea. Como medio que aglutina formas artísticas clásicas en su seno permite abordar de forma novedosa dichas disciplinas a la vez que expande el campo teórico de la crítica y la filosofía del arte al presentar nuevas problemáticas relacionadas con su idiosincrasia. En la investigación se examinará cómo abordan el estudio de las tensiones que existen entre el jugador, el entorno y la experiencia interactiva las diferentes corrientes teóricas provenientes del campo de los estudios académicos sobre juegos. Tras identificar las diferencias conceptuales que tienen sobre la estética videolúdica y sus implicaciones, el artículo analizará de qué manera el mundo del arte utiliza los videojuegos como materia artística, lo que se conoce genéricamente por *Game Art*. Específicamente se examinarán las convenciones estéticas de las modificaciones interactivas de videojuegos y los juegos creados por artistas en comparación con las poéticas formales de la estética videolúdica. La intención es aportar la visión que la práctica artística puede ofrecer al debate sobre la estética asociada a los videojuegos como expresión de la experiencia videolúdica y dilucidar cuales son las problemáticas conceptuales y formales que se plantean de cara a posteriores estudios.

ABSTRACT

The following paper is based on the premise that the video game has become one of the most powerful artistic and cultural devices today and that this medium is an indispensable and contemporary artistic creation. As a medium that brings classical art forms within, it can address these disciplines in new ways while expanding the field of critical theory and philosophy of art. In addition, the medium is presenting new problems related to its idiosyncrasies. The research will be considered as dealing with the study of the existing tensions between the player, the environment and interactive experience. These are the different theoretical currents from the field of academic studies about games. After identifying the conceptual differences between the video game aesthetics and its implications, this paper will discuss how the world of art is using video games as an artistic matter, which is generically known as *Game Art*. Specifically, we examine the aesthetic conventions of video games and game mods created by artists, and compare them with the formal poetics of the video game aesthetics. The main goal is to provide the vision that artistic practice can offer to the debate on the video game aesthetics as an expression of gaming experience and explain what are the conceptual and formal issues that they contemplate for future studies.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Estética videolúdica, Experiencia del jugador, Game Art, Videojuegos, Arte // Videogame aesthetics, player experience, Game Art, Videogames, Art

Ruth García Martín, Secretaria en ARSGAMES España / crítica en Ultramundo

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 Frans 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 imagería 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/fiambarrera/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.

Referencias

- Bateman, Ch., (2011) *Imaginary games*. Zero Books, UK.
- Bogost. I., (2007). *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Bogost. I., (2008). *Unit operations. An approach to videogame criticism*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Caillois, R., (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México, Fondo de cultura económica.
- Calleja, G., (2007). “**Digital Game Involvement. A Conceptual Model**” en *Games and Culture*, Volume 2 N° 3, Julio 2007, pp. 236-260.
- Calleja, G., (2011). *In-Game. From Immersion to Incorporation*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Flanagan, M., (2009), *Critical play. Radical game design*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Galloway, G., (2008). “**Contrajuego**”. En **Álvarez Reyes, J. A., (ed.) (2008) Try Again**. Catálogo de exposición, La Casa Encendida y Sala de Exposiciones de Koldo Mitxelena Kulturunea.
- García Martín, R., (2015). “Cartografías del (Video) Game Art”**. En Cuesta Martínez, J. y Sierra Sánchez, J. (ed.) *01 Videojuegos: Arte y Narrativa Audiovisual*, Madrid, ESNE Editorial.
- Garnau, P.-A., (2001). “**Fourteen Forms of Fun**”. En *Gamasutra* [En línea]. Disponible en: http://www.gamasutra.com/features/20011012/garneau_01.htm [Consulta: 01/08/2015]
- Hunicke, R., LeBlanc, M., y Zubek, R. (2004) “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research”**. Disponible en: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> [Consulta 5/08/2015]
- Huizinga, J., (2007). *Homo Ludens*. Sexta reimpresión. Madrid, Alianza Editorial.
- Kirkpatrick, G., (2007). “Between art and gameness: critical theory and computer game aesthetics”** en *Thesis Eleven* Vol. 89 n° 1 Mayo 2007, pp. 74-193.
- Kirkpatrick, G., (2011). *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester, Manchester University Press.

Mäyrä, F. y Ermi, L., (2005). "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. **Changing Views: Worlds in Play**" en *Digital Games Research Associations Second International 2005 Conference*. Disponible en http://www.uta.fi/~tllilma/gameplay_experience.pdf [Consulta 10/08/2015]

Mäyrä, F., (2007). "The Contextual Game Experience: On the Socio-Cultural Contexts for Meaning in Digital Play". En *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Disponible en: <http://www.digra.org/dl/db/07311.12595.pdf> [Consulta 10/08/2015]

Niedenthal, S. (2009). "What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics". En *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009 Conference*. Disponible en: <http://www.digra.org/dl/db/09287.17350.pdf> [Consulta 10/08/2015]

Pérez Latorre, Ó., (2008). "Apuntes sobre la teoría de la diversión". En Scolarí, C. (ed.) *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*, Barcelona, Universitat de Barcelona.

Pérez Latorre, Ó., (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis de doctorado, Departamento de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra.

Tavinor, G., (2008). "The Definition of Videogames". En *Contemporary Aesthetics* [En Línea], n°7. Disponible en: <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492#FN11> [Consulta: 12/08/2015]

Tavinor, G. (2009) *The art of videogames*. Wiley-Blackwell, United Kingdom.

Sicart, M., (2011). "Against Procedurality". *Game Studies* [En Línea] Vol. 11 (3) Diciembre 2011. Disponible en: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap [Consulta 14/08/2015]

Sharp, J., (2015) *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

Smuts, A., (2005). "Are Video Games Art?". En *Contemporary Aesthetics* N°3 [En Línea]. Disponible en: <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php/articleID=299> [Consulta 14/08/2015]

Stalker, P., (2005). *Gaming in Art: a case Study of two examples of the artistic appropriation of computer games and the zapping of historical trajectories of "Art Games" versus mainstream computer Games*. Masters

of fine Arts (By Coursework) Research Report, University of the Witwatersrand, Johannesburg.

Disponibile en: http://wiredspace.wits.ac.za/bitstream/handle/10539/1749/Gaming_In_Art.pdf?sequence=1 [Consulta 12/08/2015]

Aarseth, E., (2010). “The Aesthetics of Bottom-Up”. Archivo de vídeo, Conference on Computational Intelligence and Games. Copenhagen, IT University of Copenhagen.

Disponibile en: <http://vimeo.com/14416321> [Consulta 09/08/2015]

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

5

Mayo 2016

The Fourth Wall: La mecáfora

Mario Barranco Navea

A
N
Á
L
I
S
I
S

ISSN 2340-5570

The Fourth Wall: La mecáfora

FIETH, Logan y BENJAMIN, Justin (2011)
DigiPen. Institute of Technology.
[Plataformas].

MARIO BARRANCO NAVEA
Universidad de Sevilla

En *The Pervert's Guide to Cinema* (2006) el filósofo Slavoj Žižek arranca su deconstrucción de los mecanismos perversos del cine refiriendo una escena de *Possessed*, película dirigida en 1931 por el director estadounidense Clarence Brown. Es el momento en que Joan Crawford se detiene frente a un paso a nivel, justo antes de llegar una locomotora. La mujer se aproxima a los raíles de las vías y los vagones comienzan a desfilarse ante sus ojos. Žižek entiende que aquí hay una metáfora del propio cine y su funcionamiento. Desde el exterior de la máquina, la protagonista observa, inmóvil, la interioridad de los camarotes, las estancias que pasan. Como ya hiciera dos años antes Dziga Vertov en su clásico *El hombre con la cámara* (1997: 180), el plano juega a formatear su composición con las formas del tren, en lo que a su vez constituye una simulación del formato estándar del celuloide, con sus bandas y sus separaciones entre fotogramas, análogas a las jambas que separan unas ventanillas de otras, y donde los compartimentos, igual que los *frames*, exponen un instante siempre distinto. Se trata, también, de una suerte de maqueta simbólica en la que el vehículo pone en movimiento los bastidores de un esquema social. Lo que se despliega es todo un mapa convertido en procesión: las primeras ventanillas pertenecen al vagón cocina, donde empleados de raza negra se afanan con tartas y cocteleras; luego aparece el camarero colocando la cubertería, y la criada que plancha y dobla las enaguas; avanzamos y acto seguido surge la imagen de una joven de clase media acicalándose en el baño; y conforme las estancias se vuelven más y más luminosas, acompañamos los vaivenes de una pareja de baile, elegantemente vestida, que gira al compás de la música *crooner* americana. Puede afirmarse que el tren funciona en la escena como un sistema clasista a escala. Somos testigos del confort (burgués) pero también de sus bambalinas (proletarias).



Esta reducción del mundo a las condiciones y formatos del tren, sobre la base regia de la horizontalidad, nos parece casi idéntica a la parábola ideológica que articula de *Snowpiercer* de Bong Joon-ho (2013). Allí, el director surcoreano, también aprovechaba las secciones del tren para dibujar un diorama distópico, aventurando así una reinención ferroviaria del Metrópolis de Lang. Si cada coche de la locomotora obedece a una etapa y cada etapa a un estamento, la escalada de la revolución no podía sino organizarse como travelling político, como progresión unívoca del *scroll* lateral. Evidentemente, habría que recordar el carácter fatalista y trágico que han cargado las líneas del ferrocarril a lo largo de la historia del cine. Es en esta estela, que *Snowpiercer* nos hablaba de un viaje dialéctico sobre el viaje imparable del mecanismo. Tampoco es casualidad que en ambos films la metonimia del mundo se escenifique mediante el estilema de una procesión. Y decimos "procesión" so pretexto de subrayar el ángulo antropológico del término. Las procesiones religiosas son, también, una teatralización de los sectores sociales y el estatus simbólico de los ciudadanos que las integran. En este sentido, si la acepción más antigua de la palabra "teoría" nos remonta etimológicamente hasta las procesiones atenienses de las Panateneas (las teorías eran los cortejos, las recuas de ciudadanos que desfilaban en honor a Atenea, protectora de la ciudad), cabe decir que las procesiones son, entonces, teorías de la polis, con sus clivajes y estatutos internos. Ello confirma el hecho de que el tren procesional nos habla, desde sus mismos étimos, de una teoría global. Y sin embargo dicho epítome del mundo descansa, como veíamos, en la infraestructura de un mecanismo de ficción, resultado de asimilar las tramoyas ilusionistas del cine al diseño del propio tren.

En la escena de *Possesed*, Marian, la protagonista, asiste a las imágenes en tránsito sin moverse, desde una posición, literalmente, estacionaria. Cuando el tren detiene su marcha, un hombre apoyado en un balcón exterior se dirige directamente a la observadora: "—¿Mirando los interiores? [...] Dirección equivocada. Mejor, métese dentro y mire hacia fuera." Marian, confundida, comprueba que no hay un acceso a la vista: "—¿Entrar por dónde?" El hombre

le da un sorbo a su copa de champán y responde "–Oh, por donde sea. Simplemente suba. Hay dos tipos de persona, los que están dentro y los que están fuera". Llamemos la atención sobre un detalle importante. Este personaje que interpela a la protagonista no se encuentra ubicado en el interior de los vagones, tras las ventanas que ejercían de pantallas, ni tampoco completamente fuera, sino en una barandilla anexa al vehículo. Es el primer personaje que, en el conjunto de la escena, rompe con la cuarta pared diegética de las ventanillas-pantalla para dirigirse a la espectadora de esa película-tren. En efecto, "hay dos tipos de personas", puesto que el paisaje, al volverse pasaje, nos coloca en la posición del pasajero. Entonces solo hay dos opciones: o bien somos viajeros literales o bien espectadores viajados.

El conocido montador y videoensayista Tony Zhou se preguntaba en una de sus reflexiones audiovisuales acerca del sentido semiológico del travelling lateral. Le inquietaba el hecho de que este movimiento de cámara encontrase serias dificultades para ser expresivo en términos puramente dramáticos. El travelling lateral suele inducir un vago sentido de la progresión del tiempo, o se emplea formalmente con una función transitiva a la hora de abrir y cerrar secuencias. Y aún cuando funciona como un elegante seguimiento o un trágico abandono de los personajes, su utilización ambigua y su explotación como mero puntal rítmico, nos lleva a cuestionarnos la razón de que sea un plano tan "poco íntimo", tan alejado del punto de vista de los personajes y que podría considerarse, a juicio de Zhou, el menos "subjetivo de los planos cinematográficos". Sin embargo, su eficiencia se mantiene, y su impersonalidad no obsta para que sea uno de los recursos más utilizados. A decir de Lewis Mumford, las formas mecánicas tienen sus propias exigencias estéticas, imperativos que un corpus humanista y antropocentrista no podría satisfacer sin entorpecer o desviar el curso de la técnica. "El tipo de máquina más ineficaz es la imitación mecánica realista de un hombre o de otro animal" (1994: 24) Así, sólo cuando conseguimos aislar los sistemas mecánicos del sistema antrópico de relaciones, y de sus referentes zoológicos naturales, es decir, cuando damos un paso hacia la comprensión neutral (comprensión objetiva) de las máquinas, conseguimos liberarlas de los vicios de la prosopopeya, que tantas veces ha obstaculizado su evolución. Ahora sabemos que la forma idónea para la turbina era el movimiento rotatorio, y no el movimiento alternativo de los brazos humanos (como se pensó en un principio). No era un hecho fácil de evidenciar, en tanto que el movimiento circular "es uno de los movimientos menos observables en la naturaleza" (1994: 26).

Ya Gilles Deleuze, en los primeros capítulos de *La imagen-movimiento* nos recordaba la posibilidad de concebir un paralelismo entre los medios de traslación (como el automóvil o el tren) y los medios de expresión (como la fotografía o el cine), donde la cámara funcionaría como un "intercambiador" entre ambas series, o "un equivalente generalizado de los movimientos de traslación" (1984: 18). No es descabellado plantear, entonces, que esta relación maquinaica entrañe el riesgo de polizones iconológicos, o en términos más deleuzianos, ciertas alianzas contra natura. Esta sería la razón de se produzcan correspondencias tan incontestables entre la puesta en escena de los inicios del cine y el diseño de los primeros plataformas, hecho que, por cierto, fue sagazmente detectado por Manuel Garín en su trabajo sobre el gag visual (2014). Una continuidad mediológica, remitente al movimiento del tren, que hace de puente visual entre el plano lateral del cine mudo y sus funciones en los escenarios de videojuego. De ahí que el valor impersonal, omnisciente y absoluto que reviste el travelling lateral en el medio fílmico obedezca precisamente a su naturaleza maquinaica profunda, y esto sería así en tanto que toma su principio de la afinidad *sobrehumana* con otras dos máquinas: el tren, por un lado, y el videojuego, por el otro. Tecnologías que, en definitiva, predisponen en sus orígenes el mismo trazado actuante del *scroll* lateral.

Se trata de un hecho: el tren ha sido para el cine algo más que una recurrencia "alegórica". En el campo simbólico del cine, la morfología ferroviaria ha demostrado tal prototipicidad, tal competencia de signo, que uno tiene la tentación de señalar esta relación como una "gemelidad" originaria, un isomorfismo tan lucrativo que su alcance excedía el rango de lo icónico y que, sobre todo en sus orígenes, llegó a servir a los fines del diálogo científico. El tren ha sido el "continente del aparato cinematográfico" (2002) y siendo él mismo una máquina de visión, también ha registrado y proyectado.

El estudioso de la imagen Jonathan Crary refiere la historia de cómo el matemático inglés Peter Mark Roget (1992: 106), allá por el año 1825, observó que cuando las ruedas del tren pasaban detrás de los listones de una valla se producían efectos visuales insólitos: daba la impresión de que los radios de las ruedas quedaban inmóviles o retrocedían. La visión, intervenida por la valla y sus intervalos, generaban, según él, imágenes *postretinianas* que estimulaban ilusiones ópticas. La observación de estos efectos a la luz de la nueva velocidad conquistada por el ferrocarril, sentaría la base de los juguetes "estroboscópicos" y zootrópicos posteriores. Años más tarde, el historiador y periodista Terry Ramsaye relataba, en su conocido ensayo *A Million and One Nights*, de qué forma el mago y

director de cine Albert E. Smith, dio con la idea que resolvía el problema del flickeo o parpadeo de las imágenes filmicas (1997: 47). Por supuesto, viajaba en tren cuando la contemplación de los postes del telégrafo a través de la ventana le hizo pensar, por analogía, en el obturador del proyector de cine. Se le ocurrió así que añadiendo más persianas (*blades*) al obturador y multiplicando el parpadeo, producía el contra-efecto de disolverlo a la vista. El experimento probó su éxito poco después.

Es importante subrayar el hecho de que esta clase de observaciones, que tendrían por consecuencia diferentes invenciones cinematográficas, surgían en el centro experiencial del pasajero, es decir, en las condiciones de un observador móvil, fascinado ante los efectos ópticos que promovía la tracción mecánica. Así, buena parte de las soluciones y experiencias que abastecerían el régimen filmico del espectador inmóvil nacían desde las sedes en tránsito de la locomoción. Mientras tanto, el espectador detenido confiaba su percepción a los mecanismos de arrastre del proyector, encargado de mover las imágenes para la audiencia. Y sin embargo, si estos efectos fundamentales de la cinemática habían sido visibles desde el tren, se debía en parte, a que el tren ya estaba haciendo, a su manera, cine.

En los años 80, el artista neoyorkino Bill Brand solía tomar el metro como parte de su rutina diaria. A Brand le llamaban la atención esos momentos en los que dos trenes subterráneos se cruzan, y por las ventanas puede observarse el interior del vagón de enfrente, **tejiendo un juego de luces y parpadeos al pasar (Dell’Aria, 2015)**. Le recordaba a la rueda de un zootropo, componiendo imágenes estroboscópicas. Basándose en esta semejanza Brand inició uno de los proyectos más ambiciosos de su carrera. Comenzó instalando 228 paneles que él mismo pintó a mano, en la red de túneles que se extienden en las líneas entre Manhattan y Brooklyn. Los encajó en una serie de marcos iluminados cuyas aperturas verticales permitirían la visión de una breve secuencia de animación. Había construido un zootropo gigante para ser visionado gracias al movimiento del metro. Lo llamó el Masstransiscope y era una película de veinte segundos emplazada en las redes subterráneas, cuya *proyección* cobraba vida en el itinerario de Myrtle Avenue, asomándose a la ventana en el momento justo antes de llegar a la estación.



Tamaño obra de arte urbano insistía en confirmar que la metáfora metaficcional del tren que el mismo cine había popularizado, escondía a su vez el reverso de un cine sin cámara, donde la traslación del espectador operaba de proyector y dinamo de las imágenes. El ferrocarril contenía la posibilidad de un anti-cine que volvía literal lo que el cine sólo alcanzaba a figurar: el viaje, el movimiento.

La literalización de una metáfora auto-reflexiva (aquella que juega a referir y a sustituir el medio que la expresa) parece conllevar que las funciones de ese medio se reproduzcan en forma de una mecánica alternativa (en este caso, una cinética alternativa). En la literalización del tren cinémico llevada a cabo por Brand vemos que se produce una inversión de la relación cinética habitual. Las imágenes ya no se mueven para el espectador; es el espectador quien, como ocurre en el espacio museo, se mueve para ellas. De ello se sigue que los fotogramas necesiten materializarse en hechos plásticos-esculturales. La metáfora, y la sustitución que implicaba (o que retenía) es llevada a efectos literales, *hipersticiales*. Digamos, de momento, que esa sustitución *desfonda* el soporte para inmediatamente infundirlo de nuevo. Lo re-versiona gracias a la reversión física de sus mecánicas. El cine celuloide, invertido en el émulo del tren cinémico, le concede a cada fotograma un espacio objetual único fuera del soporte de origen.

La experiencia "tren-cinémica" de Albert E. Smith con los postes telegráficos encuentra un eco perfecto en el videoclip *Star Guitar*, dirigido por Michel Gondry. En él se retoman literalmente las frecuencias incitadas en el paisaje de una ventanilla de tren, convirtiendo el plano lateral inherente al vehículo en las premisas de un plano secuencia. Los efectos ontológicos del Masstransiscope, en cambio, aparecerán en el seminal *Let Forever Be*, también dirigido para los Chemical Brothers. En este trabajo el autor francés pone de manifiesto su obsesión por los objetos y los individuos clonados.



Pero las copias de Gondry no se distribuyen en la escena de cualquier modo: aparecen en serie. El personaje o el objeto se encuentra, de pronto, formando una ristra de sus propias réplicas, una fila ortogonal de cosas que avanza en fuga contra el fondo, una cadena de montaje de sí mismo que se abisma al interior del plano. Cada gesto o movimiento queda ahilado en un diferir de cuerpos-objetos. Se trata, creemos, de una versión de la *mise en abyme* técnica de Brand, la ruptura de una cuarta pared que se produce de espaldas al espectador, marcada por un ensimismamiento hacia la materialidad y los estándares del celuloide. Porque el cine son veinticuatro clones por segundo y Gondry filma a ultranza, intensivamente, la liberalización y literalización de cada *frame*, de cada clon consecutivo. Como Brand, otorga al fotograma el rigor del actante.

Si esta interpretación estuviera revelando un proceso narratológico de algún tipo, quizá éste se aproximaría a lo que Genette entiende como una antimetalepsis, o sea (y siendo muy imprecisos), una filtración de la ficción en la realidad (a su vez, ficcionalizada y viceversa). No obstante, aquí lidiaríamos con una antimetalepsis del orden de esos niveles de la ficción que se toman como sustratos o epifenómenos de formato. Estos materiales *infradieгéticos* asaltarían las reglas del mundo dieгético (como en Gondry, en forma de clones-*frame*) o del mundo extradieгético (como en Brand, en forma de *frames*-ferroviarios, en los propios túneles). Se sugiere, entonces, que las reglas que ejecutaban un formato en el nivel del soporte (los estándares y convenciones profundas) se re-acondicionan como mecánica en el plano *posterior* de la transformación.

Incluyamos algunos comentarios más sobre otras obras de Gondry: Su trabajo para The White Stripes, por ejemplo, en *The Hardest Button to Button*. En él, la baterista Meg White se desliza a golpe de platillo sobre una batería, cuyo movimiento *frame a frame* deja tras de sí, un rastro indeleble de copias. Toda vez, el movimiento se expresa y se acumula en el recorrido, ocupándolo con sus clones, como si el espacio no pudiera ser otra cosa que un conjunto infinito

de casillas. O incluso en *The Green Hornet* (2011), esa denostada incursión del director en el género superheróico, se emplea un efecto replicador en las escenas de acción. En este caso, la replicación afonda delante o detrás de los personajes, y el efecto acentúa todavía más su naturaleza de *bug* o agujero del espacio fílmico, por cuanto crea túneles de objetos-*frame* multiplicados, que sirven a Kato, el protagonista, para alargar una carrera y tomar así un impulso mayor en su salto.

No obstante, subrayemos una vez más, la sutil decisión de Gondry de resistirse a filmar lateralmente a sus clones. Hacer un *travelling* lateral sería volver a invocar un soporte que ya ha superado o transformado. Sus clones son ortogonales e intensivos. Se forman en una fuga que apunta al infinito y al interior del cuadro. Lo que nos lleva al videojuego *Portal* y su alto coeficiente de disrupción espacial.

En su análisis sobre *Portal*, Juan J. Vargas aplica las primeras nociones de su modelo en desarrollo (el formativismo) con objeto de discernir las condiciones profundas de la mecánica en el famoso título de Valve. En el curso del juego, serán muchas las ocasiones en las que el jugador se sorprenderá abriendo dos portales frente a frente, y generando una situación que desemboca en un momento icónico... Por obra del bucle espacial, podemos vernos a nosotros mismos *viéndonos*, refractados en un túnel infinito y fantasmático. Dicho efecto es "identificable con un juego de espejos que pudiera ser atravesado" (2015: 335) y constituye un "fenómeno de ortogonalidad implosionada" (2015: 318). Lo que practicamos en *Portal*, como en otros juegos donde se retuercen los límites del escenario y la pantalla, se basa en la desviación jugable del espacio mismo y de sus márgenes. Una lógica recursiva de la re-entrada, cuya figuración máxima sería la conjugación mecánica de portales. Al mismo tiempo, esta lógica es la responsable de promover en el juego una dinámica interna a la regla espacial. No es posible abandonar el espacio más que re(in)gresando inmediatamente a él. En *Portal*, el espacio de juego es un objeto faltante del que sólo nos extraemos re-introduciéndonos desde otro input.

Dos acontecimientos se revelan correlativos a la metalepsia de formato que nos sugiere Gondry: la mecánica de réplicas infinitas y siempre ortogonales (cualidad impuesta por el plano secuencia en Gondry y por la perspectiva *first-person* en *Portal*) y la dinámica de usar el túnel infinito como amplificador de nuestra potencia física (Kato en *The Green Hornet* tomando impulso, Chell en *Portal* ganando velocidad gravitatoria).



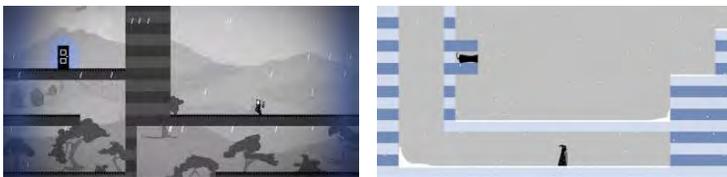
Demos un salto más, esta vez, hasta el videojuego indie *The Fourth Wall*. El argumento es simple: encarnamos un personaje con el poder de atravesar los límites de la pantalla desde el momento en que, toda vez que el jugador lo decida, podrá utilizar el recurso de salir por la derecha y aparecer por la izquierda, de caer en el límite inferior y surgir desde el superior. Al plantearse como un viaje iniciático por las etapas fundantes de un individuo (niñez, juventud, madurez) se hace coincidir la presentación de las reglas con la representación del avatar. Al principio, el escenario implica un límite relativo al punto de vista de la cámara fija, y cada nivel se distingue y se distribuye en el interior de unos márgenes inmóviles (pero *atravesables*, como decimos, en el plano del avatar). No deja de ser interesante el modo en que el juego subvierte el fuera de campo según la convención del *scroll* horizontal. La experiencia resulta similar a esos obstáculos de un plataformas que, para ser superados, exigen la previsión del salto en una pantalla y su consecución en la siguiente. En un escenario empiezas un salto que sería a ciegas de no saber, prolépticamente, que la pantalla a la que el juego pasa (o *corta*) inscribe el sólido que has de alcanzar. Por comparación, en *The Fourth Wall*, ese sólido ya se encuentra oculto o implicado figuralmente en el escenario, al que reingresamos sin cortar entre pantallas. En las primeras fases, por tanto, el cuerpo se reincorpora una y otra vez al mismo espacio anclado, hasta que al final, según dicta el cliché, el avatar llega a una puerta que atraviesa rumbo al siguiente escenario. Hagamos notar que estas puertas que el personaje cruza, luciendo ese *sprite* que da la espalda al jugador, son los únicos portales que comunican fases, y que *realmente* atraviesan el intervalo o intersticio imposible entre los escenarios.

Cuando el cuerpo del avatar crece y abraza la juventud del postadolescente, la pantalla desancla su fijación en el mundo y comienza a seguirnos. No de cualquier manera: la cámara realiza un seguimiento horizontal que mantiene la figura del avatar en el centro. En este caso, el seguimiento (que remite maquinalmente al *travelling* lateral) supone un sistema de posicionamiento egocentrado. O sea, que contiene al sujeto inmóvil como *axis mundi*, reinsertado siempre en el centro del cuadro, mientras los paisajes del mundo, igual que las imágenes convencionales, se mueven para él, y no al

revés. Ahora es el espacio el que una y otra vez se reincorpora al cuerpo central. Decía Panero que en la infancia vivimos y luego sobrevivimos. Los creadores de *The Fourth Wall* proponen su particular paráfrasis: En la niñez nos movemos y luego, creemos movernos. Pero el personaje conserva la capacidad, como adelantábamos antes, de detener el seguimiento de la pantalla a voluntad, inmovilizando el cuadro y movilizándolo sus límites, recordando ese poder que, en la infancia, le era dado naturalmente.

Al detener el seguimiento posicional de *The Fourth Wall*, sacrificamos el locus del espacio de juego que, como en *Portal*, se vuelve un objeto faltante. Recordemos que, al final de las cuentas, en *Portal* el único espacio ambiguo pero *real*, el único espacio que *no era* estrictamente faltante, era esa franja de realidad que solo podemos rastrear en su mecánica, esa superficie sensible donde abrimos nuestros portales, una delgada pátina donde existimos, una ontología plana que permite la mecánica misma de un *afuera*. El exterior solo es un intervalo del interior.

Imaginemos esas tiras de imágenes del zootropo, desprendidas de sus discos, donde todas las figuras pueden ser extendidas y contempladas en un solo golpe de vista, una detrás de otra sin ceses ni interrupciones estroboscópicas. Visualicemos el formato del celuloide, detenido e inmóvil, con sus cuadros estancos y sus bandas fijas, e imaginemos que, a contrapelo de su inmovilidad, la procesión de las figuras continuase por detrás de los marcos, las líneas y las separaciones que componen su estándar. El celuloide y sus estribos formales flotarían sin moverse sobre el tránsito subsumido de las imágenes.



Si en el "contracine" radicalmente objetual de Brand se rompía el locus del espacio cinematográfico de las imágenes, volviéndolas literalmente transitables, en Gondry la operación se recupera como un artefacto narratológico, precisamente porque lo repone en la simulación diegética del medio. Partíamos de una metáfora que simulaba ser cine (el uso alegórico del tren como cine dentro del cine) y llegábamos a ese otro cine que la metáfora comportaba (la inversión mecánica del cine obrada por Brand, un ejemplo de contracine técnico). En el siguiente y último giro, que corresponde a

Gondry, la metáfora mecanizada en su literalidad volvía al medio original: era ya una suerte de *mecáfora* del cine.

Al extrudir la primera continuidad, aquella que convencional e ilusoriamente oculta la contigüidad *intransitable* de los *frames*, estos se volvían transitables, siempre y cuando mudaran su locus a una realidad (de máquina a máquina, tren-cinémica), o a un plano diegético (metalepsis del formato en Gondry). En ambos casos, insistimos, se devuelve al *frame* una cualidad intransitiva (y actante) de un modo parecido a lo que ocurre en *Minecraft* con la conversión cúbica de los píxeles. En concreto, podemos decir, que esos *frames* se volvían transitables de la misma manera que los *espejos* (los portales) enfrentados de *Portal* permitían el recorrido o la caída infinita, pero también como el cuerpo que en *The Fourth Wall* se desplaza en una caída sin fin, desde el margen superior al inferior.

Habiendo roto (*bugeado*) la linealidad secuencial de las pantallas y los escenarios, los avatares de *The Fourth Wall* y *Portal*, son susceptibles de caer en la continuidad no lineal e infinita del *loop*. Es interesante que semejante representación de los límites del juego, encarnada en las mecánicas de los avatares, implique un anti-movimiento o una in-acción. Al fin y al cabo, estas caídas infinitas son un gesto de soledad; los jugadores pueden dejar los controles, abandonando los avatares a ese movimiento-cero, bajo la tutela automática de la máquina. Esto nos recuerda a las *idle animations*, esas animaciones automáticas que dan movimiento al avatar cuando el jugador ya lleva un tiempo sin interactuar con el programa. Muchas de estas animaciones suelen romper jocosamente la cuarta pared, mirando de cara al jugador, e intentando llamar su atención a través de la pantalla. Mientras que éstas obran una metalepsis convencional, podríamos decir que la caída en *loop* de *Portal* o *The Fourth Wall*, suscitan aquí la antimetalepsis de formato, una ruptura de la diégesis hacia el código, que rehúye una complicidad antropomórfica con el usuario.

De hecho, el anclaje del cuadro equivale a romper el seguimiento en *scroll*, según el cual los entornos se reincorporan constantemente al cuerpo centrado. Ello culmina en una idea antropocéntrica del *scroll*, que contradice la esencia del *travelling* lateral, por lo menos en el sentido que Brand demuestra, si tenemos en cuenta el archivo profundo de relaciones maquinales que guarda con el tren. Así pues, cuando detenemos el seguimiento, el avatar deja de ser el centro y el eje antropocéntrico se borra. Es entonces que la máquina discurre plenamente, y el soporte se desvela. Caemos en ese otro

plano de *continuum* donde cada *frame*-cuerpo consta y se hace notar. Detenemos el seguimiento (diegético), pero los efectos tren-cinémicos no agotan la individualidad de los *frames*, que persisten a la *persistencia de la visión*, y continúan en la extra-diégesis (o quizá en la infra-diégesis) como esculturas, clones o avatares en *loop*. Hemos detenido el celuloide-cuadro pero las imágenes, intransigentes, transitan ante nuestros ojos. Nuestro avatar cae en el infinito. Sin intervalos, sin la mínima discontinuidad del espacio negativo, estroboscópico o programado. Queda patente que el espacio, como objeto en falta, se expresa. Porque, insistimos, abrir agujeros en el límite es gamificar el *bug*, avanzar hacia el código. *Frames*-cuerpo que ya no representan tanto la diferencia de un diferir en el tiempo, caso del cine, como vidas posibles, vidas infinitas. El *continuum* infinito del *loop* para las vidas infinitas del avatar.

Entendemos así que *The Fourth Wall* tiene como protagonista ese avatar cuyo poder le permite moverse bajo los marcos. El avatar que se mueve para el mundo, sin que ningún seguimiento, ninguna continuidad, lo resuelva otra vez en la máquina ajena. Decíamos que en Gondry los fotogramas rompen la cuarta pared de su planitud para surgir, en fuga, como cuerpos plenos, esquivando su condición lateral. Sin embargo, son concebidos en la continuidad reincidente y diegética tanto del soporte convencional como del plano secuencia. El Masstransiscope concurría, por el contrario, en una legibilidad maquinal desde el soporte del tren, o sea, partiendo de la concomitancia física del vehículo con el *travelling* lateral. Correlativamente, la perspectiva subjetiva (*first person*) de *Portal* abandona el aspecto anti-humano (o sobrehumano) del *travelling* y del *scroll* lateral, y se construye desde otra forma de continuidad, cuyo futuro ya es casi presente en el actual desarrollo de las VR.

Con todo, las réplicas siguen ahí. En la delgada línea ontológica de *Portal*, en el parpadeo estroboscópico, en el límite del cuadro y en el *no man's land* del tren. Porque si el tren-cinémico de Brand suscita un horizonte especulativo, es el de un paradigma, que remitiendo a las escenas de *Possesed* y *Snowpiercer*, concretaría el vehículo como el *axis mundi* de un planeta invertido. Desde el no-lugar de los vagones en movimiento, el exterior es una ficción infinitamente clonada. También desde ellos se cumple la ley. Mirar hacia fuera desde el espacio ausente, produce, sin que podamos impedirlo, iteraciones ontológicas, réplicas sin fin.

Referencias

CRARY, Jonathan (1992). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, MA: MIT Press.

DELEUZE, Gilles (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós

DELL'ARIA, Annie (2015). **“The Enchanting Subway Ride: Bill Brand's Masstransiscope”** en *Public Art Dialogue*, 5 (2), 141-161.

GARIN, Manuel (2014). *El gag visual. De Buster Keaton a Super Mario*. Madrid: Catedra.

KIRBY, Lynne (1997). *Parallel Tracks: The Railroad and Silent Cinema*. Durham, NC: Duke University Press.

MUMFORD, Lewis (1994). *Técnica y civilización*. Madrid: Alianza Editorial.

SÁNCHEZ SALAS, Bernardo (2002). *El hierro del que están forjados los sueños o “Extraños en un tren”*.

Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor-din/el-hierro-del-que-estan-forjados-los-suenos-o-extranos-en-un-tren--0/html/>

VARGAS, Juan J. (2015). *Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: el formativismo*. Universidad de Sevilla.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

5

Mayo 2016

Carlos Ramírez Moreno
Maestros del terror interactivo.
Carlos Gómez Gurpegui

R
E
S
E
Ñ
A
S

ISSN 2340-5570

Maestros del terror interactivo

RAMÍREZ MORENO, Carlos (2015)

Madrid, Editorial Síntesis.

[237 páginas]

CARLOS GÓMEZ GURPEGUI
Universidad de Sevilla

En su *A Game Design Vocabulary* Anna Anthropy vuelve suyo el grito del diseñador Greg Costikyan y hace hincapié en la falta de un lenguaje propio a la hora de hablar del videojuego. Los libros, análisis y reseñas de obras videolúdicas están cargadas de términos y expresiones que devienen directamente de la pura mercantilización de nuestro ámbito de estudio. De la misma manera inicia Carlos Ramírez la breve introducción que acompaña a su libro. *Survival horror* no es más que un término creado de cara al mundo empresarial. Una herramienta, como cualquier otra, que sirve de fatuo salvavidas a los productores que, con cada obra, se arrojan a las aguas bravas de uno de los mercados más competitivos del mundo contemporáneo. Las discusiones alrededor de la prevalencia o no del término *survival horror* (término que, no lo olvidemos, surge de una simple pantalla de carga de una de sus obras cumbres, *Resident Evil* [Capcom, 1996]) son comunes en las redes y Ramírez no es ajeno a ellas. Desde el principio deja clara su postura y construye su visión desde la bancada descriptiva alejándose de la necesidad prescriptiva de otros textos.

Aunque rechaza la concepción enciclopédica de su trabajo en los primeros compases de su introducción, la obra de Ramírez sí funciona como perfecto prefacio a cualquier labor enciclopédica sobre el género. A pesar de la concepción lineal del discurso analítico que presenta a lo largo del libro, no pretende convertirse en un compendio de los mejores títulos del género o en una obra de consulta en cuanto al desarrollo del género desde un punto de vista cuantitativo y temporal. A los títulos que funcionan como pilares básicos del género (*Alone in the Dark*, *Silent Hill* o *Resident Evil*) Carlos Ramírez no duda (y esto es uno de los puntos más fuertes de su obra) en añadir elecciones de gusto personal.

El libro está estructurado en ocho grandes bloques. El primero y el último están dedicados a concepciones más teóricas del género y a una reflexión sobre las influencias externas (geográficas e industriales) del terror en Occidente y en Oriente. El corpus central del libro, los seis apartados restantes, fragmentan la línea temporal que traza el autor desde la prehistoria del género hasta los últimos años del mismo. Ninguno de estos apartados funciona como un segmento estanco del discurso de Ramírez y el discurrir de su pensamiento se concibe como una larga trayectoria ferroviaria con múltiples paradas, podemos subir y bajar del tren cuando queramos pero la experiencia sólo es completa si recorremos la ruta entera.

El apartado inicial es, quizás, el más importante de todos los que conforman este libro. *Survival horror: aproximación al género*, funciona como un ideal punto de partida para aquel lector ajeno a las lecturas académicas en relación con el terror videolúdico. Ramírez recoge, sintetiza y reestructura la visión de autores como Perron, Tan, Ryan o Egenfeldt-Nielsen (entre muchos otros). Estructura esta primera carga teórica alrededor de la propia cronología del género desde *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) hasta la ficción televisiva de *The Walking Dead* (AMC, 2010 - Presente). El discurrir entrelazado de las teorías y definiciones más teóricas con un breve repaso a la historiografía del propio género facilita su comprensión para aquellos primerizos y ayuda a asentar los conceptos consabidos del lector habitual. Destaca el autor a la hora de traer al presente y al campo videolúdico a Burke y su *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello* (1757) y la atención prestada a Noël Carroll y su *Filosofía del terror o paradojas del corazón* (1990) obra capital a la hora de acercarse al género de terror.

Los primeros pasos, segundo apartado del título que nos ocupa, se centra en la propia prehistoria del género. Aquellas obras que, aún sin la existencia de una etiqueta clara para su catalogación, se adentraban peldaño a peldaño en ese sótano oscuro e insondable que ha llegado a ser el género de terror. Si bien el autor no busca el valor enciclopédico de su texto cabe reseñar la importancia que le da a la historiografía y el valor que tiene su trabajo cuando rescata para el lector nuevos (u olvidados) títulos del género. Queda patente en este apartado algo que será constante a lo largo del libro (hasta el punto de determinar el propio cierre del mismo): la eterna dicotomía entre Oriente y Occidente. La contraposición entre *Sweet Home* (Capcom, 1989) y *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), desarrollada en profundidad en el tercer capítulo del libro, deja clara el binomio Oriente/Occidente.

El tercer apartado del libro, *La codificación del género*, funciona como punto de inflexión en la historiografía del título, como pequeño homenaje a la producción europea y como contrapartida de la dicotomía geográfica mencionada anteriormente. *Alone in the Dark* es el indiscutible protagonista de este bloque donde Ramírez desgana las características que hicieron que el título de Frédérick Raynal marcara el futuro del género. De nuevo sale a relucir la labor de comprensión (y compresión) realizada por el autor que busca siempre la referencia clara en la literatura y el cine como ayuda para el lector. La literatura gótica es rescatada (como ya lo fuera en otras obras tales como la antología de Perron *Horror video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* del año 2009) como una de las principales influencias, al igual que la relación del género con el montaje cinematográfico o la arquitectura.

Si el tercer apartado giraba en torno a la visión europea del terror, el cuarto, *La noche del terror japonés*, retoma la constante en el libro de Carlos Ramírez. Aúna aquí la potente oleada de títulos de terror surgidos desde Japón con obras como *Clock Tower* (Human Entertainment, 1995), *Enemy Zero* (WARP, 1996) o *Resident Evil*, pilar indiscutible del género. De nuevo las influencias cinematográficas y literarias (el *giallo* como base en *Clock Tower*) marcan el discurrir del fragmento. Se consolida la visión del título de Shinji Mikami como iniciador del *survival horror* propiamente dicho y se presenta como primera piedra de la deriva del género hacia la acción.

El género quedó asentado, al menos comercialmente, con *Resident Evil* pero recibió el primer cisma con *Silent Hill* (Team Silent, 1999). Si la acción se convertía en uno de los motores de la obra de Mikami la psicología y lo sublime llevan a *Silent Hill* por otro derrotero. *El punto de inflexión*, quinto apartado del libro de Ramírez, se adentra en el precursor de la segunda (o primera según a quién le preguntemos) saga más importante dentro del género. De nuevo el bagaje teórico presentado en el primer fragmento hace acto de presencia acercando la obra de Burke a *Silent Hill* y dotando al género de un nuevo contexto, más cercano al terror psicológico.

La consolidación del género, sexto apartado, se adentra en las características y títulos individuales que hicieron posible no solo la perduración del género sino el éxito mundial del mismo. Japón vuelve a convertirse en objetivo de las palabras de Carlos Ramírez al trabajar sobre *Project Zero* (Tecmo, 2001) y la invasión del terror japonés de las pantallas de cine de medio mundo. *Silent Hill*

2 (Team Silent, 2001) profundiza más aún en la psicología del terror y se diferencia de una saga, Resident Evil, cuya cuarta entrega, *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) divide todavía a los jugadores. La reformulación genérica de *Resident Evil 4* llena de oxígeno un género consolidado, pero también anclado, y permite una serie de variaciones en torno al mismo que todavía continúan hoy en día. *Condemned* (Monolith Productions, 2005) se presenta como una de las primeras variaciones precursoras del necesario e interesante relevo generacional.

Precisamente ese necesario cambio dentro de los cánones del género ocupan el séptimo fragmento del libro, *El relevo generacional*. Se adentra el autor aquí en uno de los campos más cenagosos, interesantes y virulentos de las conversaciones alrededor del género de los últimos años en foros, mesas redondas y publicaciones especializadas: ¿qué queda de *survival horror* en la actualidad? Aunque la prescripción no es, como queda claro desde los primeros compases, el objetivo del libro, la pregunta asalta continuamente al lector (y al autor) al reflexionar en torno a títulos como *Amnesia* o la nueva revisión del género por parte de uno de los padres del género, Shinji Mikami, en *The Evil Within* (Tango Gameworks, 2014).

El último apartado del libro, *Occidente y Japón: dos escuelas “enfrentadas”*, se aleja de la línea discursiva de las seis secciones centrales para reflexionar sobre la dicotomía que nos ha dejado entrever a lo largo de todo el texto. Al enfrentamiento entre Estados Unidos y Japón, Carlos Ramírez añade la visión Europea (no olvidemos que *Alone in the Dark* surge desde Francia). Desde la influencia de *Doom* (id Software, 1993) y la prevalencia del PC como sistema de juego en EEUU, a la relación amor/odio entre Japón y los EEUU tras la Segunda Guerra Mundial. Ramírez excava de nuevo en la cultura popular y en la historia para asentar lo expuesto en las páginas anteriores. Se acerca también en esta ocasión a cierto enciclopedismo aparente que no es más que una herramienta más para ayudar al lector a la hora de comprender las diferencias entre las regiones. Así títulos como *Lone Survivor* (Smith, 2012), *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Productions, 2005) o *WhiteDay* (Sonnori Co., 2001) tienen su momento.

Para cerrar la reflexión Ramírez vuelve al inicio del libro y retoma el discurso sobre las principales influencias aparentes dentro del género. La obra de autores como Lovecraft, Stephen King o David Lynch se adelantan a la influencia de la cultura japonesa y su visión del terror. El cine, gran medio de masas por excelencia, aporta su

granito de arena tras décadas produciendo obras de terror. Los desafíos a los que el género se enfrenta siguen por delante pero ya ha demostrado en el pasado una potente capacidad de adaptación. El autor no busca dar al lector las claves del futuro del género sino ayudar a mirar atrás, observar lo hecho y la idiosincrasia del género. Sin embargo, la lectura de *Maestros del terror interactivo* supone un buen ejercicio de reflexión y un buen punto de partida para no iniciados a la vez que un sostén más para los interesados en el género. Cerramos esta reseña tomándonos la libertad de parafrasear (al igual que lo hace el propio autor) a H.P. Lovecraft: *La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo*. El videojuego ha demostrado sentirse cómodo en el campo del terror y promete seguir siendo así en un futuro.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

5

Mayo 2016

Call for Papers. LifePlay n° 6
Antropología y Videojuegos. [págs 119-127].

Normas de Publicación. Chequeo [págs 128- 129].

Normas de envío de trabajos [págs 130].

P
R
Ó
X
I
M
O
N
Ú
M
E
R
O

ISSN 2340-5570

REVISTA *LIFEPLAY*. Volumen 6.

ANTROPOLOGÍA DEL VIDEOJUEGO

EDITORES TEMÁTICOS

D. Mario Barranco Navea.

Investigador de Antropología Social y Cultural de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Sevilla.

RESUMEN DEL MONOGRÁFICO

Entendemos que el videojuego debe ser considerado como un importante objeto de las ciencias sociales, en tanto que sus particularidades hacen posibles nuevos marcos epistémicos. Si acercamos los conceptos de la antropología al medio videolúdico, se comprende hasta qué punto muchas de las ideas clásicas y contemporáneas de la disciplina, algunas de ellas incluso aparentemente superadas, encuentran en el videojuego un amparo distinto, que extiende sus implicaciones a las redes y emergencias actuales. Esta vigencia renovada no solo permite que las nociones y problemáticas antropológicas se miren en el espejo de un nuevo medio, refundándose en términos representativos, sino que, en tanto artefacto interactivo, el videojuego conquista una ejecución singular y una puesta en práctica social de dichos conceptos y problemas. Si entendemos, con Gilles Deleuze, que la filosofía no es otra cosa que la disciplina encargada de fabricar conceptos y si estamos de acuerdo con la definición de Tim Ingold, de que la antropología puede ser vista como una forma de filosofía que incluye gente dentro, esto es, sociedades y agentes en interacción con lo conceptual, podemos decir, en suma, que el videojuego tiene su propia antropología.

Así pues, el presente número buscará las bases para la delimitación de un enfoque antropológico del medio videolúdico. Idealmente, este enfoque persigue alcanzar, por retroducción, las condiciones de un campo o una subdisciplina antropológica, encargada de constatar las posibilidades representativas y constructivistas del videojuego como medio etnográfico. Esto es, el videojuego no se constituye únicamente como objeto, susceptible de ser abordado desde la etnografía, sino también como objeto constitutivo de nuevas técnicas y opciones representativas; capacitado, en todo caso, para la tarea hermenéutica de la traducción conceptual y cultural. En suma, indagar, por un lado, la etnografía del videojuego y, por el otro, la posibilidad de una etnografía videolúdica. Una antropología *en* el videojuego que abra las puertas al índice especulativo de una antropología *del* videojuego.

En base a estas consideraciones, los artículos admitidos en la sección Dossier se agruparán bajo el signo de los siguientes frentes:

1. Antropología en el videojuego: donde encontrarán cabida investigaciones que partan de una antropología con sede en la práctica y el análisis discursivo, en estrecha relación con el programa de los Estudios Culturales y que expresen un firme compromiso con los niveles ónticos del problema y los márgenes deontológicos de la investigación, promoviendo así una epistemología crítica, deconstructiva y reflexiva. A esta línea corresponden aquellos trabajos que atraviesen alguna de las temáticas centrales de la disciplina, tales como el género, la etnicidad, el orientalismo, el colonialismo, el postcolonialismo, la decolonialidad, la identidad, el concepto de raza, el etnocentrismo, etc.

2. Antropología de la complejidad aplicada a juegos: donde se admitirán investigaciones que encuentren en el videojuego un objeto eminente de las teorías y herramientas de la complejidad y del caos, las teorías de redes, el análisis y aplicación de algoritmos en la representación videolúdica, experiencias psicosociales de inteligencia artificial o aplicación al medio de estudios cognitivistas.

3. Antropología del videojuego (o videolúdica): donde encontrarán lugar aquellas investigaciones que versen sobre la relación entre el videojuego como medio y la etnografía como técnica y aparato enunciador y representacional de las realidades culturales y sociales. Esta línea compone un frente de vocación ontológica y constructivista, que se interesa por el videojuego como herramienta de formalización antropológica, de modo similar al hermanamiento conflictivo entre cine y etnografía que, en el último siglo, ha venido produciéndose en las mediaciones de la Antropología visual. Así pues, esta línea acogerá investigaciones que cuestionen la confluencia sintáctica, ergódica y sustantiva entre el videojuego y la antropología, en tanto que medios expresivos que comparten una base de interacción empírica.

DESCRIPTORES

En consecuencia, *LifePlay* acepta investigaciones que relacionen al videojuego con los ejes temáticos expuestos y los siguientes descriptores:

- 1.- Videojuego y problemáticas sociológicas actuales
- 2.- Conceptos tradicionales de la disciplina en su traducción videolúdica
- 3.- El videojuego como medio de formalización cultural
- 4.- Naturaleza antropológica del videojuego

ENVÍO DE INVESTIGACIONES

Usted podrá enviar sus investigaciones para el DOSSIER MONOGRÁFICO hasta el 30 de noviembre de 2015, fecha en la que comenzaremos la confección del número 6 de *LifePlay* que se publicará en el mes de enero.

- 1.- Contando desde esa fecha, usted recibirá durante los siguientes 30 días un correo indicándole que su trabajo ha sido aceptado por

LifePlay, por lo que se pondrá en marcha el proceso de evaluación. En caso de que el trabajo no cumpla con las normas de publicación exigidas por la revista, se procederá a su devolución.

2.- A partir de la recepción de nuestro visto bueno, comienza el proceso de evaluación. Su artículo se enviará a dos revisores externos que evaluarán su pertinencia para ser publicado en *LifePlay*. El plazo de evaluación es de 21 días como máximo.

3.- Una vez que *LifePlay* ha recibido la revisión por pares del artículo, se procederá, en el plazo de una semana, al envío del mismo a su autor para que acometa las correcciones indicadas por los revisores externos, en caso de que las hubiere. El plazo para el nuevo envío del artículo corregido será de 7 días. De no existir tales correcciones, el autor recibirá un correo indicándole la publicación inminente de su artículo.

Las investigaciones para el DOSSIER deben enviarse a la dirección abajo indicada. Recuerde que el resto de secciones están abiertas a su colaboración en cualquier momento y no sujetas a llamada de artículos. En cualquier caso, véase **NORMATIVA** de publicación [http://lifelifeplay.es/LifePlay/LP_normativa.pdf].

Si se trata de un artículo destinado a la sección DOSSIER: dossier@lifelifeplay.es

Si se trata de un trabajo destinado a la sección TÉCNICA: tecnica@lifelifeplay.es

Si se trata de un trabajo destinado a la sección MISCELÁNEA: miscelanea@lifelifeplay.es

Si se trata de una RESEÑA: resena@lifelifeplay.es

Mario Barranco Navea
Investigador Universidad de Sevilla

CALL FOR PAPERS

LIFEPLAY JOURNAL. Volume 6.

VIDEOGAME ANTHROPOLOGY

EDITOR (Issue)

D. Mario Barranco Navea.
Social and Cultural Anthropology researcher at the
Geography and History Faculty of the University of Seville.

ISSUE BRIEF

We understand the videogame should be considered an important object of study for social sciences, insofar its own peculiarities allow for new epistemic frames. Drawing together anthropological concepts and videoludic media, it is realized the extent to which classic and contemporary ideas of the discipline, some of them seemingly surpassed, find a new shelter, spreading its implications to current networks and emergencies. This renewed applicability not only allows for the notions and difficulties of anthropology to be revisited under the light of new media, re-founded on representative terms, but also, as regards to an interactive artifact, the videogame achieves a unique execution and a social implementation of said concepts and difficulties. If we understand, by Gilles Deleuze, that philosophy is no other than the discipline responsible for the fabrication of concepts, and we agree with the definition given by Tim Ingold that anthropology can be viewed as a form of philosophy that includes people, i.e., societies and agents in interaction with the conceptual, we can state, in summary, that the videogame has its own anthropology as well.

Therefore, the present edition will explore the basics for the delimitation of an anthropological approach to videoludic media. Ideally, this approach pursues, by retroduction, the conditions for an anthropological field or subdiscipline, responsible for the validation of the representative and constructivist possibilities of the videogame as an ethnographic medium. That is, the videogame is not constituted only as an object, susceptible of being tackled through ethnography, but also as an object constituted of new techniques and representative options; qualified, in any case, for the hermeneutic undertakings of conceptual and cultural translation. In short, to inquire, on the one hand, into the ethnography of the videogame and, on the other hand, into the possibility of a videoludic ethnography. An anthropology *within* the videogame that will invite for a speculative rate of the anthropology *of* the videogame.

Based on these considerations, the papers admitted for the Dossier section will be grouped under the following sections:

1. Anthropology in the videogame: where investigations based on an anthropology focused in practice and the discursive analysis, in close rapport with the program of Cultural Studies and which manifest a compromise with ontic levels of the program and the deontological margins of the investigation, thus fostering a critical epistemology, both reflexive and deconstructive. To this line of argument belong the works which touch upon any of the central themes of the discipline, such as genre, ethnicity, orientalism, colonialism, postcolonialism, decolonialism, identity, the concept of race, ethnocentrism, etc.
2. Anthropology of complexity applied to videogames: where will be admitted investigations finding in videogames a prominent object of the theories and tools of complexity and chaos, theory of networks, algorithm analysis and application in the videoludic representation, psychosocial experiences of artificial intelligence or its application to the medium of cognitive studies.

3. Anthropology and the videogame (or the videoludic): where space will be given to those investigations dealing with the relation between the videogame as medium, and ethnography as technique as well as formulative and representational machinery of cultural and social realities. This line of argument makes up a front for ontologic and anthropological vocation, akin to the controversial pairing of cinema and ethnography that, in the last century, has been happening close to Visual Anthropology. Thus, this line will welcome investigations that question the syntactic confluence, ergodic and substantive between the videogame and anthropology, as regards to expressive media which share a common empirical interaction.

FOCUS AND SCOPE (Issue)

As a consequence, *LifePlay* will accept investigations relating the videogame with the other central themes set forth, as well as the following descriptives:

- 1.- The videogame and today's sociological difficulties
- 2.- Traditional concepts of the discipline in its videoludic translation
- 3.- The videogame as a means for cultural formalization
- 4.- The anthropological nature of the videogame

SUBMITTING THE MANUSCRIPT FOR REVIEW

You may send your inquiries to the MONOGRAPHIC DOSSIER until November 30, 2016, start date of the construction of the No. 6 *LifePlay* to be published in January.

- 1.- Counting from that date, you will receive over the next 30 days an email stating that your work has been accepted by *LifePlay*, so will start the evaluation process. If the work does not meet publication standards required by the magazine, the paper will be refund-

ed.

2.- After receiving our approval, the evaluation process begins. Your paper will be sent to two external referees to assess their relevance for publication in *LifePlay*. The review period is 21 days.

3.- Once received peer review, the magazine will proceed to send the document to the author to rush the corrections indicated by the external referees, in case any. The deadline to return the paper corrected will be 7 days. In the absence of such corrections, the author will receive an email indicating the imminent publication of his/her academic paper.

Research for DOSSIER be sent to the address below.

Remember that the other sections are open to your feedback at any time and they are not subject to call for papers.

In any case, see Publication RULES:
[http://lifeplay.es/LifePlay/LP_normativa.pdf].

DOSSIER section: dossier@lifeplay.es

TECHNICAL section: tecnica@lifeplay.es

MISCELLANEOUS section: miscelanea@lifeplay.es

REVIEW: resena@lifeplay.es

Mario Barranco Navea
Researcher at the University of Seville

NORMAS DE ENVÍO DE ARTÍCULOS Y RESEÑAS:

El contacto con *LifePlay* siempre se hará a través de correo electrónico. Todo investigador interesado en publicar en la revista deberá enviar un correo genérico a publicaciones@lifeplay.es especificando la naturaleza y temática de su investigación. Una vez que haya contactado con nosotros, deberá esperar el visto bueno del comité editorial para proceder al envío de su trabajo. Éste se remitirá a *LifePlay* utilizando una de las cuatro direcciones de correo existentes para tal cometido, según se trate de un artículo destinado a las secciones de DOSSIER, TÉCNICA, MISCELÁNEA o RESEÑA. No se aceptarán envíos de trabajos a estas direcciones sin esta aprobación previa.

Aunque aparece especificado en la normativa de publicaciones que usted puede consultar en esta Web, nos permitimos un resumen de las fechas del proceso de publicación de un artículo. Por ejemplo, si usted envía una investigación para su evaluación el día 13 de febrero de 2014, ésta se consignará a todos los efectos como recibida el primer día del mes de abril, día en el que comienza la confección editorial del número publicado en el mes de agosto. Es a partir de este momento cuando comienza el proceso de evaluación:

- 1.- Contando desde esa fecha, usted recibirá durante los siguientes 30 días un correo indicándole que su trabajo ha sido aceptado por *LifePlay*, por lo que se pondrá en marcha el proceso de evaluación. En caso de que el trabajo no cumpla con las normas de publicación exigidas por la revista, se procederá a su devolución.
 - 2.- A partir de la recepción de nuestro visto bueno, comienza el proceso de evaluación. Su artículo se enviará a dos REVISORES EXTERNOS que evaluarán su pertinencia para ser publicado en *LifePlay*. El plazo de evaluación es de 21 días como máximo.
 - 3.- Una vez que *LifePlay* ha recibido el artículo evaluado se procederá, en el plazo de una semana, al envío del mismo a su autor para que acometa las correcciones indicadas por los REVISORES EXTERNOS, en caso de que las hubiere. De no existir tales correcciones, el autor recibirá un correo indicándole la publicación inminente de su artículo.
 - 4.- Para la edición impresa de *LifePlay*, los autores cuyos artículos hayan sido escogidos para tal cometido, recibirán, antes del mes de diciembre de cada año, las pruebas finales de su artículo en PDF para su revisión.
- Por tanto, si desea publicar en *LifePlay*, primero debe escribir indicando la naturaleza y temática de su investigación: publicaciones@lifeplay.es.

Una vez que el comité editorial haya valorado la originalidad y novedad de su propuesta, deberá remitirla a una de las siguientes direcciones para que comience el procedimiento editorial, tal y como ha sido explicado arriba:

- 1.- Artículos destinados a la sección DOSSIER: dossier@lifeplay.es
- 2.- Artículos destinados a la sección TÉCNICA: tecnica@lifeplay.es
- 3.- Artículos destinados a la sección MISCELÁNEA: miscelanea@lifeplay.es
- 4.- Reseñas de libros para la sección de RESEÑAS: resena@lifeplay.es

10.- En caso de uso de notas finales, se ha comprobado que éstas son descriptivas y no pueden integrarse en el sistema de citación general. No se aceptan notas a pie de página.

11.- Se han revisado rigurosamente las referencias finales y se incluyen solo aquellas que han sido citadas en el texto.

12.- Las referencias finales se ajustan en estilo y formato a las normas internacionales de *LifePlay*.

13.- Si se incluyen figuras y tablas éstas aportan información adicional y no repetida en el texto. Su calidad gráfica se ha contrastado. En su caso, se declaran los apoyos y/o soportes financieros.

Aspectos Formales

1.- Se ha respetado rigurosamente la normativa en el uso de negritas, mayúsculas, cursivas y subrayados

2.- Se ha utilizado el cuerpo 10, en interlineado sencillo (1) y sin tabulaciones.

3.- Se han numerado los epígrafes en arábigo de forma adecuada y jerárquicamente.

4.- Se ha hecho uso de los retornos de carros pertinentes.

5.- Se han suprimido los dobles espacios.

6.- Se han empleado las comillas tipográficas (con alt+174 y alt+175 para apertura y cierre).

7.- Se ha utilizado el diccionario de Word para corrección ortográfica superficial.

8.- Se ha supervisado el trabajo finalmente por personal externo para garantizar la gramática y el estilo.

Presentación

1.- Se adjunta carta de presentación indicando originalidad, novedad del trabajo y sección de la revista a la que se dirige, así como, en su caso, consentimiento informado de experimentación.

2.- La carta de presentación incluye un anexo firmado por todos los autor/es, responsabilizándose de la autoría y cediendo los derechos de autor al editor.

Documentos Anexos

1.- Se adjuntan los cuatro documentos anexos en Word: la carta de presentación, la portada, el cuerpo del manuscrito y las referencias bibliográficas.



NORMAS DE PUBLICACIÓN (Resumen).

El autor podrá acceder a las normas de publicación en la web de la Revista *LifePlay*, las cuales están extensamente reseñadas en la sección “**normativa**” publicada <http://lifeplay.es/normativa.html>.

A continuación señalamos las indicaciones básicas para el futuro autor:

Portada

- 1.- Se incluye título del manuscrito en español (máximo 80 caracteres).
- 2.- Se incluye título del manuscrito en inglés (máximo 80 caracteres).
- 3.- Las dos versiones del título del manuscrito son concisas, informativas y recogen el mayor número de términos identificativos posibles.
- 4.- Se incluye, opcionalmente, subtítulo del trabajo (en español e inglés), en caso de necesitar anclar el sentido del título (máximo: 60 caracteres).
- 5.- Se incluye resumen en español (mínimo/máximo: 220/230 palabras).
- 6.- Se incluye *abstract* en inglés (mínimo/máximo 200/210 palabras).
- 7.- Los resúmenes en español e inglés responden ordenadamente a las siguientes cuestiones: justificación del tema, objetivos, metodología del estudio, resultados y conclusiones.
- 8.- Se incluyen 8 descriptores (en español e inglés) (sólo palabras simples, no sintagmas o combinaciones de palabras), con los términos más significativos, y a ser posible estandarizados.
- 9.- Los textos en inglés (título, resumen y descriptores) han sido redactados o verificados por un traductor oficial o persona experta en este idioma (se prohíbe el uso de traductores automáticos).
- 10.- Se incluyen todos los datos de identificación de los autores en el orden estipulado en la normativa: datos de identificación y correspondencia, filiaciones **profesionales...**
- 11.- Se señala el grado académico de doctor en caso de que se posea oficialmente (puede solicitarse acreditación).

Manuscrito

- 1.- Se incluye título del manuscrito en español, inglés, resumen, *abstract*, descriptores y *keywords*.
- 2.- El trabajo respeta las extensiones mínima y máxima permitidas: en las secciones DOSSIER, TÉCNICA Y MISCELÁNEA: 4.500/6.000 palabras de texto (excluidas referencias); en la sección de RESEÑAS: 1.500/2.000 palabras de texto (excluidas referencias).
- 3.- En caso de investigación para el DOSSIER, TÉCNICA O MISCELÁNEA, el manuscrito responde a la estructura exigida en las normas.
- 4.- Si se trata de una RESEÑA, el manuscrito respeta la estructura mínima exigida en las normas.
- 5.- El manuscrito explicita y cita correctamente las fuentes y materiales empleados.
- 6.- La metodología descrita, para los trabajos de investigación destinados a DOSSIER, TÉCNICA Y MISCELÁNEA, es clara y concisa, permitiendo su replicación, en caso necesario, por otros expertos.
- 7.- Las conclusiones se apoyan en los resultados obtenidos.
- 8.- Si se han utilizado análisis estadísticos, éstos han sido revisados/contrastados por algún experto.
- 9.- Las citas en el texto se ajustan estrictamente a la normativa APA, reflejadas en las instrucciones.

LISTADO DE REVISORES

LifePlay n°5: Videojuegos y Filosofía.

MÓNICA BARRIENTOS BUENO

Universidad de Sevilla (España). Profesora Contratada Doctora del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Facultad de Comunicación.

VIRGINIA GUARINOS GALÁN

Universidad de Sevilla (España). Profesora Titular del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Facultad de Comunicación.

LUIS NAVARRETE-CARDERO

Universidad de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Facultad de Comunicación.

CARLOS RAMÍREZ MORENO

Universidad de Sevilla (España). Profesor en el Máster Propio en Videojuegos: Guión, Diseño y Programación, y responsable de *marketing* en Agaporni Games.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

LifePlay

Director: Luis Navarrete-Cardero

Calle Américo Vespucio s/n

Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

Sevilla [41092]

Tel: 954 55 96 57

<http://www.lifeplay.es>

<http://www.lifeplay.eu>