



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

# EL VIDEOJUEGO COMO OBJETO DE ESTUDIO ARTÍSTICO

Una aportación metodológica para su análisis a partir del caso de

*Assassin's Creed II (2009)*

TESIS DOCTORAL

José Enrique Ocaña Romero

Director:

Dr. Francisco Javier Ruíz del Olmo

Programa de Doctorado Interuniversitario en Comunicación por las Universidades de Cádiz,

Huelva, Málaga y Sevilla

Facultad de Ciencias de la Comunicación


Universidad de Málaga 2021





UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

AUTOR: José Enrique Ocaña Romero

 <https://orcid.org/0000-0002-0934-8981>

EDITA: Publicaciones y Divulgación Científica. Universidad de Málaga



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>

Cualquier parte de esta obra se puede reproducir sin autorización pero con el reconocimiento y atribución de los autores.

No se puede hacer uso comercial de la obra y no se puede alterar, transformar o hacer obras derivadas.

Esta Tesis Doctoral está depositada en el Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga (RIUMA): [riuma.uma.es](http://riuma.uma.es)





UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA



Escuela de Doctorado

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD DE LA TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE DOCTOR

D./Dña JOSÉ ENRIQUE OCAÑA ROMERO

Estudiante del programa de doctorado INTERUNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN de la Universidad de Málaga, autor/a de la tesis, presentada para la obtención del título de doctor por la Universidad de Málaga, titulada: EL VIDEOJUEGO COMO OBJETO DE ESTUDIO ARTÍSTICO: UNA APORTACIÓN METODOLÓGICA PARA SU ANÁLISIS A PARTIR DEL CASO DE ASSASSIN'S CREED II (2009).

Realizada bajo la tutorización de FRANCISCO JAVIER RUÍZ DEL OLMO y dirección de FRANCISCO JAVIER RUÍZ DEL OLMO (si tuviera varios directores deberá hacer constar el nombre de todos)

DECLARO QUE:

La tesis presentada es una obra original que no infringe los derechos de propiedad intelectual ni los derechos de propiedad industrial u otros, conforme al ordenamiento jurídico vigente (Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia), modificado por la Ley 2/2019, de 1 de marzo.

Igualmente asumo, ante a la Universidad de Málaga y ante cualquier otra instancia, la responsabilidad que pudiera derivarse en caso de plagio de contenidos en la tesis presentada, conforme al ordenamiento jurídico vigente.

En Málaga, a 11 de ENERO de 2021

Fdo.:



Edificio Pabellón de Gobierno, Campus El Ejido  
29071

Tel.: 952 13 10 28 / 952 13 14 61 / 952 13 71 10

E-mail: doctorado@uma.es





Dr. Francisco Javier Ruiz del Olmo, Profesor del Departamento de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Málaga,

Hace constar:

Que D. José Enrique Ocaña Romero ha realizado, dentro del Programa de Doctorado Interuniversitario en Comunicación, la Tesis Doctoral titulada *El videojuego como objeto de estudio artístico. Una aportación metodológica para su análisis a partir del caso de Assassin's Creed II (2009)*.

Revisado el citado trabajo, estimo que se puede proceder a su defensa ante el Tribunal que ha de valorarlo.

Y para que conste a los efectos oportunos, AUTORIZO la presentación de esta Tesis Doctoral en la Universidad de Málaga.

Málaga, 28 de diciembre de 2020

**A mis padres, José y Remedios y a mi hermana Reme, sin los cuales no estaría donde estoy ni sería quien soy. No me olvido de Amanda, quién llegó a mi vida como mi sobrina y acabó siendo mi hermana.**

**A Johana, luz de mi vida y estrella de la tarde, que durante este largo proceso me ha ofrecido su apoyo y amor infinitos.**

**A mi hijo Nicolás que, sin saberlo, debido a su temprana edad, me ha otorgado la energía necesaria para poner punto y final a este reto. En tí deposito muchas de mis esperanzas.**

## Agradecimientos

En primer lugar quiero mostrar mi agradecimiento al Dr. Francisco Javier Ruíz del Olmo por ser mi guía, por confiar en mí y por darme esta gran oportunidad. Gracias por haber estado en las buenas y en las malas, sobre todo en las malas. Fuiste un ejemplo a seguir durante mis años de estudiante. Aún recuerdo cuando entre clase y clase, allá por el 2006, te pregunté “qué es lo que tenía que hacer para ser como tú”, a lo que respondiste con una amable sonrisa. Años más tarde, la vida nos reunió de manera azarosa e insólita. Es curioso como a veces las grandes cosas dependen de pequeñas decisiones. Quiero agradecer también al Dr. Javier Bustos, incansable compañero de fatigas, su plena disponibilidad y su infinita amabilidad para resolver muchas de mis dudas.

Mi más profundo agradecimiento a Antonella Sbrilli, profesora de Historia del Arte en La Sapienza de Roma. Gracias a su apoyo, pude cumplir mi sueño de pasar una buena y larga temporada en la ciudad eterna para completar una parte de esta investigación.

Para terminar, gracias a todas aquellas personas que, de una u otra forma, me han ayudado a lo largo de este camino.

*Los hombres geniales empiezan grandes obras, los hombres trabajadores las terminan*

(Leonardo da Vinci)

*Lo sé, ha sido un error. No deberíamos ni haber llegado hasta aquí. Pero heos aquí, igual que en las grandes historias, señor Frodo, las que realmente importan, llenas de oscuridad y de constantes peligros. Ésas de las que no quieres saber el final, porque ¿cómo van a acabar bien? ¿Cómo volverá el mundo a ser lo que era después de tanta maldad como ha sufrido? Pero al final, todo es pasajero. Como esta sombra, incluso la oscuridad se acaba, para dar paso a un nuevo día. Y, cuando el sol brilla, brilla más radiante aún. Esas son las historias que llenan el corazón, porque tienen mucho sentido, aun cuando eres demasiado pequeño para entenderlas. Pero creo, señor Frodo, que ya lo entiendo. Ahora lo entiendo. Los protagonistas de esas historias se rendirían si quisieran, pero no lo hacen: siguen adelante, porque todos luchan por algo*

(Samsagaz Gamyi en “El Señor de los Anillos” de J.R.R. Tolkien)

## Resumen

En las últimas décadas, los videojuegos han superado un largo proceso de aceptación dentro del ámbito académico. Mientras que algunos investigadores lo etiquetaron como un simple juguete o producto de entretenimiento, otros supieron ver el gran potencial que había dentro de estos artefactos culturales de la era digital. En consecuencia, a finales de los 90 emergen los *Game Studies* como disciplina que agrupa toda clase de estudios culturales sobre juegos y videojuegos.

Por ello, y debido en gran parte a su carácter interdisciplinar, son numerosas las investigaciones que abordan el análisis del videojuego desde el prisma de la psicología, la sociología, la antropología, la pedagogía, la historia y otras muchas disciplinas humanísticas; pero son pocos los trabajos que profundizan en el videojuego como un objeto de estudio artístico y, por ende, igual de escasos los procedimientos metodológicos para analizar este tipo de obras bajo una perspectiva artística.

La presente investigación, alejándose del eterno debate de si un videojuego es arte o no, estudia su evolución como medio de expresión artística y también ofrece un breve repaso histórico a las teorías y estudios más influyentes al respecto. Este recorrido inicial pone de manifiesto la urgente necesidad de una metodología propia que permita estudiar al videojuego como una obra de arte y de analizarlo bajo unos parámetros propios que no lo reduzcan al enfoque de una sola disciplina.

En base a la observación y al estudio de métodos clásicos usados en Historia del Arte para analizar, comentar y clasificar las obras artísticas, se ha confeccionado un aparato metodológico inspirado en el concepto alemán *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total) mediante el cual se aportan las herramientas necesarias para analizar de manera desglosada todas las técnicas artísticas que contiene un videojuego tanto en su proceso de desarrollo como cuando



es interpretado finalmente por los jugadores. Para investigar esta posibilidad se procede al análisis artístico del videojuego *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) como estudio de caso.

Los resultados obtenidos ponen de manifiesto la necesidad de formar una red de investigadores que, sin abandonar el estudio del videojuego desde el prisma de otras disciplinas, vayan conformando los cimientos de lo que podría ser una estructura académica independiente para el análisis del videojuego como obra de arte.

Por último, este trabajo contribuye al posicionamiento del videojuego como obra artística y de lenguaje propio dentro de los estudios culturales y del ámbito universitario aportando unas herramientas de análisis que no son otra cosa que la materialización de ideas que se habían planteado con anterioridad en algunos trabajos pioneros que se atrevieron a relacionar el concepto de arte con esos productos culturales tan complejos como son los videojuegos.

Palabras clave: videojuegos, arte, análisis artístico, metodología, obra de arte total, *Assassin's Creed*.

## Abstract

In recent decades, video games have undergone a long process of acceptance within academia. While some researchers labeled them as simply a toy or entertainment product, others saw the great potential within these cultural artifacts of the digital age. Consequently, at the end of the 1990s Game Studies emerged as a discipline that brings together all kinds of cultural studies on games and video games.

For this reason, and due in large part to its interdisciplinary nature, there are numerous investigations that approach the analysis of the video game from the prism of psychology, sociology, anthropology, pedagogy, history and many other humanistic disciplines; but there are few works that delve into the video game as an object of artistic study and, therefore, equally scarce methodological procedures for analyzing this type of work from an artistic perspective.

This research, moving away from the eternal debate on whether a video game is art or not, studies its evolution as a means of artistic expression and also offers a brief historical review of the most influential theories and studies on the subject. This initial overview highlights the urgent need for a methodology of our own that enables us to study the video game as a work of art and to analyse it under its own parameters that do not reduce it to the focus of a single discipline.

Based on the observation and study of the classic methods used in Art History to analyze, comment on and classify artistic works, a methodological apparatus has been created inspired by the German concept of Gesamtkunstwerk (total work of art) through which the necessary tools are provided to analyze in a detailed manner all the artistic techniques contained in a video game, both in its development process and when it is finally played by the players. To

investigate this possibility we proceed to the artistic analysis of the video game *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) as a case study.

The results obtained show the need to form a network of researchers who, without abandoning the study of the video game through the prism of other disciplines, will gradually form the foundations of what could be an independent academic structure for the analysis of the video game as a work of art.

Finally, this work contributes to the positioning of the video game as an artistic work and a language of its own within cultural studies and the university sphere by providing tools of analysis that are nothing more than the materialisation of ideas that had previously been put forward in some pioneering works that dared to relate the concept of art to such complex cultural products as video games.

Keywords: video games, art, artistic analysis, methodology, total artwork, *Assassin's Creed*.

## ÍNDICE

### DEFINIENDO LA INVESTIGACIÓN

|  |          |
|--|----------|
| <b>I – Introducción.....</b>   | <b>1</b> |
| I.I - Objeto de estudio y problemática de la investigación.....  | 8        |
| I.II - Preguntas de investigación.....   | 12       |
| I.III – Objetivos.....   | 20       |
| I.IV – Hipótesis.....  | 21       |
| I.V - Justificación de la investigación y estado de la cuestión.....   | 23       |
| I.VI – Metodología y desarrollo.....   | 32       |
| I.VI.I – Antecedentes metodológicos y evolución lógica.....  | 33       |
| I.VI.II – Metodología principal de la investigación.....   | 41       |
| I.VI.III – Construcción de la ficha de análisis artístico para el estudio de caso:<br>explicación de sus apartados y modelo..... | 44       |
| I.VI.IV- Dificultades y posibles limitaciones del método.....  | 54       |

### PRIMERA PARTE. MARCO TEÓRICO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Capítulo 1. Hacia una conceptualización actualizada de videojuego como obra<br/>artística.....</b> | <b>59</b> |
| 1.1 – Definiciones.....   | 61        |
| 1.2 – Algunas puntualizaciones terminológicas: diseño, arte y diseño artístico.....                   | 70        |

|   |            |
|---|------------|
| <b>Capítulo 2. La evolución del videojuego como medio de expresión artística en el marco de su evolución tecnológica.....</b>               | <b>73</b>  |
| 2.1 – Prehistoria (1950-1970).....  | 75         |
| 2.2 – El videojuego comercial (1970-2010).....  | 79         |
| 2.3 – La evolución artística de los videojuegos a través de la saga <i>Final Fantasy</i> .....  | 100        |
| <br>  |            |
| <b>Capítulo 3. Conceptos del videojuego.....</b>  | <b>115</b> |
| 3.1 – Introducción: ludología vs narratología.....  | 117        |
| 3.2 – Los <i>Game Studies</i> : el videojuego como objeto de estudio interdisciplinar.....  | 127        |
| 3.3 – El nacimiento de una nueva corriente: los <i>Historical Game Studies</i> .....  | 131        |
| 3.4 – El anacronismo consciente: el Renacimiento según <i>Assassin's Creed II</i> .....   | 135        |
| 3.5 – Crítica a los <i>Game Studies</i> y su situación actual: hacia una metodología para el análisis del videojuego como obra de arte..... | 145        |
| <br>  |            |
| <b>Capítulo 4. El videojuego como objeto de estudio artístico.....</b>  | <b>149</b> |
| 4.1 – Introducción: las esferas artísticas del videojuego.....  | 151        |
| 4.2 – El videojuego como fenómeno cultural: nueva era, nueva estética.....  | 154        |
| 4.3 – El videojuego en el museo.....  | 158        |
| 4.4 – Primeras reflexiones sobre arte, videojuegos y <i>design studies</i> .....  | 165        |

|   |     |
|---|-----|
| 4.5 – Videojuegos y convergencia artística en los ecosistemas digitales: el usuario-fan como creador.....   | 169 |
| 4.6 – Del <i>shareware</i> al <i>crowdfunding</i> pasando por el juego social.....                          | 175 |
| 4.7 - Videojuegos “triple A” y videojuegos <i>indies</i> : la democratización artística del videojuego..... | 180 |
| 4.7.1 – Vanguardias históricas, transmodernidad y videojuegos independientes...                             | 193 |

## **SEGUNDA PARTE. EL VIDEOJUEGO COMO ARTE Y EL ARTE DE LOS VIDEOJUEGOS**

### **Capítulo 5. Las dimensiones artísticas del videojuego: el arte en continua mutación y**

|  |            |
|--|------------|
| <b>diálogo.....</b>  | <b>201</b> |
| 5.1 – El concepto de “obra de arte total” aplicado al videojuego: de la teoría al método           | 203        |
| 5.2 – La fotografía y el cine en los videojuegos.....  | 219        |
| 5.3 – La literatura en los videojuegos.....  | 233        |
| 5.4 – El diseño gráfico y el arte 2D en los videojuegos: dibujo, ilustración, pintura y cómic..... | 236        |
| 5.5 – La escultura y la arquitectura en los videojuegos: mundos digitales en 3D.....               | 241        |
| 5.6 – Música y sonidos en los videojuegos.....   | 244        |

|  |     |
|--|-----|
| <b>Capítulo 6. Experiencias estéticas e inmersivas a través de los mundos digitales...</b> | 247 |
| 6.1 – El videojuego como arte con identidad propia.....                                    | 249 |
| 6.1.1 – La inmersión como culminación de la interactividad.....                            | 251 |
| 6.2 – La emoción a través del diseño.....  | 253 |

### **TERCERA PARTE. ANÁLISIS ARTÍSTICO DEL VIDEOJUEGO**

|   |     |
|---|-----|
| <b>Capítulo 7. Estudio de caso.....</b>                         | 259 |
| 7.1 – Reflexión sobre la elección del videojuego analizado..... | 261 |
| 7.2 – Análisis artístico de <i>Assassin’s Creed II</i> .....    | 263 |

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| <b>CONCLUSIONES.....</b> | 315 |
|--------------------------|-----|

### **FUENTES CONSULTADAS**

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| Bibliografía.....                    | 324 |
| Videojuegos, películas y series..... | 337 |

### **APÉNDICES**

|  |     |
|--|-----|
| Anexo 1 – Plantilla cuestionario Modelo A (profesionales)..... | 353 |
| Anexo 2 – Plantilla cuestionario Modelo B (usuarios).....      | 359 |
| Anexo 3 – Resultados “Modelo A”.....                           | 364 |
| Anexo 4 – Resultados “Modelo B”.....                           | 389 |

## MENCIÓN INTERNACIONAL / INTERNATIONAL MENTION

|              |     |
|--------------|-----|
| Summary..... | 403 |
|--------------|-----|





## ÍNDICE DE IMÁGENES

|  |    |
|--|----|
| Imagen 1 – Remake del videojuego de 2005 <i>Shadow of the Colossus</i> .....   | 13 |
| Imagen 2 - Retratos en acrílico sobre lienzo de personajes de <i>Street Fighter</i> con estética pixel (2013).....   | 14 |
| Imagen 3 - Pintura inspirada en <i>Assassin's Creed Origins</i> (2017).....  | 15 |
| Imagen 4 - Versión avanzada del videojuego experimental <i>Bertie the Brain</i> de 1950.....   | 76 |
| Imagen 5 - Josef Kates en 1975.....  | 76 |
| Imagen 6 - Kates en 2018.....  | 76 |
| Imagen 7 - Higginbotham junto a una réplica del original <i>Tennis for Two</i> .....   | 78 |
| Imagen 8 - Magnavox Odyssey, la primera consola de sobremesa de la historia. Arriba prototipo de la <i>Brown box</i> , abajo la versión comercial de Magnavox..... | 79 |
| Imagen 9 - De izq. a der. Versión doméstica y arcade de <i>Pong</i> .....  | 80 |
| Imagen 10 - <i>Space Invaders</i> en su versión original.....  | 81 |
| Imagen 11 - <i>Galaxian</i> en su primera versión para recreativa.....   | 82 |
| Imagen 12 - Toru Iwatani mostrando su cuaderno de bocetos para <i>Pac-Man</i> .....  | 83 |
| Imagen 13 - Evolución del diseño de Pac-Man entre 1981 y 2013.....   | 84 |
| Imagen 14 - <i>Donkey Kong</i> en su versión original a la izq. y portada del juego a la der.....  | 86 |
| Imagen 15 - El juego que hizo popular a Mario, la mascota de Nintendo.....   | 87 |
| Imagen 16 - Evolución del diseño de Mario en sus juegos hasta 2015.....  | 87 |

|   |     |
|---|-----|
| Imagen 17 - Miyamoto con una de sus más icónicas creaciones, Mario.....   | 88  |
| Imagen 18 - Diseños conceptuales de Link, el protagonista de la saga <i>Zelda</i> , desde sus<br>orígenes a la actualidad.....  | 89  |
| Imagen 19 - De izq. a der. <i>Metal Gear</i> original de 1987 y <i>Metal Gear Solid V</i> , la última<br>entrega de la saga publicada en 2015.....                        | 91  |
| Imagen 20 - Animaciones de Sonic en movimiento (época de 16 bits).....  | 94  |
| Imagen 21 - De izq. a der. <i>Tekken 3</i> (1997), <i>Spyro the dragon</i> (1998) y <i>Crash Bandicoot 3<br/>Warped</i> (1998).....                                       | 96  |
| Imagen 22 - De izq. a der. <i>Resident Evil</i> (2002) en su versión remake para Gamecube,<br><i>Dragon Quest VIII</i> (2004) e <i>Ico</i> (2001) para Playstation 2..... | 98  |
| Imagen 23 - De izq. a der. <i>Detroit Become Human</i> (2018) y <i>Gears 5</i> (2019).....  | 99  |
| Imagen 24 - Ilustración con la portada original y arte conceptual del “Guerrero de la Luz”<br>de Yoshitaka Amano.....   | 103 |
| Imagen 25 - De izq. a der. Sakaguchi, Uematsu, Amano y Nomura.....  | 104 |
| Imagen 26 - Logos de <i>VII</i> , <i>VIII</i> y <i>IX</i> de izq. a der.....  | 105 |
| Imagen 27 - Evolución del chocobo (FFII, VIII y XV).....  | 106 |
| Imagen 28 - De izq. a der. <i>FF</i> , <i>FFII</i> y <i>FFIII</i> .....   | 108 |
| Imagen 29 - De izq. a der. <i>FFIV</i> , <i>FFV</i> y <i>FFVI</i> .....   | 108 |
| Imagen 30 - De izq. a der. <i>FFVII</i> y <i>FFVIII</i> .....   | 109 |
| Imagen 31 - Evolución de escenarios en <i>FFVIII</i> , <i>IX</i> , <i>X</i> y <i>XV</i> .....   | 110 |
| Imagen 32 - Conceptos artísticos de <i>Dark Souls III</i> , referente de la narrativa ergódica..  | 122 |

|   |     |
|---|-----|
| Imagen 33 - Ejemplos de videojuegos históricos (de izq. a der. y de arriba abajo): <i>Age of Empires. The rise of Rome</i> (1998), <i>Battlefield 1</i> (2016), <i>Assassins Creed</i> (2007) y <i>Assassins Creed Valhalla</i> (2020)..... | 133 |
| Imagen 34 - Concepto artístico de Charles Lee para <i>Assassin's Creed III</i> (2012).....  | 141 |
| Imagen 35 - Notre Dame en <i>Assassins Creed Unity</i> (2014).....  | 142 |
| Imagen 36 - Ryo, protagonista de <i>Shenmue 3</i> .....   | 178 |
| Imagen 37 - Arte conceptual de <i>Blasphemous</i> .....   | 179 |
| Imagen 38 - Imagen del colorido <i>Stardew Valley</i> .....   | 181 |
| Imagen 39 - Los protagonistas de <i>Cuphead</i> ante uno de los jefes.....  | 182 |
| Imagen 40 - <i>Child of Light</i> .....   | 187 |
| Imagen 41 - Diseño final de <i>Journey</i> .....  | 188 |
| Imagen 42 - <i>Braid</i> , el primer juego independiente en alcanzar la popularidad.....  | 192 |
| Imagen 43 - <i>Limbo</i> , uno de los máximos exponentes de la estética expresionista.....  | 196 |
| Imagen 44 - Cartel promocional de la exposición <i>Assassin's Creed Art (R) Evolution</i> .....   | 206 |
| Imagen 45 - Retrato de Kratos, de <i>God of War</i> .....   | 207 |
| Imagen 46 - Ellie y Joel, los protagonistas de <i>The Last of Us</i> .....  | 212 |
| Imagen 47 - Geralt de Rivia montando a sardinilla, su córcel.....   | 213 |
| Imagen 48 - Parte de la novela gráfica que precedía a cada capítulo en <i>Max Payne</i> .....   | 217 |
| Imagen 49 - Escena inicial de <i>Heavy Rain</i> en la que un niño salta en un charco y moja la lente de la “cámara”.....  | 223 |

|   |     |
|---|-----|
| Imagen 50 - <i>Ghost of Tsushima</i> .....  | 230 |
| Imagen 51 - Peter Parker haciéndose un selfie en <i>Marvel's Spider-man</i> .....   | 232 |
| Imagen 52 - Portada de la novela en su edición de 2002.....   | 268 |
| Imagen 53 - A la izq. fachada desnuda de Santa Maria del Fiore en 1859; a la der.en la actualidad y abajo el diseño final que aparece en el videojuego en 1474..... | 279 |
| Imagen 54 - Arriba el baptisterio de San Juan (1059) con la catedral y el campanile al fondo, abajo la Piazza del Duomo en ACII omitiendo dicho edificio.....       | 280 |
| Imagen 55 - Ejemplo de planificación y montaje durante las cinemáticas.....   | 281 |
| Imagen 56 – Ejemplos de cámara libre durante la partida.....  | 282 |
| Imagen 57 - Ejemplos de cambios en la iluminación y de colores predominantes.....   | 283 |
| Imagen 58 - Primer boceto de Ezio joven.....  | 286 |
| Imagen 59 - Bocetos preliminares de Ezio como asesino que fueron descartados.....   | 287 |
| Imagen 60 - A la izq. arte final de Ezio como asesino, a la der. diseño de vestuario de personajes genéricos.....   | 289 |
| Imagen 61 - Diseños preliminares de armas.....  | 290 |
| Imagen 62 - Arte conceptual de <i>Santa Maria del Fiore</i> .....   | 292 |
| Imagen 63 - Diseños preliminares de la cúpula de Brunelleschi y del campanario.....   | 292 |
| Imagen 64 - Bocetos de San Marcos y de la ambientación veneciana.....   | 293 |
| Imagen 65 - Ejemplos de pinturas célebres que se pueden adquirir dentro del juego....   | 294 |
| Imagen 66 - Modelo tridimensional de Ezio.....  | 295 |

|  |     |
|--|-----|
| Imagen 67 - Ejemplo de escultura como ornamento dentro del juego (Perseo con la cabeza de Medusa)..... | 296 |
| Imagen 68 - Mercado nuevo de Florencia (Loggia del Porcellino).....                                    | 298 |
| Imagen 69 - Basílica de Santa Maria Novella.....   | 299 |
| Imagen 70 - Basílica de San Lorenzo de Médici en Florencia.....  | 300 |
| Imagen 71 - Basílica de Santa Croce en Florencia.....  | 301 |
| Imagen 72 - Palazzo Vecchio en la Plaza de la Señoría en Florencia.....                                | 302 |
| Imagen 73 - Ponte Vecchio.....   | 303 |
| Imagen 74 - Cúpula de Brunelleschi vista desde Via dei servi.....                                      | 304 |
| Imagen 75 - Basílica de San Marcos en Venecia.....   | 305 |
| Imagen 76 - Palacio Ducal.....   | 306 |

## ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

|  |     |
|--|-----|
| Tabla 1 – Saga <i>Final Fantasy</i> a lo largo de los años (entregas numeradas).....         | 112 |
| Tabla 2 – Videojuegos numerados de la saga <i>Assassin's Creed</i> y sus localizaciones..... | 138 |
| Tabla 3 - Videojuegos reconocidos y exhibidos como obras de arte por el MoMA.....            | 160 |
| Tabla 4 - La interactividad en el museo.....   | 163 |
| Tabla 5 - Características del videojuego triple A vs <i>Indie</i> .....                      | 184 |
| Tabla 6 - Algunos títulos que recrean ciudades y monumentos existentes en la realidad...     | 243 |
| Figura 1 - Recorrido metodológico del análisis de las obras de arte.....                     | 37  |
| Figura 2 – Fases dinámicas de los medios de expresión artística.....                         | 119 |

## Artículos científicos que avalan la tesis

A continuación se presenta una relación de aquellos artículos que dan sustento y avalan esta tesis doctoral. Dichos estudios han sido publicados en revistas y editoriales de reconocido prestigio. Algunos como los publicados en la revista *Ámbitos* o en *Co-herencia*, forman parte intrínseca del desarrollo de esta tesis ya que en ellos se argumentan varios temas principales o anexos que respaldan gran parte de esta investigación.

- Publicación de capítulo de libro derivado del IV Congreso Internacional de Cultura Visual:

Ocaña, J.E. (2018). El arte digital: videojuego de arte y videojuegos artísticos. En R. Cabrera (Ed.), *Miradas diversas en tiempos contemporáneos: representaciones y cultura visual* (pp. 45-58). Madrid: GKA para la colección Desafíos Intelectuales del Siglo XXI.

- Publicación de capítulo de libro derivado del CUICID 2019:

Ocaña, J.E. (2019). Videojuegos históricos para la documentación gráfica del patrimonio artístico: Notre Dame tridimensional en *Assassin's Creed Unity*. En A. Castro Higuera, A.M. Sandulescu Budea y R. García-Orellán (Coords.), *Fórmulas comunicativas de vanguardia* (pp. 269-279). Madrid: Ediciones Pirámide.

- Publicación en revista Dialnet Métricas C3:

Ocaña, J.E. (2019). Videojuegos y convergencia creativa: de las redes sociales a las plataformas de libre creación. *Ámbitos, revista internacional de comunicación, volumen* (45), pp. 203-223. Doi: [10.12795/ambitos](https://doi.org/10.12795/ambitos).



- Publicación en revista Q2 SJR Scopus:

Ocaña, J.E. y Ruíz del Olmo, F. J. (2020). El videojuego de temática histórica como arte visual: anacronías conscientes y licencias creativas en la representación de espacios urbanos de la saga Assassin's Creed. *Co-herencia, volumen* (17), 33, pp. 41-63. Doi: 10.17230/co-herencia.17.33.2.

- Publicación de capítulo de libro derivado de Congreso COMRED 2020 en editorial SPI:

Ocaña, J.E., Ruíz del Olmo, F.J. y Bustos, J. (2020). La democratización artística del videojuego a través de internet y las redes sociales: del videojuego gratuito a las producciones independientes. En P. Núñez y A. M. Vicente (Coor.), *Gestión y formación audiovisual para crear contenidos en las redes sociales* (pp. 665-680). Madrid: McGraw-Hill.

- Publicación de capítulo de libro derivado del II Congreso Internacional de Comunicación y Filosofía en editorial SPI:

Ocaña, J.E. (2021). Reflexiones sobre el videojuego a través del diseño artístico de los mundos digitales. En R. Elías Zambrano y G. Jiménez-Marín (Coor.), *Reflexiones en torno a la comunicación organizacional, la publicidad y el audiovisual desde una perspectiva multidisciplinar* (pp. 297-314). Madrid: Fragua.

# DEFINIENDO LA INVESTIGACIÓN



## I – Introducción

En una época en la que es evidente que el significado de la palabra “videojuego” ha evolucionado sobremanera con respecto a su significante, cada vez son más frecuentes las investigaciones que se centran en este medio así como también se empiezan a conformar grupos de investigadores en todo el mundo que identifican y reconocen ciertas particularidades artísticas en estas obras digitales e interactivas.

Debido a los elementos y disciplinas que se conjugan en ellos, puede parecer a priori que los videojuegos no difieren demasiado de otras obras como las cinematográficas. Sin embargo, no es solamente la interactividad el elemento que los diferencia y los hace alzarse como una de las formas artísticas más innovadoras del presente siglo.

Por su complejidad, el concepto de videojuego como arte puede ser abordado desde múltiples puntos de vista. Movimientos como el *Game Art* no sólo se apropian de los elementos artísticos exclusivos del videojuego sino que toman “la interactividad como modo de consumación de la obra de arte” (Jacobo, 2012, p. 101). Otros autores como Muñoz y Damiá (2013) abordan el estudio del videojuego como obra de arte futurista relacionándolo con el concepto wagneriano de *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total). A pesar de que esta comparación pueda parecer un tanto romántica, lo cierto es que otros muchos autores han observado e investigado esta misma relación y otros tantos como Planells de la Maza (2013) han dedicado sus esfuerzos a llamar la atención sobre la necesidad de implementar una disciplina dedicada al estudio del videojuego dentro del ámbito universitario.

A pesar de estos progresos, da la sensación de que el propio concepto de “obra de arte” se ha quedado anquilosado en el pasado ya que para muchos otros investigadores el arte en formato digital no parece digno de ser mencionado en los libros y manuales especializados quedando este derecho reservado a las bellas artes. Aunque muchos lo acepten como un

producto afín al arte, la realidad es que aún existen muchos prejuicios con respecto a la idea de que un videojuego pueda llegar a ser algo más que un juguete electrónico y si algunas investigaciones se han encargado de abonar el terreno, bien es cierto que son pocos los académicos que encaminan sus estudios a buscar la esencia del videojuego como obra y como medio comunicativo que se vale de su propio diseño artístico para tal fin.

En consecuencia, son numerosos los escritos que “miran” al videojuego a través de la óptica de cualquier otra disciplina humanística cómo la Psicología, la Pedagogía o la Historia y los investigadores se empeñan en desmenuzarlo y reducirlo para llevarlo a su campo lo que, por otro lado, es muy comprensible debido a su marcada interdisciplinariedad.

Aún hay mucho que investigar sobre videojuegos y, en parte, creemos que es porque a estas alturas no se han tendido los puentes adecuados que hagan avanzar y evolucionar los campos de estudio existentes sobre esta materia. Esto último se debe a su composición como obra pues, a diferencia del cine, la escultura o la fotografía, el videojuego emerge como un medio complejo que, en apariencia, funciona como nexo de unión y punto de convergencia de otras muchas disciplinas artísticas.

Al igual que ya ocurrió con la fotografía, con el cine e incluso con el denostado arte del cómic, los videojuegos han tenido que superar una breve pero intensa fase experimental y una carrera de obstáculos no ya para ser reconocidos como obras artísticas, sino también para atraer la atención de los investigadores y ganarse el respeto de la comunidad científica.

Cada vez que una nueva tecnología proporciona un medio fresco en el mundo del arte, se encuentra con faltas de respeto, indiferencia o indignación y debe pasar por un período de aceptación (...) predecesores del videojuego en este proceso de asimilación son la fotografía, el videoarte o el cine. (Martin, 2007, p. 201)

Uno de estos obstáculos sin duda es la industria del videojuego en sí, la cual mueve grandes sumas de dinero y es manejada por empresas cuyos intereses se centran más en el lado financiero que en su faceta artística<sup>1</sup>. Según Martín (2007), hasta que los creativos no tengan consciencia de que su trabajo es crear arte, el público y la propia industria no lo percibirán como tal. Para muchos, el videojuego ante todo es un negocio que ha superado con creces a la mismísima industria cinematográfica<sup>2</sup>.

Siguiendo la comparativa, en el cine también conviven las facetas de negocio, entretenimiento y arte debido a que los directores, en su mayoría, se consideran artistas. Aunque trabajan para una industria son conscientes de que están “creando” una *ópera* y de que están codificando un mensaje a través de un lenguaje artístico de características únicas. Eso mismo lo percibe y lo asimila el espectador. A pesar de que “la mayoría del público ve el cine como una forma de arte (...) no todas las películas son obras maestras” (Martín, 2007, p. 204). En la industria actual es el videojuego independiente<sup>3</sup> el que rezuma artisticidad debido a sus tendencias más experimentales, al apropiacionismo y a las circunstancias que se dan en cada producción aunque también hay superproducciones que han sido catalogadas como obras maestras, cada caso es único.

Poco a poco la sociedad va tomándose los más en serio, no sólo porque se trate de una floreciente industria sino porque los propios videojuegos han demostrado ser un medio potente para contar historias de forma única, estableciendo un interesante canal de comunicación entre el autor de la obra y el jugador. Como cualquier medio que crece y se hace masivo, el flujo de ideas y el mayor número de desarrolladores contribuyen a crear un gran crisol

---

<sup>1</sup> Según la agencia Europa Press, la industria del videojuego ha facturado 120.100 millones de dólares en 2019 (107.490 millones de euros).

<sup>2</sup> Según el portal web alemán Statista.com, la industria cinematográfica registró una recaudación de taquilla cercana a los 42.000 millones de dólares.

<sup>3</sup> En capítulos posteriores de la tesis se ofrece más información sobre los videojuegos independientes.

de conceptos, métodos y técnicas que expanden sus posibilidades hasta límites insospechados (...) Aunque el grueso del mercado sigue demandando espectáculo técnico y muchas horas de entretenimiento, el público de los videojuegos cada día es más amplio y diverso. Esto permite que puedan prosperar fórmulas alternativas y experimentales que proponen una inmersión diferente, no necesariamente basada en la diversión inmediata. Gran parte del sector *indie*, más libre y creativo que el resto de la industria, se atreve a explorar sentimientos complejos y los límites narrativos del medio. (González y Matas, 2017, p. 17)

Lo primero que se viene a la mente cuando relacionamos arte y videojuegos es la estética y su apariencia gráfica pero las dimensiones creativas que este medio alcanza van mucho más allá de esa idea puesto que, como medio vehicular del arte, cuenta con unos mecanismos únicos para comunicar y transmitir experiencias y sensaciones.

Aunque para algunos investigadores parezca difícil de asimilar, el manido debate de si un videojuego debe o no ser arte se encuentra aún sobre la mesa y existen diferentes opiniones al respecto pero en esta investigación partimos desde la consciencia de que el videojuego es un medio de expresión artística en proceso avanzado de consolidación, una nueva herramienta vehicular de las bellas artes o artes mayores como la pintura, la arquitectura, la escultura, la música, el cine o la fotografía. Por otro lado, quizá aún no se haya terminado de asentar como una de estas grandes artes porque en muchos casos los investigadores perciben al videojuego como una industria derivada del cine, como ocurre en el caso del teatro o la poesía que se encuentran ligados a la literatura. Pero lo cierto es que estamos ante un fenómeno del cual apenas se empiezan a vislumbrar sus posibilidades.

Teorizar sobre videojuegos puede parecer a primera instancia algo accesible y notablemente atractivo pero en el transcurso de esta investigación se ha detectado que, a pesar de que existen numerosos estudios que abordan el tema, aún queda un largo camino por recorrer en el ámbito español. Para entender la magnitud de la presente investigación hay que ir más allá de los límites establecidos por los medios tradicionales y armarse con una actitud abierta ante estos nuevos lenguajes artísticos en soporte digital.

En este panorama en apariencia tan mutable, inestable y diverso, esta tesis pretende asentar aquellos conocimientos existentes sobre videojuegos como arte y arrojar más luz sobre el tema para esclarecer algunas cuestiones importantes que aún no han obtenido una respuesta contundente en los círculos académicos. Una de las cuestiones más importantes sin duda es la necesidad de alcanzar un consenso a la hora de abordar el análisis artístico del videojuego así como el hacerlo desde una metodología aplicada que se aleje del enfoque de otras disciplinas que tienden a deconstruirlo. Creemos que nuestra investigación aporta las herramientas necesarias para ello.

La ausencia de estudios sólidos dedicados a este tema concreto reivindica este trabajo como referencia para investigaciones futuras que profundicen aún más en estos campos tan interdisciplinares. Defendemos esta tesis como un instrumento cuya única ambición es la de esclarecer la situación descrita tanto para los investigadores profesionales como para todo aquel que se quiera acercar y aportar sus propias ideas.

La investigación se divide fundamentalmente en tres partes. La primera contiene los capítulos del 1 al 4. En ellos se introduce una parte más descriptiva y teórica analizando la evolución del concepto de videojuego para después ofrecer un breve repaso a la historia y a la evolución del medio como disciplina artística. Se sigue con un estudio en profundidad de las teorías más trascendentales desembocando en una crítica a los *Game Studies* en general y a



los *Historical Game Studies* en particular. Cerrando este bloque inicial se encuentra un capítulo destinado a analizar algunos aspectos y planteamientos teóricos sobre el videojuego cómo arte y su integración en la cultura popular a través del fenómeno del videojuego independiente.

La segunda parte comprende los capítulos cinco y seis. En ellos se exploran las dimensiones artísticas del videojuego y los códigos compartidos con disciplinas como el cine, la música o la literatura así como la capacidad de inmersión del videojuego y el impacto emocional a través de su diseño artístico.

La tercera y última parte de la tesis se reserva para la puesta en práctica de la herramienta desarrollada a través del estudio de caso del videojuego *Assassin's Creed II* y de su análisis artístico.

Decir que en esta investigación se hace referencia directa a varios artículos ya publicados por el autor, los cuales se llevaron a cabo como parte de la misma y sobre todo para su validación y defensa en el ámbito académico.

Por un lado tenemos el artículo *El videojuego de temática histórica como arte visual: anacronías conscientes y licencias creativas en la representación de espacios urbanos de la saga Assassin's Creed*. En un principio, este escrito fue una de las piedras angulares de la investigación desarrollada para la tesis aunque después se tomaron otras vías. En su conclusión se hace mención a lo que se convertiría en el objetivo principal de esta tesis.

Los capítulos de la tesis que hacen mención expresa a los contenidos de este artículo son los siguientes, aunque podemos afirmar que se expanden y reformulan:

3.1 – Introducción: ludología vs narratología

3.2 – Los *Game Studies*: el videojuego como objeto de estudio interdisciplinar

3.3 - El nacimiento de una nueva corriente: los *Historical Game Studies*

3.4 – El anacronismo consciente: el Renacimiento según *Assassin's Creed II*

Por otro lado, también se hace mención directa al artículo *La democratización artística del videojuego a través de internet y las redes sociales: del videojuego gratuito a las producciones independientes*. Este contenido se recoge en los siguientes apartados:

4.5 – Videojuegos y convergencia artística en los ecosistemas digitales: el usuario-fan como creador

4.6 – Del *shareware* al *crowdfunding* pasando por el juego social

4.7 - Videojuegos “triple A” y videojuegos *indies*: la democratización artística del videojuego

En menor medida, y por tratarse del antecesor del trabajo citado anteriormente, también se acude al artículo *Videojuegos y convergencia creativa: de las redes sociales a las plataformas de libre creación*.

Finalmente, también se hace referencia a *Videojuegos, creatividad y filosofía: experiencias estéticas y filosóficas a través de mundos digitales* en el último capítulo de la segunda parte como antesala al análisis artístico de *Assassin's Creed II*. A día de hoy, este estudio ha visto la luz con ligeros cambios en su título debido a una revisión previa a su reciente publicación: *Reflexiones sobre el videojuego a través del diseño artístico de los mundos digitales*.

Estos trabajos, en mayor o menor medida, aluden al tema central de la tesis aunque también abordan cuestiones más secundarias o periféricas y han contribuido a la maduración de la investigación y al desarrollo de ciertos argumentos que han resultado claves para comprender en profundidad el tema investigado.

## **II – Objeto de estudio y problemática de la investigación**

El objeto de estudio es el análisis del videojuego desde una perspectiva artística pero no se centra exclusivamente en el arte que se crea para el videojuego ni en las referencias al arte que pueda contener sino que se trata de estudiar el videojuego como una obra artística y para ello es preciso encontrar una metodología válida. El desarrollo de dicha metodología y su posterior aplicación se han convertido por extensión en cuestiones prácticas que van asociadas al objetivo principal de la investigación.

Como se comentaba en la introducción, los videojuegos han sido estudiados desde múltiples perspectivas metodológicas y desde disciplinas muy variadas. A pesar de que han sido analizados desde el arte o la Historia del Arte como se verá más adelante, estos estudios se centran de forma superficial en relacionar el arte con los videojuegos y no profundizan en la artisticidad que contienen, no ya como canalizador de otras técnicas sino como arte en sí mismo que alberga la capacidad de comunicar un mensaje de forma única.

Esta tesis se centra en destacar al videojuego como objeto de estudio artístico, es decir, como obra de arte autónoma que presenta un lenguaje que funciona bajo unos parámetros y reglas que, si bien se relacionan de forma muy directa con disciplinas como el cine o la música, con el paso de los años han evolucionado junto a las características que hacen de él un canal de comunicación que funciona bajo unos parámetros singulares.

Las referencias a teorías y estudios relacionados con el videojuego desde la Antropología, la Sociología o la Historia serán suficientes para poner en contexto su situación actual como producción cultural y artística. Aunque cada vez son más los teóricos que se centran en participar de esa disciplina emergente llamada *Game Studies*, lo cierto es que se echa en falta una base teórica que penetre todas las capas artísticas del videojuego y lo tenga en cuenta como algo más que un escaparate de análisis para las otras artes y disciplinas académicas.

Por tanto, nos hemos querido centrar en todo momento en buscar ese enlace entre la cultura visual, el arte y el videojuego posando la mirada en el análisis artístico de este último y en la búsqueda de una metodología cuya aplicación permita obtener una visión en profundidad de todas las disciplinas que convergen en este tipo de obras y que le dan sentido y unidad.

Por suerte, en el ámbito científico es cada vez más común encontrar las palabras “arte” y “videojuego” escritas en la misma frase pero tenemos que estas investigaciones se quedan en la periferia y no se adentran de lleno en el estudio del videojuego como un objeto cultural y artístico.

Como mencionaremos en profundidad más adelante, ya existen trabajos y tesis relevantes que analizan la relación de los videojuegos con el arte así como las dimensiones artísticas que giran en torno a él. La mayoría de estos estudios empiezan con una introducción a la historia del videojuego para desarrollar más tarde el objeto de estudio y mostrar las relaciones del videojuego con las artes. Es por eso que en esta tesis hemos querido ir un paso más allá.

El problema de la investigación es a la vez un reflejo de la situación actual del videojuego en los círculos académicos, es decir, debido a la complejidad del videojuego como medio de entretenimiento y vehículo de expresión artística, las investigaciones tienden a analizarlo desde enfoques que si bien destacan la función cultural del videojuego, como en los estudios sobre videojuegos y psicología, realmente no penetran en el corazón mismo de estos artificios digitales.

Se puede decir que la problemática más importante de nuestra tesis tiene su origen en esto último ya que lo que empezó siendo un análisis o estudio del arte conceptual de un videojuego en concreto nos llevó al intento por explicar y delinear al videojuego como objeto de estudio y análisis artístico aportando de paso las herramientas y técnicas necesarias para

ello. Durante ese camino de autodescubrimiento y después de muchas idas y venidas, proceso fundamental e inevitable en casi cualquier investigación, nos vimos en la necesidad de ir separando conceptos para dar calidad y claridad al estudio.

El estudio del arte conceptual creado para diseñar el mundo del videojuego podía ser abordado de diferentes maneras. En un primer intento optamos por recopilar información sobre el proceso artístico que se había llevado a cabo durante el diseño de *Assassin's Creed II*. Debido a que este videojuego está ambientado en el Renacimiento italiano y recrea digitalmente ciudades como Florencia y Venecia, decidimos profundizar en el estudio de la calidad y fidelidad histórica de dicha simulación virtual desde el punto de vista artístico, lo que nos llevó a descubrir los *Historical Game Studies* como afluente de los mencionados *Game Studies*<sup>4</sup>.

Dicha línea de investigación emergente ha planteado interesantes estudios sobre videojuegos pero siempre desde el punto de vista de un historiador lo que conlleva, en la mayoría de sus casos, una crítica hacia el videojuego por los anacronismos que presenta o, por el contrario, una exaltación de su fidelidad histórica.

Esta postura nos llevó a reflexionar sobre la necesidad de que los videojuegos fueran estudiados como obras artísticas con entidad y lenguaje propios ya que muchos de esos estudios se centran en resaltar el impacto negativo del anacronismo en la percepción de los usuarios sin tener en cuenta que el videojuego es un artificio que utiliza un lenguaje propio y que, en el caso de la saga *Assassin's Creed*, se construye su trama hilvanando hábilmente datos históricos reales con partes de ficción de forma intencionada y meditada por los desarrolladores.

---

<sup>4</sup> Más adelante se dedica un apartado a los orígenes de los *Game Studies* y de los *Historical Game Studies*.

En esta encrucijada percibimos que nuestro objeto de estudio había mutado de forma natural a la vez que necesaria hasta llegar a comprobar, gracias a las carencias que se reflejan en las aportaciones realizadas desde los *Game Studies*, que aunque hace más de una década que han surgido estudios sobre arte y videojuegos son escasos aquellos que toman al videojuego como objeto de estudio artístico.

Otra dificultad a tener en cuenta ha sido la falta de material de investigación y bibliografía especializada. Es cierto que si se hace una búsqueda rápida en Google o en diversos catálogos aparecen numerosas entradas sobre arte y videojuegos: algunos libros interesantes sobre el tema y varios artículos y tesis que aportan mucha información al respecto pero sin profundizar en el videojuego como un posible objeto de estudio artístico. Incluso varios artículos que relacionan directamente a los videojuegos con la Historia del Arte no terminan de justificar bien el sentido de la pesquisa dedicándose a comentar aspectos que terminan divagando en el dato anecdótico. Hemos tenido que recurrir a revistas científicas extranjeras aunque tampoco se ha hallado un *corpus* lo bastante sólido al respecto.

Como apunte final de este apartado, se ha percibido que, si bien el tema investigado despierta mucho interés y recibe elogios de los editores de las revistas científicas por su originalidad y carácter innovador, este no es tratado con la seriedad necesaria en nuestro ámbito universitario.

Y eso mismo ha sido percibido en todo momento como un arma de doble filo ya que a pesar o debido a ese carácter innovador, sin denostar a las clásicas investigaciones del campo de lo audiovisual, el tema siempre ha sido acogido con entusiasmo en los Congresos en los que se ha participado aunque por otro lado nos llamara la atención el ser los únicos investigadores que abordaban este tema o alguno adyacente.

## I.II – Preguntas de investigación

La pregunta de “¿son arte los videojuegos?” parece haber trascendido a “siendo un producto en el que el componente artístico es obvio y patente, ¿deben considerarse como tal?”.

A pesar de que cada vez más investigadores parecen estar de acuerdo en que sí, lo cierto es que aún queda mucho camino por recorrer y nos sentimos en la necesidad de responder algunas cuestiones al respecto antes de entrar en materia.

Se parte de la sencilla explicación de que un videojuego es arte cuando trasciende el umbral del entretenimiento, es decir, cuando el creativo que hay detrás de esa obra quiere transmitir un mensaje que consiga calar en el jugador a nivel emocional.

Si juegas al famoso *Tetris* (1984) y te pones nervioso cuando las formas geométricas empiezan a caer a mayor velocidad exigiéndote que agudices tus reflejos, se podría decir que es arte.

Si juegas a *Pac-Man* (1980) y sientes la necesidad de comerte a Blinky, Pinky, Inky y Clyde (los fantasmas enemigos del popular videojuego laberíntico) como acto de venganza por haber perdido ante ellos una y otra vez, es arte.

La aclaración de esta trivialidad nos lleva a una cuestión a tener en cuenta:

¿Existe una diferenciación y delimitación clara en los objetivos de las investigaciones que abordan el aspecto artístico de un videojuego?

Creemos que las investigaciones que no tienen clara desde un principio esta idea sobre el videojuego como obra artística están destinadas a divagar en un territorio con líneas fronterizas muy delgadas.

¿Cómo se aborda el estudio artístico del videojuego si no se delimitan estas áreas tan bien comunicadas pero tan diferentes entre sí? Nos explicamos al respecto.

El estudio del videojuego como arte se puede abordar desde estas perspectivas o dimensiones que, a simple vista, parecen ofrecer lo mismo pero que presentan argumentos totalmente diferentes: pongamos como ejemplo un videojuego actual de gran componente artístico como *Shadow of the Colossus* (2005).

Nosotros podemos ofrecer un estudio sobre el arte que se crea para la realización de este videojuego, es decir, el concepto artístico compuesto por dibujos que desarrollan el aspecto final de los personajes y escenarios, pinturas que sirven para ayudar a capturar a los programadores lo que el director de arte quiere transmitir a través de las formas y colores o incluso esculturas sobre los modelos de esos personajes que ayuden a visualizar de una forma tangible la esencia de sus diseños.

**Imagen 1** – Remake del videojuego de 2005 *Shadow of the Colossus*



Fuente: Sony, Bluepoint Studio (2018)

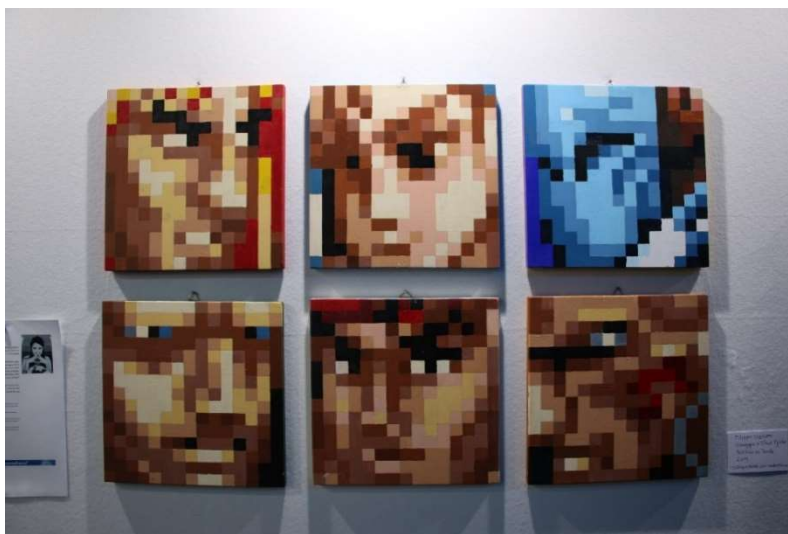
Todo esto servirá para crear el mundo donde la historia del juego tiene lugar. Otros ejemplos de arte creado para el videojuego serían las composiciones musicales.



Por otro lado, estarían los estudios sobre el arte que coexiste en el plano audiovisual e interactivo del videojuego o, en otras palabras, el resultado final, el conjunto de todo lo expuesto anteriormente de forma coherente para que sea percibido y recibido por el usuario. Por supuesto, algunos videojuegos presentan más referencias artísticas que otros. De aquí surgen interesantes investigaciones que analizan el impacto psicológico o emocional de algunos videojuegos determinados o que analizan la representación de la mujer en el videojuego actual, si nos vamos al terreno de la Sociología o la Antropología. Estos son solamente unos ejemplos puesto que la complejidad del videojuego como obra cultural es tal que puede ser reinterpretado una y otra vez desde casi todas las disciplinas existentes.

Por último, estaría el arte que surge inspirado por videojuegos. Esculturas sobre personajes como *Mario Bros*, pinturas sobre el universo de *Assassin's Creed* (imagen 3) o incluso pequeñas *performances* en soporte digital basadas en la alteración del código original de un videojuego para introducir un elemento artístico y simbólico.

**Imagen 2** – Retratos en acrílico sobre lienzo de personajes de *Street Fighter* con estética pixel (2013)



Fuente: Scabro (2013). Fotografía tomada por el autor en la expo Game Lab (Roma, 2019)

**Imagen 3** – Pintura inspirada en *Assassin's Creed Origins* (2017)



Fuente: fotografía tomada por el autor en la expo Game Lab (Roma, 2019)

Después de estas reflexiones y aclaraciones ya se puede confirmar lo sencillo que resulta para el investigador perderse a la hora de abordar el estudio del videojuego como arte. Libros tan relevantes como *Videogames and Art* (2007) son ejemplos claros de lo expuesto anteriormente ya que este volumen recoge artículos que lo mismo profundizan en reflexiones sobre la artisticidad del videojuego como medio de expresión que lo hacen sobre una exposición de arte sobre videojuegos albergada en un museo.

Todas estas justificaciones son necesarias para que la aportación principal de esta tesis llegue al lector y a la comunidad científica de una forma clara, precisa y concisa. De ahí que la primera pregunta esté orientada a responder sobre la posibilidad de estudiar al videojuego como obra de arte.

### **¿De qué manera puede un videojuego ser analizado como obra artística?**

Actualmente la relación entre los videojuegos y el arte es más estrecha debido a los desarrolladores independientes que empezaron a crear obras en las circunstancias opuestas a las superproducciones. Es por ello que las investigaciones sobre videojuegos han crecido notablemente en los últimos años y el antiguo debate de si un videojuego es arte o no parece

que se empieza a disipar. A pesar de ello, resulta llamativo el escaso número de trabajos que analizan los videojuegos como objeto de estudio artístico debido a que es de interés para múltiples disciplinas humanísticas y como consecuencia cada una aplica su metodología propia reduciendo de esta manera al videojuego a un enfoque concreto. La segunda pregunta está dirigida a encontrar las bases para llevar cabo esta tarea.

### **¿Qué posicionamiento o enfoque metodológico es el más adecuado para el análisis artístico de un videojuego?**

Como ya se ha dicho, dentro de los *Game Studies* se aborda al videojuego desde casi todas las disciplinas humanísticas. Esto conlleva que cada estudio ofrezca una forma diferente de observarlo en función de sus intereses. Germán Esteban Espinosa, en su tesis *La construcción de la narración y el héroe en el videojuego a través de un estudio de la saga Assassin's Creed, desde una metodología de análisis audiovisual, tomando como referencia las estructuras clásicas del guion cinematográfico* (2017), aplica una metodología cercana al análisis filmico.

Andrés Doménech Alcaide, en su tesis *Los videojuegos como producto del arte: la influencia e importancia del dibujo, del cómic y otras artes en su historia* (2017) sí que realiza un acercamiento metodológico desde una perspectiva artística. Según el autor “la idea de este trabajo de investigación es la de elaborar una metodología para el análisis de los videojuegos desde el punto de vista del campo de las artes en general, y de las artes gráficas en particular” (p.4).

Si bien es cierto que se presentan los puntos en común que mantienen los videojuegos con las diferentes artes y se abordan algunos ejemplos interesantes, esta tesis está más enfocada a la influencia de las artes gráficas en el videojuego que al videojuego como obra de arte autónoma.

A partir de aquí, surgen algunas cuestiones que conforman el trasfondo de la tesis en cuanto a la aplicación de unas técnicas interpretativas, pautas y directrices que permitan resaltar las características artísticas de los videojuegos dentro del abanico multidisciplinar que ofrecen los *Game Studies* y ayuden a abordar los objetivos del estudio.

**¿Es factible abordar el análisis de un videojuego desde el punto de vista artístico a través de unas pautas y directrices que marquen una vía de estudio bien definida?**

En el ámbito académico es cada vez más frecuente encontrar trabajos que fragmentan y reducen el punto de vista de estudio de un videojuego. Debido a la gran cantidad de interconexiones con otros textos que tiene este medio, hay que considerar que este hecho es totalmente lógico e incluso necesario porque la complejidad del videojuego impulsa en parte al investigador a buscar un tema concreto desde el que abordarlo. Sin embargo, consideramos que se ha dejado de lado durante mucho tiempo la posibilidad de estudiar al videojuego partiendo de su propio lenguaje artístico y no desde lo que le sugiere a otras disciplinas y/o métodos.

**Partiendo de que existen videojuegos con un apartado artístico más elaborado que otros, ¿cuáles podrían prestarse a un análisis artístico?**

En esta investigación se otorga más relevancia a aquellos que presentan un componente artístico más marcado pero, en principio, las técnicas interpretativas propuestas más adelante tendrían que permitir el análisis artístico de cualquier tipo de videojuego independientemente de su género, público o circunstancias de producción. Cualquier videojuego contiene un mínimo de producción artística aunque es evidente que algunas series o sagas, véanse los videojuegos deportivos como los de la serie de fútbol *Fifa*, evidencian notablemente una asimilación más profunda de la lógica económica de producción en serie que mueve a la industria del videojuego, acercándolos más al perfil de producto consumible por las masas y

alejándolos de la idea de videojuego con un gran peso artístico que se desarrolla a lo largo de esta investigación.

A partir de esta idea, tenemos que cualquier videojuego podría ser expuesto a un análisis de sus dimensiones artísticas, en mayor o menor medida. Buenos exponentes de videojuegos artísticos provienen del sector independiente. La mayoría de estas obras están producidas bajo unos parámetros singulares y que suelen derivar en productos de una factura más personal, íntima y experimental en el terreno de lo artístico.

Videojuegos como *Cuphead* (2017), *Ori and the Blind Forest* (2015) y su continuación *Ori and the Will of the Wisps* (2020), *Journey* (2012), *Abzû* (2016), *The Talos Principle* (2014), *Rime* (2017), *Minecraft* (2011), *Braid* (2008), *Celeste* (2018), *Firewatch* (2016), *Undertale* (2015), *Hollow Knight* (2017), *Super Meat Boy* (2010), *Hellblade: Senua's sacrifice* (2017), *Limbo* (2010), *Inside* (2016) o *Gris* (2018); son tan solo unos cuantos ejemplos que podrían prestarse a un análisis artístico complejo y muy completo debido a su valor como obra. En contraposición, y como se comprobará en la tercera parte de la tesis, se ha elegido el título *Assassin's Creed II* para el desarrollo de este análisis a través de una serie de técnicas o elementos interpretativos. Esto lleva a la siguiente y última cuestión.

**¿Por qué *Assassin's Creed II* es un ejemplo paradigmático de videojuego artístico y cuales son las razones que nos han llevado a su elección para el análisis propuesto?**

Como decimos, se podría haber optado por cualquiera de los títulos anteriores para desarrollar un análisis artístico, sin embargo *Assassin's Creed II* se lanza en 2009 al mercado en un contexto en el que los videojuegos independientes estaban eclosionando y, por tanto, el concepto de videojuego artístico aún no se encontraba tan normalizado entre los usuarios como hoy día.

En el ámbito de lo *mainstream*, *Assassin's Creed II* supuso un punto y aparte ya que, a pesar de estar producido y ejecutado como una obra para satisfacer a una gran cantidad de público, fue de los primeros videojuegos en optar por el Renacimiento italiano como telón de fondo para su argumento. Sin duda, esta decisión por parte de la compañía Ubisoft hizo que los creativos que trabajaron en la obra tuvieran un especial cuidado y dedicación en la recreación de su ambientación, lo que resultó en un apartado artístico nunca antes visto. Por otro lado, y en consecuencia, *Assassin's Creed II* en particular y la serie *Assassin's Creed* en general, han sido objeto de debate desde entonces y objetivo de numerosos trabajos académicos que lo han abordado desde múltiples disciplinas de estudio. Acudiendo a estas investigaciones, se han descubierto algunas lagunas importantes que nuestro trabajo pretende cubrir y que se desarrollarán en los siguientes apartados. Por todo ello se presenta esta obra como caso particular dentro de los videojuegos artísticos a pesar de su ya lejana fecha de lanzamiento.

También es importante destacar que este videojuego hace gala en su diseño de un apropiacionismo figurativo y no tanto de estilo visual, es decir, se apropia directamente de edificios, esculturas y otras obras que existieron y que perviven a lo largo de los años recreándolas con acierto pero, en su apartado visual, no se aprecia una imitación directa de un estilo artístico concreto. Esto último es muy recurrente en las obras independientes.

Finalmente, el videojuego propone la unión de diferentes disciplinas artísticas para transmitir un mensaje más allá de su misión de entretener al usuario pero, ¿contiene una forma única de comunicación que le otorgue solidez como obra de arte autónoma? Quizá esta cuestión deba ser abordada en profundidad en futuras investigaciones.

### I.III – Objetivos

En base a lo establecido, los objetivos de esta investigación persiguen aspectos teóricos y prácticos en relación al estudio y análisis del videojuego como obra de arte. Las cuestiones planteadas en el apartado anterior dan lugar al objetivo principal de la tesis:

**Analizar videojuegos desde un punto de vista artístico a través de un estudio de caso.**

Como se infiere, este objetivo plantea el desarrollo y puesta en práctica de una metodología que ayude al análisis del videojuego como obra de arte. Con esto, no solo se pretende la construcción y aplicación de un conjunto de procesos analíticos que ayuden a identificar las disciplinas artísticas que participan en un videojuego sino también el uso de las técnicas interpretativas necesarias que aboguen por resaltar los elementos artísticos que se hallan de forma intrínseca en estas obras.

De manera natural y en base a lo anterior, surgen algunos objetivos específicos:

- Profundizar, redefinir y actualizar el concepto de videojuego como obra artística a partir de la exploración de las teorías más relevantes.
- Perseguir la divulgación de conceptos de los *Game Studies* en el ámbito académico hispano.
- Examinar la evolución del videojuego como obra de expresión artística.
- Desarrollar una herramienta para el análisis del videojuego como obra de arte y aplicarla a través de un análisis cualitativo de contenido culminando en el estudio del caso de *Assassin's Creed II*.
- Con ayuda de dicha herramienta y mediante el estudio de caso, profundizar en el análisis de las disciplinas artísticas que convergen en el videojuego *Assassin's Creed II*.

A su vez, estos objetivos específicos persiguen tareas teórico-prácticas que conectan directamente con las necesidades que han ido surgiendo en el transcurso de la investigación y que, por consiguiente, han ayudado a moldear su estructura.

#### **I.IV – Hipótesis**

Debido a la complejidad que arrastra el videojuego entendido como una obra nacida con la intención de comunicar su contenido mediante unos mecanismos propios que se nutren a su vez del lenguaje de otras muchas disciplinas, surgen una ingente cantidad de dudas con respecto a los estudios y corrientes teóricas que lo han tomado como objeto de análisis durante décadas.

Aunque un videojuego, contemplado como producto cultural, pueda ser estudiado desde casi cualquier disciplina humanística, se hace necesario encontrar un punto de referencia desde el que partir a la hora de ofrecer una interpretación artística del mismo.

La gran hipótesis que manejamos durante nuestra investigación tiene que ver necesariamente con el objetivo principal de la misma.

**Hipótesis** - Los videojuegos pueden ser analizados como obras artísticas mediante el desarrollo y aplicación de una metodología cualitativa que comprenda la identificación y el estudio de las disciplinas artísticas que convergen en este medio.

Aunque la relación entre arte y videojuegos pueda llegar a resultar más que evidente, no fue así durante el proceso de experimentación, creación y maduración del medio como lo entendemos hoy día.

En el ámbito académico, esto se tradujo en numerosos estudios que, amparados en el cuadrado marco teórico de distintas corrientes de investigación, empezaron a resaltar cualidades o diversos aspectos del videojuego que contribuían a limitar las investigaciones a



líneas muy específicas. Como resultado, surgieron autores que entendían el videojuego únicamente como la nueva forma de contar historias, los narratólogos, en contraposición de aquellos que defendían que un videojuego, más allá de sus aspectos narrativos, era un medio que debe ser estudiado como lo que es, un juego.

A raíz de esto, muchos investigadores afirman que no existe una corriente de análisis única para el videojuego lo que ha derivado en un escenario de colaboración entre estas líneas de investigación desavenidas en un principio.

**Subhipótesis 1** – Aunque los trabajos que toman por objeto de estudio al videojuego desde áreas como la Historia del Arte, la Psicología, la Historia o la Pedagogía, entre otras, son totalmente válidos y necesarios, reducen y fragmentan estas obras de tal manera que, por lo general, los investigadores se condicionan a sacar conclusiones que no contemplan los códigos ni las necesidades artísticas bajo las que se cimentan estas obras, lo que aleja a estos estudios de la esencia propia del videojuego como obra de arte.

El análisis del videojuego como obra artística requiere un enfoque abierto y multidisciplinar que lo aleje de los extremos de corrientes teóricas clásicas como la Ludología o la Narratología. De esta manera, no es loable reducirlo como objeto de estudio de una sola disciplina sino que se deben tener en cuenta aquellas corrientes artísticas que confluyen en él teniendo cabida a su vez cualquier posicionamiento teórico.

**Subhipótesis 2** – La exploración y el análisis de las distintas disciplinas artísticas que participan en la creación de un videojuego, durante su proceso de desarrollo así como en el producto final, ayuda a configurar una herramienta analítica que constituye una forma de comprender este medio como un espacio de expresión artística dispuesto bajo unos códigos y parámetros únicos.

Al entrar en escena los *Game Studies* como esa gran corriente que abarca todos los estudios posibles sobre videojuegos, surge aún con mayor fuerza la necesidad de resaltar al videojuego como un objeto de estudio artístico independiente. Esto nos llevaría a un escenario en el que sus posibilidades artísticas deberían ser tenidas en cuenta para su análisis y comprensión independientemente de la disciplina desde la que se aborde su estudio.

**Subhipótesis 3** – *Assassin's Creed II* se configura como un ejemplo paradigmático de videojuego artístico y supone un estudio de caso ideal para desarrollar un análisis de sus dimensiones artísticas a través de las técnicas interpretativas desarrolladas en el transcurso de la investigación.

Las razones de su elección como estudio de caso se encuentran expuestas escuetamente en el apartado anterior de “preguntas de investigación” y, de forma más extendida, al comienzo de la tercera parte de la tesis correspondiente al análisis artístico en cuestión.

#### **I.V – Justificación de la investigación y estado de la cuestión**

Al comienzo de la investigación, la búsqueda de bibliografía y de referencias no fue una tarea sencilla. Hemos comprobado que en el ámbito académico español aún queda mucho camino por recorrer en lo que a investigación sobre videojuegos se refiere aunque se avanza poco a poco y a paso firme.

Como ya se ha comentado, la mayor parte de los trabajos académicos abordan el estudio del videojuego desde el prisma de la Psicología, la Sociología, la Pedagogía, la Historia e incluso la Psiquiatría. Los temas más recurrentes desde estas disciplinas son la violencia en los videojuegos y su impacto en los jugadores o las capacidades educativas de los videojuegos históricos. Si ya nos introducimos en el terreno de lo artístico, la mayoría de estudios culturales sobre videojuegos relacionan el medio con las artes visuales que contienen y lo abordan con metodologías más cercanas al análisis fílmico en muchos casos.

Desde la Historia del Arte también existen interesantes aportaciones al respecto. Una de ellas está relacionada directamente con *Assassin's Creed II*, un videojuego que recrea con gran acierto el Renacimiento italiano. A pesar de que este juego es muy “artístico” en el sentido de que contiene recreaciones digitales de una gran cantidad de edificios y obras de arte de la época, Leiva (2018) propone un recorrido por la ciudad virtual de Florencia en el videojuego a la vez que va haciendo referencia a los acontecimientos históricos reales o relata lo logrados que están algunos edificios en su versión digital.

A raíz de eso, sale a la luz que la intención inicial de la presente tesis, movida por la ejemplar ambientación artística del susodicho videojuego, se quedaba en una superficie que resultaba curiosa pero que, a la vez, rayaba en lo anecdótico y en el gusto personal al igual que ocurre en la investigación de Leiva.

El estudio de la Historia del Arte acrecentó mi interés por el Renacimiento y en septiembre de 2009 tuve la oportunidad de visitar Florencia por primera vez y de admirar sus edificios y museos al aire libre. Pocos meses después se puso a la venta *Assassin's Creed II* y de repente me encontré paseando de nuevo por las calles de una Florencia digitalizada. Esta experiencia me produjo una larga serie de interrogantes que sabía que algún día tendría la oportunidad de responder.

Una de las primeras ideas para la tesis se basaba en estudiar el arte conceptual de *Assassin's Creed II* en un intento por analizar el arte que contenía el juego y su lograda ambientación. En ese punto desconocíamos si lo que se pretendía era analizar la representación del Renacimiento italiano contenida en el universo del videojuego (edificios emblemáticos, esculturas, pinturas, etcétera) o el videojuego como arte en sí.

Esta indecisión fruto del desconocimiento nos orientó hacia las investigaciones que se habían realizado ya sobre el tema así como al análisis de sus puntos fuertes y débiles. Así es

cómo poco a poco el objetivo principal fue evolucionando casi de forma orgánica hasta distanciarse de la línea de investigación inicial. Se llegó a la conclusión de que este trabajo debía trazar un puente entre las teorías ya existentes, los videojuegos y el arte en el sentido más clásico del término.

Las aproximaciones al videojuego como arte, al menos en el ámbito universitario, no van más allá de la visión de las disciplinas desde las que se aborda y, si bien analizan aspectos artísticos del medio, no se atreven a profundizar en el videojuego como objeto de estudio artístico, es decir, el videojuego como obra de arte analizado con una metodología diseñada para tal fin.

Con nuestro trabajo esperamos aportar no sólo un fundamento teórico sino herramientas que ayuden a los investigadores a analizar el videojuego como una obra de arte más allá de las aportaciones que brevemente hemos señalado y en las que profundizaremos en los apartados siguientes.

Por supuesto que existen metodologías para el análisis del videojuego pero su naturaleza multidisciplinar alimenta aún más la controversia y el debate sobre cual es la más adecuada.

Creemos que el hecho de que los videojuegos sean una herramienta destinada principalmente al ocio juega en su contra ya que la percepción que la mayoría de los estudiosos han tenido siempre acerca de ellos es la de estar ante un producto de entretenimiento dirigido especialmente a niños o jóvenes. En la última década esto ha cambiado. Algunas ideas clave se empiezan a asentar en la sociedad y en las esferas universitarias. Los usuarios van tomando cada vez más consciencia del videojuego como un arte digital que transgrede los límites del puro entretenimiento y en el ámbito académico se hace patente la necesidad de unificar ideas y pensamientos sobre este tema.

Partiendo de líneas de investigación ya consolidadas, pretendemos con nuestro trabajo asentar algunas ideas ya divulgadas y dar un paso hacia delante. Partimos claramente de una concepción artística del videojuego y es por eso que creemos urgente y necesario un método que sirva para el análisis de sus esferas artísticas, de su lenguaje propio, alejándonos de esos estudios que tratan sobre arte y videojuegos de forma superficial o relacionando ambos conceptos desde puntos de vista distanciados y anecdóticos.

En el ámbito de la divulgación científica y las publicaciones la confusión sobre la artisticidad del videojuego es todavía mayor. Algunos editores y revisores argumentan que el tema es original e interesante pero demasiado transgresor y, en cambio, otros advierten sobre la gran cantidad de trabajos al respecto, restando originalidad a la propuesta. Opiniones totalmente contrarias que igualmente no nos hicieron cambiar nuestro punto de vista puesto que, como se dijo al comienzo, el objetivo aquí no es realzar al videojuego como un arte y ni mucho menos presentar esto como algo novedoso. El fin es darle una consistencia teórica a este hecho y llegar a una demostración práctica derivada de otras investigaciones previas.

Planells de la Maza (2013), unos de los estudiosos del videojuego más reconocidos en España, llama la atención sobre el hecho de que “la universidad española ha demostrado una auténtica capacidad de resistencia a la hora de admitir el videojuego como objeto de investigación y permitir su equiparación con medios más legitimados como el cine o la televisión” (p. 520). El autor defiende la emergencia de los *Game Studies* como disciplina propia para el estudio del videojuego. El hecho de reunir bajo el nombre de esta línea de trabajo todas las investigaciones sobre videojuegos provenientes de cualquier materia o enfoque metodológico abre un abanico infinito y abrumador de posibilidades en este campo.

Aunque pueda parecer utópica, la idea de Planells de la Maza de implementar los *Game Studies* en las universidades de todo el mundo es ya una realidad que va tomando forma.

Quizá el efecto no tan positivo de este proceso de asimilación es que, debido a la naturaleza tan amplia del videojuego, se realizan aportaciones desde ámbitos tan dispares que es muy complicado encontrar algún trabajo que tome como materia prima de estudio al videojuego como objeto de arte con un lenguaje propio.

La versatilidad del videojuego unida al constante progreso tecnológico que aporta nuevas posibilidades a este medio, no han hecho otra cosa que generar brechas filosóficas entre aquellos investigadores que se han acercado al videojuego desde el principio para aportar una definición consistente.

El filósofo e historiador holandés Johan Huizinga realizó una relevante aportación con la publicación de su obra *Homo ludens* en 1938 en la que estudiaba al juego como fenómeno cultural y lo destacaba como una función intrínseca a la naturaleza competitiva del ser humano.

Las reflexiones de Huizinga o las del sociólogo Roger Caillois tardaron en calar en los investigadores y no fue hasta finales del siglo XX, en la década de los '90, cuando surgieron algunos estudios esporádicos sobre las posibilidades del medio digital.

Con la llegada de internet y el multimedia<sup>5</sup> a los hogares, las teorías tomaron como epicentro el fenómeno de la hipertextualidad. Llegados a este punto surgieron dos corrientes de estudio: los narratólogos y los ludólogos.

Los primeros, encabezados por la investigadora del MIT Janet Murray, defendían ante todo las capacidades narrativas del videojuego como medio. Los segundos, liderados por las ideas de Espen J. Aarseth, se centraban en el estudio del videojuego desde sus propias características dejando de lado la comparativa con la narratividad cinematográfica o literaria.

---

<sup>5</sup> Como el propio término indica, es una estructura que combina varias formas de contenido: texto, audio, imagen, animaciones, video e interactividad.

Esta guerra dialéctica generó a principios del siglo XXI una gran cantidad de artículos polémicos que plantarían la semilla de lo que después serían los *Game Studies*.

Como se apuntaba al principio de este apartado, los *Game Studies* han venido a aglutinar toda clase de posiciones académicas sobre el videojuego lo que sin duda es positivo para este campo de estudio a pesar de que, de esta manera, sea desvirtuado de su propia naturaleza artística a través de la aplicación de metodologías tan dispares.

A partir de aquí son propuestas muchas teorías que se basan en la ludología, en la narratología o en una mezcla de ambas corrientes. Henry Jenkins publicó en 2004 el artículo *Games design as Narrative Architecture*, un híbrido que implementaba el estudio de la narratología como un aspecto accesorio del videojuego, ya que la experiencia de jugar a videojuegos no puede ser reducida a la experiencia de una historia, pues esto es solo un factor más del videojuego.

Por otro lado, los historiadores empezaron a tener fijación por los videojuegos que usaban la recreación de acontecimientos históricos reales como telón de fondo para su desarrollo. Debido al gran volumen de trabajos en este sentido, surgen los *Historical Game Studies*, una línea de investigación emergente que empieza su andadura en 2007 en la revista *Rethinking History. The journal of theory and practice*, la cual va dando cabida a los trabajos “sobre la Historia en formato lúdico, llegando en 2016 a publicar un número especial, *Challenge the Past*, dedicado exclusivamente a esta tendencia” (Peñate, 2017, p. 388). En 2013 se publicó un importante volumen, *Playing with the Past. Digital games and the simulation of History*, una obra “centrada en el estudio de las simulaciones digitales del pasado, que ha sido considerada como el segundo hito en la trayectoria de los *Historical Game Studies*” (Peñate, 2017, p. 391).

La saga de videojuegos *Assassin's Creed* (2007-2020) ha servido de inspiración para muchas de estas investigaciones debido a que cada una de sus entregas se ambienta en un periodo histórico relevante como el Renacimiento italiano, la Revolución Francesa o el Antiguo Egipto recreando estas épocas con gran acierto y solvencia.

El historiador Douglas N. Dow publicó en el número especial *Playing with the Past* un trabajo muy relevante al respecto titulado *Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II*. En esta investigación, Dow cuenta como acometió el análisis de la ciudad de Florencia recreada en *Assassin's Creed II* cuando varios de sus alumnos afirmaron haber aprendido cosas sobre el Renacimiento italiano jugando a este videojuego. Dow (2013) examina “como la inclusión de monumentos anacrónicos en el paisaje urbano de la Florencia del juego influye en la comprensión del jugador sobre el entorno construido de la ciudad tal como se ve hoy día” (p. 216).

En el volumen *Early Modernity and Video Games* (Winnerling y Kerschbaumer, 2014) se ofrecen cuatro estudios de caso de la saga *Assassin's Creed* en los que se puede apreciar una aproximación metodológica para el análisis del videojuego pero sin abandonar el enfoque histórico. De este mismo enfoque histórico surge una rama de investigación dedicada a la valoración de este tipo de videojuegos como herramientas educativas.

En su artículo, *Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed*, los autores Téllez Alarcia e Iturriaga Barco reflexionan sobre el potencial de los videojuegos para el aprendizaje de la Historia y profundizan en el lenguaje de este medio recogiendo múltiples declaraciones de otros docentes e investigadores que conciben la introducción del videojuego en las aulas como un verdadero acierto.

En el ámbito español, Hidalgo (2011) y Doménech (2017) destacan por haber profundizado en el estudio de las relaciones que mantiene el videojuego con las distintas



disciplinas artísticas. Aunque Doménech ofrece un acercamiento para el estudio de las artes que contiene el videojuego centrándose en mayor medida en las artes gráficas como el cómic, no ofrece una metodología analítica que profundice en el videojuego como obra de arte quedándose más bien en la periferia.

Lo mismo ocurre en el trabajo de Hidalgo (2011), autora que analiza la estética del videojuego y la influencia de las distintas artes a la vez que profundiza en las aportaciones de este medio al ámbito educativo y a la difusión del conocimiento histórico-artístico.

Como gran conocedora de la industria, Hidalgo ofrece una interesante reflexión sobre el videojuego visualizado como una “obra de arte total”, concepto que usó por primera vez el compositor alemán Richard Wagner para referirse a una obra que contiene referencias de otras disciplinas artísticas. Para el desarrollo de una metodología consistente, hemos basado nuestra investigación en la visión que aportan Hidalgo y Doménech en sus respectivos trabajos así como en las técnicas clásicas usadas para comentar las obras de arte<sup>6</sup>.

Aparte de estos trabajos, no existe un estudio como tal que deje de lado el análisis de todo lo que envuelve al videojuego y a su artisticidad para centrarse en él como obra de arte. Como dejábamos ver al comienzo, las investigaciones se ramifican tanto debido en parte a la propia naturaleza polifacética del videojuego pero creemos que, tomando como referencia los estudios señalados y otros ejemplos relevantes, podríamos dar un punto de vista unificado sobre el videojuego y su análisis. Por mucho que los autores mencionados se hayan acercado al videojuego proclamándolo como un arte no dejan de tratar temas accesorios o periféricos que, insistimos, provienen de la dificultad y de la complejidad para entender lo que supone realmente como producto cultural.

---

<sup>6</sup> Este punto se desarrollará extensamente en el apartado dedicado a la metodología.

En primer lugar, la idea de bautizar al videojuego como arte, aparte de poco innovador, es algo que ya carece de sentido en nuestra sociedad actual puesto que se aplica un concepto clásico a un medio cuyo pleno desarrollo se encuentra muy alejado en el tiempo.

Intentaremos delinear de forma muy marcada estas visiones tan dispares sobre el videojuego como obra artística para ofrecer de manera clara y definida un concepto y unas herramientas que, teniendo en cuenta por supuesto todo lo que se ha dicho ya, contemplen una visión más simple, avanzada y unificadora sobre este medio tan rico y complejo así como todas las posibilidades que se abren cuando se acomete su estudio.

De manera inconsciente, esta investigación fue tomando forma poco a poco hace ya muchos años. El interés por los videojuegos se remonta a mi infancia en la que pasaba tardes enteras en casa de mi vecino jugando a *Street Fighter II* en su Sega Megadrive o en casa de mis primos haciendo lo propio con su NES (Nintendo Entertainment System) y descubriendo títulos como *Super Mario Bros*. En cierta manera, son esas experiencias las que me han transmitido la necesidad de asentar algunos conceptos sobre el arte y el videojuego dentro del ámbito académico.

En 1999 tuve el primer contacto con la saga *Final Fantasy* en la consola Sony Playstation, un sistema cuya seña de identidad fue ofrecer al jugador historias más maduras y profundas a lo acostumbrado. Ese juego fue *Final Fantasy VIII*. Me llamó poderosamente la atención leer en una revista especializada, por aquellos años internet no había llegado a los hogares más modestos, un titular sobre este videojuego: “Final Fantasy VIII: cuando el videojuego se convierte en arte”. Esa fue la primera vez que leí la palabra “videojuego” y “arte” en la misma frase.

Aunque por aquel entonces no supiera bien lo que era el arte y ni mucho menos porqué lo asociaban al videojuego, sí que presentía que esa definición tenía mucho que ver con el

impacto emocional que esta obra había causado en muchos jugadores de la época. Partiendo de lo expuesto, se ha llegado hasta aquí en un intento por dar forma y estructurar en profundidad y de manera científica todos estos conceptos e inquietudes.

## **I.VI – Metodología y desarrollo**

Atendiendo a los objetivos e hipótesis propuestos, se plantea el desarrollo de una metodología aplicada que ofrezca herramientas y/o técnicas de carácter interpretativo para analizar el videojuego como obra artística.

Aclarar que para llegar a definir dicha metodología se ha acudido a su vez a técnicas cualitativas que nos han ayudado a identificar cuales iban a ser los componentes y categorías de análisis del método a ejecutar. Con la presentación de este, pretendemos ofrecer a futuros investigadores una herramienta sólida para el análisis de videojuegos como obras de arte.

Al comienzo de la investigación y como toma de contacto se diseñaron dos modelos de encuesta/entrevista con preguntas cerradas y abiertas dirigidas. Uno está destinado a los usuarios de videojuegos y el otro a los profesionales del medio. A pesar de tener preguntas distintas, ambos modelos obedecen a la misma estructura principal. Acto seguido, el cuestionario fue compartido con contactos seleccionados previamente a través de *Google Drive* y fue respondido por 28 personas de las cuales todas eran usuarios de videojuegos. El otro cuestionario, diseñado tanto en español como en inglés, fue dirigido via email a algunas empresas y a sus creativos. Solamente se obtuvieron cuatro respuestas, siendo uno de ellos investigador de videojuegos y los demás trabajadores activos en la industria.

A pesar de que el cuestionario se difundió de manera masiva, no tuvo el alcance estimado así que se descartó la idea de implementar los resultados obtenidos a nuestra metodología inicial. De igual manera, sirvió como toma de contacto para conocer la percepción de usuarios y expertos sobre la artísticidad del videojuego. Las plantillas de los cuestionarios así

como las respuestas se encuentran recogidas en los apéndices y sus resultados han sido tenidos en cuenta de forma indirecta a la hora de desarrollar algunos puntos de esta tesis.

Después de una revisión bibliográfica exhaustiva, incluyendo libros y todo tipo de publicaciones también extranjeras, fueron tomando forma objetivos e hipótesis y lo que en un principio se pensó cómo un simple análisis del videojuego *Assassin's Creed II* como obra artística pasó a ser una propuesta metodológica para abordar el análisis artístico de los videojuegos en general.

Dicha herramienta consta principalmente de una ficha/plantilla de análisis o comentario en la que se detallan los apartados a analizar de la obra. Sus orígenes y antecedentes metodológicos se detallan a continuación así como su estructura, disposición y aplicación.

#### **I.VI.I – Antecedentes metodológicos y evolución lógica.**

Para la elaboración de la metodología de análisis artístico del videojuego siempre se ha tenido en mente trazar un puente entre las teorías actuales del videojuego y la teoría clásica del arte. Se ha sido consciente en todo momento de la dificultad de esta labor ya que el videojuego como tal se enmarca dentro de los estudios de cultura visual y las metodologías aportadas hasta la fecha están próximas al análisis audiovisual y las técnicas cinematográficas.

Para orientarnos y ubicarnos mejor en este propósito, se acudió a los orígenes de los análisis de las obras de arte en el sentido más estricto de la expresión y para nuestro estudio nos fijamos en las fichas de comentarios artísticos que aplican actualmente tanto los críticos como los investigadores e historiadores del arte. Esto nos sirvió como punto de partida para fijar o prefijar de alguna manera la estructura y/o los contenidos que debía tener nuestro análisis así como las metodologías en las que se inspira.

A pesar de que existen tantos métodos como disciplinas para abordar el análisis de un videojuego, tuvimos la certeza de que debíamos fijarnos primeramente en aquellos métodos que se habían usado durante toda la Historia del Arte para acercarse de manera crítica a las obras. Esto fue así debido a la inexistencia de un método sólido y estable para el análisis artístico de un videojuego, al menos que se concentrara en el medio como objeto artístico sin reducir sus virtudes y/o defectos al ámbito de una sola disciplina.

La profesora Santiago Martín De Madrid (2011), titular en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia, ofrece un interesante recorrido por los diversos métodos que han servido para el análisis de las obras de arte. Según Santiago Martín de Madrid (2011), el uso de una metodología de análisis en concreto no excluye a otra y “se pueden apoyar para superar a las anteriores”.

En Historia del Arte, la valoración y análisis de la obra requiere y exige un conocimiento previo de la misma debido a la complejidad que entraña el objeto de estudio en sí, en nuestro caso el videojuego. Según Santiago Martín de Madrid (2011) ningún método es capaz por sí mismo de agotar los diferentes aspectos de las manifestaciones artísticas, es decir, no existe un método universal.

Tradicionalmente, al efectuar el análisis de la obra de arte, se habla de diversas metodologías que o bien se presentan por separado o combinadas de forma libre. Esta combinación dependerá sobre todo del objetivo del análisis y de la finalidad de su publicación, es decir, no es lo mismo un comentario/análisis de una obra realizado como ejemplo de un libro de texto que uno publicado en una revista de crítica o de naturaleza ensayística.

Dichos métodos son el resultado de una larga evolución y continuos cambios asociados a los autores que los han desarrollado, influenciados por la época y las circunstancias en las que vivían, así como por las características de cada obra.

Como señala Santiago Martín De Madrid (2011), si atendemos a un índice de autores, encontraremos la siguiente evolución del método a lo largo de la Historia:

- Antigüedad clásica: Plinio, Platón o Aristóteles fueron los primeros en realizar un intento de análisis de la obra de arte a través de descripciones y reflexiones de las obras y sus autores.

- Edad Media: en esta época destacaban los recetarios, los tratados y las descripciones relacionados más bien con las técnicas de ejecución de las obras. El pintor italiano Cennino Cennini realizó grandes aportaciones al respecto.

- Renacimiento: una vez más, los tratados y recetarios adquirieron notable importancia aunque resaltando la figura de los autores debido al antropocentrismo. Como es sabido, en este apartado destaca el polímata Leonardo da Vinci (1452-1519) por su *Trattato della pittura* escrito en 1498 y publicado de manera póstuma en 1680.

- Método biográfico: este método se denomina “biográfico” debido a la relevancia dada a todo tipo de datos relacionados con la vida de los autores de las obras. Se trata de un método más riguroso y científico. Enlaza directamente con la técnica de los historiadores y fue introducido por el artista Giorgio Vasari (1511-1574) considerado también uno de los primeros historiadores del arte por su colección de biografías y curiosidades sobre los artistas coetáneos. Su obra cumbre fue *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori* (1550).

- Método historicista: introducido por Joachim Winckelmann (1717-1786), la obra y no el autor pasa a formar el eje central del análisis tendiendo a una clasificación por estilos.

- Método positivista: introducido por Hyppolyte Taine (1828-1892), se procede a la clasificación de la obra según su estilo pero dando importancia al contexto histórico, social, político, económico o religioso.

- Método formalista: introducido por Alöis Riegl (1858-1965) y Heinrich Wölfflin (1864-1945), añade al método anterior el estudio de la forma de las obras.

- Psicología del estilo: Wilhelm Worringer (1881-1965) se centró en el estudio de las preferencias subjetivas hacia las formas introduciendo cuestiones como la empatía y la percepción.

- Psicología de la forma: Rudolf Arnheim (1904-2007), desde la Psicología, se centró en el análisis de la composición como el elemento principal de significación de la obra.

- Psicoanálisis: siguiendo la disciplina anterior, Carl Gustav Jung (1875-1961) apostaría por el estudio del proceso de simbolización y la retención de dichos símbolos en la mente humana. El psiquiatra Jacques Lacan (1901-1981) realizó interesantes aportaciones a este método realizando una crítica al psicoanálisis clásico e introduciendo la semiótica como ciencia para “leer” la obra de arte y su lenguaje.

- Iconografía e iconología: a partir de estos conceptos, introducidos por Erwin Panofsky (1892-1968) y Gombrich (1909-2001), se añaden a las metodologías anteriores la significación intrínseca de la imagen, el análisis iconográfico descriptivo e interpretativo de la obra y, en general, la interpretación de lo que se observa.

- Sociología: Arnold Hauser (1892-1978) resalta que las obras de arte asumen una funcionalidad concreta como artefactos de poder, ideologías, religiones y ocio.

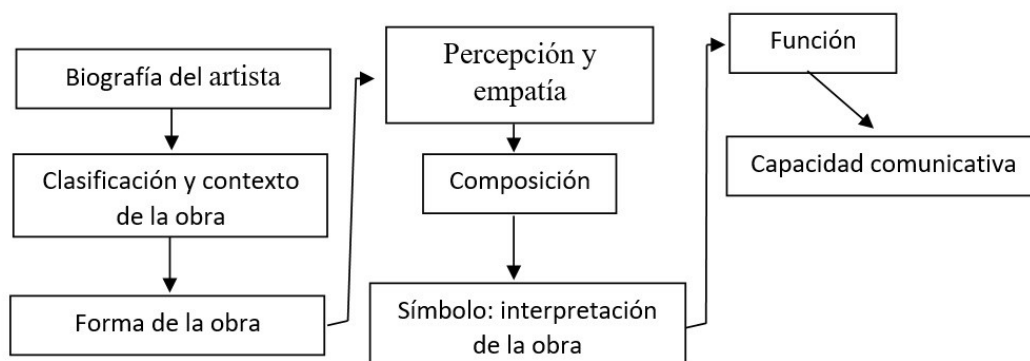
- Semiótica: introducida por Umberto Eco (1932-2016), desde la semiótica se pretende que todo objeto artístico adquiriera un sentido a partir de una estructura comunicativa interna que

debe ser sacada a la luz. Se deduce por tanto una capacidad comunicativa de la obra similar al lenguaje humano.

A día de hoy, en la práctica, se realizan análisis de obras de arte que suelen mezclar todos los métodos anteriores a excepción de los estudios que se centran en el análisis en profundidad desde una disciplina concreta como pueda ser el caso de la Psicología.

Según la profesora Santiago Martín De Madrid (2011), el recorrido por las aportaciones metodológicas anteriores quedaría de la siguiente manera:

**Figura 1.** Recorrido metodológico del análisis de las obras de arte



Fuente: elaborado a partir de Santiago Martín De Madrid (2011).

Por motivos lógicos, no todas las herramientas aportadas por estas metodologías son realmente utilizables para analizar un videojuego ya que estas estructuras metodológicas están pensadas especialmente para el análisis de obras como pinturas, esculturas y obras arquitectónicas. Aun así, hemos tomado como referencia inicial algunos aspectos para la creación de nuestra ficha de comentario, los cuáles serán descritos en el apartado siguiente. Estos puntos encajarían más con el apartado sobre la forma, la composición y el símbolo o interpretación de la obra.



Una vez establecida esta conexión, toca fijarse en los trabajos de investigación dedicados a analizar única y exclusivamente videojuegos. Como se comenta a lo largo de la tesis, el videojuego ha sido extensamente estudiado desde disciplinas como la Psicología, la Sociología o la Historia. A partir de la consolidación de los *Game Studies*, gesto que simboliza la unificación de criterios de teorías rivales (ludología vs narratología), cualquier enfoque y disciplina tiene cabida a la hora de teorizar sobre videojuegos. Creemos que el problema viene cuando se intenta reducir al videojuego como obra al enfoque de la disciplina desde la que se aborda su estudio. Por una parte, cabe pensar que es un planteamiento lógico teniendo en cuenta la dificultad de estudio del videojuego y su carácter de artefacto multidisciplinar pero incluso las investigaciones que se centran en su análisis desde disciplinas como la Historia del Arte o la Comunicación Audiovisual suelen dejar de lado la esencia misma del videojuego como obra artística para centrarse en el estudio de los códigos heredados por el videojuego de otras disciplinas.

Tal es el caso del estudio citado de Leiva (2018) o el de la tesis de Esteban (2017) *La construcción de la narración y el héroe en el videojuego a través del estudio de la saga Assassin's Creed, desde una metodología de análisis audiovisual, tomando como referencia las estructuras clásicas del guion cinematográfico*. Como el propio título indica, en esta tesis el autor realiza un estudio comparativo entre las estructuras de guion cinematográfico y los guiones de los videojuegos de *Assassin's Creed*. Se ofrece una breve relación de las teorías narratológicas pero se pasa por alto el estudio del lenguaje propio del videojuego.

Otro caso similar es el de la tesis de Albarrán (2019), *Estructuras antropológicas del imaginario en el espacio videolúdico: la poética de Final Fantasy VII*. Aunque este es un caso a resaltar por tratarse de un estudio centrado en un único videojuego, el autor se limita al análisis de las referencias artísticas dispuestas en la superficie de la obra para desvelar sus conexiones literarias y cinematográficas con el subgénero *cyberpunk*.

Los trabajos que relacionan el cine con los videojuegos son los más numerosos debido a las muchas similitudes que se pueden encontrar entre ambas disciplinas. Otro campo minado es el estudio de las posibilidades educativas de los videojuegos en general y de los videojuegos históricos en particular. Línea de investigación que impulsó la consolidación de los *Historical Game Studies* y que ha dado lugar a una ingente cantidad de trabajos sobre Historia y videojuegos. La misma línea siguen los trabajos que se centran en los videojuegos para el aprendizaje o *serious games*<sup>7</sup>.

Centrándonos en su lenguaje artístico, también se han encontrado multitud de estudios que relacionan arte y videojuegos pero desde una posición extrínseca, es decir, resaltando los movimientos intelectuales inspirados por el videojuego a posteriori. Aquí tienen cabida las investigaciones sobre “el *Game Art* como subgénero del New Media Art” (Sánchez, 2012, p. 11) o los trabajos centrados en alabar las influencias directas de estilos artísticos sobre el videojuego como el de Albarrán (2019).

Una vez dibujado este panorama tan complejo, destacó claramente la falta de un estudio que aportara una nueva visión a partir de todo lo que ya se había dicho. De esta manera se llegó a la conclusión de que era necesaria y urgente la estructuración y consolidación de las teorías ya existentes para detectar la posibilidad de un método que, apoyado en técnicas cualitativas - interpretativas, sirviera para abordar al videojuego como objeto de estudio artístico.

En el ámbito español, los trabajos más cercanos al respecto son las tesis de Hidalgo, *Videojuegos. Un Arte para la Historia del Arte*, y de Doménech, *Los videojuegos como*

---

<sup>7</sup> También llamados juegos serios o formativos, abarcan aquellas obras que se diseñan para una tarea concreta y que se alejan del ocio y del entretenimiento. El término fue acuñado de manera prematura por Clark Abt en 1970 para referirse a los juegos de mesa pero fue actualizado por Mike Zyda en 2005. En 2018 se inauguró la cátedra sobre *Videojuegos, gamificación y juegos serios* en la Universidad de Málaga.

*producto del arte: la influencia e importancia del dibujo, del comic y otras artes en su historia.*

En su tesis, Hidalgo (2011) profundiza en las diferentes relaciones que se establecen entre los videojuegos y las distintas disciplinas artísticas. También reintroduce un término ampliamente relacionado con el teatro y el cine para aplicarlo a los videojuegos: el *Gesamtkunswerk*, es decir, “la obra de arte total o definitiva”. A través de este planteamiento, la autora repasa en profundidad las distintas disciplinas artísticas que se dan la mano en un videojuego: el cine, la música o la literatura entre otras, proponiendo finalmente al videojuego como una obra artística capaz de absorber cualquier otro lenguaje o código.

Esta visión del videojuego como obra de arte total se convertiría en la estructura principal de nuestra herramienta final para llevar a cabo el estudio de caso.

Por otro lado, Doménech realiza un recorrido similar centrandó sus esfuerzos en el estudio de las artes secuenciales como el cine, el cómic o la animación. De este trabajo destaca el recorrido por la historia de los videojuegos y la profundización en aspectos mayormente ligados a la parte técnica e informática del videojuego. Finalmente, el autor incluye un esbozo de una metodología analítica muy semejante a los guiones que son usados hoy día por la prensa especializada para valorar y criticar todos los aspectos de un videojuego y que funcionan como reseña informativa a los usuarios de cara a su compra.

Una de las claves principales para comprender mejor el razonamiento inicial que se siguió en el diseño de la metodología que se presenta es que en todo momento se tuvo un posicionamiento teórico híbrido entre las corrientes y líneas de investigación más influyentes: la ludología y la narratología. Esto se entenderá mejor en los capítulos posteriores donde se explican las bases de estas dos líneas teóricas enfrentadas durante décadas. Siguiendo el razonamiento de un ludólogo, se requería el diseño de una metodología adaptada al estudio

en particular del videojuego. Por otro lado, con un enfoque narratológico, lo que se intenta a su vez es resaltar el componente artístico ligado al videojuego como obra audiovisual e interactiva que innova en la forma de contar historias.

### **I.VI.II – Metodología principal de la investigación.**

El método llevado a cabo en esta tesis para el análisis artístico del videojuego tiene su base en una metodología cualitativa – interpretativa y en un análisis de contenido que culminan en un estudio de caso dirigido y estructurado por la plantilla/ficha de comentario que se presenta y explica en el siguiente apartado.

Los métodos cualitativos han demostrado sobradamente su validez para la producción de conocimiento dentro del ámbito de las Ciencias Sociales y las Humanidades. Dicho método se basa en unas mecánicas interpretativas que pueden ser utilizadas para explicar ciertos fenómenos culturales, en este caso los videojuegos.

Como señala Cáceres (2003), quien cita a los autores más relevantes al respecto,

Uno de esos procedimientos cualitativos es el denominado Análisis de Contenido (Bardin, 1996; Mayring, 2000; Pérez, 1994; Krippendorff, 1990), que a pesar de una génesis histórica ligada a la objetivación de las comunicaciones humanas, ha cobrado nueva relevancia a partir de su debatida complementariedad con fines cualitativos, que lo reposicionan en virtud de la fertilidad analítica que otorga la generación de categorías desde los datos. (p. 54)

La definición de “Análisis de Contenido” ha ido variando a lo largo de los años, “desde enfoques centrados en la cuantificación de los resultados (...) hasta enfoques que hacen hincapié en la incorporación del dato cualitativo como la mayor riqueza de este procedimiento” (Laurence Bardin y Philipp Mayring en Cáceres, 2003, p. 55).

Desde su aplicación al análisis propagandístico de la Segunda Guerra Mundial, muchos autores han defendido a lo largo de los años la vertiente cuantitativa del Análisis de Contenido, otros la cualitativa y otros tantos una faceta mixta. En la década de los 60 su uso se extiende a disciplinas como la Psicología, la Sociología o la Historia, lo que fomentó críticas por parte de algunos autores. Se llegó así a una concepción más interpretativa del método que “no se quedara solamente en lo descriptivo, sino que (...) pudiese incluir la dimensión latente de los mensajes” (Bardin, 1996, p. 29).

Mayring (2000) señala que “el análisis cualitativo de contenido se define a sí mismo (...) como una aproximación empírica, de análisis metodológicamente controlado de textos al interior de sus contextos de comunicación, siguiendo reglas analíticas de contenido y modelos paso a paso” (p. 4).

Según el modelo deductivo-inductivo del análisis de contenido propuesto por Mayring, se deben seguir seis pasos para su correcta aplicación:

En primer lugar se debe seleccionar el objeto de análisis y definir una postura teórica o disciplinar ante él. El segundo paso consiste en realizar un preanálisis en el que se debe organizar toda la información recolectada (creación de un corpus y una línea de trabajo definida). En tercer lugar se definen las unidades de análisis, es decir, se delimitan los contenidos sobre los cuales comenzaremos el análisis ajustándolos a los objetivos del trabajo en cuestión. En el cuarto paso se establecen las reglas de análisis y los códigos de clasificación. Estas reglas indican al investigador cuáles son las condiciones para codificar el material de estudio (Mayring, 2000).

Este proceder libre e inductivo, comenzando desde los datos para definir reglas que los clasifiquen y posteriormente codificarlos, es lo que se denomina ‘codificación abierta’, en donde el investigador revisa las unidades de análisis

preguntándose cuál es el tema, aspecto o significado que ellas encierran.

(Gregorio Rodríguez en Cáceres, 2003, p. 64)

El quinto paso conlleva el desarrollo de categorías a través de las cuales toda la información codificada será ordenada y clasificada.

Se espera que las categorías representen nuevas formas de entender la información recogida. En verdad, las categorías son el momento cúlmine de todo análisis y en ellas descansa la (s) pretensión (o pretensiones) final (es) de la investigación. (Cáceres, 2003, p. 67)

El sexto y último paso conlleva la contrucción teórica y la síntesis final del estudio.

El alcance de un análisis cualitativo de contenido se enriquece de la elaboración teórica de los investigadores surgida a partir de los conocimientos previos como de aquellos aportados por la situación investigada, así como el apoyo que brinda la técnica al entrelazamiento de las operaciones de recolección de datos brutos, la codificación, la categorización y la interpretación final. (Guillermo Briones y Valles en Cáceres, 2003, p. 75)

Por otro lado, el estudio de caso, en su modalidad cualitativa, “es una investigación empírica que investiga un fenómeno contemporáneo en su contexto real, donde los límites entre el fenómeno y el contexto no se muestran de forma precisa, y en el que múltiples fuentes de evidencia son utilizadas” (Yin, 1989).

Aplicado al análisis artístico del videojuego, el estudio de caso es una herramienta muy apropiada ya que “requiere explicar relaciones causales complejas, realizar descripciones de perfil detallado, generar teorías o aceptar posturas teóricas exploratorias o explicativas (...) y estudiar un fenómeno que sea esencialmente ambiguo, complejo e incierto (Villareal y Landeta, 2007).

Según Jiménez (2012), mediante el estudio de caso, “el investigador estudia el fenómeno de forma objetiva, permite responder al cómo y el porqué, tema poco desarrollado o sin ningún estudio anterior” (p. 143).

Sin embargo esta técnica presenta un gran desafío en cuanto al reducido tamaño de la muestra. En ese caso creemos que *Assassin's Creed II*, a pesar de tratarse de un producto *mainstream*, es un ejemplo paradigmático dentro de los videojuegos considerados artísticos ya que es idóneo para el estudio de las disciplinas artísticas que convergen en este tipo de obras: literatura, cine, fotografía, pintura, escultura, arquitectura y música, entre otras. Al comienzo del tercer bloque de la tesis, el correspondiente al estudio de caso en sí, se reflexiona de una forma más profunda sobre las razones que nos llevaron a la elección de este videojuego para realizar el estudio de caso.

Cómo se ha comentado más arriba, nuestro análisis cualitativo de contenido culmina en el estudio de caso del videojuego *Assassin's Creed II*. Este análisis artístico está a su vez guiado por una plantilla estructurada según los parámetros investigados, cuyo contenido y estructura se detallan a continuación.

### **I.VI.III – Construcción de la ficha de análisis artístico para el estudio de caso: explicación de sus apartados y modelo.**

Primero de todo, se debe dejar claro que esta propuesta de método para el análisis artístico del videojuego o para el análisis del videojuego como obra de arte es y debe ser flexible en su estructura. Lo que a continuación se presenta en una explicación detallada de las partes principales que debe o deberían estar en un análisis de estas características.

Cómo regla general, los investigadores que decidan usar este método deben tener conocimientos previos o posteriores sobre arte y videojuegos, se entenderá que es así puesto que el análisis formará parte de alguna investigación en progreso que verse sobre dicha

materia. No se requiere una preparación muy profunda en videojuegos a nivel académico pero sí que es altamente recomendable el haber jugado previamente y en profundidad a la obra que se pretende analizar. Con el método en mente, el investigador deberá ir tomando notas durante la partida para estructurar la información de su análisis.

Por otro lado, existen datos superficiales como la compañía desarrolladora o el año de lanzamiento del videojuego que, si bien no son relevantes para el desarrollo del trabajo, componen una batería de datos que deben ser consultados y recopilados para su posterior procesamiento.

La información de los distintos apartados del análisis se expondrá de manera analítico-descriptiva de forma que el investigador, con los datos recabados previamente y la experiencia de su partida, vaya analizando descriptivamente y de forma cualitativa sus argumentos y conclusiones de cada apartado.

El método como tal se plantea como una estructura flexible en la que pueden tener cabida todo tipo de argumentos siempre y cuando se relacionen con la obra analizada y sea desde un punto de vista artístico. Pese a ello, el guion principal del comentario tiene la siguiente estructura:

**A. Primera parte.** Identificación y descripción de la obra.

Clasificación, elementos técnicos, descripción y contextualización de la obra. En esta parte inicial se proporcionarán datos como el título de la obra; el año de lanzamiento; la compañía distribuidora o autor destacado; la o las plataformas para las que fue distribuido el videojuego; el motor gráfico; una descripción escueta del hilo narrativo de la obra; género al que pertenece y/o tipo de jugabilidad que propone (aventura lineal o de mundo abierto; en primera o tercera persona, por ejemplo) y una breve contextualización de la obra (situación de la industria en su lanzamiento y repercusión; influencias anteriores y posteriores).



En esta parte se concentran los datos más específicos y técnicos. El investigador puede añadir tantos como quiera, según la naturaleza de su investigación, ya que realmente estos datos no tienen una intención descriptiva del arte de la obra sino más bien una función de presentación y conocimiento de su contexto. Por supuesto esta información dependerá de la obra que se esté analizando.

## **B. Segunda parte. Análisis del videojuego y de sus dimensiones artísticas**

Este apartado forma el grueso de la investigación y es el más extenso porque se pretende realizar un análisis de todas y cada una de las disciplinas que convergen en el videojuego. Esto supondrá, en la mayoría de los casos, realizar un estudio de las fases de producción de la obra en paralelo con las disciplinas y códigos artísticos presentes en la misma. El análisis es de naturaleza cualitativa y, aunque el investigador pueda incurrir en adoptar un tono de ensayo propio de los estudios descriptivos, deberá centrarse en los datos de la forma más objetiva posible. A pesar de ello, hay aspectos que atenderán a la subjetividad de la propia experiencia del investigador.

Esta parte se encuentra dividida en el análisis de las siguientes disciplinas o esferas artísticas:

**B1. Literatura:** en este punto tiene cabida la mención de todo tipo de técnicas literarias usadas para la creación del juego. Uno de los puntos más comunes de los videojuegos con la literatura sería por ejemplo la concepción de una historia, un hilo narrativo, una adaptación de novela...en definitiva, todo el trabajo de naturaleza literaria que se pueda encontrar en el videojuego analizado. Esta dimensión artística alcanza su punto álgido en la primera fase de creación del videojuego, la preproducción, en la cual se articula y se escribe la historia, sus personajes y los entornos.

**B2. Cinematismo y fotografía:** este apartado trata de comentar las relaciones más evidentes del videojuego analizado con estas dos artes. Ya que el cine es la consecuencia de la fotografía, se puede comentar todo en un mismo apartado. Se debe mencionar si el videojuego presenta una idea original o adaptada; si tiene un marcado estilo cinematográfico en su narrativa o no; analizar la estructura de su historia para ver si coincide con la de un guion cinematográfico; analizar cómo están escritos los personajes; comentar el uso que se hace de planos y angulaciones de cámara (basta con poner algunos ejemplos relevantes) o aspectos como la paleta de colores y la iluminación. Aparte de estos datos relevantes, se puede completar la información con cualquier aspecto relacionado con el tema, como por ejemplo si el videojuego hace un uso especial de la fotografía para mostrar una estética concreta o si tiene modo foto con cambio de parámetros para editar las fotografías en tiempo real.

Debido a que en la última década la tendencia del videojuego *mainstream* ha sido evolucionar absorbiendo una buena parte de los códigos cinematográficos, este punto se considera de especial relevancia y puede llegar a ser el más extenso aunque dependerá también de la naturaleza del videojuego analizado.

**B3. Diseño gráfico y arte 2D:** dibujo, ilustración, pintura, animación y cómic

Esta fase del análisis se refiere en gran medida al proceso de preproducción del videojuego ya que todo el arte conceptual como dibujos e ilustraciones, sobre el papel o en formato digital, se realizan ahí. En muchas ocasiones, el propio juego contiene una galería de imágenes desbloqueable o incluye el libro de arte como contenido digital descargable, por lo que sería interesante que en el análisis se hiciera referencia a algunos dibujos, pinturas o ilustraciones para comentar cómo se visualiza y recrea la ambientación del videojuego, personajes, escenarios y objetos a través de estos diseños previos al desarrollo. Si el libro de

arte del videojuego se ha editado en formato físico, el investigador podría consultarlo si tiene posibilidad o bien buscar algunos diseños a través de Internet.

Fuera de la preproducción, también se contemplará si el videojuego hace algún uso especial de la pintura, en el caso de que sus modelos de personajes y escenarios sean directamente dibujados y/o pintados para el videojuego final o presenten relación directa en su estética con estas artes. Videojuegos como *Okami* (2006) presentan unos gráficos realizados con la técnica *cel shading* para imitar el estilo de animación oriental a la vez que presenta una estética similar a las pinturas japonesas. Otros como *Persona 5* (2016) parecen por completo una serie anime incluyendo largas escenas cinemáticas realizadas con dibujos animados. Los videojuegos de la empresa *Vanillaware* como *Odin Sphere* (2007) y *Dragon's Crown* (2013) también se caracterizan por presentar unos gráficos en 2D con *sprites*<sup>8</sup> dibujados y pintados a mano. En este apartado también se podría mencionar cualquier diseño, dibujo, pintura o ilustración que aparezca en el videojuego tanto si es de uso funcional como un mapa como si es un elemento que se muestra a través de la narrativa del propio juego como es el caso de las pinturas renacentistas que se pueden coleccionar dentro de *Assassin's Creed II*.

#### **B4. Escultura y Arquitectura: modelado 3D**

En esta fase del análisis se exploran los elementos del videojuego directamente relacionados con la escultura y la arquitectura y, en definitiva, con todo el modelado digital que aparece en la versión final del juego. Se puede destacar el análisis de los modelados de personajes, el grado de realismo de las texturas o los edificios y ciudades digitales. Al igual que en el apartado anterior, se pueden mencionar aquellos elementos escultóricos o

---

<sup>8</sup> Consiste en un mapa de bits dibujados en la pantalla de un ordenador a través de un hardware gráfico especializado. Antes de que llegara el 3D como forma de modelado haciendo uso del polígono, era la tecnología que los desarrolladores utilizaban para diseñar los elementos de un videojuego, desde los personajes hasta los escenarios.

arquitectónicos que guarden relación directa con la narrativa del juego. Hoy en día casi todos los videojuegos contienen elementos modelados en 3D pero hay muchas producciones que optan por un diseño 2D o mixto (2.5D). En estos casos se podrían valorar los diseños de igual manera.

#### **B5. Banda sonora:** música, efectos y voces.

Aquí se analiza la parte sonora del videojuego en toda su extensión. Se recomienda comentar el efecto que produce en la ambientación del juego elementos como los efectos de sonido, las voces y la música o la omisión de alguno de estos elementos por cuestiones técnicas o narrativas. Se puede destacar la figura del compositor musical y seleccionar algunas piezas representativas para su análisis, lo que aportará una valiosa información sobre la ambientación del juego.

#### **C. Tercera parte.** Comentario libre sobre la artisticidad del videojuego y su jugabilidad

En esta parte del análisis se realiza una reflexión final sobre aspectos relevantes como la estética final del videojuego; el nivel de su ambientación y el tipo de jugabilidad que propone y si está bien implementada con el resto de elementos del juego y el nivel de interacción que como jugador se experimenta.

Se trata de hacer una valoración atendiendo a todos los valores artísticos en su conjunto ya que, como se dijo anteriormente, el método pretende ser válido para el análisis de cualquier videojuego pero no todos tienen los mismos niveles de artisticidad. A elección del investigador y con los argumentos expuestos en el análisis como referencia principal, se puede realizar una valoración final de la obra y catalogarla de obra maestra o no en base a sus cualidades artísticas y a las emociones que despierta y comunica a través de ellas. Este punto requiere argumentos subjetivos ya que, al igual que ocurre en los comentarios y críticas de arte, quién realiza la investigación y el análisis es una persona. Aun así, se pueden esgrimir

argumentos que justifiquen esto último: el nivel de inmersión que provoca el videojuego en el jugador y los elementos artísticos a través de los cuales se provocan ciertas emociones o un estado concreto.

Esto, y cómo ocurre en algunas partes del análisis, se dejará a elección del investigador y a la naturaleza de su estudio.

Con el estudio de cada una de estas dimensiones del videojuego analizado en cuestión, el investigador obtendrá finalmente una visión profunda y detallada de los aspectos artísticos que conforman la obra entendida como un todo. Cada apartado debe realizarse siendo fieles a los datos recabados durante la investigación previa y la partida pero se permite una cierta plasticidad en la redacción fruto de la subjetividad de la experiencia y de los aspectos más destacables que puedan adquirir un tono más ensayístico sin llegar a serlo.

Se hace hincapié en que este método puede ser utilizado por cualquier investigador que lleve a cabo un trabajo relacionado con el videojuego como objeto de estudio artístico y, por ello, cada análisis podrá presentar las adaptaciones necesarias dependiendo de la naturaleza del trabajo, lo mismo que también se puedan anexar otras metodologías como las entrevistas o encuestas que sirvan de apoyo en alguna fase de la investigación.

Destacar que igual que cada apartado no debe ser analizado con exhaustividad, por ejemplo en el de cine no se requiere un análisis de cada plano del videojuego o de cada movimiento de cámara, el investigador también puede centrar su análisis en una dimensión artística en concreto (un estudio profundo del uso de la iluminación en un videojuego concreto, o de los modelados de los personajes). Esta práctica desvirtuaría en gran medida el aparato metodológico propuesto porque causaría el efecto que se pretende evitar: reducir el estudio a un apartado concreto. Sin embargo, este punto queda por supuesto a elección e interés de cada uno.

La tercera parte de la tesis se dedica por completo al análisis artístico del videojuego *Assassin's Creed II*, el cual se lleva a cabo siguiendo esta propuesta metodológica. Decir también que, sobre todo en el bloque B, puede ir acompañado de imágenes y capturas de pantalla del videojuego para ilustrar los comentarios. A continuación se presenta la propuesta plantilla o guion.

**A. Primera parte.** Identificación y descripción de la obra

- Título del videojuego
- Fecha de lanzamiento y compañía desarrolladora/autor
- Plataforma
- Motor gráfico
- Género o temática
- Tipo de aventura: lineal o de mundo abierto
- Vista: primera o tercera persona
- Duración
- Breve planteamiento narrativo
- Breve contextualización de la obra

**B. Segunda Parte.** Análisis del videojuego y de sus dimensiones artísticas

B1. Aspectos literarios

- Idea original o adaptada
- Técnicas literarias y similitudes
- Descripción de historia, personajes y entornos

B2. Cinematismo y fotografía

- Historia original o adaptada
- Estilo cinematográfico de su narrativa

- Análisis de la historia y comparativa con estructura de guion cinematográfico
- Escritura/descripción de personajes y entornos
- Comentario sobre el uso de planos y angulaciones de cámara (ejemplos)
- Uso de la paleta de colores
- Uso de la iluminación

### B3. Diseño gráfico y arte 2D: dibujo, ilustración, pintura, animación y cómic

- Análisis del arte conceptual y bocetos: personajes, escenarios, objetos
- Uso directo de estas técnicas dentro del videojuego: personajes, escenarios, menús, mapas, etc.
- Imitación de estilos pictóricos o de otras artes gráficas aplicadas al medio

### B4. Aspectos escultóricos y arquitectónicos: modelado 3D

- Análisis del modelado de personajes
- Análisis del modelado de los edificios, ciudades y cualquier construcción
- Análisis de texturas
- Escultura y arquitectura dentro de la narrativa del juego: esculturas y edificios originales o copias de obras reales.

### B5. Banda sonora: música, efectos y voces

- Música: compositor/es, temas e instrumentos utilizados (estilo)
- Análisis y comentario de algún tema representativo
- Efectos de sonido y su utilización
- Voces: analizar la efectividad del doblaje y la importancia de las voces



### **C. Tercera parte.** Comentario y reflexión final sobre la obra

- Estética y diseño artístico del videojuego
- Ambientación
- Inmersión
- Jugabilidad que propone
- Experiencia del jugador
- Valoración final sobre sus aspectos artísticos y comunicativos

#### **I.VI.IV- Dificultades y posibles limitaciones del método.**

Una de las dificultades que entraña la utilización de este método es que puede ser aplicable a cualquier videojuego aunque con limitaciones que dependerán del grado de artísticidad de la obra. Esto, en primera instancia, puede apreciarse como una virtud ya que realmente cualquier videojuego que cumpla con unos estándares mínimos puede ser considerado una obra artística, aunque no todos tienen los mismos niveles de artísticidad y esto quizá pondría en duda el sentido del análisis o, como poco, el interés de su aplicación de manera generalizada.

Como dificultad añadida, un análisis artístico de estas características puede no encajar en cualquier tipo de investigación debido a que se verá condicionada por la naturaleza y los objetivos que el investigador se proponga en su pesquisa. De esto se podría deducir que el método, a pesar de su flexibilidad, no contaría con un amplio rango de aplicación.

Otra de las problemáticas asociadas a esta metodología es que no existe un antecedente académico claro como tal, al menos no en el sentido propuesto, sino que su construcción es debida a la unión de los diversos planteamientos, enfoques y argumentos mencionados

anteriormente. De ello se extiende un marcado carácter experimental que, dependiendo del uso que se dé del método en futuras investigaciones, podrá cambiar o evolucionar.

Por último cabe destacar que tan solo la proposición de esta herramienta metodológica y la consecuente relación de los videojuegos con el arte o con los estudios de cultura visual pueden resultar con frecuencia transgresora. Pese a ello, poco a poco, parece que el videojuego se va implementando con éxito en el ámbito académico en general y en la Universidad española en particular.



**PRIMERA PARTE**

**MARCO TEÓRICO**



# Capítulo 1

## Hacia una conceptualización actualizada de videojuego como obra artística



## 1.1 - Definiciones

A pesar de que muchos investigadores se han interesado en el estudio del videojuego, no se ha llegado aún a una definición consensuada sobre el término. Esto, para alguien que se acerca a ellos por primera vez, puede resultar tan alentador como abrumador.

A lo largo de la corta pero intensa historia de los videojuegos, se han ofrecido múltiples definiciones que intentan acotar, sistematizar y describir algo que en principio se pensaba que sólo era un juguete para niños y jóvenes pero que, años más tarde, empezó a llamar la atención como fenómeno cultural dentro del ámbito académico hasta convertirse, más de medio siglo después, “en el campo de estudio más de moda y más volátil dentro de las nuevas teorías de la comunicación” (Wolf y Perron, 2003, p. 2).

Existen tantas definiciones de “videojuego” que sería imposible encontrar una que se posicionara como oficial o más representativa ya que la tendencia es que cada autor construya y defienda la suya propia. Sin embargo, algunos investigadores se han acercado a definiciones más objetivas o generalizadas. Entonces, ¿qué es un videojuego exactamente?

Definir el videojuego no es algo fácil por varios motivos. Uno de los factores que dificultan dicha tarea es sin duda su dependencia directa de la tecnología, es decir, esta relación de intereses “videojuegos – tecnología” provoca que el medio vaya en todo momento de la mano de los avances tecnológicos, lo que le ha permitido aumentar y expandir sus posibilidades a lo largo de los años de evolución tecnológica y, por consiguiente, mutar sus características a la vez que su definición.

Aunque se encontrara la definición perfecta, tampoco hace falta profundizar mucho en el tema para darse cuenta de que el propio término “videojuego” se ha quedado bastante desfasado y que el estado actual de este medio y las posibilidades que alberga, traspasan por completo lo que da a entender este concepto tan primitivo formado por la unión de dos



palabras como “video” y “juego”. Es un claro ejemplo de significante sobrepasado por su significado. El teórico Espen Aarseth (2010) pone el acento sobre esto mismo señalando que “los videojuegos no son juegos. Son paquetes de software que contienen juegos y algunas veces, otras muchas cosas como películas, textos, música, etc. El término videojuego se usa como metonimia del concepto de software” (p. 14).

Haciendo un ejercicio reflexivo y terminológico a este respecto, el propio signo “videojuego” es comparable, morfológicamente hablando, a otras palabras compuestas como “sacacorchos” o “paraguas” cosa que hace pensar en lo mucho que ha evolucionado este medio digital y en las posibles nomenclaturas que podría tener para que se le hiciera justicia a su estado y posibilidades actuales que van mucho más allá de ser una simple señal de video que propone un juego electrónico al usuario o videojugador a través de una pantalla y el manejo de un control.

Otro de los principales inconvenientes para llegar a una definición actualizada y consensuada de videojuego es su marcado carácter multidisciplinar.

Actualmente el videojuego es considerado todo tipo de cosas, desde ergódico (de trabajo) hasta lúdico. Se lo considera narración, simulación, *performance*, re-mediación (paso de un medio a otro) y arte; una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; un medio para la interacción social y un medio para la distracción. (Wolf y Perron, 2003, p. 2)

Es por esto último por lo que el videojuego es abordado desde múltiples disciplinas constituyéndose así su campo teórico como punto de convergencia de una gran cantidad de enfoques posibles. Como se verá más adelante, esto es un arma de doble filo ya que el estudio del videojuego está tan diversificado que en la gran mayoría de casos se opta por reducirlo a

la visión de la disciplina desde la que se aborda su estudio dejando fuera algunas de sus características más esenciales en la búsqueda de metodologías alternativas a la naturaleza artística, comunicativa y audiovisual del medio.

A pesar de la dificultad para definir de forma certera a los videojuegos, esta investigación aboga por ofrecer una serie de aproximaciones que permitan actualizar el concepto a través de las características que este presenta y redirigir estos esfuerzos hacia la obtención de una noción de videojuego como obra artística.

Este enfoque puede llegar a ser muy relativo ya que el videojuego, debido a su propia naturaleza, es un medio en constante evolución y cambio y eso nos obliga como investigadores a actualizar de forma casi permanente cualquier estudio o concepción existente.

Como se ha señalado, esta tesis, debido a su enfoque y objetivos, apuesta por una definición actualizada de videojuego más cercana a la de obra artística. Por lo tanto, tenemos dos conceptos que abarcar: videojuego y arte.

En primer lugar, y para llegar a entender mejor lo que es un videojuego, debemos fijar la atención en el concepto de juego y en las definiciones más relevantes procedentes de las primeras disciplinas, Sociología y Antropología, que se adentraron en el estudio de este tipo de fenómenos y resaltaron sus particularidades para incorporarlos a los estudios culturales.

Para el sociólogo francés Caillois (1991) un juego es participar de manera voluntaria, separada en el tiempo y el espacio, en una actividad infructuosa regida por sus propias reglas de fantasía.

Parafraseando al célebre filósofo e historiador holandés Joan Huizinga (2000) el juego es una actividad ejercida de forma libre al margen de la vida del jugador y con un gran poder de absorción e inmersión.

El epistemólogo suizo Piaget (1951) se centraba más en definir al juego a través de sus reglas. Diferenciaba así a los juegos que tienen normas de los que no, equiparando el desarrollo cognitivo en la infancia a un juego sin límites que es reglado mediante la socialización.

Independientemente de la disciplina que aborda la temática del juego, este es definido como una actividad libre, incierta, poco seria, fuera de la realidad y sin límites porque representa una fuente de desorden contra la cual el orden social debe enfrentarse. (Eguía, Contreras-Espinosa y Solano-Albajes, 2012, p. 4)

Huizinga demuestra en su temprana y pionera obra *Homo ludens*, publicada en 1938, que el juego es inherente a las capacidades de desarrollo de los seres humanos y que el acto de jugar es consustancial a la cultura humana. Para Huizinga (2000), el juego supone una especie de representación y metáfora del instinto de supervivencia en la que los participantes pasan por varias etapas que van desde la obtención de diversión a la manifestación del espíritu competitivo.

A partir de 1980 surgen los primeros intentos por definir al videojuego de la mano de teóricos como Sutton-Smith o creativos como Chris Crawford aunque estos esfuerzos iban más bien dirigidos a categorizarlos a partir de su género (acción, habilidad) o a compararlos con otros juguetes interactivos de la época como una muñeca con altavoz incorporado. Sutton-Smith (1986) lo catalogaba como “el juguete más complejo jamás construido y (...) mucho más interactivo que cualquier otro juguete inventado” (p. 66).

Salen y Zimmerman (2004) ponían el acento en cuatro peculiaridades que podían aparecer en otros juegos no digitales pero que en los videojuegos están claramente presentes: la interactividad inmediata pero limitada, la manipulación de la información, los sistemas

complejos automatizados y la comunicación en red. Estos autores actualizaron y reinterpretaron el concepto de juego y esto bien podría ser aplicado al videojuego en gran medida:

Un juego es un sistema en el cual los jugadores participan en un conflicto artificial, definido por reglas, que da como consecuencia un resultado cuantificable. Los elementos clave de esta definición son el hecho de ver el juego como un sistema, la interacción de los jugadores con este sistema, el juego como una instancia del conflicto artificial, las reglas como limitadoras del comportamiento del jugador pero también como elemento definitorio del propio juego (...) esta definición puede ser aplicada tanto a juegos de salón, como a juegos tradicionales, videojuegos o incluso a deportes. (Salen y Zimmerman, 2004, p. 80)

El profesor Galloway (2006) realizó una definición más concisa y moderna en cuanto a los soportes técnicos del videojuego:

Un videojuego es un objeto cultural, circunscrito por la historia y la materialidad, consistente en un aparato electrónico informático y un juego simulado en software. El aparato informático-electrónico puede poseer diferentes formatos: un ordenador personal, una máquina recreativa, una consola, un dispositivo portátil, etc. (p. 1)

Existen otras muchas definiciones dentro del ámbito académico pero no sería conveniente profundizar en ellas debido a que están enmarcadas en corrientes y fundamentos teóricos que se alejan de nuestra línea. Sin embargo, se pueden destacar cuatro observaciones que, de

forma cronológica, resignifican al videojuego como producto cultural<sup>9</sup>, tecnológico y artístico:

- Frasca (2001) propone que contiene cualquier forma de software de entretenimiento, usando plataformas electrónicas y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o en red.

- De Aguilera y Mañas (2001) plantean que un videojuego se compone de la interacción entre recursos visuales y sonoros y, además, requiere de sistemas de respuesta háptica tales como mouse, joystick, guantes, teclados, trajes y otros dispositivos.

- Zyda (2005) indica que es como una prueba llevada a cabo frente a una computadora en base a ciertas normas, cuyo fin es la diversión.

- Juul (2005) sostiene que es un juego pero usando una computadora y un visualizador de la señal de video.

Hidalgo (2011) nos proporciona una definición más completa pero también más trivial o genérica:

Un programa informático creado para el entretenimiento basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico –ya sea un ordenador, un sistema arcade, una videoconsola o un dispositivo móvil y táctil- el cual ejecuta dicho videojuego. En muchos casos, estos recrean entornos y situaciones virtuales en los cuales el jugador puede controlar a uno o varios personajes o cualquier otro elemento de dicho entorno para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas. (p. 42)

---

<sup>9</sup> Entiéndase como aquel producto creado por la industria cultural con la intención de que sea consumido por la sociedad.

El hecho de aportar una definición plausible se complica aún más cuando se observa que el propio término “arte” relacionado a los videojuegos se ha convertido ya en un anacronismo lingüístico porque su uso implica relacionar un concepto del siglo XIX con una obra que ha alcanzado la madurez en el XXI a pesar de que los videojuegos siempre han mirado hacia atrás.

Si se profundiza en las definiciones que se han ido aportando a lo largo de las décadas podemos comprobar que son cada vez más complejas porque el videojuego ha ido sumando y absorbiendo los códigos de las manifestaciones artísticas más cercanas y familiares. Sin embargo pocas son las descripciones que lo acercan a la categoría de obra de arte. Aarseth (2007) menciona al respecto que consisten en contenido artístico no efímero (palabras, imágenes y sonidos almacenados en soporte físico reproducible) que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades y se hacen visibles para el observador estético.

La mayoría de investigadores en este campo coinciden en que, para llegar a entender mejor la estrecha relación entre arte y videojuegos, “hemos de establecer necesariamente comparaciones con otras disciplinas artísticas para denotar los factores que se comparten con las artes y así fortalecer los argumentos que le avalan como tal” (Hidalgo, 2011, p. 101). Este enfoque desde los *Game Studies* deriva, en la mayoría de los estudios que resaltan el apartado artístico de los videojuegos, en una reducción de la obra a los conceptos y parámetros de disciplinas con las que se comparten códigos como el cine o el cómic cuándo lo transcendental sería abordar el videojuego como un objeto de estudio artístico *per se*.

Otro de los factores importantes a tener en cuenta para llegar a una definición híbrida de videojuegos y arte, o más bien de videojuego como obra artística, es que no todos tienen el mismo grado de artisticidad o se pueden considerar artísticos “por lo tanto, hacemos hincapié

en la idea del potencial artístico implícito en el videojuego como disciplina y la existencia de obras dignas de reconocimiento” (Hidalgo, 2011, p. 101).

Todavía no se ha encontrado una herramienta adecuada para categorizar, definir, estructurar y comprender este nuevo arte. Esto podría deberse a que el videojuego es un producto típicamente posmoderno, algo tremendamente subjetivo y objetivo a la vez, individual y colectivo al mismo tiempo (...) El de los videojuegos es un fenómeno incomprensible para muchos; la sociedad parece casi incapaz de darle un significado, como con el arte contemporáneo, que a su vez no encuentra en la crítica tradicional la herramienta para analizar y estructurar una opinión, simplemente se limitan a describir cómo está compuesta la obra. (Belli y López, 2008, p. 161)

En esta línea, existen muchos autores de videojuegos que, a raíz del movimiento *indie*, han experimentado con las formas del arte contemporáneo y el arte digital, es decir, han optado por crear videojuegos que utilicen un lenguaje artístico cercano a las expresiones plásticas contemporáneas.

En el otro extremo, se encuentra el arte que surge por inspiración de los videojuegos identificado como el *Game Art*, subgénero del *New Media Art*. Este último surge entre el año 1994 y 1996 gracias a que “artistas, comisarios y críticos comenzaron a usar el término (...) para referirse a proyectos artísticos como instalaciones multimedias interactivas, entornos de realidad virtual o arte basado en videojuegos, que se creaban utilizando estas nuevas tecnologías digitales” (Sánchez, 2012, p. 37).

Esta vertiente artística, a pesar de estar íntimamente relacionada con nuestro campo de estudio, se esfuerza en sacar al videojuego de su contexto original lo que otorga a la obra una

serie de funcionalidades y finalidades muy distintas. El *Game Art* utiliza a los videojuegos, más bien los traduce a otros formatos que encajan con las propuestas del arte moderno.

Esto es así debido a que, por regla general, muchos artistas aún perciben al videojuego como un producto en el que sobresale el factor tecnológico y “por esto la mayoría de las modificaciones que se hacen en este ámbito del arte suelen centrarse en cambios sobre la parte gráfica o sobre las físicas del motor del juego, pero jamás sobre la jugabilidad” (Sánchez, 2012, p. 44). A pesar de esto, es importante tomar como referencia el arte digital ya que el videojuego es una extensión del arte en formato electrónico.

El español José Luís Brea<sup>10</sup> cataloga y define de manera peculiar los tipos de arte que surgen en el ámbito digital: el *Pixel Art*, el multimedia, el *Media-art*, el *net.art*, el *screen-art*, y el antes mencionado *New Media Art*. Para Brea (2002), el arte electrónico es todo aquel “que funciona con chismes que se enchufan” (p. 5). A ello se le une el lenguaje digital, que no es otra cosa que “aquel que ha sido traducido a una secuencia finita de 0s y 1s” (Brea, 2002, p. 5). Ante todo, Brea otorga mucha importancia a la técnica ya que esta deriva siempre en un lenguaje, en una forma de comunicar sin importar el soporte (2002).

Atendiendo a los diferentes posicionamientos teóricos y conceptualizaciones, se podría elaborar una definición propia de videojuego que lo acerque de una forma más clara y precisa al concepto de obra artística:

Un videojuego es una manifestación artística multidisciplinar orientada al entretenimiento y a la reflexión presentada como juego electrónico, interactivo y previamente programado mediante recursos informáticos que, en la mayoría de casos, desarrolla una historia o narración (lineal o no lineal) albergada dentro de un mundo ficticio que simula la realidad o

---

<sup>10</sup> Filósofo y crítico de arte que dedicó su vida a investigar sobre diversos temas relacionados con el arte, la ciencia y la tecnología con la intención de crear un *corpus* dedicado a las nuevas humanidades.



es totalmente imaginado y que funciona con unas reglas prefijadas que establecen el modo en el que el usuario o jugador interactúa a través de un control (mando de consola, teclado, ratón, joystick, pantalla táctil o cualquier otro periférico) para conseguir unos objetivos planteados, bien sea de forma individual o colectiva (multijugador online o local). Es una obra audiovisual no efímera e intangible que requiere de una interacción y participación directa y activa (interactiva) entre el usuario y el aparato electrónico (*hardware*) que reproduce y monitorea el juego que a su vez está almacenado en soporte físico o digital (*software*).

Creemos que esta descripción recoge de forma actualizada toda, o casi toda, la tradición y transformación del videojuego a lo largo de su historia aunque, como se ha demostrado ya, puede resultar sujeta a la temporalidad debido a la continua, y a veces impredecible, transformación del medio.

## 1.2 – Algunas puntualizaciones terminológicas: diseño, arte y diseño artístico

Antes de dar por finalizado este apartado sería oportuno ofrecer algunas aclaraciones sobre el arte y el diseño en los videojuegos. Durante toda la investigación se manejan los términos “diseño” y “arte” o “diseño artístico” sin distinciones aparentes. Esto puede inducir a error o confusión ya que, ¿porqué no hacer un puente con el diseño y no con el arte? ¿Será que perseguimos el diseño del videojuego y no su concepción como elemento artístico? Montijano (2010) señala que “uno de los conceptos más complejos del vocabulario artístico renacentista y barroco es el de *disegno* (...) su formulación original se atribuye al pintor, arquitecto, urbanista y teórico Giorgio Vasari<sup>11</sup>” (p. 39).

---

<sup>11</sup> Giorgio Vasari (1511-1574), es considerado el primer historiador del arte. Famoso por sus biografías de artistas italianos recogidas en su libro *Las vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos desde Cimabue a nuestros tiempos*.

El autor continúa diciendo que “la mayor originalidad vasariana en el ámbito teórico del sistema de las artes es el desarrollo del concepto de las *arti del disegno*, que señala el parentesco entre las tres artes visuales por medio de un origen común (Montijano, 2010, p. 39). Esta idea de interrelación artística surge por primera vez con la figura de Cennino Cennini (s.XIV), quien dijo que el diseño se encuentra en la base de todas las artes.

Montijano (2010) indica que “a veces Leonardo (da Vinci) identifica *disegno* y boceto, punto de partida de la ideación gráfica” (p. 41) y el mismo autor alude a que Vasari utiliza con frecuencia el término como sinónimo de idea refiriéndose a que “Vasari, al hablar de artes del diseño, asegura que cualquiera que tenga mentalmente clara la idea de lo que quiere producir avanzará con prontitud y confianza hacia la perfección del trabajo que se propone ejecutar” (pp. 41-42).

Volviendo a las preguntas arriba planteadas (¿porqué no hacer un puente con el diseño y no con el arte?), planteamos que el diseño como tal forma parte del proceso de “diseñar” un videojuego. Un proceso, o más bien una serie de procesos paralelos, que se llevan a cabo ante y durante la creación del videojuego. El acto de diseñar un videojuego confiere todo tipo de tareas necesarias para lograr que el producto funcione como obra completa y experimentable por los usuarios. Dichas tareas están más cercanas a proporcionar y materializar ideas sobre el aspecto y funciones que tendrá el videojuego y, aunque gran parte de esta tesis trate de esos procedimientos, para estudiar un videojuego como obra artística hay que analizarlo y comprenderlo en su totalidad: desde su creación hasta que es experimentado por el usuario, ya que toda obra artística y cultural está incompleta sin una interpretación. Principalmente por estos razonamientos nos referimos al videojuego como un objeto de estudio artístico en el título de la investigación, el arte como producto de un largo proceso de diseño y desarrollo.

Para comprender mejor el proceso evolutivo del videojuego como objeto artístico, se ha realizado un recorrido histórico desde los orígenes del medio con el objetivo de ofrecer un acercamiento a su historia que se salga de las típicas clasificaciones cronológicas basadas solamente en sucesos históricos o en la evolución del *hardware*.

## **Capítulo 2**

# **La evolución del videojuego como medio de expresión artística en el marco de su evolución tecnológica**



## 2.1 – Prehistoria (1950-1970)

Desde la década de 1950 hasta el presente, los videojuegos se han ido configurando como artefactos culturales apropiándose de los códigos artísticos de medios como el cine o la música aunque también han sabido mirarse a sí mismos para ir potenciando un lenguaje propio, enmarcado en el audiovisual, que ningún otro medio pudiera ofrecer o imitar. “La gran mayoría de los videojuegos exponen sus narrativas a través de imágenes y sonidos: las estrategias de expresión y de comunicación de un juego son, indiscutiblemente, audiovisuales” (Gosciola, 2009, p. 52).

Hablar de la historia del videojuego es hablar también del papel que ha tenido el arte en este medio desde sus orígenes ya que ambos conceptos siempre han demostrado ir de la mano incluso de manera inconsciente para los primeros creadores.

Existen numerosos trabajos publicados que profundizan en la Historia del videojuego, es por eso que esta investigación no se decanta por ofrecer un apartado exhaustivo al respecto. Sin embargo se ha creído conveniente incluir unas breves nociones históricas que sirvan como punto de partida para el enfoque de la investigación.

Entre 1950 y 1970 se dieron una serie de hitos tecnológicos que ayudaron a configurar el mundo de los videojuegos tal y cómo lo entendemos hoy día. Lejos del sentido comercial y dentro de lo experimental, en sus orígenes, el videojuego o juego electrónico fue heredero de las investigaciones llevadas a cabo por Alan Turing y el desciframiento de códigos militares.

En 1947, esto desembocó en la creación de una inteligencia artificial capaz de jugar con un humano a una versión electrónica del ajedrez tradicional. Para Turing y el estadounidense Claude Shannon, “la inteligencia artificial era el objetivo último del estudio de la informática y ambos estaban de acuerdo en que lograr que un ordenador ganase a una persona (...) era un paso importante” (Donovan, 2018, p. 20).

A partir de aquí, irían surgiendo una serie de juegos experimentales asociados a un ordenador basados en otros juegos de mesa. “El primero, sería *Bertie the Brain* (...) creado por el ingeniero canadiense Josef Kates en 1950” (Domenech, 2017, p. 48). Este se trataba de una versión electrónica del *tic-tac-toe* o “tres en raya” y fue desarrollado por Kates para mostrar el potencial de la tecnología en la que estaba trabajando, el *Additron tube*<sup>12</sup>.

**Imagen 4** – Versión avanzada del videojuego experimental *Bertie the Brain* de 1950



Fuente: Web de *Oldgames download*

**Imagen 5** – Josef Kates en 1975



**Imagen 6** – Kates en 2018



Fuente: Toronto public library (TPL)

Fuente: Talotta (2018) para el Toronto Star

<sup>12</sup> Kates dedicó gran parte de su prolifera carrera a investigar sobre los tubos de rayos catódicos y los tubos de vacío. El *Additron tube* consistía en un tubo de electrones que consiguió sumar el efecto de los tubos que se usaban normalmente de manera individual. Se obtenía de esta forma toda la información necesaria en un *bit*.

NIM, desarrollado para la computadora NIMROD en 1951, “se puede considerar como uno de los primeros videojuegos. Al igual que *Tennis for Two* y *Spacewar* nacieron en el contexto universitario y su aceptación por el público despertó un gran interés por estudiar sus consecuencias sociales” (Eguía et al., 2012, p. 7).

Alexander Shafto Douglas avanzó un poco más en la prehistórica etapa de los videojuegos ofreciendo en 1952 una versión actualizada del *tic-tac-toe*, el sistema “OXO”. La diferencia más relevante con el modelo de Kates es que por primera vez la imagen era reproducida por un monitor que mostraba píxeles y gráficos animados. “El juego era una versión computerizada del tres en raya que se ejecutaba sobre el EDSAC (ordenador de la época) y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina” (Belli y López, 2008, p. 161).

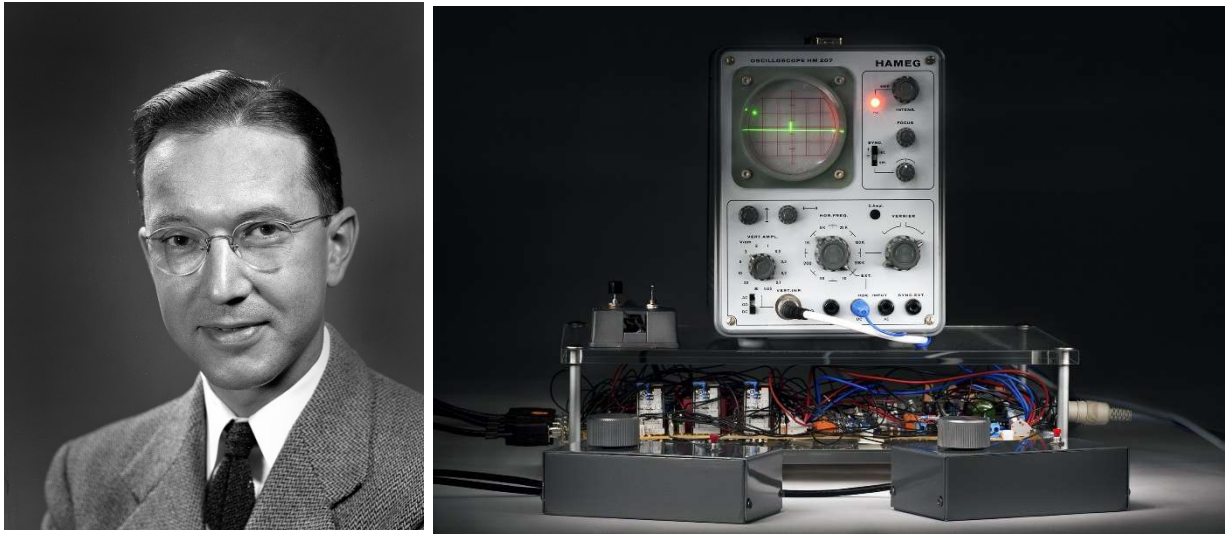
El físico William Higginbotham (1910-1994), quien participó en el desarrollo de la primera bomba nuclear apartándose más tarde del proyecto, usó un osciloscopio<sup>13</sup> como soporte para crear una señal electrónica que constaba de una línea horizontal y una pequeña vertical en medio simulando la red de un campo de tenis a la vez que un punto iba de un lado a otro golpeado por raquetas invisibles. Diseñó así *Tennis for Two* (1958), sin saber que estaba creando el antecedente del primer videojuego comercial de la historia, de hecho ni lo patentó, lo que le llevó más tarde a una batalla legal que nunca ganó.

---

<sup>13</sup> Instrumento electrónico que sirve para comprobar y monitorear las señales de tensión en forma de ondas y su variación en el tiempo. Su función principal es la representación gráfica de las señales eléctricas.



**Imagen 7** – Higginbotham junto a una réplica del original *Tennis for Two*



Fuera de los círculos académicos, Graetz, Russell y Wiitanen programaron en 1962 el videojuego *Spacewar!* Constaba de una interfaz en la que cada jugador controlaba una nave espacial que lanzaba misiles a la del contrario.

Por otro lado tenemos al ingeniero alemán Ralph Henry Baer (1922-2014), inventor oficial del juego de ordenador, quien ya estaba pensando en crear juegos electrónicos desde 1950. En 1968 crea su *Brown box* o “caja marrón” con el juego *Chase Game* que consistía en dos puntos de luz que se persiguen por la pantalla. La empresa Magnavox tv<sup>14</sup> le financió el proyecto a Baer y se creó una versión estilizada de “la caja marrón” que se comercializó bajo el nombre de Magnavox Odyssey, considerada como la primera consola doméstica con 12 videojuegos entre los que se hallaba el *Ping-Pong* cuatro años antes del nacimiento de Atari y su famoso arcade *Pong*. Nolan Bushnell, futuro fundador de Atari, testeó la Magnavox Odyssey en una feria celebrada en Nueva York en 1972, se apropió del proyecto y lo comercializó con un diseño ligeramente distinto.

---

<sup>14</sup> Compañía fundada en 1917 por Edwin Pridham y Peter Jensen, quienes en 1915 inventaron el primer altavoz bajo el mismo nombre para, más tarde, cederle tal nomenclatura a la propia empresa.

**Imagen 8** – Magnavox Odyssey, la primera consola de sobremesa de la historia. Arriba prototipo de la *Brown box*, abajo la versión comercial de Magnavox



Fuente: Bullock Museum, Texas

## 2.2 – El videojuego comercial (1970-2010)

El 28 de junio de 1972, Nolan Bushnell funda la compañía Atari en Sunnyvale, California con un presupuesto equivalente a 500€. Con la ayuda del programador Allan Alcorn, Bushnell desarrolla el que sería el primer videojuego comercial de la historia, *Pong* (1972) dando comienzo a una guerra sin cuartel que iría configurando rápidamente la industria tal cual la entendemos hoy día. El concepto de este videojuego arcaico estaba basado en juegos tradicionales como el *ping-pong* o el tenis y su interfaz consistía en dos rayas a izquierda y derecha de la pantalla y un punto, la pelota, que iba rebotando de un lado a otro. *Pong* fue sin duda la culminación de algunos proyectos anteriores, principalmente el *Ping-Pong* de Baer basado en el modelo de Higginbotham, que han pasado a formar parte de la prehistoria de los videojuegos y sin los cuales este no habría visto nunca la luz.

Nolan y Allan instalaron en septiembre de 1972 una versión recreativa de *Pong* en *La taberna de Andy Capp* y en cuestión de pocos días se convirtió en un éxito comercial lo que

llevó a los empresarios a distribuir más máquinas de *Pong* por cientos de establecimientos. En 1975 se puso a la venta una versión doméstica de *Pong* y a partir este momento Atari empieza a generar una gran cantidad de videojuegos para competir con los diseñadores japoneses.

**Imagen 9** - De izq. a der. Versión doméstica y arcade de *Pong*

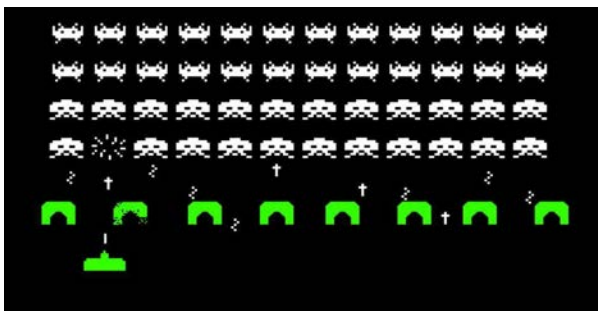


Empieza así la guerra por controlar el mercado doméstico en la que Atari da un golpe maestro en la industria al escuchar las críticas de políticos y profesores que se pronunciaron ante la inactividad y la actitud viciosa de los jóvenes que faltaban a clase durante días enteros y gastaban todos sus ahorros en los salones recreativos. Así fue como Atari introdujo el videojuego en casa bajo la premisa publicitaria de que, de esta forma, los jóvenes estarían vigilados por sus padres y no tendrían que usar sus monedas para jugar, aunque irónicamente podrían estar jugando tardes enteras de forma ilimitada. La primera generación de jugadores viviría esta transición del salón arcade al salón de casa como un punto de inflexión en la forma de entender y disfrutar los videojuegos. Esta visión calaría ya para siempre en el estilo de vida de los jugadores actuales para los que, en cierta forma, sería impensable tener que salir de casa para poder jugar.

A finales de los '70 se desató la fiebre de los videojuegos denominados “matamarcianos” y tanto la empresa japonesa Taito como Atari entraron en una carrera por ver quién ofrecía

más calidad en este tipo de títulos. El más popular de todos fue sin duda *Space Invaders* (1978) por parte de Taito y *Asteroids* (1979) de Atari. Este último ya hacía uso de los gráficos vectoriales basados en la programación de formas geométricas dependientes entre sí gracias a cálculos matemáticos que determinan su posición y movimiento. “*Asteroids* fue uno de los primeros de muchos juegos en usar *Quadrascan*, sistema de refresco de vectores (aunque se desarrolló una versión en color para el Atari 2600)” (Wikiwand, s .f., p. 4).

**Imagen 10** – *Space Invaders* en su versión original



Fuente: Nishikado (1978)

Entre 1975 y 1985 proliferaron este tipo de títulos y con ellos los salones recreativos donde los jóvenes y no tan jóvenes iban a pasar el rato y a gastar las monedas que tenían en sus videojuegos favoritos. De forma progresiva, la consola doméstica fue ganando terreno a las máquinas arcade. Actualmente Japón es uno de los pocos países del mundo que conserva la tradición del salón recreativo.

Cabe decir que en estos años surgieron grandes títulos que obedecían a las reglas originales del videojuego: ofrecer entretenimiento y retos constantes al jugador. Esa era la premisa que los creativos y desarrolladores tenían en mente a la hora de crear estos títulos que carecían prácticamente de historia y argumento y cuya única finalidad era destruir naves llegadas del espacio exterior.

En origen, el reto que suponían algunos de estos títulos iba ligado siempre al afán recaudatorio de los propietarios de las recreativas quienes iban aumentando la dificultad

conforme descendían los ingresos. Aunque la empresa desarrolladora estuviera en expansión y contara con un equipo grande de creativos, normalmente cada uno se dedicaba a crear videojuegos en solitario de forma que la mayoría de estos títulos eran desarrollados, programados e incluso musicalizados por una sola persona. Actualmente, esta forma de desarrollo en solitario ha sido recuperada por autores independientes como Eric Barone con su videojuego simulador de granja *Stardew Valley* (2016).

En 1979, la desarrolladora Namco lanzaba al mercado el primer videojuego que hacía uso de los colores, *Galaxian*, heredero directo del *Space Invaders* original que añadía algunas novedades en su jugabilidad. El color de las naves de los enemigos indicaba al jugador la puntuación que obtendría al derribarlas.

**Imagen 11** – *Galaxian* en su primera versión para recreativa

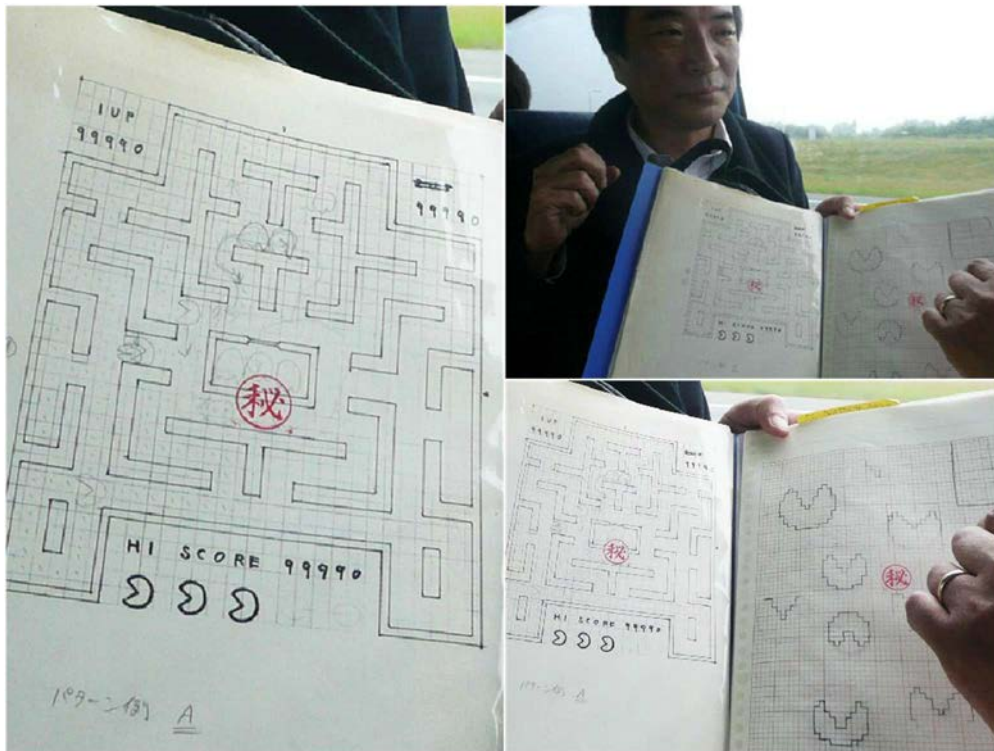


Fuente: Sawano (1979)

A comienzos de los '80 se dio la época dorada de los videojuegos programados para los que serían los primeros prototipos de ordenadores personales como la Commodore 64 o la Spectrum ZX. En el Reino Unido, muchos jóvenes aficionados a las matemáticas y a los videojuegos se convirtieron en diseñadores y programadores independientes para estas plataformas. De esta época surgieron algunas compañías populares como Codemasters, entre otras, con estos jóvenes a la cabeza.

El siguiente gran paso evolutivo y que acabaría con el dominio de los “matamarcianos” lo daría el japonés Toru Iwatani (1955) con su *Pac-Man* en 1980 para la compañía nipona Namco. Este videojuego arcade fue uno de los primeros en dar muestras de un cuidado diseño de personajes, al menos sobre el papel. *Pac-Man* es un círculo amarillo al que le falta un sector para dar la impresión de que tiene boca. Se va desplazando por escenarios laberínticos mientras va comiendo unos puntitos amarillos y es perseguido por cuatro fantasmas de colores. Cuando Pac-Man se come unos puntos amarillos más grandes, adquiere un poder especial y puede así engullir a los fantasmas que pasan de perseguidores a perseguidos.

**Imagen 12** – Toru Iwatani mostrando su cuaderno de bocetos para *Pac-Man*

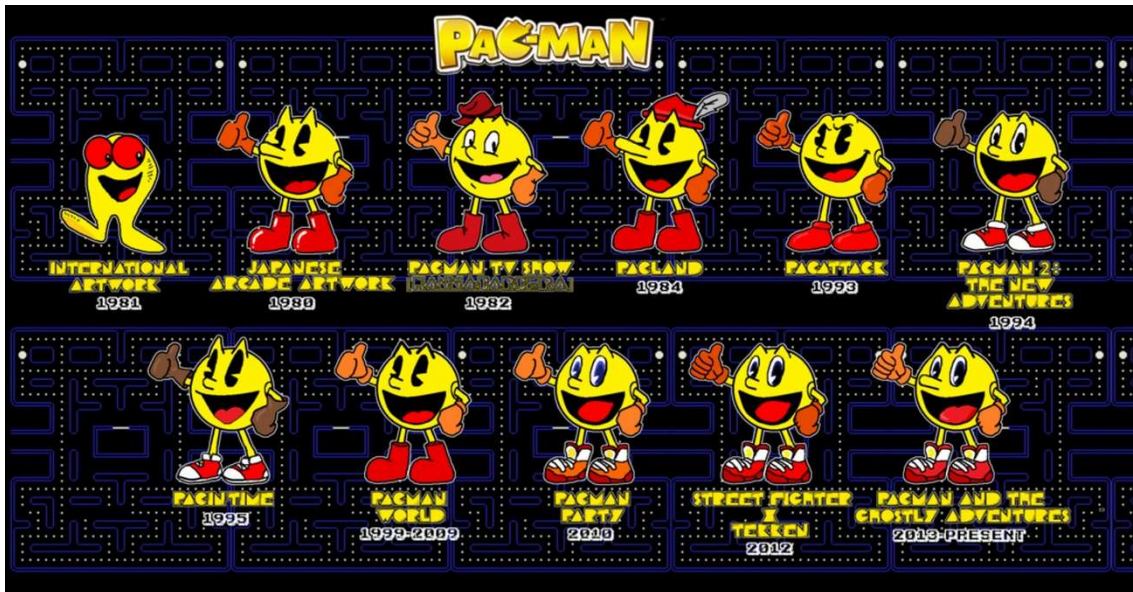


Fuente: The Gamer (2018)

En los primeros diseños del personaje principal, Iwatani realizó algunos bocetos que definían sobre todo el aspecto cómico que quería que tuviera su creación aunque con la tecnología de la época era imposible para los programadores plasmarlo de esa manera. Aun así, Iwatani se esforzó creando unos diseños sencillos y simpáticos a base de píxeles para

Pac-Man y sus enemigos que calaron profundamente en la cultura popular y que son reconocibles incluso por las personas que jamás han jugado a videojuegos. Shigeo Funaki fue el programador y Toshio Kai le puso la banda sonora y los efectos de sonido que terminaron por dar vida a uno de los iconos modernos de la cultura popular y los videojuegos.

**Imagen 13** – Evolución del diseño de Pac-Man entre 1981 y 2013



Fuente: Namco

Los creativos japoneses mostraron una profunda sensibilidad artística a la hora de crear algunas de las sagas y personajes más populares que siguen vigentes hoy día en gran parte gracias a sus diseños. Curiosamente estos artistas no eran conscientes en su momento de estar creando arte debido en parte a las ambiciones y presiones económicas que la industria ejercía sobre ellos al igual que los primeros usuarios se acercaban a los videojuegos por entretenimiento sin buscar, de forma consciente, ningún otro tipo de experiencia derivada de una obra artística.

“En 1977, Shigeru Miyamoto se unió a Nintendo, una compañía entonces conocida por vender juguetes, naipes y novedades triviales. Miyamoto tenía 24 años y acababa de terminar sus estudios en la escuela de arte” (Parkin, 2020, p. 1).

Miyamoto contribuyó enormemente al arte digital y al diseño gracias a sus aportaciones y creaciones en el mundo de los videojuegos. Miyamoto (2007) realizó unas interesantes declaraciones en una entrevista para *Discovery Channel* que revelan por qué arte y videojuegos siempre han ido de la mano: “hubo un momento en el que caí en la cuenta de que los videojuegos podrían ayudar a la gente a expresar sus emociones, desde entonces, los recuerdos de mi niñez han quedado reflejados en los videojuegos que he creado”. Miyamoto fue uno de los primeros diseñadores en otorgar importancia y consistencia a la figura del artista-programador.

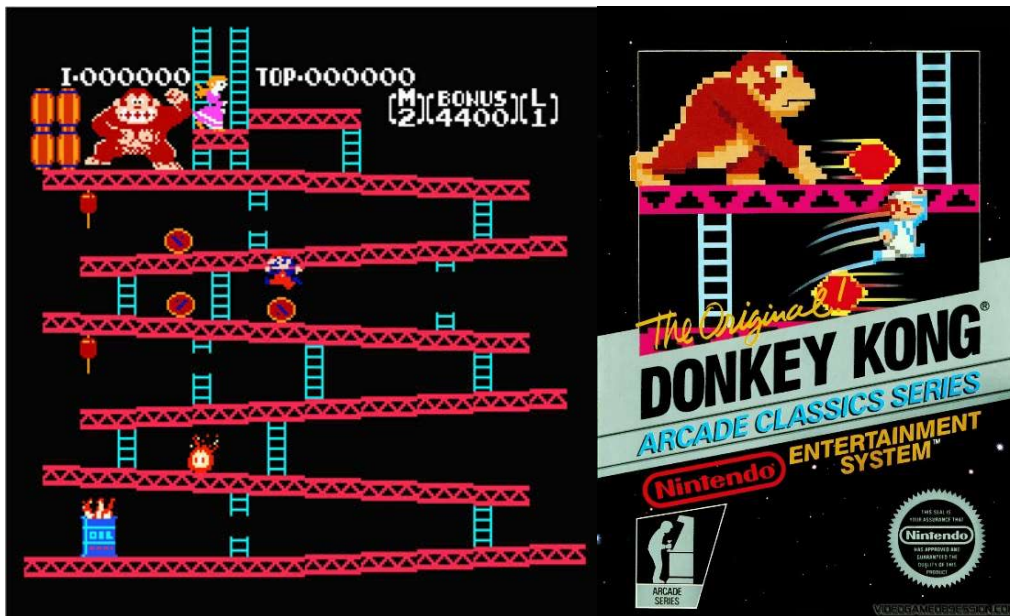
Después de algunos fracasos comerciales, Nintendo fichó a Miyamoto con el objetivo de que diseñara algunos videojuegos que ayudaran a tener éxito dentro del mercado estadounidense tanto en salones recreativos como en consolas domésticas. En 1981 Miyamoto lanzó al mercado *Donkey Kong*, considerado como el primer videojuego en contener una narrativa mínimamente elaborada:

El gorila escapa de la jaula, atrapa a la chica y se fuga con ella (la princesa), un hombre con un martillo en la mano (Mario) le persigue esquivando todos los barriles. Al final aparece un agujero en el suelo, el gorila cae dentro de él y se mata. (Miyamoto, 2007)

El personaje de *Jumpman* (hombre saltarín) que perseguía al gorila se convirtió más tarde en el icónico Mario, el fontanero italiano, en cuyo diseño y primeros videojuegos trabajó Miyamoto en casi todos los aspectos, incluidos la programación de escenarios, jugabilidad, el diseño artístico y la musicalización.



Imagen 14 – *Donkey Kong* en su versión original a la izq. y portada del juego a la der.

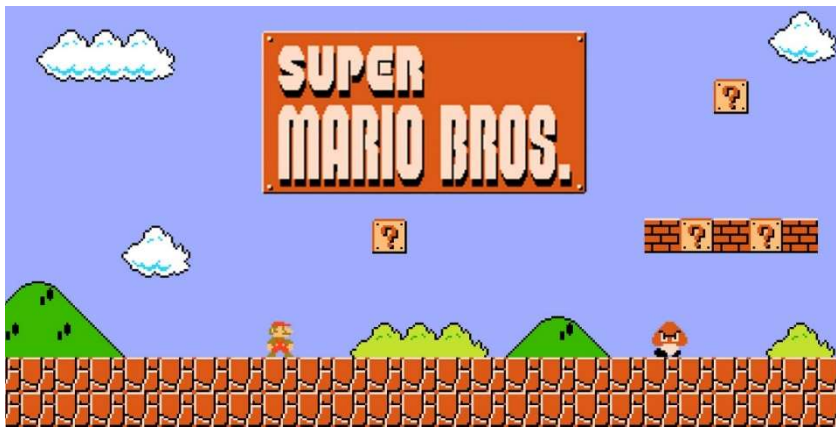


Fuente: Nintendo (1981)

Para el diseño de Mario, Miyamoto se basó en los rasgos de Mario Segale, el propietario de la primera oficina de Nintendo fuera de Japón. Miyamoto también ayudaría a solventar problemas de programación a través del diseño artístico como por ejemplo cuando decidió ponerle la característica gorra a Mario porque con la tecnología de la época los programadores eran incapaces de animar el pelo del personaje cuando este caía al vacío.

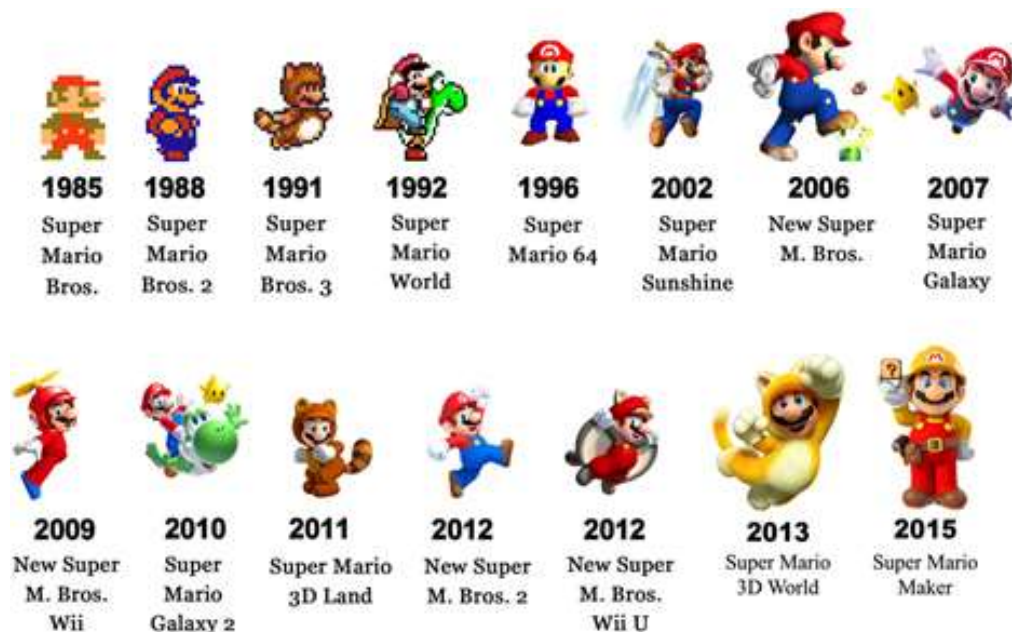
En 1985 fue lanzado al mercado doméstico *Super Mario Bros* para la consola *NES* comercializada el mismo año. El videojuego, creado con gráficos coloridos programados a partir del pixel, contaba con Mario y su hermano Luigi como protagonistas. Estos personajes ya habían aparecido juntos por primera vez en el videojuego *Mario Bros* de 1983.

**Imagen 15** – El juego que hizo popular a Mario, la mascota de Nintendo



Fuente: Nintendo (1985)

**Imagen 16** – Evolución del diseño de Mario en sus juegos hasta 2015



Fuente: Nintendo

Aparte de crear al icónico personaje de Mario, Miyamoto puso todo su afán creativo en la serie de juegos de *The Legend of Zelda*, cuya primera entrega salió a la venta en 1986. Este videojuego consolidó las bases del *RPG* o *Role Playing Game* recogiendo el testigo de los primeros videojuegos que presentaron estas tendencias jugables por primera vez como *Dragon stomper* (1982) o *Dungeons and Dragons* (1980) basado en el juego de mesa homónimo de 1974. Este género creció notablemente y se popularizó con *Dragon Quest* y

*Final Fantasy*, sagas que ayudaron a expandir este tipo de videojuegos en Europa y América y que funcionaron como una extensión de las primitivas aventuras electrónicas de toma de decisiones.

Miyamoto (2007) declaró que la historia de *The Legend of Zelda*

Se inicia con un niño que está en medio de un campo, carece de espada y escudo. El jugador comienza poniendo nombre al niño pero no tiene ni idea de qué tiene que hacer a continuación. Anda vagando por el campo buscando algo que hacer. En aquellos tiempos fue una idea muy atrevida (...) Incorporé muchas cosas que había que ir descubriendo en *Zelda*. Eran detalles que pretendían ayudar a que el héroe dejara de ser un niño y se convirtiera en todo un adulto. Mientras el niño iba creciendo el jugador piensa 'yo solía asustarme con esto, pero ahora ya soy fuerte'. Ese es el juego que yo estaba empeñado en crear.

**Imagen 17** – Miyamoto con una de sus más icónicas creaciones, Mario



Fuente: Infobae (2019)

Miyamoto ejemplifica sin duda la figura romántica del programador artístico de videojuegos puesto que dota a sus creaciones de personalidad e imprime en ellas sus propias sensaciones y emociones con una intencionalidad concreta. Para ello, Miyamoto ejecutaba a la perfección el diseño de personajes, animaciones, sonidos, música y del mundo que alberga sus historias. Según Parkin (2020), “en 1993, cuando el periodista David Sheff publicó *Game Over: Cómo Nintendo destruyó una industria estadounidense, capturó sus dólares y esclavizó a sus hijos*, Miyamoto era ampliamente considerado el diseñador de videojuegos más importante de la historia” (p. 2).

**Imagen 18** – Diseños conceptuales de Link, el protagonista de la saga *Zelda*, desde sus orígenes a la actualidad



Fuente: Nintendo

En cierta manera, las obras de finales de los '80 fueron alejándose del concepto primitivo de videojuego como juego electrónico diseñado únicamente para el entretenimiento y acercándose a objetivos más propios de la narrativa tradicional. Un factor decisivo que también influyó en los diseñadores fue el cambio de paradigma entre los videojuegos pensados para salones recreativos y los intentos por diseñar experiencias más profundas que únicamente podrían ser disfrutadas por los usuarios en casa.

Los videojuegos que se lanzaban hasta entonces para las consolas domésticas heredaban de forma directa la jugabilidad y el sistema de controles de los juegos de las recreativas, siendo a veces conversiones de los mismos. Este tipo de juegos se diseñaban con la idea de mantener un esquema que fomentase la partida rápida y el juego mecánico de forma que pasaran por la misma máquina el mayor número de gente en el menor tiempo posible ya que eso se traducía en más ganancias para los distribuidores de dichas máquinas recreativas.

Estas podrían ser las razones por las que los videojuegos se mantuvieron años y años anclados en el género “matamarcianos” o *beat'em up*<sup>15</sup>. Estas limitaciones dejaron de existir para los diseñadores y programadores cuando las consolas domésticas empiezan a entrar de lleno en los hogares.

Videojuegos como *Metal Gear* (1987), considerado el primero del género espionaje-infiltración, añadía un argumento que, por sencillo o complejo que fuese, le daba ese *plus* evolutivo que tanto necesitaba la industria después de generar cientos de videojuegos en los que el único objetivo era derribar todas las naves posibles para conseguir la puntuación más alta. *Metal Gear* fue dirigido, producido y diseñado por el japonés Hideo Kojima. Este autor, autoproclamado cinéfilo, transformó un videojuego que podría haber sido un título de disparos más en uno de infiltración y supervivencia con un trasfondo argumental de notable calidad. Un año después, el mismo autor lanzaba *Snatcher* (1988) una aventura de trama *cyberpunk* claramente inspirada en la película *Blade Runner* (1982).

La llegada de la Famicom, la consola original de Nintendo de los ochenta, despertó el interés de Kojima en los videojuegos. Antes de ello, al diseñador no le habían interesado fenómenos como las recreativas por la imposibilidad de contar historias. Pero la posibilidad de salvar partidas en casa daba pie a

---

<sup>15</sup> En español, “yo contra el barrio”, es un género de videojuegos de lucha en *scroll lateral* en el que el protagonista se enfrenta a un gran número de oponentes. El primero de este estilo fue *Kung-Fu Master* (1984).

narraciones más complejas y múltiples escenarios. Ya desde estos inicios, Kojima chocó con las limitaciones del *hardware*: contaba a *The New Yorker* que los juegos estaban limitados como las películas de Chaplin o Keaton: saltar, correr, cavar, lanzar. No podía haber temas o mensajes significativos”.

(Tones, 2019, p. 6)

**Imagen 19** – De izq. a der. *Metal Gear* original de 1987 y *Metal Gear Solid V*, la última entrega de la saga publicada en 2015



Fuente: Kojima, Konami (1987-2015)

La fijación de los videojuegos por imitar la narrativa y el lenguaje cinematográfico amplió sin duda las fronteras artísticas del medio permitiendo, gracias a los avances tecnológicos, su evolución y enriquecimiento como formato interactivo-narrativo.

En 1984, el ingeniero ruso Alekséi Pázhitnov revoluciona el mercado de los videojuegos en plena guerra fría lanzando *Tetris*, un juego de puzzle que se hizo popular rápidamente en todo el mundo debido en parte a la simpleza de sus diseños y mecánicas. Videojuegos como *Tetris* o *Pac-Man*, a pesar de su carácter abstracto y “de una estructura narrativa mínima” (Gosciola, 2008, p. 52) han sido reconocidos por el MoMA de Nueva York como obras de arte en una exposición inaugurada en 2013 (ver tabla 3, p. 186). Dicha selección se realizó atendiendo a la calidad del diseño interactivo, la elegancia del código de programación y a las reacciones de los jugadores ante estos títulos, es decir, las emociones que provoca en los usuarios a través del desafío planteado (Guía de Nueva York, 2012).

En esta época dorada se lanzaron al mercado muchos títulos que sentaron cátedra con sus propuestas creativas y, en la mayoría de los casos, supusieron la creación de nuevas sagas o géneros que se mantienen todavía hoy como por ejemplo los videojuegos de *The Legend of Zelda* o *Final Fantasy*.

Las compañías desarrolladoras que más destacaron en estos años fueron sobre todo Konami, con títulos como *Frogger* (1981), *Scramble* (1981), *Super Cobra* (1981), *Castlevania* (1986) y la primera entrega de *Metal Gear* (1987); Capcom, con *Commando* (1985), *Ghosts 'n Goblins* (1985), *Mega Man* (1987) o *Street Fighter* (1987) y la compañía Sega, la cual lanzó su propia consola en 1988 para competir directamente con Nintendo.

En 1983, el mercado de los videojuegos sufrió un *crash* que dejó en banca rota a programadores y fabricantes en Estados Unidos y sobre todo a la compañía Atari, la cual tuvo enormes pérdidas de dinero venidas desde varios frentes: el fracaso comercial de un videojuego basado en la licencia de la película *E.T* (1982)<sup>16</sup>, el estancamiento de las recreativas y la masiva difusión que habían tenido algunas máquinas en lugares que no frecuentaba mucho público. Esta situación terminó dos años después.

En 1985 la firma japonesa Nintendo revolucionó la industria con el lanzamiento de la que sería la primera consola de tercera generación (8 bits), la NES (Nintendo Entertainment System), la cual no llegó al mercado europeo hasta 1986. En la mayor parte del continente asiático a esta consola se le conoció por el nombre de *Family Computer*, popularmente abreviado como Famicom.

---

<sup>16</sup> Considerado el peor videojuego de la Historia, *E.T, the Extra-Terrestrial* fue desarrollado por Howard Scott Warshaw entre julio y diciembre de 1982 para la consola Atari 2600. El programador fue presionado para que el proyecto estuviera listo justo para la campaña navideña de ese año. El coste total se estimó en 125 millones de dólares. Se vendieron 1,4 millones de copias de los 4 millones que se editaron. Entre 1983 y 1984, Atari registró unas pérdidas de 536 millones, lo que causó su división interna.

Algunos títulos como los ya mencionados *Super Mario Bros* o *The Legend of Zelda* cambiaron por completo el concepto que se tenía hasta entonces de los videojuegos. Aunque los diseñadores ya habían trabajado con procesadores de 8 bits, se estableció una especie de lucha tecnológica medida en bits para la competencia directa entre compañías.

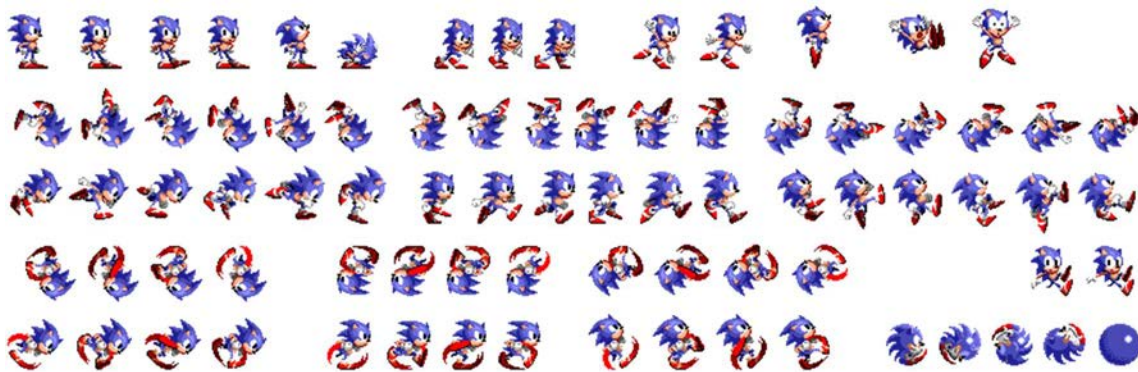
Nintendo, con la ayuda de Miyamoto, se hizo con el control del mercado en casi todo el mundo pero la compañía Sega empezó a hacerle una dura competencia con el lanzamiento del rediseño de una consola lanzada en 1983, la Sega Mark III, que fue rebautizada como la Sega Master System en 1987. Con la década de los '90 llegaron las nuevas consolas de procesadores de 16 bits a Europa como la Sega Mega Drive y la Super Nintendo acompañadas del éxito de las aventuras gráficas para ordenador derivadas de las desarrolladoras de origen cinematográfico como Lucas film Games con juegos basados en licencias existentes, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992), y otras nuevas como *The secret of Monkey Island* (1990).

A partir de este momento se produce una encarnizada batalla de publicidad desleal entre Nintendo y Sega que termina equilibrando la balanza hacia la primera hasta que en 1991 Sega intenta ponerse a la altura de su principal rival con la creación de su propia mascota para reemplazar a *Alex Kidd*: *Sonic the hedgehog*, Sonic el erizo.

Un grupo interno de creativos se puso a trabajar en el diseño de varios personajes que después serían incluidos en el universo de los videojuegos de Sonic pero fue el japonés Naoto Oshima quién creó el diseño final del erizo azul, que al igual que Mario, pasaría a forma parte rápidamente de la cultura popular.



**Imagen 20** – Animaciones de Sonic en movimiento (época de 16 bits)



Fuente: Oshima, Sega (1991)

Sonic y Mario son dos de los personajes más icónicos de la historia de los videojuegos y son de los pocos que se han mantenido activos en la industria a pesar de que Sega dejó de fabricar consolas a partir del año 2001 para dedicarse solamente a la programación de juegos para otras plataformas.

Ambos personajes han recibido muchísimos videojuegos que llevan su nombre y de géneros muy variados, no sólo de plataformas. Han trascendido el mundo del videojuego creando una narrativa transmedia con comics, series animadas, películas y toda clase de *merchandising*. Tanto Sonic como Mario han ido modificando sus diseños originales a lo largo de la historia pero en esencia siguen siendo los mismos. Dicha evolución es debida sobre todo a los avances tecnológicos y a las nuevas técnicas de diseño que los creativos podían ir incorporando gracias a los procesadores más potentes que permitían diseños más estilizados y sonidos más complejos y cercanos a la música ejecutada en directo.

A mediados de los '90 se daría un salto importante a nivel tecnológico y con el paso de los 16 a los 32 bits, o a los 64 en el caso de Nintendo, se pasó del diseño de gráficos pixel al modelado poligonal en 3D.

Los primeros videojuegos diseñados enteramente con gráficos poligonales eran herederos de las pioneras ideas de Ivan Sutherland<sup>17</sup>, cuyos esfuerzos por estandarizar una forma virtual de visualizar el mundo se remontan a 1965. A principios de los '90 irían surgiendo algunos títulos innovadores en este campo como los simuladores de vuelo, *Alpha Waves* (1990), uno de los primeros en adoptar por completo un aspecto poligonal y *Alone in the Dark* (1992) de Infogrames. Este último título supuso el inicio del género *survival horror* y fue el primer videojuego diseñado con polígonos que ofrecía un complejo apartado gráfico para la época y un nivel de inmersión nunca antes visto.

En 1993, *Doom* vino a romper muchos esquemas a todos los niveles dentro de la industria. Siguiendo la línea de los primeros juegos de disparos en primera persona (*First Person Shooter*) como *Catacombs 3-D* (1991) o *Wolfstein 3D* (1992), *Doom* tuvo una solidez gráfica incomparable y unas mecánicas jugables muy violentas nunca antes vistas por los usuarios.

Permitió por primera vez el *modding*, es decir, el diseño y modificación de niveles por parte de los jugadores así como también fue el primero en popularizar las partidas *online*. El éxito de este videojuego fue tal que definitivamente la mayoría de creativos decidieron pasarse del diseño 2D al 3D.

A esta nueva generación de consolas, la 5ª, se unió la compañía Sony con su consola Playstation, la cual surgió de un proyecto abandonado entre dicha empresa y Nintendo.

La consola de Sony apareció tras un proyecto iniciado con Nintendo (denominado SNES PlayStation), que consistía en un periférico para SNES con lector de CD. Al final Nintendo rechazó la propuesta de Sony, puesto que

---

<sup>17</sup> Científico estadounidense considerado el padre de la computación gráfica. Recibió el premio Turing en 1988 por el diseño del *Sketchpad*, el precursor de la interfaz gráfica más extendida hoy día en los ordenadores personales.

Sega había desarrollado algo parecido sin tener éxito, y Sony lanzó independientemente PlayStation. (Belli y López, 2008, p. 165)

La consola de Sony, lanzada en 1994 en Japón y en 1995 en occidente, apostó por el formato CD como soporte para los videojuegos. Esto ya lo hizo con anterioridad la Sega Saturn pocos meses antes pero Sony vendió millones de unidades gracias en parte a su gran catálogo de juegos en 3D dirigidos a un público más maduro.

El diseño con polígonos permitió a los programadores dar soporte a ideas más ambiciosas generando de esta forma mundos de fantasía que ofrecían historias más profundas, personajes más elaborados, bandas sonoras más complejas y, en definitiva, un mundo más vivo que permitiese al usuario tener una experiencia interactiva más rica.

**Imagen 21** – De izq. a der. *Tekken 3* (1997), *Spyro the dragon* (1998) y *Crash Bandicoot 3 Warped* (1998)



Fuente: Sony Playstation (Namco, Insomniac y Naughty Dog)

Buenos ejemplos de esta tendencia vinieron del RPG (o JRPG, *Japan Rol Playing Game*) con obras como *Final Fantasy VII* (1997) que fue la primera entrega de esta saga en ver la luz en Europa. Este título es considerado para muchos usuarios como el mejor videojuego de la historia por ser uno de los primeros en ofrecer una experiencia adulta y profunda gracias al diseño de sus escenarios, personajes e historia.

La última década del siglo XX estuvo sin duda dominada por este tipo de producciones y por la Playstation de Sony y el gran catálogo que ofreció en la que para muchos fue una de las mejores etapas creativas que ha vivido el sector de los videojuegos.

Sagas heredadas directamente de los recreativos como *Ridge Racer* (1995) o *Tekken* (1994-2017), las populares trilogías de plataformas de *Crash Bandicoot* (1996-1998) y *Spyro the Dragon* (1998-2000), el inicio de la saga de terror *Resident Evil* (1996-2020), juegos de velocidad como *Ace Combat* (1995) o *Gran Turismo* (1997) y aventuras como *Tomb Raider* (1996); son sólo unos pocos ejemplos que cambiaron el rumbo marcado en la industria por Sega o Nintendo.

Sony aplastó por completo a la competencia pero Nintendo, a diferencia de Sega que abandonaría el mercado de las consolas tras el fracaso de su Sega Dreamcast (1999), seguiría innovando en la industria del videojuego siendo fieles a sus orígenes y distanciándose de la visión de negocio que impuso Sony y más tarde Microsoft con el lanzamiento de su primera consola doméstica, la Xbox (2000). Esta consola competiría con la Sony Playstation 2 (2000), considerada la consola más vendida de la historia y la GameCube (2001) de Nintendo, en lo que se denominó como la sexta generación de consolas.

Con los 128 bits de potencia que ya ofrecían los procesadores de estos sistemas, los programadores se lanzaron de lleno al diseño de aventuras muy complejas gráficamente y que añadían elementos innovadores como la captura de gestos faciales o la reproducción de voces humanas y de música orquestada. Los avances tecnológicos junto con el cambio de formato de CD a DVD permitieron dar soporte a un mayor número de datos que se tradujeron en mundos virtuales cada vez más grandes y realistas en cuanto fotorrealismo, iluminación y físicas.

**Imagen 22** – De izq. a der. *Resident Evil* (2002) en su versión remake para Gamecube, *Dragon Quest VIII* (2004) e *Ico* (2001) para Playstation 2



Fuente: Nintendo, Square Enix y Sony (Team Ico de Fumito Ueda)

El objetivo de empresas y programadores, exceptuando a Nintendo, siempre ha sido ofrecer videojuegos con gráficos más realistas en una carrera por otorgar a los usuarios experiencias más inmersivas y cercanas a una realidad alternativa.

Los siguientes modelos de consolas como la Playstation 3 y 4 (2007-2013 respectivamente) y la Xbox 360 y Xbox One (2005-2013) se asemejan más en cuanto a estructura a ordenadores. El salto entre la 6ª y la 8ª generación (a punto de entrar en la 9ª con Playstation 5 y Xbox One Series en el transcurso de esta investigación) vino marcado por el cambio de formato de DVD a Bluray para dar soporte a la señal en alta definición. Para el diseño de los videojuegos esto supuso unas mejoras en cuanto a calidad de video y audio más que notables llegando a incluir en algunos títulos efectos climatológicos y una iluminación realista.

**Imagen 23** – De izq. a der. *Detroit Become Human* (2018) y *Gears 5* (2019)



Fuente: Quantic Dreams y Microsoft

Como apunte final, se populariza de forma inesperada el fenómeno *indie* con el videojuego independiente *Braid* (2008) que da paso a una industria de nicho dedicada a la programación de videojuegos con poco personal y un presupuesto moderado. Los creadores independientes actuales son herederos intelectuales directos de aquellos jóvenes que allá por los '80 creaban sus propios videojuegos para PC en la soledad de su dormitorio. La libertad de los creadores, al no estar bajo la presión de las tendencias comerciales, dio como fruto una gran cantidad de producciones de marcado perfil artístico y experimental que a su vez beben de la estética y las mecánicas de los videojuegos de primera generación.

Aunque actualmente se producen nuevas IP<sup>18</sup> de presupuestos desorbitados y de calidad incuestionable, la industria actual de los videojuegos parece atravesar un período de falta de frescura e ideas nuevas. Esto ha desembocado en una gran corriente de *remakes* y *remaster*<sup>19</sup> de obras clásicas recuperando así muchos títulos de los años 90 y de la primera década de los 2000.

---

<sup>18</sup> Siglas en inglés de *Intellectual Property*, propiedad intelectual. En videojuegos, este término se usa para referirse a una obra que no comparte su universo con otra, en definitiva se trata de una marca.

<sup>19</sup> *Remake* se refiere a una obra hecha desde cero pero que copia y se inspira en una anterior. *Remastered* es el término que se utiliza para referirse a un videojuego que ha sido mejorado técnicamente partiendo del código del original.

Para cerrar el capítulo 2 de la investigación, hemos elegido la saga *Final Fantasy*, no solo por su marcado carácter artístico sino por su longevidad (1987 – actualidad) y su peso dentro de la industria, para mostrar de una forma más específica la evolución del videojuego como medio de expresión.

### **2.3 – La evolución artística de los videojuegos a través de la saga *Final Fantasy***

En la Historia del Arte podemos apreciar que la evolución de las técnicas siempre ha ido asociada a cambios importantes en el pensamiento del conjunto social y, a su vez, esa permutación ha derivado en nuevas formas de entender y reinterpretar el arte.

Se podría decir que este factor tecnológico es crucial ya que, en origen, el desarrollo de un videojuego siempre ha estado ligado a la experimentación en el campo de la informática. Desde que el videojuego se instaura como industria a principios de los '70, las compañías desarrolladoras comienzan una lucha comercial basada en la innovación tecnológica y en la constante revisión de sus equipos profesionales y domésticos con la lógica de ir ofreciendo al usuario videojuegos cada vez más potentes y complejos. Aunque la tendencia ha sido siempre la de ir realizando mejoras gráficas para alcanzar el fotorrealismo, lo cierto es que los creadores han visto cómo las posibilidades para expresar sus inquietudes artísticas han ido aumentando con el paso de los años y cómo el lenguaje del videojuego evolucionaba hasta convertirse en lo que es hoy día.

Una vez superada la barrera de lo tecnológico, el videojuego se confirma como una especie de obra multidisciplinar que ha ido nutriéndose de códigos artísticos pertenecientes a otras formas de expresión a la vez que ha consolidado un lenguaje único e independiente. Un ejemplo de esto último lo podemos ver en las primeras producciones independientes que apuestan por una línea creativa más personal. Estos videojuegos se caracterizan por potenciar el factor artístico y prescindir en pos de los gráficos realistas y las mecánicas más

sofisticadas, aunque este factor solamente es la punta de un iceberg conformado por una larga serie de elementos circunstanciales que rodean a una producción independiente como pueden ser su bajo presupuesto o el trabajo en equipos de menos de diez componentes.

El primer título de la saga *Final Fantasy* (*FF* en adelante) comparte ciertos elementos con el videojuego independiente, a pesar de que se lanzó a finales de los '80 y el concepto de videojuego *indie* como tal no surgió hasta la primera década del siglo XXI con títulos como *Braid* (2008). A partir de aquí, *FF* se convertirá en una serie de referencia tanto para usuarios como para creadores.

Esta franquicia ilustra a la perfección la evolución del videojuego como medio artístico ya que todos los elementos presentes en esta longeva serie han ido progresando junto a la tecnología abriéndose así nuevos horizontes y posibilidades artísticas en cada entrega.

*FF* pertenece a una variedad de videojuegos denominada en occidente como *JRPG* o *Japan Rol Playing Game*, un tipo de videojuego que en cierta manera hereda las mecánicas de los primeros juegos de rol de mesa en los que los jugadores tenían como principales motivaciones la libertad de acción y decisión dentro de una trama guiada y estructurada, la inmersión en un entorno temático profundo y la encarnación del papel o rol de personajes ficticios propuestos por el propio juego o creados por los jugadores, los cuales iban experimentando un progresivo crecimiento de sus habilidades.

El primer título de la saga *FF* se lanzó al mercado en 1987. Esto generó el inicio de una franquicia que a día de hoy se mantiene vigente en la industria con su entrega número quince y con numerosos *spin-off*, *crossover* y *remakes*<sup>20</sup>. Es por ello que hemos seleccionado esta

---

<sup>20</sup> En septiembre de 2020 fue anunciado *Final Fantasy XVI* cuyo lanzamiento está previsto para 2021. En abril de 2020 salió a la venta la primera parte del remake de *Final Fantasy VII*, veintitrés años después del lanzamiento del original allá por 1997.



serie como una de las más representativas para ilustrar la evolución del videojuego como elemento vehicular del arte y del diseño artístico.

A mediados de los '80 la industria del videojuego se recuperaba de su última crisis y Japón se hacía poco a poco con el mercado estadounidense. En 1983 Masashi Miyamoto estaba trabajando para Square, una compañía secundaria que desarrollaba juegos de ordenador para Denyusha Electric Company. Ante la necesidad de ampliar el horizonte artístico de sus videojuegos, Miyamoto empezó a contratar a guionistas y programadores profesionales y así se lanzó al mercado en 1984 *The Death Trap* y su secuela tan sólo un año después. Uno de los máximos responsables de estos proyectos fue Hironobu Sakaguchi. En 1986 Square se desligó de Denyusha convirtiéndose en una empresa independiente.

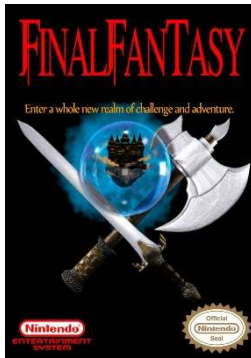
Entre 1985 y 1986, la compañía nipona lanzó algunos títulos relevantes como *Thexder*, *King's Knight* o *Rad Racer* que sin duda impulsaron a su crecimiento aunque sin trascender las fronteras niponas. En 1987, Sakaguchi consigue el cargo de director de planificación y desarrollo una vez que la compañía es completamente independiente. Entre 1986 y 1987 Sakaguchi creó algunos títulos interesantes como *3-D Worldrunner* o *Rad Racer* así como algunos títulos menores que ya empezaban a experimentar con la fórmula del *RPG* pero que no vieron la luz fuera del país nipón.

Después de sufrir algunos varapalos económicos con sus últimos lanzamientos, Square estaba a punto de quebrar

Sin más ideas en mente y jugándoselo todo a una carta, Sakaguchi decidió que realizaría un juego más: si este no tenía éxito, se retiraría de la industria de los videojuegos de forma definitiva para volver a la universidad. Cuenta la leyenda que lo llamó *Final Fantasy* de forma poética, cómo esa 'última fantasía' a la que apostaba con los ojos cerrados. Y fue así como un equipo de

unas siete personas, con la compañía en bancarrota y al borde del colapso, dieron a luz al JRPG que lo cambió todo. *Final Fantasy* se lanzó el 17 de diciembre de 1987 y fue un éxito rotundo. (González, 2013, p. 15)

**Imagen 24** – Ilustración con la portada original y arte conceptual del “Guerrero de la Luz” de Yoshitaka Amano



Fuente: Square Enix

A partir de este acontecimiento, la saga *FF* se convierte en todo un fenómeno dentro de Japón “al sufrir una distribución considerablemente pobre en Norteamérica. De esta forma su penetración fue menor a la de otras franquicias niponas” (González, 2013, p. 24). Esta situación cambiaría diez años más tarde con el lanzamiento de *FFVII* (1997) en el que la compañía, gracias a la ayuda comercial de Sony y su primera Playstation, conseguiría exportar la saga al resto del mundo y revolucionar el concepto de juego de rol que se tenía por aquel entonces en occidente. “*Final Fantasy VII* fue la entrega que puso la marca en el mapa de forma global, cuando ya estaba completamente definida tras seis entregas en calidad ascendente” (González, 2013, p. 25).

Actualmente, *FF* es la tercera saga de videojuegos transmedia más larga por detrás de *Mega Man* y *Super Mario Bros*. Aparte de los videojuegos, se han lanzado numerosos productos que han ayudado a expandir su universo: cómics, series de animación, largometrajes animados con tecnología 3D, libros de arte, figuras, etc.

Para analizar su trayectoria artística a nivel de diseño y evolución técnica, este apartado solamente se centrará en las entregas numeradas obviando los demás videojuegos como *spin-off*, *crossover* y demás ya que la saga en su totalidad “cuenta con más de 100 juegos lanzados desde 1987” (López, 2018, p. 12).

Antes de adentrarnos en este recorrido artístico por la serie *FF* es preciso conocer algunas claves para entender mejor su importancia dentro del mundo de los videojuegos.

A pesar de que cada entrega de *FF* está realizada por un grupo numeroso de creativos, en sus inicios tuvo cuatro pilares fundamentales en las figuras de los japoneses Hironobu Sakaguchi (1962), Nobuo Uematsu (1959), Yoshitaka Amano (1952) y Tetsuya Nomura (1970).

**Imagen 25** – De izq. a der. Sakaguchi, Uematsu, Amano y Nomura



Hironobu Sakaguchi es el creador principal de la saga. Fue director y responsable de diseño de *FF* a *FFV* aparte de realizar el guion para *FFVI*, *FFVII* y *FFIX*. Después de su estrepitoso debut en cines como director con *Final Fantasy: la fuerza interior* (2001), Squaresoft casi se declara en banca rota para más adelante unirse a su rival nipón Enix para fundar la actual Square Enix. En 2004 Sakaguchi funda su propio estudio Mistwalker en el que desarrolló tres títulos muy aclamados y que mantendrían el sello de autor que ya tenían los *FF*: *Blue Dragon* (2006), *Lost Odyssey* (2007) y *The Last Story* (2011).

Nobuo Uematsu (1959) es un compositor autodidacta que ha puesto banda sonora a casi todas las entregas iniciales de *FF*. Ha creado las melodías simbólicas de la franquicia y su evolución ha sido constante en cada entrega. Sus creaciones están entre las mejores y más valoradas de la historia de los videojuegos.

Yoshitaka Amano (1952) es un ilustrador y dibujante *freelance*. Ha trabajado como diseñador de personajes y dibujante de comics. Su trabajo en *FF* se concentra en las primeras entregas. Ha diseñado los logos de cada juego y ha creado a numerosos personajes.

Su estilo de dibujo es muy característico, pues sus ilustraciones suelen estar realizadas con acuarelas y tinta, utiliza líneas muy finas, dibuja a los personajes con una tez pálida y expresiones tristes o muy serias y sus trazos son fluidos y con movimiento. (Fernández, García y Martínez, 2018, p. 155)

Su trabajo se ha basado siempre en el diseño del arte conceptual y de los logos de cada juego.

**Imagen 26** – Logos de *VII*, *VIII* y *IX* de izq. a der.



Fuente: Amano (1997-2000), Square Enix

Tetsuya Nomura (1970) es el otro gran creativo junto a Amano aunque también ha dirigido algunos juegos. Empezó a trabajar como ilustrador a partir de *FFV* y destacó por sus diseños de personajes para *FFVII*, *FFVIII*, *FFX* y *FFXIII*. Sus creaciones “tienen un aspecto más cercano al manga” (Fernández et al., 2018, p. 156).

Otro artista destacable dentro de la saga es Hiroyuki Ito. Su trabajo se ha basado en el diseño de las batallas y de otros mini juegos dentro de las entregas. Junto a Sakaguchi es una de los creativos que más ha aportado a la serie.

Debido al creciente éxito de *FF*, el equipo fue creciendo considerablemente pero el sello de estos autores siempre se ha mantenido intacto a pesar de la bajada en calidad de algunas de sus entregas. Otro aspecto a destacar es que cada capítulo de *FF* presenta a unos personajes, historia y mundo diferentes pero tienen en común algunos elementos como nombres de personajes, armas, conjuros, la moneda “gil” o los chocobos, unas criaturas de plumaje amarillo similares al avestruz y que se usan como medio de transporte. Todo ello ha ido tejiendo una red narrativa entre las entregas con la finalidad de interconectarlas de alguna manera y crear un universo reconocible para el usuario.

### Imagen 27 – Evolución del chocobo (FFII, VIII y XV)



Fuente: Square Enix

En cuanto a la narración también se han tratado temas recurrentes sobre todo en las primeras entregas. Casi todo el universo de *FF* está cimentado en torno a unos cristales

elementales de los que emana la magia: tierra, fuego, agua y viento. Existen una serie de guerreros llamados “Guerreros de la Luz” que tienen la misión de protegerlos.

Esta línea narrativa ha sentado la base de la historia de la mayoría de entregas de la serie y también se han abordado temas

Que remiten a razones sociales, religiosas o políticas, adaptadas a un contexto fantástico (o de ciencia ficción) pero con una base tan real como para situarse a ras del suelo y conseguir que el jugador se sienta implicado con lo que se le está contando. (González, 2013, p. 26)

A pesar de que una de las características que hizo destacar en un primer momento a *FF* fue su historia elaborada, las entregas consecutivas irían presentando un argumento más maduro y profundo llegando a abarcar de forma recurrente temas como la política, la rebelión contra un poder superior, conflictos religiosos, el sentido de la vida o la muerte.

A lo largo de los años, la saga *FF* ha conservado estas señas de identidad pero se han producido una serie de alteraciones y cambios relacionados con la evolución del sector y de la tecnología que ha permitido que la creatividad y el desarrollo artístico inherente a la saga hayan avanzado de una forma revolucionaria.

Los tres primeros juegos se lanzaron para la consola NES. Gráficamente se usaban *sprites*, mapas de bits dibujados en la pantalla del ordenador a través de *hardware*, para representar la parte visual del juego.

La consola NES sólo disponía de 8 *bits* que se traducían a una paleta de cuarenta y ocho colores y seis tonos de grises. A pesar de esta gran limitación técnica, los programadores se las ingeniaron para adaptar los diseños artísticos conceptuales de Yoshitaka Amano.

Los escenarios eran representados de una forma plana, sin volumen ni sombras y con vista cenital en la mayoría de los casos. Los *sprites* de las pantallas generales eran reducidos de manera que los personajes y edificios se presentaban miniaturizados. En las fases de batalla aparecían unos personajes y bestias más grandes con la idea de representar el combate de una forma más espectacular y detallada.

**Imagen 28** – De izq. a der. *FF*, *FFII* y *FFIII*



Fuente: Square Enix

Los tres capítulos siguientes, lanzados para Super Nintendo, “alcanzaron niveles más elevados de detalle” (González, 2013, p. 39) gracias a sus 16 *bits* de potencia y un chip de sonido más potente que permitió incluir melodías más complejas.

El resultado era muy parecido al de las tres primeras entregas pero los personajes y escenarios se presentaron de una forma más detallada y colorida. Estos seis primeros capítulos estaban programados por completo en 2D.

**Imagen 29** - De izq. a der. *FFIV*, *FFV* y *FFVI*



Fuente: Square Enix

Con *VII*, *VIII* y *IX* se consiguió un salto enorme a nivel tecnológico y visual. Gracias a la potencia de los 32 *bits* de las consolas de la época, los *sprites* fueron sustituidos por los diseños tridimensionales a partir de formas poligonales. *FFVII* fue el primero en incluir secuencias de video generadas con ordenador (CGi). Los diseños de personajes en estas tres entregas fueron adoptando modelos más realistas. En *VII* se optó por unos diseños de personajes pequeños y cabezones pero estilizados en las fases de batalla. En *VIII*, los personajes tomaron una forma más humanizada y estilizada de forma que los conceptos artísticos de Tetsuya Nomura se pudieron trasladar con mayor rigor a la pantalla de juego. La novena entrega de la saga fue un homenaje directo a las primeras entregas debido a que desarrolló una historia inspirada en castillos y cuentos de hadas con un tono medieval.

En estos tres capítulos se usaron modelos poligonales de personajes que se movían sobre unos fondos fijos dibujados y prerenderizados por ordenador lo que aportó mayor realismo escénico sacrificando por otro lado la interactividad de los personajes con el entorno.

**Imagen 30** – De izq. a der. *FFVII* y *FFVIII*

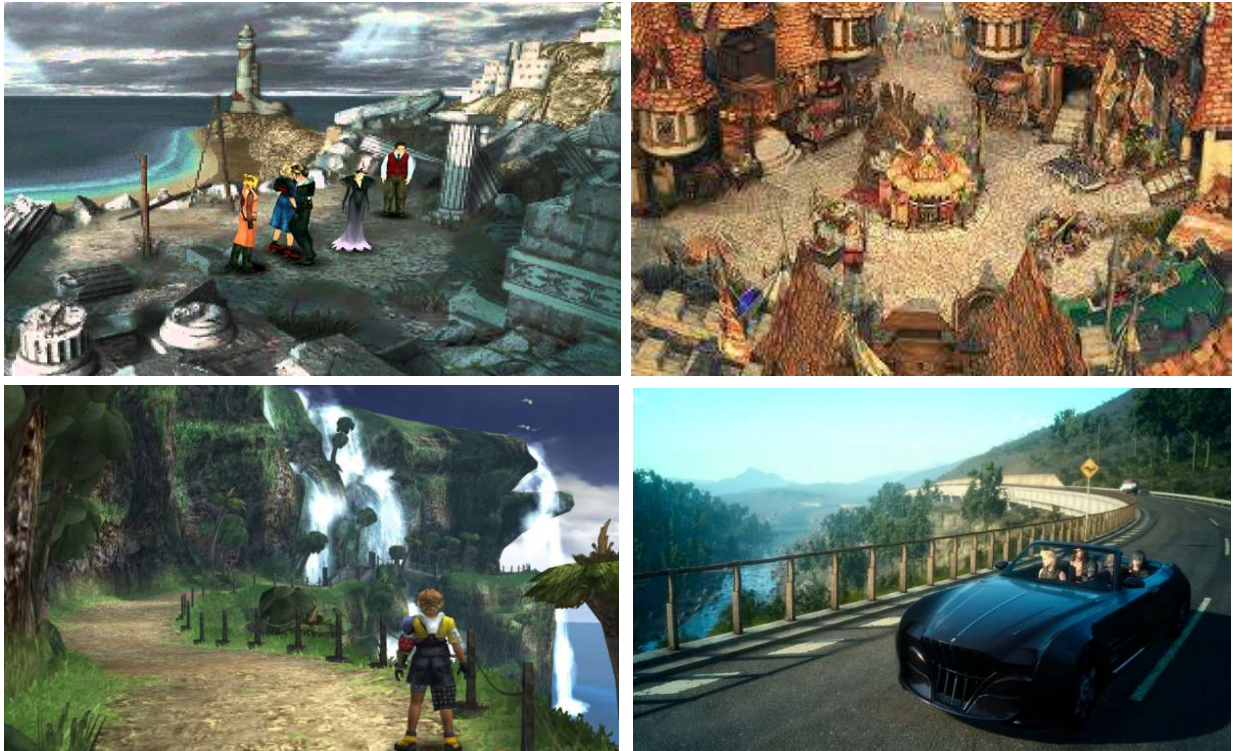


Fuente: Square Enix



A partir de la décima entrega se implementó el uso de modelos de personajes más realistas así como de cinemáticas generadas con el propio motor del juego que no permitían la interactividad, cuya principal función era hacer avanzar la trama argumental.

**Imagen 31** – Evolución de escenarios en *FFVIII*, *IX*, *X* y *XV*



Fuente: Square Enix

A partir de aquí los personajes contaron con voces, hasta entonces los diálogos eran representados a través de textos en pantalla, lo que supuso que también se avanzara mucho en el campo de la captura de movimientos faciales. Esto permitió presentar unos personajes mucho más realistas. De *FFX* en adelante, los escenarios pasaron de ser fondos fijos en 2D a ser totalmente tridimensionales e interactivos. Esto permitió a los creativos diseñar mundos de aspecto realista y ricos en detalle.

A partir de *FFXIII*, justo cuando se produce otro salto tecnológico, se empiezan a cuidar detalles como la iluminación, la implementación de ciclos diurnos y nocturnos así como efectos climatológicos.

En el apartado sonoro se puede observar una evolución similar. La consola NES, y más tarde la SNES, contaba con un chip de 8 y 16 bits respectivamente. En estas consolas salieron a la luz los seis primeros *FF* y en todos ellos se usaron melodías en formato *MIDI*<sup>21</sup>, composiciones electrónicas de bajo peso en kilobytes. El color del sonido era muy limitado pero aun así, Nobuo Uematsu compuso una banda sonora inmersiva y tuvo que adaptar su escritura musical a las pistas electrónicas de los chips de la época que emulaban los sonidos de instrumentos. A partir de *FFVII* se pudieron incorporar algunas composiciones más complejas y la saga tuvo su primer tema con voz (*One Winged-Angel*). A pesar de que *FFIX* tuvo algunas composiciones que incluían instrumentos musicales reales, fue *FFX* el primero que contó con una banda sonora completamente orquestada así como con todos los diálogos de personajes sonorizados en japonés e inglés.

Uematsu se encargó de componer ciertos temas evocadores que son comunes entre todos los *FF*. Uno de ellos es el famoso “Prelude”, una composición que suena siempre en los créditos iniciales de cada *FF* y a través de la cual se puede analizar esta evolución sonora.

Este compositor además fue uno de los primeros que emuló los clichés de las bandas sonoras del cine asociando temas musicales a ciertos personajes o acciones dentro de los juegos. Actualmente todas las entregas de *FF* cuentan con una banda sonora que emula los estándares cinematográficos gracias a la potencia de las tarjetas y chips de sonido que usan las consolas.

Cómo reflexión final a este apartado, *FF* siempre ha contado con una historia profunda y madura desde sus primeras entregas así que en este aspecto, el narrativo, no se ha observado mucha evolución excepto en las técnicas utilizadas. El gran cambio está en la forma y calidad

---

<sup>21</sup> MIDI (Musical Instrument Digital Interface) es un estándar de sonido que incluye un protocolo, una interfaz digital y unos conectores. Permite conectar entre sí instrumentos electrónicos y ordenadores y se caracteriza por el bajo peso de los archivos para facilitar su manipulación e inserción en soportes limitados tecnológicamente.

de representar audiovisualmente esas historias y personajes pues ahora los creadores tienen a su disposición unas herramientas artísticas ilimitadas para dar soporte a los mundos que imaginan. Dicha evolución se puede apreciar de forma notable en otras sagas igualmente veteranas.

**Tabla 1.** Saga *Final Fantasy* a lo largo de los años (entregas numeradas)

| <b>Título</b>             | <b>Año</b> | <b>Plataforma original</b> | <b>Innovaciones</b>   |
|---------------------------|------------|----------------------------|---|
| <i>Final Fantasy</i>      | 1987       | NES                        | Historia profunda, popularizó el género                                     |
| <i>Final Fantasy II</i>   | 1988       | NES                        | Expande el universo narrativo, personajes mejor desarrollados               |
| <i>Final Fantasy III</i>  | 1990       | NES                        | Exprime los 8 bits, mejora en todo a los dos anteriores                     |
| <i>Final Fantasy IV</i>   | 1991       | SNES                       | Primero en 16 bits, diseños coloridos y detallados. Música de mayor calidad |
| <i>Final Fantasy V</i>    | 1992       | SNES                       | Mejora lo anterior, sistema de juego más complejo                           |
| <i>Final Fantasy VI</i>   | 1994       | SNES                       | Amplía todo lo anterior   |
| <i>Final Fantasy VII</i>  | 1997       | Playstation                | Uso 3D y polígono, fondos pintados, tema musical con voz digitalizada       |
| <i>Final Fantasy VIII</i> | 1999       | Playstation                | Diseños más realistas, tema con voz   |

|                           |      |                |   |
|---------------------------|------|----------------|---|
| <i>Final Fantasy IX</i>   | 2000 | Playstation    | Ninguna innovación artística-técnica                          |
| <i>Final Fantasy X</i>    | 2001 | Playstation 2  | Diseñado por completo en 3D, incluye doblaje y captura facial |
| <i>Final Fantasy XI</i>   | 2002 | PC             | Introduce el online   |
| <i>Final Fantasy XII</i>  | 2006 | Playstation 2  | Mejora lo realizado   |
| <i>Final Fantasy XIII</i> | 2009 | PS3, Xbox 360  | Diseños de personajes y mundo realista, en alta definición    |
| <i>Final Fantasy XIV</i>  | 2010 | PC             | Juego online  |
| <i>Final Fantasy XV</i>   | 2016 | PS4 y Xbox One | Primer <i>FF</i> de mundo abierto realizado en 3D             |

Fuente: elaboración propia



## **Capítulo 3**

### **Conceptos del videojuego**



### 3.1 – Introducción: ludología vs narratología

Desde sus orígenes, los videojuegos siempre han estado estrechamente ligados al diseño y a la creación artística. Aunque los primeros desarrolladores no eran conscientes de la relación entre el arte y los videojuegos, estos “pueden ser considerados como una nueva forma de expresión artística en las últimas décadas, pero al igual que ocurre con las expresiones artísticas contemporáneas, la sociedad todavía no es capaz de asimilarlas y de hacerlas suyas” (Belli y López, 2008, p. 161).

Personajes como *Pac-Man* (1980) o *Mario Bros* (1983) pasaron a formar parte de la cultura popular gracias, en gran medida, a su diseño artístico: sus formas, sus colores y los sonidos que acompañaban a sus acciones.

Con los rápidos avances tecnológicos en el campo de las consolas domésticas, el videojuego ganó en complejidad y en profundidad artística absorbiendo poco a poco el lenguaje representativo de otras artes como el cine o la fotografía. Es por eso que “una vez superada la sorpresa de su novedoso elemento interactivo, se vieron inmediatamente en la necesidad de arroparse con argumentos” (Villalobos, 2015, p. 89). En este contexto, van apareciendo trabajos que toman como referencia central al videojuego desde el ámbito de los estudios culturales: los *Game Studies*, herederos a su vez de los estudios sobre artes visuales y de la resolución de un conflicto entre los primeros teóricos del juego y del videojuego.

Anteriormente se ha dedicado un capítulo a intentar desarrollar una definición actual de videojuego orientada a su componente artístico. En otro apartado se desarrollaba la evolución artística del videojuego a través de la saga *FF* con el componente tecnológico como trasfondo. Como se ha visto, la heterogeneidad de este medio dificulta la realización de una definición y conceptualización universal y definitiva. En muchos casos, el componente tecnológico es el único factor que une a videojuegos de planteamientos muy dispares. “¿En



qué se parece un juego de pura habilidad a una historia interactiva? (...) Prácticamente en nada, salvo el principio tecnológico en el que se basa el videojuego” (Esteban, 2017, p. 32).

El inicio de la teoría del videojuego fue heredero de esta complejidad a la hora de analizar las obras y sus códigos. Estudiosos del juego tradicional como Caillois o Huizinga defendieron, desde la Sociología y la Filosofía, la importancia de un acercamiento teórico.

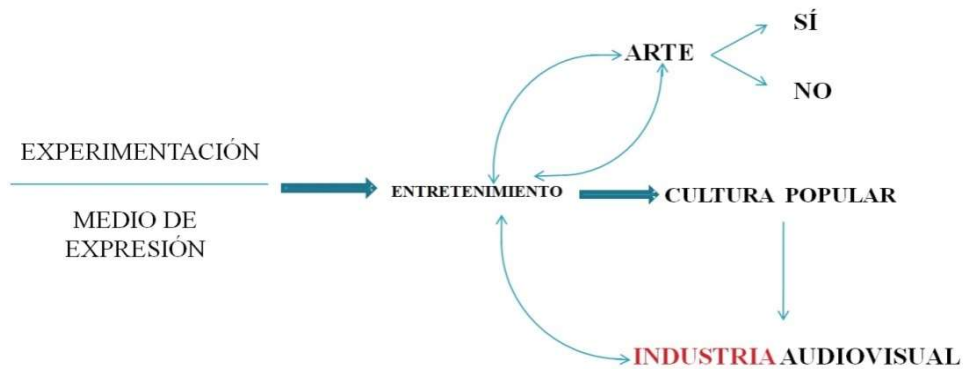
Los pioneros como William Higginbotham o Henry Baer no manifestaron ninguna intención de teorizar sobre sus creaciones. Para ellos, los videojuegos eran más una vía de experimentación hacia otras realidades con el fin de entretener a la multitud o simplemente una herramienta mediante la cual experimentar con nuevas tecnologías. El videojuego estaba en pañales, sin lenguaje consistente, sin códigos destacables.

Primeramente tuvieron un sentido experimental para después convertirse en un medio de entretenimiento, pero la visión comercial de los videojuegos fue la que realmente lo impulsó y desarrolló como medio. Llegaron así las primeras teorías.

Antes de 1982 la única teoría que existía radicaba en la práctica de los diseñadores de videojuegos, que innovaban y que con cada diseño contribuían a desarrollar el medio. Programadores como Warren Robinett (autor del revolucionario *Adventure* de 1979 para la Atari 2600) se sentían inseguros de sus métodos, incluso si sólo articulaban en el código de programación en lugar de hacerlo por escrito. Pero en 1984 Chris Crawford escribió *The Art of Computer Game Design*, el primer libro dedicado a la teoría del videojuego (...) que se preguntaba qué eran los juegos y porqué jugaba la gente, y a continuación sugería unas reglas de diseño, describiendo métodos y técnicas y defendiendo siempre el videojuego como una forma de arte. (Wolf y Perron, 2003, p. 5)

Según Wolf y Perron (2003) hasta 1984, con *The Art of Computer Design*, no existían las publicaciones sobre teoría del videojuego como tal. En 1991, la profesora Marscha Kinder publica *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Este estudio es uno de los primeros en clasificar al videojuego como medio de comunicación junto al cine y la televisión. El videojuego pasó de ser un medio marginal a “un objeto cultural merecedor de atención (...) con un lugar en un contexto social y económico más amplio” (Wolf y Perron, 2003, p. 6).

**Figura 2.** Fases dinámicas de los medios de expresión artística



Fuente: elaboración propia

*Mind at Play: The Psychology of Video Games* de Geoffrey y Elisabeth Loftus (1983) fue un estudio pionero que apostó por analizar las motivaciones psicológicas de los jugadores y el papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo. Este trabajo junto con *Mind at Media: The Effects of Television, Computers and Video Games* de Patricia Greenfield (1984), dio inicio a una extensa corriente de estudios que tomaron al videojuego como objeto de análisis de la Psicología. Esta corriente ha sido y es una de las más productivas y actualmente se centra en relacionar a los videojuegos con la conducta agresiva de los jugadores o en estudiar la capacidad de los videojuegos para alterar las emociones y la conducta. Títulos como los de

la saga *Grand theft auto* o *Call of Duty*, debido a su alto grado de violencia y belicismo, han promovido esta clase de estudios.

Ya en 1993, los hermanos franceses Alain y Frédéric Le Diberder calificaron al videojuego como “décimo arte” en su polémico ensayo *Qui a peur des jeux vidéo?* En este trabajo, los hermanos Le Diberder escribieron sobre la popularidad de los videojuegos domésticos durante los ‘70 y sobre su supuesta peligrosidad en los ‘80.

A mediados de los 90 el videojuego se empezaba a consolidar como una forma de “narrativa transmedia” (término que fue acuñado por Henry Jenkins) gracias a las primeras adaptaciones al cine como *Super Mario Bros* (1993) o *Street Fighter* (1994) lo que, en cierta manera, ayudó al videojuego a ser reivindicado como objeto de estudio cultural dentro del ámbito académico por algunos investigadores pioneros. “No obstante, tuvo que pasar bastante tiempo hasta que los científicos vieran en ellos un referente cultural y social que justificara gran parte de las investigaciones futuras” (Planells de la Maza, 2013, p. 521).

Los avances tecnológicos como el CD-ROM permitieron crear videojuegos más detallados, tanto en lo visual como en lo sonoro, abriendo la puerta a lo multimedia. Esta revolución tecnológica permitió ampliar y desarrollar el lenguaje del videojuego y, por tanto, sus posibilidades de estudio.

Autores como Jesper Juul, Espen Aarseth, Janet H. Murray y Marie-Laure Ryan, entre otros, aportaron las claves iniciales que dieron pie a las teorías fundacionales del videojuego. Surgieron así dos corrientes bien diferenciadas y, a efectos teóricos, enfrentadas: la ludología y la narratología.

La transición de lo analógico a lo digital a mediados de los 90 y la aparición de la *World Wide Web* trajeron consigo un nuevo concepto de estudio dentro del campo de los

videojuegos: el hipertexto<sup>22</sup> “como modelo idílico de narrativa no lineal” (Planells de la Maza, 2013, p. 521). El videojuego parecía ser el máximo exponente del concepto de hipertextualidad entendida como una estructura compuesta por diferentes fuentes enlazadas de forma libre y no secuencial. Más tarde surgiría el cibertexto.

El estudio del hipertexto y de lo multimedia evolucionó gracias al teórico nórdico Espen Aarseth y su obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Para Aarseth, los videojuegos superan la estructura de un hipertexto para constituirse en cibertextos: sistemas performativos ergódicos cercanos a la lógica configurativa. El concepto de ergódico se asienta sobre la idea de que un videojuego no se basa en seguir rutas lineales y eventos prediseñados, como ocurría con el hipertexto, sino que el jugador debe hacer un esfuerzo extra para crear nuevos textos a partir del sistema subyacente. Surge así el cibertexto, la literatura ergódica. Etimológicamente, “ergódico” proviene de los vocablos griegos *hergon*, trabajo o esfuerzo, y *godos*, camino o recorrido. Aarseth afirma que los videojuegos son el ejemplo perfecto de literatura ergódica ya que el jugador debe esforzarse por seleccionar la información que conforma la historia que narra el juego para sacar así sus propias conclusiones sobre la misma.

Algunos videojuegos que llevan a extremo esta idea son sin duda los de la popular saga *Souls* (2009-2016) de la compañía nipona From Software ya que, para entender su trama, el jugador debe ir investigando e interpretando los acontecimientos a medida que avanzan en el juego ya sea recogiendo documentos en los que se explican sucesos o dialogando con los NPC<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> El término fue acuñado por el filósofo y sociólogo Ted Nelson en 1965 para referirse a una estructura no lineal que permite crear, enlazar y compatir información de distintos medios a través de una red de enlaces. En esencia, el hipertexto es un texto que contiene enlaces a otros textos, creando una red cuyo exponente más popular es internet.

<sup>23</sup> Del inglés *non-player-character*, hace referencia a los personajes no controlables que se encuentran en un videojuego.

**Imagen 32** – Conceptos artísticos de *Dark Souls III*, referente de la narrativa ergódica



Fuente: Miyazaki, From Software (2016)

Estos conceptos asentaron las bases de la ludología como una de las corrientes teóricas principales del videojuego. El concepto “ludología” fue acuñado y definido por Frasca (1999) en su artículo *Simulation versus narrative* como una disciplina que estudia los juegos en general y los videojuegos en particular. Frasca parte de un estudio por capas en el que asocia al videojuego una serie de dimensiones o planos heredados de los juegos tradicionales.

Por un lado, una interpretación semiótica en el sentido más tradicional, donde el juego se emparenta con disciplinas como la lectura, el cine, la música o la escultura (...) otro plano de interpretación sobre el valor significativo de los juegos es el que Espen Aarseth llama ‘ergódico’ (...) es fácil mezclar ambos planos, particularmente porque el segundo no ha sido tenido en cuenta tradicionalmente, en parte porque el juego como disciplina ha sido un paria en el mundo de la teoría y la academia. (Frasca, 2009, p. 1)

Aarseth diseminó sus estudios a través de la serie de conferencias *Digital Arts and Culture* (DAC, 1998-2009)<sup>24</sup> y de la fundación de la primera revista científica dedicada exclusivamente al estudio del videojuego: *Game Studies*<sup>25</sup>. Esta publicación tuvo su origen en

<sup>24</sup> La primera conferencia de *DAC* tuvo lugar en la Universidad de Bergen en 1998 y la última en 2009 en California. Se trata del primer evento dedicado exclusivamente al campo de las artes digitales.

<sup>25</sup> Esta revista online fue fundada en 2001 por el mismo Espen Aarseth ([www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)).

un congreso sobre videojuegos organizado por el teórico danés Jesper Juul celebrado en 2001 en la Universidad de Copenhague: *Computer Games and Digital Textualities*. En su primer número, Juul (2001) expone argumentos a favor y en contra sobre la exclusividad del videojuego como texto narratológico.

Finalmente indica que el videojuego se distingue en muchos aspectos de los textos puramente narrativos como para reducir su estudio a esta única metodología, visión que comparte Aarseth. Juul (2001) arguye que el manejo del tiempo en un videojuego es muy diferente al de un libro o una película ya que, en este tipo de obras, el tiempo retrocede y avanza mientras que en el videojuego se establece una relación entre el usuario y el juego que transcurre en el presente, y de forma interactiva, aunque su narración emule en ciertas ocasiones técnicas representativas como el *flashback* o el *flashforward*.

Para Frasca (2009), “el videojuego y su naturaleza claramente audiovisual suelen distraer su análisis hacia rumbos más emparentados con el cine (del cual claramente se nutre pero con el cual tiene diferencias tan radicales como las que hay entre la música y la pintura)” (p. 39).

Según este autor, la mejor forma de estudiar y analizar el videojuego es a través de toda la tradición teórica que arrastra el juego.

Por eso siempre es recomendable para todos aquellos que se aventuren en el terreno de la ludología – en su sentido original como disciplina dedicada al estudio de juegos, videojuegos y juguetes – comenzar por ejemplos no virtuales (...) Al fin y al cabo, el videojuego es simplemente una continuación del juego tradicional y hay que situar sus cuatro décadas de existencia dentro de los milenios de tradición lúdica. (Frasca, 2009, p. 39)

Los ludólogos admiten que videojuegos y narración se dan en un mismo ecosistema pero esgrimen múltiples argumentos a favor del videojuego como objeto de estudio peculiar e irreductible a la narratología debido a su propia naturaleza.

El recelo que estos ludólogos sentían hacia la adopción de sistemas tradicionales de estudio de la narración para analizar el videojuego surgió como reacción a los movimientos que defendían que éste era un nuevo medio de comunicación que tenía gran capacidad para vehicular ficciones, pues no sólo se las mostraba al lector/espectador, sino que le permitía participar activamente en ellas. Se considera a Janet H. Murray la pionera en este tipo de enfoque, a partir de su obra (...) *Hamlet en la holocubierta*. (Esteban, 2017, p. 37)

En oposición a la corriente fundacional encabezada por Aarseth, y como se ha adelantado ya, estaban los teóricos que empezaban a estudiar el videojuego desde ciencias como la narratología. La teórica Janet Murray “concibió el videojuego como un nuevo medio capaz de contar historias desde una perspectiva dramática particular” (Planells de la Maza, 2013, p. 522). Murray se centró en el estudio de las propiedades narrativas del videojuego mientras que Aarseth defendía que debía ser analizado desde sus propias particularidades y que es “antes que cualquier otra cosa, un juego y un objeto interactivo” (Aarseth, 2004, p. 45). Para Aarseth, el videojuego, al tratarse de un innovador sistema ergódico, no podía ser analizado con las mismas herramientas que se usaban para los medios narrativos existentes como el cine, por ejemplo.

Murray (1999) fundamenta sus argumentos en base a la Teoría Gestalt de la Percepción<sup>26</sup> y a la figura del autor. La autora señala que nunca tenemos una actitud pasiva al leer o al ver

---

<sup>26</sup> Desarrollada entre 1930-1940, explica que estamos constantemente tratando de organizar todo lo que percibimos a nuestro alrededor para poder entenderlo en su conjunto a partir de una pieza clave.

una película para atacar los argumentos que dicen que un videojuego no es narrativo porque en la narración el lector es pasivo. Por otro lado, comenta que aunque todas las opciones narrativas sean completadas por el jugador, existe la figura del autor/creador que ha previsto y prefijado todos los elementos narrativos que se van abriendo en el transcurso de un videojuego.

Con el paso de los años, los teóricos como Juul y Aarseth, a pesar de que insisten en los principios de la ludología, han ido acercando sus posturas a los argumentos que proporciona la narratología. Esto puede ser debido en gran parte a que los videojuegos han ido aproximando cada vez más su discurso y sus códigos lingüísticos a los del cine. Se pueden ver ejercicios notables de ello en títulos como *Heavy Rain* (2010) o *Detroit Become Human* (2018) que anteponen lo narrativo a lo jugable reduciendo esto último a los *QTE*<sup>27</sup> y luciendo en todo su desarrollo un tratamiento similar al de una obra cinematográfica, no sólo en cómo se narra la historia sino en apartados como la escenografía, el movimiento de cámaras, un plantel de actores con diseños realistas que llevan el peso de la narración o la música. Muchos jugadores se refieren a este tipo de obras como “peli-juegos”.

Refiriéndose a ludología y narratología, Esteban (2017) señala que “tanto afirmando que algo no es narración mediante la definición demasiado estricta y arbitraria de lo que es no es narrativo, como queriendo definir con ‘narración’ prácticamente toda actividad que es contemplada o en la que participa una persona” (p. 39) se debe hacer el esfuerzo por llegar a una postulación teórica híbrida.

---

<sup>27</sup> Siglas de *QuickTime Event*, una mecánica jugable que exige destreza y reflejos al jugador para que este apriete un botón del mando que desencadene una acción concreta del avatar y avance de esta manera la narración.



Según Hidalgo (2011)

La narrativa parece no ser una condición necesaria, ni siquiera suficiente, de los videojuegos en general, pues (...) comparten su forma narrativa con otros medios. Incluso a muchos juegos les falta por completo un elemento narrativo, así que no se puede considerar a la narrativa una seña necesaria de los videojuegos. (p. 46)

Como se ha comprobado, surgen también algunas teorías híbridas que se alejan de los extremos. Este tercer enfoque describe y analiza a los videojuegos como ficciones interactivas. El concepto de narrativa *transmedia* o *Transmedia Storytelling* de Jenkins profundiza en la capacidad que tienen los videojuegos de crear mundos de ficción compartidos por muchos medios a la vez desarrollando lo que Jenkins llama “narrativa espacial” refiriéndose a las historias que se cuentan a partir de esos espacios virtuales y ficticios. Según Jenkins (2006) el usuario debe recorrer las narrativas existentes en los diversos medios para obtener una experiencia completa del universo narrativo creado por el autor. Con su posicionamiento, Jenkins le resta importancia al hecho de si un videojuego puede contar una historia o no. Lo importante para él es cómo se cuenta.

En su artículo *Game design as narrative architecture* de 2004, Jenkins acerca posturas entre narratólogos y ludólogos repasando distintos argumentos sobre las formas en las que se da la narrativa en los videojuegos. Jenkins (2004) señala que “los diseñadores de juegos no solo cuentan historias; ellos diseñan mundos y esculpen espacios” (p. 3-4). Finalmente, Jenkins (2004) argumenta que “el cualquier caso, tiene sentido pensar en los diseñadores de juegos menos como narradores que cómo arquitectos de la narrativa” (p. 15) haciendo referencia a esos espacios que cuentan una historia a través de su diseño.

Las aportaciones de ludólogos, narratólogos y las teorías híbridas cómo las propuestas por Jenkins no sólo abrieron nuevas líneas de investigación sino que configuraron lo que hoy se conoce como *Game Studies*, “una disciplina de consenso que intenta dar cabida a toda perspectiva científica centrada en el fenómeno del juego” (Planells de la Maza, 2013, p. 522).

Planells de la Maza (2013) llama la atención sobre la necesidad de los *Game Studies* como disciplina para estudiar las particularidades del videojuego. De este campo, han emergido interesantes propuestas y marcos teóricos multidisciplinares para analizar “el fenómeno del videojuego contemporáneo” (p. 523) que a su vez “han permitido que la emergente disciplina de los *Game Studies* pueda superar el debate fundacional para poder avanzar y consolidar algunas posiciones académicas que superan la mera cuestión de lo narrativo” (p. 524).

Aparte de Jull, uno de los primeros ludólogos en acercar posturas con la narratología, y Jenkins, tenemos a otros autores relevantes que han ayudado a limar asperezas entre estas dos corrientes teóricas para convertir a los *Game Studies* en una disciplina muy necesaria en el ámbito académico a pesar de ser un arma de doble filo para el análisis mismo del videojuego.

En esto se profundizará más adelante ya que en ello se sostiene una parte importante del sentido de esta tesis.

### **3.2 – Los *Game Studies*: el videojuego como objeto de estudio interdisciplinar**

Se ha comprobado que desde sus fundamentos teóricos, el videojuego, “al ser un objeto cultural que articula discursos de muy diversa naturaleza, no puede ser definido unívocamente ni como juego ni como narración” (Esteban, 2017, p. 29).

Como se adelantó al inicio de la tesis, esta es la premisa de los *Game Studies* ya que, de los vestigios de estas dos corrientes, ludología y narratología, empezarán a surgir estudios desde casi todos los ámbitos humanísticos.

Planells de la Maza (2013) en su artículo *La emergencia de los Game Studies como disciplina propia*, pone el foco sobre la falta de consenso en la universidad española para estudiar al videojuego desde el ámbito de los estudios de comunicación. Este autor propone la inserción de los *Game Studies* en los planes de estudio universitarios para dar cabida al videojuego como objeto de estudio inter o multidisciplinar a través de dicha disciplina. Pero, ¿realmente se pueden considerar a los *Game Studies* como una disciplina?

Por un lado están el grueso de investigaciones multidisciplinarias que conforman a los *Game Studies* y, por otro, lo que Planells de la Maza llama *Game Studies* como disciplina refiriéndose a ello como una materia configurada para impartirse en las aulas o, más bien, como un gran aparato metodológico que incluye cualquier enfoque.

Lo cierto es que, en el ámbito internacional en general y en el español en particular, ya se llevan a cabo planes de estudios centrados en los videojuegos. Ya sea en forma de Master o cursos de formación para la creación de videojuegos con una orientación más práctica.

No consta una fecha exacta que marque el inicio de los *Game Studies* pero si se tuviera que señalar una sería el año 2001, fecha en la que Aarseth funda la primera revista científica homónima sobre videojuegos. Como se ha visto en el apartado anterior, existen una gran cantidad de estudios anteriores a esta fecha que profundizan en la naturaleza tanto del juego (Caillois, Huizinga) como del videojuego pero es a finales de la década de los 90 cuando empiezan a consolidarse los estudios híbridos y multidisciplinarios sobre videojuegos.

A pesar de que Aarseth fue el autor nuclear del movimiento ludológico, la revista *Game Studies* empezó a dar cabida a trabajos que ponían de relieve la necesidad de abordar el estudio del videojuego desde una perspectiva abierta y no ceñida a ninguna metodología concreta.

Al comienzo, los ludólogos

Se identificaron con el desarrollo de un marco teórico y una metodología que permitieran comprender el videojuego en su especificidad mediática y estética, rechazando de plano cualquier abordaje elaborado por otras disciplinas establecidas: esos cruces teóricos eran observados con recelo desde la ludología, se los veía como intromisiones de otros departamentos académicos con el mero fin de apropiarse de un nuevo objeto de estudio. (Maté, 2021, p. 22)

Los *Game Studies* se configuran así como el gran campo que acoge a todos los estudios existentes sobre videojuegos. La importancia de ello radica en el peso y rigor académico que otorga esta disciplina a los videojuegos ya que “han conseguido estabilizar y ampliar su base académica fuera del paraguas de cualquier otra disciplina más veterana” (Planells de la Maza, 2013, p. 524).

Desde la fundación de los *Game Studies*, han surgido una gran cantidad de trabajos y eventos académicos dedicados al videojuego. En 2003 surge la *Digital Games Research Association*, una asociación cuyo fin es el de congregar a todos los investigadores profesionales del mundo. Con la misma intención surge en España, impulsado por la Universidad de Málaga, la Red española de excelencia sobre I+D+I y ciencia en videojuegos (RIDIVI) en un intento por conectar a todos los investigadores nacionales e internacionales.

El cruce de ideas y el diálogo entre narratólogos y ludólogos han ido sedimentando diversos enfoques multidisciplinares. Como consecuencia, el videojuego ha sido extensamente analizado desde disciplinas como la Psicología, Sociología, Antropología, Historia, Historia del Arte, Ciencias de la Educación o estudios cinematográficos, entre otros.

Según Maté (2021), “cada vez más trabajos rehuyeron de cualquier atisbo de formalismo y se propusieron estudiar tanto los aspectos técnicos y discursivos del videojuego como sus efectos sociales” (p. 24).

Sería casi imposible enumerar aquí todos los trabajos que se han aportado desde las distintas disciplinas. A pesar de que los *Game Studies* han ayudado a superar el debate entre ludología y narratología, se observa que, dependiendo del enfoque o disciplina desde la que se aborde el estudio del videojuego, la postura de los autores suele oscilar entre ambas corrientes ofreciendo a veces perspectivas mixtas que ayudan a resaltar lo multidisciplinar del videojuego. Cada autor intenta aportar una metodología propia o enfocar su estudio desde una ya existente.

En el ámbito español, podemos destacar algunas tesis que tienen como objeto de estudio al videojuego. Hidalgo (2011), con su trabajo *Videojuegos: un arte para la Historia del arte*, es una de las primeras autoras españolas en publicar una tesis orientada al estudio del videojuego como objeto artístico. No apuesta por ninguna metodología concreta pero destaca la relación que establece entre los videojuegos y el concepto de obra de arte total. Ofrece un desglose de las disciplinas artísticas que convergen en el videojuego. Sánchez (2012) realiza un estudio pormenorizado de las relaciones del videojuego con las bellas artes, la estética y la creación contemporánea. Destaca el movimiento *Game Art* como corriente artística surgida a partir del videojuego y su relación con las vanguardias del siglo XX. Esteban (2017) aborda en su tesis el estudio de la saga *Assassin's Creed* desde una metodología de análisis cinematográfico aplicando las teorías clásicas del guion a las tramas de esta serie de videojuegos. En consecuencia, su estudio se acerca más a una perspectiva narratológica.

Cabe destacar los estudios que analizan al videojuego como herramienta educativa. El artículo *Textualidad digital y multialfabetización. Los contenidos digitales como material*

*educativo* de López y Jerez (2015) estudia la “relación que se establece entre el mundo educativo, la cultura y los contenidos digitales” (p. 165) y profundizan en la inserción del videojuego en las aulas. En esta línea podemos encontrar múltiples trabajos que apuestan por el estudio de la Historia a través del videojuego. Surge así una de las líneas de investigación de mayor peso en el ámbito académico.

### **3.3 - El nacimiento de una nueva corriente: los *Historical Game Studies***

En este apartado nos adentramos en el estudio de una línea de investigación que ha generado un gran volumen de bibliografía dentro de los *Game Studies*. Este recorrido tiene una doble intencionalidad para la investigación: por un lado, introducir y asentar conocimientos de cara al análisis del videojuego de corte histórico que se ofrece en la última parte de la tesis: *Assassin's Creed II* (2009). Aunque el análisis propuesto de este videojuego sea a través de una metodología que resalte su condición de obra artística, hemos creído pertinente presentar esta corriente de investigación para conocer el origen de estos trabajos y el porqué de su importancia.

Por otro lado y cómo se había anunciado ya, esto nos lleva a uno de los puntos importantes de nuestra tesis: la crítica constructiva a los *Game Studies* como disciplina para el estudio del videojuego como obra artística.

Este apartado establece la base de la crítica a los *Game Studies* en general y a los *Historical Game Studies* en particular resaltando los puntos débiles de su enfoque. El argumento central de esta crítica se basa justamente en la falta de una metodología que ayude a analizar al videojuego como un objeto de estudio artístico. Más adelante se profundizará en esta importante cuestión.

La popularización de los videojuegos y el cambio en los esquemas de consumo de estas obras han provocado que su estudio se extienda a otras áreas o ámbitos del conocimiento

como la educación y la Historia. Muchos de los docentes que proponen que el videojuego sea implementado en los métodos de enseñanza lo hacen apoyándose en una larga tradición de videojuegos que tienen una fuerte carga histórica y que están basados en los acontecimientos del pasado.

Según Peñate (2017), la popularidad de este tipo de videojuegos “no ha pasado desapercibida a los historiadores (mayormente anglófonos), lo que ha generado un notable volumen de bibliografía y estudios cuyos orígenes se remontan a hace ya más de una década” (p. 388).

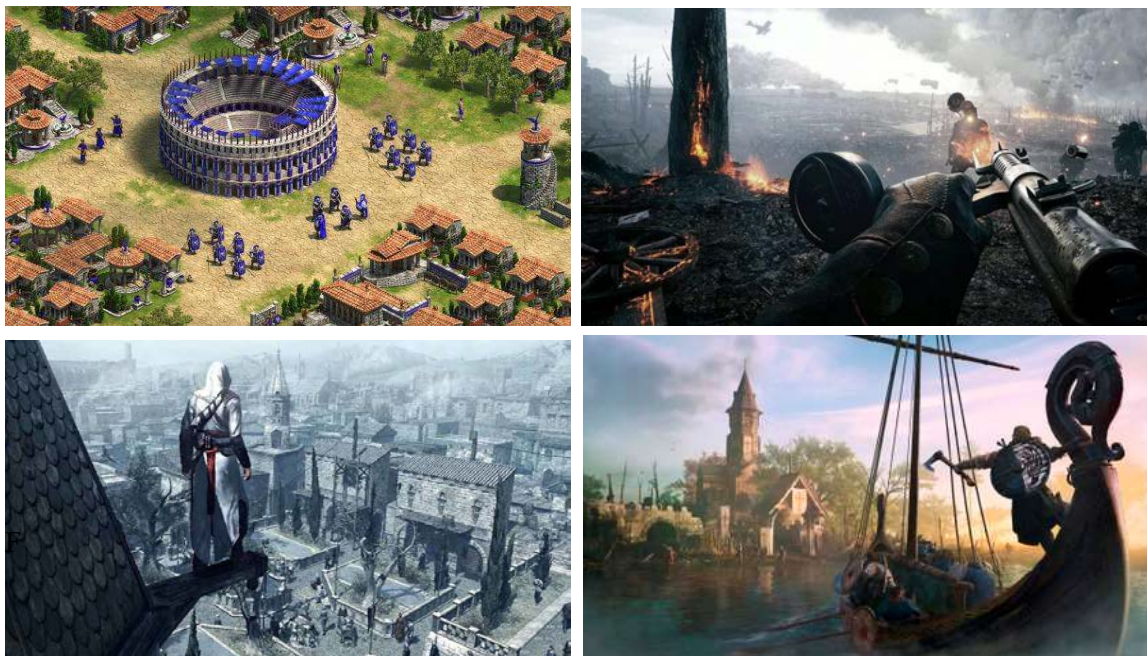
Este mismo panorama se viene extendiendo en el ámbito español a través del *Congreso Internacional de Historia y Videojuegos*<sup>28</sup>, cuya tercera edición se celebró en 2019, y de un grupo de investigadores, la mayoría historiadores, que han publicado interesantes trabajos sobre videojuegos de corte histórico abordados desde casi cualquier disciplina.

El éxito de sagas con una fuerte carga histórica en su narrativa y jugabilidad como *Age of Empires*, *Assassin's Creed* o *Battlefield*, han provocado que historiadores e investigadores publiquen numerosos trabajos sobre la materia, “autores como Adrienne Shaw, Douglas N. Dow y Emil Ludendal Hammar se han aproximado a su estudio desde distintas perspectivas (...) todos ellos sin abandonar la disciplina de la Historia” (Peñate, 2017, p. 388).

---

<sup>28</sup> Web oficial del *Congreso Internacional de Historia y Videojuegos*  
<https://www.historiayvideojuegos.com/iii-congreso-internacional-historia-y-videojuegos-octubre-2019/>

**Imagen 33** – Ejemplos de videojuegos históricos (de izq. a der. y de arriba abajo): *Age of Empires. The rise of Rome* (1998), *Battlefield 1* (2016), *Assassins Creed* (2007) y *Assassins Creed Valhalla* (2020)



Fuente: Microsoft Games, DICE y Ubisoft

Surgen así los *Historical Game Studies* (en adelante, *HGS*), una línea de investigación que empieza su andadura en 2007 en la revista *Rethinking History. The journal of Theory and Practice*, la cual va dando cabida a los trabajos “sobre la Historia en formato lúdico, llegando en 2016 a publicar un número especial, *Challenge the Past*, dedicado exclusivamente a esta tendencia” (Peñate, 2017, p. 388). La mayoría de autores que han aportado investigaciones en esta disciplina coinciden en señalar a “William Uricchio como el padre de los *historical game studies*” (Peñate, 2017, p. 389).

Mediante un breve artículo de 12 páginas titulado *Simulation, history, and computer games*, publicado en el libro de factura colectiva *Handbook of Computer Game Studies* de 2005, Uricchio marcó “la hoja de ruta de los *historical game studies* y sus principales ejes de estudio” (Peñate, 2017, p. 389). Una de las cuestiones que plantea Uricchio es que la interactividad es el motivo principal por el que los historiadores no se habían acercado antes a



estudiar los videojuegos ya que la idea de plantear un discurso histórico fiel y que el usuario pudiera modificarlo activamente no era muy atractiva en primera instancia. Este autor también fue el primero en clasificar los videojuegos atendiendo “a las formas en las que la Historia se manifiesta” (Peñate, 2017, p. 390). Uricchio (2005) planteó que existen dos tipologías de videojuegos históricos: los que hacen referencia a un evento histórico concreto o específico y lo desarrollan con detalle y aquellos videojuegos que abarcan un periodo mucho más largo y que sitúan al jugador en una posición privilegiada para elegir la sucesión de los acontecimientos mediante decisiones estratégicas.

Aunque después de este artículo el autor se desligaría completamente de este campo de estudio, dejó claro que le “gustaría explorar la relación de los juegos de computadora con los largos procesos culturales de comprensión histórica, concretamente con los debates disciplinarios dentro de la profesión histórica” (Uricchio, 2005, p. 327).

Entre estas primeras publicaciones y *Challenge the Past* de 2016, se publicó en 2014 el volumen colectivo *Early Modernity and Video Games* el cual se divide en dos partes: una teórica y otra práctica en la que, esencialmente, se analizan aspectos históricos de la saga *AC* y “trata de averiguar cómo los videojuegos interactúan con la historia, usan la historia, construyen historicidad” (Winnerling y Kerschbaumer, 2014, p. 20).

Tan sólo un año antes se publicó en 2013 *Playing with the Past, Digital Games and the simulation of history* una obra “centrada en el estudio de las simulaciones digitales del pasado, que ha sido considerada el segundo hito en la trayectoria de los *Historical Game Studies*” (Peñate, 2017, p. 391). La mayoría de las investigaciones recopiladas en este volumen se acercan al videojuego histórico para señalar la calidad de las ciudades digitalmente simuladas así como diferentes aspectos históricos, un patrón que se repite en

muchas de las investigaciones que comparten este marco teórico. Este hecho lleva implícita una problemática de origen metodológico.

### 3.4 – El anacronismo consciente: el Renacimiento según *Assassin's Creed II*

El historiador del arte Douglas N. Dow publica un artículo vital para los HGS titulado *Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II* que se recoge en el volumen *Playing with the Past. Digital Games and the simulation of history*.

En esta investigación, Dow cuenta como acometió el análisis de la ciudad de Florencia recreada en *Assassin's Creed II* (en adelante, *ACII*) cuando varios de sus alumnos afirmaron haber aprendido muchas cosas sobre el Renacimiento italiano jugando a este videojuego. En su estudio toma como referencia principal la teoría sobre simulación e hiperrealidad del sociólogo y filósofo francés Jean Baudrillard<sup>29</sup> “para examinar cómo la inclusión de monumentos anacrónicos en el paisaje urbano de la Florencia del juego influye en la comprensión del jugador sobre el entorno construido de la ciudad tal como se ve hoy día” (Dow, 2013, p. 216).

Dow dedica gran parte de su artículo a estudiar en detalle los anacronismos presentes en la arquitectura de la Florencia digital, es decir, pone de manifiesto los “errores” en la recreación de algunos edificios y sus fachadas y los posibles efectos negativos que esto puede tener en los jugadores:

La versión del juego de Santa Croce (...) está decorada con una fachada que se asemeja a la que adorna la iglesia real en la actualidad. Esta fachada no se

---

<sup>29</sup> En uno de sus ensayos fundamentales, *Cultura y Simulacro* (1978), Baudrillard se centró en describir los conceptos de hiperrealidad y simulacro en base a los cuales se establece un modelo virtual que suplantaría a la realidad. Dow parte de esta idea para la concepción de su artículo.

construyó hasta 1863, pero su presencia en el juego sugiere que es mucho más antigua. (Dow, 2013, pp. 219-220)

Según la lógica de Baudrillard expuesta por Dow “el guiar a *Ezio*<sup>30</sup> a través de Florencia (...) sumerge al jugador en una simulación de la ciudad y difumina la distinción entre lo real y lo representado” (Dow, 2013, p. 218). Sin embargo para Dow, esto no se cumple ya que “no es una recreación exacta (simulación) de la ciudad del siglo XV y debe verse como un simulacro” (Dow, 2013, pp. 218-19), es decir, una falsa semejanza que “colorea” la percepción del jugador “creando lo que Anette Barnes y Jonathan Barnes llamaron un anacronismo no obvio (...) una sutil mezcla de ficción que puede hacer que los observadores sean incapaces de distinguir entre la falsedad y la verdad” (Dow, 2013, p. 220).

La investigación de Dow sobre los anacronismos en la Florencia digital así como los últimos trabajos sobre la calidad y rigurosidad histórica de la representación del Renacimiento y su ambientación en *ACII* abordan el análisis del videojuego interpretándolo desde disciplinas como la Historia, la Antropología o la Historia del Arte.

*ACII* es un caso de estudio muy peculiar ya que aparte de ser un videojuego de una gran factura artística, contiene numerosas referencias a obras de arte existentes en la realidad (es metaarte).

En el entramado urbano de la Florencia de *ACII* nos encontraremos con una serie de establecimientos en los que podemos adquirir obras capitales del Renacimiento Italiano (...) entre los autores de estas piezas hay algunas de Piero della Francesca, Botticelli, Leonardo, Rafael y Tiziano, entre otros. (Leiva, 2018, p. 5)

---

<sup>30</sup> Protagonista de *Assassin's Creed II*.

El jugador que se dispone a jugar a títulos como *ACII* experimenta un acercamiento a la vida del período histórico representado a través de la interacción con el personaje protagonista y el desarrollo de la trama. Asimismo, la inmersión que ofrezca un videojuego está relacionada directamente con el entretenimiento que es capaz de generar. A mayor inmersión, más entretenimiento experimenta el jugador.

Brown y Cairns (2004) coinciden con otros muchos autores en que la inmersión propone al jugador, en el caso de los videojuegos, una sensación de alejamiento de lo real seguida de la aceptación de situaciones irreales que guardan una verosimilitud dentro de ese entorno no real. Según Armenteros y Fernández (2011), “el juego exige una mayor participación en el usuario y presuponemos que una de las claves de la inmersión se encuentra en la forma en la que el jugador interactúa con el juego” (p. 166).

Dow afirma al respecto que “a medida que las reproducciones se vuelven más sofisticadas e interactivas, es más probable que las experiencias sean mediadas (y medidas) a través de reproducciones y simulaciones” (Dow, 2013, p. 223). Partiendo de esta conjetura, el autor da por hecho que para algunos jugadores no familiarizados con los videojuegos genere decepción y confusión visitar Florencia y encontrarse con esos anacronismos después de haber jugado a *ACII*.

Pero para muchos, esto puede suponer el catalizador perfecto para que los jugadores investiguen por su cuenta sobre los sucesos históricos reales del Renacimiento. Otros autores que teorizan sobre las capacidades pedagógicas del videojuego están de acuerdo en que: “un curioso efecto colateral de la falta de fidelidad (...) por parte de la saga es la polémica y el debate que posteriormente genera en sus seguidores” (Iturriaga y Téllez, 2014, p.147) incitándolos a la reflexión y al aprendizaje autónomo. Cada entrega de *AC* recrea un período histórico convulso.

**Tabla 2.** Videojuegos numerados de la saga *Assassin's Creed* y sus localizaciones

| <b>Título y lanzamiento</b>                   | <b>Contexto Histórico</b>              | <b>Localizaciones</b>                             |
|---|--|---|
| <i>Assassin's Creed</i> (2007)                | Las Cruzadas                           | Acre, Damasco y Jerusalén                         |
| <i>Assassin's Creed II</i> (2009)             | Renacimiento Italiano                  | Floencia, Venecia...                              |
| <i>Assassin's Creed Brotherhood</i> (2010)    | Renacimiento Italiano                  | Roma  |
| <i>Assassin's Creed Revelations</i> (2011)    | Renacimiento                           | Constantinopla                                    |
| <i>Assassin's Creed III</i> (2012)            | Guerra de Independencia                | Boston y New York                                 |
| <i>Assassin's Creed IV: Black Flag</i> (2013) | Piratería Siglo XVIII                  | Cuba, Jamaica, México y Mar Caribe                |
| <i>Assassin's Creed: Unity</i> (2014)         | La Revolución Francesa                 | París y Versalles                                 |
| <i>Assassin's Creed: Syndicate</i> (2015)     | La Revolución Industrial               | Londres   |
| <i>Assassin's Creed Origins</i> (2017)        | Reinado de Cleopatra y dominio de Roma | Antiguo Egipto                                    |
| <i>Assassin's Creed Odyssey</i> (2018)        | Guerras del Peloponeso                 | Antigua Grecia                                    |
| <i>Assassin's Creed Valhalla</i> (2020)       | Invasión vikinga (finales s.IX)        | Antiguos reinos de Gran Bretaña, Londres, Noruega |

Fuente: elaboración propia

Dow revela que los anacronismos exponen a los jugadores a una visión falsa de los acontecimientos históricos, pero no tiene en cuenta que aun así también sería posible enseñar Historia a través de este tipo de videojuegos. Esta es una postura defendida por otros historiadores que están a favor de usarlo como elemento educativo en sus aulas porque piensan que sus mecánicas, a pesar de los anacronismos, hacen más sencillo que un estudiante se pueda interesar en estos temas tan áridos para muchos.

Aun así, educar al usuario no es el objetivo de las compañías que desarrollan este tipo de videojuegos, aunque “la trama que se quiere narrar se entrelaza de la forma más perfecta posible con la parte verificada de la Historia” (Rodríguez, 2015, p. 4). Si se realiza una radiografía de la calidad lograda por los artistas e investigadores que trabajaron en el diseño

de la Florencia virtual se llega a la conclusión de que el propósito de dicho montaje visual e interactivo es ofrecer una trama que resulte atractiva y entretenida. Y para ello, antes de ser completamente fiel a la Historia, debe ser creíble dentro del universo del juego. A esto se suma que el trabajo intensivo de documentación realizado por los creativos no tiene por qué verse finalmente reflejado. Raphael Lacoste, director de arte en *ACII*, afirmó en una entrevista lo siguiente:

No tenemos ni fotografías ni referencias contemporáneas con las que empezar cuando comenzamos a concebir un proyecto. Para lograr nuestros objetivos, nos comprometemos en largos e intensos períodos de investigación empleando documentación histórica, mapas de la época, ilustraciones, cuadros, diarios de viaje, etc. También tenemos la suerte de poder viajar a las localizaciones para tener un sentido real de las vistas, los sonidos y olores de esas ciudades fascinantes. (Venables, 2011, p. 5)

Según las propias conclusiones expuestas en el volumen *Playing with the past*, el anacronismo ejecutado de forma consciente abre la puerta a la curiosidad del jugador y a una posterior discusión entre los usuarios.

Rodríguez (2015), historiadora de profesión, expone en su blog sobre la saga *AC* que la mayoría de esos anacronismos son intencionados por parte del equipo de desarrollo del juego y no son debidos a una incompetencia ya que cuentan con el asesoramiento de un historiador que trabajó codo con codo con los responsables directos del juego.

Aparte de eso, los creativos que investigaron para dar forma al mundo de *AC* consideraban que “siempre que fuera posible, era necesario respetar la historia y resaltar sus grandes momentos (...) pero a medida que los datos fidedignos perdían concreción, también disminuía la devoción del equipo por la rigidez histórica” (Miller, 2015, p. 44).

Para el desarrollo de *ACII* los creativos adoptaron “la regla de los treinta segundos”

Todo en términos de localizaciones, personajes y eventos que deseábamos incluir en el juego estaba determinado por la regla de los treinta segundos: si lo encontrábamos en Google en menos de treinta segundos, debíamos ser precisos con los detalles. Había que ser fieles. (Jean Guesdon citado en Miller, 2015, p. 44)

Otra prueba de que esos anacronismos son conscientes e intencionados la podemos encontrar dentro del propio juego: en la base de datos del Animus. Uno de los personajes principales de *ACII* es un historiador llamado *Shaun*. Su función es ir instruyendo al protagonista cada vez que pasa por un edificio o conoce a algún personaje histórico relevante ofreciéndole una breve referencia informativa, a modo de notificación en la interfaz, que se va almacenando en la base de datos del Animus.

En las entradas que se van generando durante la partida, *Shaun* va dando pequeñas pistas sobre acontecimientos históricos que no están incluidos en la simulación que está reviviendo el protagonista a través de la máquina Animus.

En la mayoría de los casos, el arte conceptual creado para el juego también revela estos anacronismos conscientes. Por ejemplo, en *Assassin's Creed III* (2012) se muestra el personaje histórico Charles Lee sin la compañía de su célebre manada de perros Pomerania, pero este detalle sí se encuentra recogido en la base de datos del Animus y en el trabajo de arte conceptual llevado a cabo durante el proceso de preproducción del videojuego.

**Imagen 34** – Concepto artístico de Charles Lee para *Assassin's Creed III* (2012)



Fuente: Ubisoft

En la cuarta entrega de la saga se explica que la empresa encargada de fabricar el Animus selecciona los fragmentos de la memoria del protagonista para ofrecer a los espectadores/jugadores una aventura mucho más atractiva y espectacular. Esto, que puede parecer una explicación pobre, realmente hace referencia directa al lenguaje artificioso usado en la creación de este tipo de videojuegos haciendo patente que los creadores los conciben como un montaje que mezcla hábilmente la ficción con los datos reales.

En *Assassin's Creed Unity* (2014), entrega ambientada en la Revolución Francesa, aparece una versión digital a escala 1:1 de Notre Dame muy fiel a la catedral original. Sin embargo, Caroline Miousse, la creativa que dio vida al edificio, afirmó en una entrevista para la revista digital *The Verge* que tuvo que tomarse algunas licencias en el diseño de Notre Dame; cuando terminó el primer modelado, los *testers* del juego propusieron que el edificio se veía muy extraño sin las agujas tan icónicas que Viollet-le-Duc (1814-1879)<sup>31</sup> le incorporó en la gran restauración que se llevó a cabo a finales del siglo XIX.

---

<sup>31</sup> Arquitecto, arqueólogo y escritor francés. Experto en arte medieval y reinterpretación de edificios, consiguió mediante concurso la restauración de Notre Dame de París junto a Jean-Baptiste-Antoine Lassus en 1842.



Según la diseñadora “la mayoría de la gente las imagina [las agujas] cuando piensan en el edificio, por lo que decidí incorporarlas a mi creación incluso si técnicamente no debían de estar allí” (Webster, 2014, p. 10). Las vidrieras de la catedral, al estar protegidas por derechos de autor, no se pudieron reproducir en el juego optando así por crear una versión personal lejanamente inspirada en las originales. Con ejemplos como éste resulta patente que el desconocimiento de los desarrolladores no estuvo de por medio, sino más bien el imaginario actual.

**Imagen 35** – Notre Dame en *Assassins Creed Unity* (2014)



Fuente: Ubisoft

Pero, ¿por qué motivo la ciudad que aparece en *ACII* guarda más similitud con la Florencia que se puede visitar actualmente que con la versión del Renacimiento? Estos anacronismos se suceden continuamente en los videojuegos de esta saga y podemos afirmar que, si se analizan como herramientas propias del lenguaje del videojuego, ayudan a situar al jugador en una época histórica como el Renacimiento basándose en referencias arquitectónicas más actuales. Cuando contemplamos *Il duomo* de Florencia en el videojuego,

Resulta evidente que la mampostería de la fachada está incompleta. Aunque esto refleja el estado inacabado de la catedral en el Renacimiento, la fachada en construcción en *Assassin's Creed II* no se parece a la fachada parcial que estaba en la catedral en el siglo XV. En cambio, recuerda la estructura del siglo XIX que millones de turistas ven cuando visitan Florencia hoy. (Dow, 2013, p. 220)

El diseño que los creativos eligieron para representar el aspecto que luce Florencia en el videojuego hace posible que los jugadores experimenten algo parecido a ser turistas atemporales ya que, aunque no se logre una simulación perfecta del período histórico, se consigue transmitir al jugador una imagen del pasado a partir de una apariencia más actualizada y estilizada de la ciudad y sus elementos.

De ahí surgen estos anacronismos y por esta razón la fachada de la catedral de *Santa María del Fiore* que aparece en el videojuego es más parecida a la actual que a la original renacentista. Cabe destacar también que en muchos casos los edificios recreados son de una antigüedad tal que la Historia se ha encargado de borrar cualquier registro sobre el aspecto que lucían originalmente, por lo que usar el anacronismo para darle un aspecto actual parece ser la solución más eficaz.

De esta manera, la sensación de familiaridad se ve reforzada ya que el jugador encuentra un alto grado de similitud en los edificios más icónicos y en las particularidades de la ciudad captadas en el videojuego. Dependiendo del grado de conocimientos que tenga el usuario, le pasarán más o menos inadvertidos esos anacronismos, esas falsas semejanzas que el equipo creativo del juego lleva a cabo para evocar “no la exactitud, sino la personalidad de la ciudad (...) a fin de alcanzar una mayor sensación de familiaridad de cara al espectador” (Rodríguez, 2015, p. 8).

Otro buen ejemplo sería la iglesia dominica *Santa Maria Novella*. Según Leiva (2018),

Es uno de los edificios que mejor se han recreado, destacando su portada, el cuerpo externo de las naves del templo y la torre campanario (...) no obstante, la plaza en la que se ubica no tiene ningún parecido con la realidad y la estatua de *Apolo Belvedere* no se descubrirá hasta 1498. (p. 9)

Por otro lado, “la inclusión de monumentos que no se habían construido durante el tiempo en el que se establece el juego representa otra desviación” (Dow, 2013, p. 219). Vemos ejemplos de esto en la inclusión en *ACII* del corredor de Vasari añadido al *Ponte Vecchio* más tarde o en la cúpula de la iglesia de San Lorenzo construida en el siglo XVII.

La inclusión anacrónica de otros monumentos no construidos durante el período de tiempo del juego garantizó que una persona que primero experimentó los principales hitos de Florencia en la versión simulada de la ciudad en *Assassin's Creed II* los reconocería al visitar la ciudad real. (Dow, 2013, p. 222)

En *ACII*, el equipo de desarrollo se centró en recrear con solvencia los edificios emblemáticos respetando la línea del paisaje de la urbe. Sin embargo, como ocurre con la omisión del baptisterio de San Giovanni, los desarrolladores decidieron adaptar el perfil arquitectónico de Florencia a la jugabilidad creando así rutas para que la navegación por el espacio resultara más disfrutable. *Ezio* escala y trepa a cualquier edificio, sube a los tejados para escapar de sus enemigos, navega por el interior y por el exterior de las iglesias con ayuda de andamios, cuerdas y algunos elementos ornamentales que nunca estuvieron allí realmente pero que son colocados para favorecer la experiencia y las mecánicas de juego. Casi todas las decisiones de los desarrolladores a la hora de omitir o cambiar los elementos de la ciudad son tomadas en base a la propia naturaleza artística del videojuego.

Con todo esto no queremos decir que el enfoque de este tipo de investigaciones sea del todo errado pero sí cabe destacar que Dow antepone los criterios narrativos (fidelidad histórica de la ciudad digital) a los ludológicos (reglas propias del videojuego) sacrificando una parte esencial del estudio según el enfoque de nuestra tesis.

### **3.5 – Crítica a los *Game Studies* y su situación actual: hacia una metodología para el análisis del videojuego como obra de arte**

“Los videojuegos han planteado un reto evidente: ¿podemos tratar estas piezas lúdicas como un medio más o es necesario reflexionar y encauzar sus particularidades en un marco teórico propio?” (Planells de la Maza, 2013. p. 523). Esta cuestión plantea la necesidad de estudiar al videojuego desde sus particularidades y no desde las metodologías que ofrecen otras disciplinas como la Historia si nos atenemos al ejemplo del apartado anterior.

Planells de la Maza (2013) plantea en su artículo la emergencia de una disciplina propia para el estudio del videojuego. Aunque su proposición requiere en gran medida una vuelta a los argumentos de la ludología y a los de su fundador Espen Aarseth, es decir, al estudio del videojuego desde sus propias reglas alejándolo de cualquier metodología perteneciente a otras disciplinas. Esto es muy relativo ya que la misma publicación *Game Studies*, que nació en 2001 para recoger los trabajos de enfoque ludológico, se ha ido abriendo y enriqueciendo con los distintas perspectivas. Los *Games Studies* han evolucionado al ritmo que han ido apareciendo los trabajos sobre videojuegos hasta lograr ser un campo de estudio donde cualquier disciplina es bienvenida.

Como señala Planells de la Maza (2013), “sólo a partir de los años noventa consiguió sustantivarse como una disciplina propia, los *Game Studies*, y de un conflicto de tipo ontológico suscitado por las diferencias entre la ludología y las perspectivas narratológicas tradicionales” (p. 526).

Según Wolf y Perron (2003),

La teoría del videojuego empezó a dividirse en diferentes enfoques que incluían la narratología, los estudios cognitivos, las teorías de la representación y la ludología (...) muchos escritos sobre videojuegos, especialmente los de las primeras épocas, intentan conectar los videojuegos con otros medios de comunicación fijándose en los elementos que comparten. (pp. 12-13)

La aparición y la implicación de los *Game Studies* ha sido beneficiosa para la aceptación del videojuego como objeto de estudio formal pero, por otro lado, implica que estas líneas de trabajo dejen aparte la naturaleza intrínseca del videojuego como obra de arte creada con la misión de entretener bajo sus propias mecánicas y leyes artísticas.

Como campo de investigación multidisciplinar, la teoría del videojuego tiene que ser –por naturaleza- la síntesis de una amplia variedad de enfoques, pero al mismo tiempo tiene que centrarse en los aspectos exclusivos de los videojuegos (...) es precisamente la irreductibilidad del videojuego lo que lo ha hecho tan difícil de definir formalmente y lo que ha provocado el intenso debate sobre no sólo lo que debería ser sino también sobre lo que es exactamente. (Wolf y Perron, 2003, p. 16)

Dow deja entrever estas cuestiones al comentar que las réplicas de los edificios aparecidas en el videojuego “no son simplemente escenografías, ya que el jugador debe navegarlas para conseguir los objetivos del juego. De hecho, el paisaje urbano fue diseñado para acomodar la mecánica de juego” (Dow, 2013, p. 216). Con esta afirmación Dow pone de manifiesto, de forma intuitiva, que la importancia del lenguaje y los mecanismos del videojuego funcionan en su propio universo por encima de la fidelidad histórica que pudiera reflejar la narrativa de

este tipo de obras. Por extensión y cómo conclusión a este debate, los videojuegos deberían ser analizados con una metodología propia que no se incline hacia los extremos de la narratología o la ludología ya que no se quiere favorecer ninguna de las dos corrientes.

El recorrido de esta investigación ha desembocado en dicha conclusión al ver las carencias que presentaban los trabajos aportados desde disciplinas cerradas como el enfoque histórico de Dow (2013) o el de Leiva (2018) por poner algunos ejemplos.

Leiva (2018) propone en su artículo visitar las localizaciones más importantes de Florencia a través del videojuego *Assassin's Creed II* a la vez que va analizando de manera superficial la fidelidad histórico-artística de los edificios más emblemáticos o del trazado de las calles de la versión digital y simulada de la ciudad. Finalmente, en su análisis, recoge una serie de conclusiones que hacen ver que el objeto de su estudio, a pesar de usar el enfoque histórico-artístico, no está muy claro ya que, por un lado analiza el arte digital del videojuego y, por otro, quiere resaltar al videojuego como una obra de arte en sí misma.

Este artículo es un claro ejemplo de cómo no hay que abordar el análisis de un videojuego si lo que se quiere destacar exclusivamente es su perspectiva artística ya que, en su intento por analizar la evidente relación visual de *Assassin's Creed II* con la Historia del Arte, acaba queriendo resaltar al videojuego como obra de arte sin darse cuenta de que en su mismo artículo ha reducido al videojuego a su perspectiva de historiador dejando fuera el estudio de los códigos artísticos propios del videojuego. Esta situación también se da por la ya comentada complejidad del videojuego y sus diversas capas analíticas. No es lo mismo analizar la calidad de la representación del Renacimiento italiano de la ciudad digital de Florencia en *Assassin's Creed II* (arte digital creado expresamente para el juego basándose en arte conceptual realizado previamente) que analizar el videojuego como una obra de arte con

un lenguaje artístico propio (a pesar de que también tenga múltiples referencias a la Historia del Arte).

Se da una mezcla de enfoques que no beneficia al estudio del videojuego como objeto de estudio artístico ya que el objetivo se desdibuja y no se profundiza ni en el videojuego como arte ni en las referencias artísticas visuales que presenta la obra.

Lo ideal aquí es visualizar una herramienta metodológica a través de la cual analizar el videojuego como un objeto de estudio artístico teniendo en cuenta que la forma en la que se propone su narrativa tiene que ver y está interconectada con las reglas propias del videojuego y sus códigos como obra artística.

De esta forma, se puede abordar el estudio del videojuego desde sus propias reglas a la vez que se tienen en cuenta las disciplinas artísticas que convergen en él, evitando reducirlo al enfoque de una sola de estas sin tener que encaminarse hacia los extremos de la ludología o la narratología. Según la definición actualizada aportada con anterioridad, el videojuego es una obra de arte multidisciplinar. Por ello, debería de poder analizarse en su conjunto y en esencia sin tener que verse reducido solamente a sus propiedades cinematográficas, musicales o literarias.

Es importante aclarar en este punto que la intención de esta tesis no es erradicar la investigación del videojuego desde disciplinas concretas, por supuesto son investigaciones necesarias. Lo que se pretende es aportar un punto de vista novedoso y materializar las ideas de otros investigadores que han querido abordar el análisis artístico del videojuego quedándose solamente en la descripción de elementos teóricos sin llegar a perfilar siquiera una metodología práctica y aplicable. Esta posibilidad que se abre es la que ha dado sentido a nuestra investigación: materializar una herramienta, no que otorgue al videojuego la categoría de obra de arte sino que lo analice como tal.

## **Capítulo 4**

### **El videojuego como objeto de estudio artístico**





#### 4.1 – Introducción: las esferas artísticas del videojuego

Una búsqueda rápida de los términos “videojuegos y arte” en Google Scholar, arroja una inmensa cantidad de entradas, 34.700 aproximadamente. En este punto se podría aventurar que mucho hay ya investigado y publicado sobre el tema pero lo cierto es que no es así, sobre todo en el ámbito español.

Restando las tres o cuatro tesis realizadas en la Universidad española, nos quedan algunos artículos que tratan la relación del arte con los videojuegos de manera más bien anecdótica. Por otro lado, las investigaciones más plausibles y firmes en el terreno de lo académico abogan por analizar los videojuegos desde otras disciplinas como la Psicología y los estudios sobre conducta ganando mucha relevancia aquellos sobre violencia en videojuegos o el valor pedagógico de estos.

Pero, ¿qué ocurre si nos paramos detenidamente en los trabajos que se introducen en el estudio del videojuego como arte? Si tenemos en cuenta libros, artículos y tesis publicadas podemos observar que existe una gran variedad de enfoques incluso dentro del mismo concepto “videojuegos y arte”. Esto viene a reiterar aún más la complejidad que alberga el llegar a consenso sobre cualquier tema relacionado con los videojuegos.

En consecuencia, podemos encontrar tesis como la de Doménech (2017) que analiza la relación formal que existe entre distintas disciplinas artísticas y los videojuegos. También tenemos la tesis de Hidalgo (2011) que se centra en resaltar la importancia del videojuego como fenómeno cultural a la vez que lo relaciona con las diferentes disciplinas artísticas aplicando el concepto alemán de *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total), concepto en el que profundizaremos más adelante ya que supone una de las principales vías para la creación de nuestra metodología.

La tesis de Sánchez (2012) profundiza en la relación del videojuego como arte pero se centra en el arte que surge inspirando por los videojuegos como el movimiento *Game Art*, subgénero del *New Media Art*.

Es importante destacar también algunos libros como *The Art of videogames* de Tavinor (2009) que profundiza en el arte del videojuego a lo largo de varios capítulos de los cuáles cabe resaltar el capítulo primero: *The New Art of Videogames* (pp. 1-15) y el último capítulo, el nueve: *Videogames as Art* (pp. 172-197). El resto de capítulos se centran en un análisis del videojuego como medio narrativo exceptuando dos de ellos dedicados a la moralidad y a la emoción en los videojuegos con un enfoque más cercano a la psicología.

Dos años antes se publicaba *Videogames and Art* (2007), un libro compendio editado por Clarke y Mitchell que recoge entrevistas y algunas transcripciones de conferencias que analizan la artisticidad del videojuego en su conjunto. Hay capítulos dedicados a la reflexión sobre las posibilidades del videojuego como obra de arte, destacando el ya citado *Should videogames be viewed as art?* de Martin (2007), y en el otro extremo se recogen algunos capítulos dedicados al arte y a los movimientos que surgen inspirados por este medio digital.

Según Tavinor (2009) “debemos distinguir entre las diversas artes que se encuentran en la realización de los videojuegos y la idea de que son arte en sí mismos” (p. 172). Esto quiere decir que en la creación de un videojuego asistimos a la conjunción de varias artes como la pintura, la música, la literatura o la escultura, pero no necesariamente por ello estaremos ante un videojuego que merezca ser catalogado como arte.

A partir de esta idea, Tavinor (2009) hace referencia a tres dimensiones o esferas artísticas del videojuego en base a su modelo de producción y cuya suma permiten entender dicha naturaleza en su conjunto:

- En primer lugar, el arte que se crea en la fase de producción de la obra: el arte conceptual, guiones literarios y gráficos o partituras musicales, entre otras. Sería el arte del videojuego.

- El arte que coexiste en el plano narrativo y audiovisual del juego. Lo que el jugador visualiza finalmente en su pantalla. Lo ejecutado por los creativos. Este concepto se podría analizar en diferentes niveles dependiendo de la complejidad artística que el videojuego alcance en la creación de su mundo, sus personajes y, en definitiva, del diseño artístico que da vida al universo que acoge al videojuego. Sería el videojuego como arte.

- El videojuego que absorbe referencias directas y adopta la estética de un estilo artístico perteneciente a un movimiento cultural determinado. Sería una faceta del videojuego como arte en la que se puede observar una imitación directa de los estilos y movimientos artísticos en el plano visual del videojuego (*Limbo*, como videojuego con rasgos del Expresionismo alemán) o la introducción de obras de arte desde el plano narrativo del juego (en el caso de *Assassin's Creed II* que, ambientado en el Renacimiento italiano, introduce edificios emblemáticos, esculturas y pinturas de la época).

Finalmente los títulos de ambos libros, *The Art of videogames* y *Videogames and Art*, ponen de manifiesto una vez más la complejidad y las infinitas posibilidades que otorgan dos palabras y/o conceptos como “videojuegos” y “arte”.

Traducidos al español, “El arte de los videojuegos” se podría interpretar o bien como el arte que es creado para el desarrollo del videojuego como tal, véase *concept art* por ejemplo; o el videojuego entendido como una forma de arte en sí mismo; o el arte que se desprende de los videojuegos. Por otra parte, la expresión “Videojuegos y Arte” ofrece todas esas posibilidades a la vez ya que da a entender que se van a explorar todas las conexiones posibles entre los dos conceptos.

En esta tesis el concepto que definiría mejor el enfoque de la investigación sería sin duda “El videojuego como arte” dando a entender que se profundiza en él como un objeto de estudio artístico *per se* disminuyendo así el abanico tan amplio de posibilidades derivadas de “Videojuegos y Arte”.

#### **4.2 – El videojuego como fenómeno cultural: nueva era, nueva estética**

Lo cierto es que aunque se ha posicionado como uno de los productos culturales de mayor impacto en las últimas décadas, todavía existen muchos prejuicios en nuestra sociedad sobre el videojuego.

A primera vista parece innegable su condición de obra artística pero el debate y las controversias sobre este hecho aún siguen generando una gran cantidad de opiniones al respecto tanto dentro como fuera de los círculos académicos.

La mayoría de investigadores que se acercan al estudio del videojuego reconocen su valor como medio de expresión artística pero suelen contextualizarlo desde otras perspectivas que, si bien son necesarias para entender aspectos inherentes a este tipo de obras por sus códigos y lenguajes heredados de otras artes, alejan el foco de atención de una cuestión que requiere de respuesta inmediata: si reconocemos al videojuego como obra artística, debería ser factible analizarlo como tal.

Para muchos autores, esto no es una tarea sencilla puesto que, si ya es complejo llegar a una definición de videojuego que sea totalmente representativa, más difícil es relacionar el videojuego con el concepto de obra de arte de una forma contundente y sin fisuras. Es innegable que el videojuego moderno sigue una tendencia creciente hacia la artisticidad y cada vez son más los creativos que trabajan en este medio y que lo consideran como un elemento vehicular del arte, una manifestación artística o una herramienta a través de la cual expresar sus inquietudes.

Muchos desarrolladores de videojuegos coinciden en una máxima: el videojuego es arte porque está hecho por artistas. Esta afirmación tan ligera esconde una gran reflexión acerca de todas las cuestiones planteadas pero todavía hay mucho que decir al respecto. Si un videojuego es arte o no, es un asunto que para muchos está muy claro y para otros no tanto, lo que rebaja la reflexión a una simple cuestión de perspectiva o punto de vista.

Cada época ha presenciado el desarrollo de culturas que vienen a ser el reflejo de un momento, de una sociedad y de sus circunstancias. La nuestra es sin duda la cultura de lo digital. Lo que en principio surgió como un experimento cuya finalidad iba a ser el uso militar se ha convertido en nuestro modo de vida. La llegada del ordenador y más tarde de internet abrió las puertas a esos mundos digitales en los que se ofrecen millones y millones de herramientas que ayudan, si se les da un buen uso, al avance de la sociedad y a la transgresión de conceptos que parecían inmutables y preestablecidos.

El videojuego, un medio digital e interactivo cuyo primer sentido comercial era el de ofrecer entretenimiento, ha ido ampliando y enriqueciendo su lenguaje y sus códigos hasta convertirse en un arte, un medio de expresión artística digitalizada que ofrece algo más que simple distracción o diversión a la persona que lo consume o juega.

Es curioso que la mayoría de desarrolladores de videojuegos y usuarios coincidan en que el videojuego es un arte ya consolidado aunque tampoco es extraño ya que ellos han estado largas horas en contacto con el medio. Consideran que es un medio que reúne o puede reunir cualquier tipo de manifestación artística que exista e incorporarla a su discurso, todo ello con el añadido de la interactividad, que no es otra cosa que “un plus en la creación narrativa (...) con los videojuegos hacemos cómplice al usuario de lo que estamos contando” en palabras de

Xavi Arrebola, diseñador de videojuegos que trabajó 17 años para la compañía española Gaelco<sup>32</sup>. A la pregunta “¿crees que los videojuegos son arte?”, Arrebola argumenta que

Aparte de los medios técnicos, no tiene por qué haber diferencia entre una obra de arte como un cuadro, película, música, novela, etc. Estamos en el mismo contexto con el plus de la interactividad, la complicidad del usuario. Eso es algo que por lo general los demás no tienen. Claro que como el soporte es digital parece algo efímero, que como se produce para ganar dinero es sólo comercial. Son solo apariencias y prejuicios. Un cuadro o un libro pueden ser efímeros también, se pueden perder, quemar, etc.

Para entender mejor cómo el videojuego ha ido adquiriendo esa noción de obra artística con el paso de los años podemos mirar hacia la evolución del concepto de estética como parte de esa sensibilidad artística que acompaña a toda obra.

A pesar de que ya en la Antigua Grecia existen una gran cantidad de textos filosóficos que reflexionan sobre la belleza, la estética, como la entendemos hoy día, es una rama de la filosofía que estudia y analiza el concepto de belleza en el ser humano pero también se entiende como ciencia que estudia las experiencias sensibles relacionadas con lo bello. Fue introducida como disciplina a partir del siglo XVIII por el filósofo alemán Alexander Gottlieb Baumgarten.

Según Hidalgo (2011) debemos entender que las ideas relacionadas con la estética “van evolucionando y adaptándose a los momentos culturales de su tiempo (...) cabe preguntarse ¿qué es la estética hoy?” (p. 21). Tenemos por tanto que el concepto de estética va mutando

---

<sup>32</sup> Algunas de las declaraciones y opiniones de los creativos que se recogen en este apartado están extraídas del cuestionario que, en una primera fase de la investigación, fue descartado como herramienta metodológica. Se encuentra incluido en los apéndices.

junto con los medios de representación artística. Los videojuegos como nuevo medio artístico también participan de ese cambio.

De acuerdo con Hidalgo (2014) “la estética de nuestro tiempo está envuelta por nuevos conceptos y experiencias visuales y sensitivas” (p. 6).

En una época en la que el artista recurre a la tecnología para expresarse, los videojuegos se han convertido en el lienzo en el que plasman sus inquietudes y, debido a la estrecha relación que mantienen con otros medios – cine, comics - se ha creado el caldo de cultivo propio para que sus capacidades estéticas y narrativas se mimeticen con las posibilidades de cualquiera de estos medios.

Lejos se quedan ya los años en los que los juegos y ante todo los videojuegos formaban parte solamente de esa industria dedicada al ocio. A estas alturas ya nadie pone en duda el gran calado cultural que tiene el videojuego como obra artística. Las ventas que genera superan al cine y la música juntos.

Nuestra sociedad actual no puede ser disociada de la tecnología y los videojuegos desempeñan un papel crucial para comprender esa nueva ciber-estética así como los nuevos roles que ejercen los artistas y creativos que trabajan en estas obras para transmitir al usuario algo más que diversión, una experiencia en forma de mensaje enmascarado en una propuesta audiovisual e interactiva con un alto componente artístico.

Las disciplinas que toman parte en el proceso creativo de un videojuego hacen posible que una gran cantidad de artistas que hasta ahora habían trabajado en otros medios como el cine o el cómic se integren en la industria del videojuego aportando, en muchos casos y dependiendo del tipo de producción, sus propias inquietudes artísticas.

Sin duda el videojuego como lo conocemos hoy día ha venido a revolucionar el concepto de entretenimiento. La mayoría de usuarios encuentran aquí la fórmula perfecta para evadirse



de la realidad, para sumergirse en un mundo ficticio en los que ellos mismos son los protagonistas de esa experiencia. El videojuego propone eso mismo, una experiencia sensorial y emocional que va mucho más allá del simple entretenimiento.

Todo esto no sería posible sin el trabajo artístico que hay detrás de cada obra, por eso es importante subrayar el carácter de videojuego como obra artística y encontrar a su vez una metodología para poder analizarlo como tal, en esencia, lejos de las otras disciplinas y enfoques que normalmente enriquecen ese gran campo de investigación que son los *Game Studies*. Por suerte existen ya algunos investigadores que empiezan a darse cuenta de esta necesidad.

#### **4.3 – El videojuego en el museo**

Si bien nuestro campo de estudio no pretende expandirse demasiado en este tema, creemos que es importante incorporar este apartado debido al rol que desempeñan los museos como agentes del cambio social y como espacio de aprendizaje y desarrollo en relación con las obras de arte. Ya que “los videojuegos en el museo” daría lugar a una investigación por sí misma, merece la pena resaltar algunas cuestiones.

Desde el punto de vista de las Vanguardias, el Museo representaba a la Academia, la institución que decide lo que es y lo que no es arte y contra la que hay que luchar para que el arte se democratice fuera de los círculos elitistas. Este punto de vista, ya superado y algo desfasado, como demostrarían las propias Vanguardias artísticas, inflama a la vez que diluye aún más el eterno debate sobre si el videojuego es arte o no lo es.

Muchos investigadores construyen sus argumentaciones sobre el videojuego como arte aferrándose a la idea de que su introducción en el museo es el punto de inflexión, la zona cero del arte digital a partir de la cual contabilizarlo como un arte más, pero lo cierto es que los

verdaderos impulsores de la idea de videojuego como obra de arte son los usuarios y los investigadores.

Muchas exposiciones de videojuegos en museos se han basado más en mostrar la evolución tecnológica a través de la exhibición de ordenadores, consolas y otros dispositivos electrónicos o simplemente se han añadido como juegos para implementar la interactividad en el discurso de estas instituciones.

Otros estudiosos coinciden en que parte de la sociedad, la comunidad de jugadores, se ha encargado de darle ese *status* de obra de arte al videojuego a través de la propia experiencia y que se ha tardado más en dar este reconocimiento por parte de la comunidad científica y de los organismos.

Sea como fuere, la inclusión del videojuego en las instituciones museísticas ha abierto un enorme campo de posibilidades también para los artistas que se han animado a realizar pinturas, esculturas o cualquier tipo de *performance* centrados en el mundo del videojuego.

El término ‘arte’ se aplica en estos casos como una mera pátina dorada, un sello de calidad, un ascenso a primera división en la liga cultural que busca crear una imagen de los videojuegos que trascienda la simple diversión. En otras ocasiones el argumento es más consistente y elaborado; los hay que defienden los videojuegos como forma de arte alegando a su dimensión estética y a su capacidad para generar emociones y transmitir ideas, lo cual en muchos casos es innegable, como demuestran los trabajos expuestos en museos. (Dueñas, 2017, p. 1)

Paola Antonelli<sup>33</sup> impulsó en 2012 la adquisición de una selección de 14 videojuegos para inaugurar en marzo de 2013 una exposición en la galería Philip Johnson del MoMA. Esta selección inicial se iría ampliando con el paso de los años.

**Tabla 3.** Videojuegos reconocidos y exhibidos como obras de arte por el MoMA

| <b>Títulos de la colección del MoMA</b> | <b>Año y compañía</b>              |
|---|------------------------------------|
| <i>Spacewar!</i>                        | 1962 (Steve Russell)               |
| <i>Pong</i>                             | 1972 (Atari)                       |
| <i>Magnavox Odyssey selection</i>       | 1972 (Ralph Baer para Magnavox tv) |
| <i>Snake</i>                            | 1976 (Gremlin)                     |
| <i>Space Invaders</i>                   | 1978 (Taito)                       |
| <i>Asteroids</i>                        | 1979 (Atari)                       |
| <i>Zork</i>                             | 1979 (Infocom)                     |
| <i>Pac-Man</i>                          | 1980 (Namco)                       |
| <i>Tempest</i>                          | 1981 (Atari)                       |
| <i>Donkey Kong</i>                      | 1981 (Nintendo)                    |
| <i>Yars' Revenge</i>                    | 1982 (Atari)                       |
| <i>M.U.L.E.</i>                         | 1983 (Ozark Softscape)             |
| <i>Tetris</i>                           | 1984 (Alekséi Pázhitnov)           |
| <i>Core War</i>                         | 1984 (Vyssotsky, Morris y Ritchie) |
| <i>Marble Madness</i>                   | 1984 (Atari)                       |
| <i>Super Mario Bros</i>                 | 1985 (Nintendo)                    |
| <i>The Legend of Zelda</i>              | 1986 (Nintendo)                    |
| <i>NetHack</i>                          | 1987 (The NetHack DevTeam)         |

<sup>33</sup> Conservadora del Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA) desde 1994 y directora del departamento de investigación y desarrollo.

|                          |                             |
|--------------------------|-----------------------------|
| <i>Street Fighter II</i> | 1991 (Capcom)               |
| <i>Another World</i>     | 1991 (Delphine)             |
| <i>Myst</i>              | 1993 (Cyan)                 |
| <i>SimCity 2000</i>      | 1994 (Maxis)                |
| <i>Chrono Trigger</i>    | 1995 (Square)               |
| <i>Super Mario 64</i>    | 1996 (Nintendo)             |
| <i>Grim Fandango</i>     | 1998 (LucasArts)            |
| <i>Vib-Ribbon</i>        | 1999 (NaNa On-Sha)          |
| <i>The Sims</i>          | 2000 (Maxis)                |
| <i>Animal Crossing</i>   | 2001 (Nintendo)             |
| <i>EVE Online</i>        | 2003 (CCP Games)            |
| <i>Katamari Damacy</i>   | 2004 (Namco)                |
| <i>Dwarf Fortress</i>    | 2006 (Tarn Adams)           |
| <i>flOw</i>              | 2006 (Thatgamecompany)      |
| <i>Portal</i>            | 2007 (Valve Corporation)    |
| <i>Passage</i>           | 2007 (Rohrer)               |
| <i>Canabalt</i>          | 2009 (Semi-secret Software) |
| <i>Minecraft</i>         | 2011 (Moojang)              |

Fuente: Guía de Nueva York en español, 2012

Muchos críticos e historiadores del arte criticaron este gesto y lo tacharon de obsceno porque consideraban que era impensable que un videojuego como *Pac-Man* pudiera compartir espacio con una obra de Picasso. Editoriales de las secciones culturales de una gran cantidad de periódicos se inundaron de artículos que mostraban un profundo rechazo a la idea de Antonelli.

Antonelli aclaró en una charla TED la situación de los videojuegos en el museo y argumentó que lo importante para ella no es el debate sobre si los videojuegos son arte o no sino que considera que son una elevada muestra de diseño interactivo. “Reaparece el problema de confundir diseño con arte, o la idea tan difusa de que los diseñadores quieren ser o ser llamados artistas. No. Los diseñadores aspiran a ser realmente grandes diseñadores. Y eso es más que suficiente”. (Antonelli, 2013).

A pesar de ello, Antonelli reconoce ciertos atributos artísticos en los videojuegos “como son la estética, la construcción del espacio, la gestión del tiempo y el comportamiento del jugador, es decir, la interactividad” (Dueñas, 2017, p. 2).

Lo cierto es que ni siquiera el MoMA tomó una posición activa al respecto. “Sí, los videojuegos entraron por primera vez en el museo de arte contemporáneo más importante del mundo, pero ni siquiera el propio museo se atrevía a etiquetarlos como arte, sino que los acogía como artefactos culturales que deben ser conservados” (Dueñas, 2017, p. 4).

Como precursor de esta idea, el Barbican Center de Londres inauguró en 2002 la expo *Game on*, un repaso por la historia del videojuego a través de 400 piezas originales que tampoco estuvo exento de polémica. En 2019 llegó esta misma exposición a Madrid “demostrando que, efectivamente, los videojuegos se han convertido es una parte fundamental de nuestra cultura popular y resulta necesario su análisis desde una perspectiva tanto académica como museística” (Martínez, 2019, p. 2).

También en 2019 llegó al Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB) una exposición llamada *Gameplay. Cultura del videojuego*, una reinterpretación y ampliación de la exposición homónima organizada por el Centro de Arte y Medios Tecnológicos de Karlsruhe (ZKM) en Alemania. “La exhibición, organizada en varias áreas temáticas,

profundiza en el impacto del videojuego en la cultura actual, en sus raíces históricas y en su uso como herramienta de expresión artística” (Vilajosana, 2019, p. 1).

Uno de los ejemplos más relevantes en nuestro país es el del Museo Arcade Vintage con sede en Alicante. El origen de este museo dedicado exclusivamente al videojuego arcade y retro de los 70, 80 y 90 se encuentra en la fundación de Asociación Cultural Arcade Vintage en 2013. Es un museo que apuesta por mostrar la historia del videojuego a través de la interacción directa con las máquinas arcade y las consolas aprovechando la interactividad que proporcionan los videojuegos y la forma de jugar en este tipo de *hardware*.

En la mayoría de los casos, el videojuego no supone el elemento central de la exposición como se ha visto anteriormente sino que el museo lo utiliza como herramienta didáctica destinada a todo tipo de público para mostrar las colecciones del museo o simplemente para incorporar elementos interactivos en el discurso de las exposiciones.

Según Hidalgo (2011), de los museos más importantes del mundo solo una minoría utiliza recursos lúdicos interactivos.

**Tabla 4.** La interactividad en el museo

| Museo                        | Usan recursos lúdicos interactivos |
|------------------------------|------------------------------------|
| El Museo del Prado de Madrid | Sí                                 |
| National Gallery de Londres  | No                                 |
| Tate Gallery de Londres      | Sí                                 |
| Louvre de París              | No                                 |
| Hermitage de Moscú           | No                                 |
| MoMA de Nueva York           | Sí                                 |
| Guggenheim                   | No (en ninguna sede)               |

|                                      |                             |
|--------------------------------------|-----------------------------|
| Centro Pompidou                      | No (en ninguna sede)        |
| Museo Británico                      | Sí                          |
| Metropolitan Museum of Art           | Sí                          |
| National Gallery of Art de Washigton | Sí (en talleres infantiles) |

Fuente: elaborado a partir de Hidalgo (2011, p. 260)

A pesar de estos ejemplos, la relación del videojuego con el museo sigue siendo ciertamente anecdótica. Los motivos son muchos y muy variados pero uno de los más destacables es la propia naturaleza del videojuego. Originalmente, una obra de arte tenía múltiples funciones. Dependiendo de la naturaleza de su encargo y de la época en la que nos situemos nos encontrábamos ante una pieza que pretendía aleccionar a las masas o ante un simple elemento decorativo dirigido a una élite de coleccionistas. La exposición de la obra en el museo, a pesar de contar con un hilo conductor, otorga una función distinta a la obra: la pedagógica, es decir, mostrar el origen de un estilo pictórico concreto, la evolución psicológica de un pintor en un período determinado de su vida o simplemente mostrar la forma en la que los egipcios realizaban la momificación, por poner algunos ejemplos.

El videojuego es una obra más cercana a un libro o una película, ya que está pensado para ser “jugado” por el usuario y expuesta en un museo es imposible que a este le dé tiempo a experimentar todo lo que puede ofrecer ya que la duración de las partidas oscila entre las 10 y las 30 horas de media, a no ser que se trate de *Tetris*, *Pac-Man* u otro clásico más cercano al estilo arcade.

Al igual que cualquier obra de arte, necesita de un receptor que capte e interprete su mensaje pero exige un nivel de interacción que no se puede comparar al de ninguna otra obra. Esta naturaleza interactiva es una de las razones que más condicionan la postura del Museo

ante los videojuegos ya que, como se ha indicado anteriormente, las exposiciones de videojuegos concentran su discurso en mostrar la evolución histórica del medio o en ofrecer al visitante del museo una actividad interactiva que no implique sentarse ante la pantalla una cantidad considerable de horas como ocurre cuando un usuario juega a videojuegos en condiciones normales, no sería viable.

Son numerosos los debates que se han abierto y que se podrían abrir desde las instituciones sobre la artísticidad del videojuego sin llegar a una conclusión definitiva que ponga de acuerdo a todos pero cómo hemos visto en este apartado “la Academia” ha aceptado abiertamente al videojuego como forma de arte.

Cabe señalar al respecto que al inicio de nuestra investigación, allá por el año 2016, la *National Endowment for the Arts*<sup>34</sup> ya había incluido a los videojuegos dentro de sus categorías, aunque a partir de 2012 fueron reconocidos oficialmente como obras de arte.

Insistimos en que el objeto de esta investigación no es corroborar la artísticidad del videojuego, porque claramente nos situamos del lado de los que opinan que el videojuego es una nueva forma de arte y partimos de esa consigna, sino otorgar una herramienta sólida que dé consistencia a las teorías de aquellos investigadores que antes que nosotros ya habían planteado numerosas conjeturas sobre el videojuego cómo objeto artístico.

Es por eso que se presta atención a aquellas ideas que abrieron las puertas al campo de los *Game Studies* en general y del videojuego como arte en particular.

#### **4.4 – Primeras reflexiones sobre arte, videojuegos y *design studies***

Como ya mencionamos en apartados anteriores, la relación entre arte y videojuegos se ha dado desde los orígenes del medio pero los primeros creadores no eran conscientes de esa

---

<sup>34</sup> Asociación estadounidense que, desde 1965, apoya proyectos artísticos ejemplares mediante donaciones, eventos y otras iniciativas.



parte creativa ya que sus esfuerzos estaban concentrados en las limitaciones tecnológicas y en la innovación en este campo.

El videojuego es un medio de expresión artística que, por su naturaleza, va estrechamente ligado al factor tecnológico. Es por esa razón por la que en sus primeros años destacó la figura del programador-creativo; una sola persona se encargaba de programar el juego, diseñar los personajes y sus entornos e incluso de musicalizarlo. Pero este panorama iría cambiando poco a poco hasta que la industria del videojuego fue absorbiendo un proceso de creación casi idéntico al cinematográfico. Las primeras reflexiones sobre el tema llegarían de la mano de los desarrolladores y más tarde de los propios jugadores y usuarios.

Como se ha mencionado ya, los hermanos franceses Alain y Frédéric Le Diberder proclamaron de forma temprana al videojuego como el “décimo arte” en su polémico ensayo de 1993 *Qui a peur des jeux vidéo?* Basándose en las críticas negativas que recibían los videojuegos, construyeron un discurso para resaltar sus bondades creativas y artísticas. El esfuerzo de los hermanos Le Diberder se centró en querer elevar a los videojuegos a la categoría de obra artística al nivel del comic o el cine. Fue revolucionario por la polémica que levantó pero apenas fue tenido en cuenta por la comunidad científica.

Chris Crawford (1984) en *The Art of Computer Design: reflections of a master game designer* fue de los primeros autores en establecer unos patrones de diseño para el videojuego y en defenderlo como una nueva forma de arte: “La premisa central de este libro es que los juegos de ordenador constituyen una forma de arte nueva, y de momento poco desarrollada, que presenta muchas posibilidades tanto para diseñadores como para jugadores” (p.11). Este libro no sólo fue el primero en establecer una relación entre los videojuegos y el arte sino que también marcó un punto de partida para la teoría del videojuego y todos los estudios que vendrían después. Tan solo dos años antes, el propio Crawford escribió una serie de artículos

sobre el desarrollo de videojuegos para la revista americana *Byte* los cuales fueron recopilados en el volumen *De Re Atari*.

Lo distintivo de Crawford es que usaba como ejemplo los videojuegos que él mismo desarrollaba (*Legionnaire*, 1982) para explicar las pautas del diseño. Este autor formó parte de una corriente llamada *Design Studies*. Morales (2015) indica que “los videojuegos, en tanto que artefactos diseñados, pueden beneficiarse del bagaje acumulado por la propia disciplina del diseño a través de los *design studies* y las aportaciones de los profesionales del diseño de videojuegos” (p. 32). Esta disciplina intenta “poner en valor la teorización del diseño (...) destacamos los esfuerzos por desentrañar la naturaleza del proceso creativo y sistematizar los procesos proyectuales del diseño” (Morales, 2015, p. 33).

Como en el caso de Crawford, esta disciplina recoge de los diseñadores que intentan contribuir al ámbito académico las reflexiones sobre sus prácticas profesionales. En este sentido, otros diseñadores destacados son Greg Costikyan (1994) autor de *I Have No Words And I Must Design* “que reivindicaba la necesidad de un lenguaje crítico para el diseño de videojuegos” (Morales, 2015, p. 33); según Costikyan (1994) “un juego es una forma de arte en la que los participantes, llamados jugadores, toman decisiones con el fin de gestionar los recursos a través de fichas de juego en la búsqueda de un objetivo” (p. 3).

Por otra parte, Frank Lantz y Eric Zimmerman (1999) en su ensayo *Checkmate: Rules, Play and Culture!* reflexionan sobre un sistema formal de tres ejes: “la estructura de las reglas de juego, la actividad de jugar como experiencia lúdica y transmisora de significados, y las relaciones del juego con la cultura” (Morales, 2015, p. 33).

Existen algunas publicaciones de carácter pedagógico que indagan, al igual que ya hizo Crawford, en el diseño de videojuegos desde el punto de vista del creador con el ánimo de dar unas pautas a seguir para tener éxito en este terreno laboral. Un ejemplo de ello es el libro

*Arte de videojuegos, da forma a tus sueños* de Daniel González. Según González (2014), el videojuego debe “impactar a los jugadores a través del arte. Dar con una estética correcta es más que lograr que nuestro videojuego sea bonito, es ofrecer la experiencia de juego que los jugadores están buscando” (p. 50).

Aparte de los libros y tesis mencionados al comienzo de este capítulo, *The Art of Videogames* de Tavinor (2009) y el compendio *Videogames and art* (2009), no existen muchas publicaciones, ni siquiera en inglés, que reflexionen y teoricen específicamente sobre el videojuego como obra artística. Las obras de referencia en el ámbito académico provienen de otras disciplinas como los HGS, los estudios sobre cine y videojuegos, Pedagogía o Psicología.

Referente al ámbito narrativo destaca *Cine y videojuegos, un diálogo transversal*, un compendio de artículos en los que Villalobos (2015) profundiza en los códigos del cine presentes en el videojuego y en cómo estos dos medios interactúan entre sí y con el usuario.

Más cercano al ámbito de la psicología y al estudio de las emociones está *How Games Move Us, Emotion by Design* de Katherine Isbister, profesora en la Universidad de Santa Cruz, California. Isbister (2017) analiza la forma en que los videojuegos influyen en las emociones de los jugadores a través de su diseño artístico y de las propuestas jugables que presentan mecánicas innovadoras como las de Nintendo Wii.

En *Convergence culture*, Henry Jenkins (2006) profundiza en el concepto de narrativa transmedia como una estética que surge a partir de la convergencia de los medios y como un arte usado para crear mundos que tienen que ser recorridos por el usuario. El videojuego aporta uno de los mundos de ficción más ricos y detallados que forman parte del universo narrativo transmediático que propone este autor.

En su obra *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Zimmerman y Salen (2004) proponen una metodología de diseño según la cual el videojuego debe testarse en las primeras fases de desarrollo. Estos autores atribuyeron un papel fundamental a la implicación del usuario en el proceso de diseño. Concepto que simpatiza con las teorías de Henry Jenkins sobre el fenómeno fan, la narrativa transmedia y la convergencia cultural en las plataformas digitales.

Para hablar del videojuego como obra artística es fundamental analizar también el papel que desempeñan los propios usuarios como creadores de contenido dentro del medio.

#### **4.5 – Videojuegos y convergencia artística en los ecosistemas digitales: el usuario-fan como creador**

El uso masivo de las herramientas digitales obligó a la mayoría de medios de expresión cultural y artística como el cine, la literatura, la fotografía, la música y más recientemente los videojuegos, a cambiar sus paradigmas así como su estructura interna.

En la actual industria del entretenimiento la figura del usuario se encuentra muy lejos de parecerse a esa entidad pasiva controlada por las grandes empresas que proporcionan productos *mainstreams*. El desarrollo tecnológico ha acelerado el proceso por el cual los consumidores de productos culturales de entretenimiento se han convertido en creadores de contenido y, en muchos casos, en productores y distribuidores de sus propias obras. Este ecosistema creativo que subvierte el modelo clásico de producción, afecta directamente a los videojuegos, dando como resultado en los últimos años una avalancha de obras que destacan por su alto componente artístico. Esta es la situación del sector independiente, el cual analizaremos en los siguientes apartados.

La evolución de la tecnología ha derivado en cambios en el paradigma comunicativo. Así, La convergencia de este nuevo espacio comunicativo ha conseguido aumentar la proliferación de nuevos formatos y soportes, donde el consumidor, ahora ocupa un papel activo en el desarrollo de la historia. La interacción se convierte en uno de los elementos principales dentro de la narrativa digital. (Casas-Moreno y Ramírez-Alvarado, 2019)

En este contexto, todas las herramientas digitales que generan la oportunidad de conectar de alguna forma los intereses culturales de toda una población preparan el escenario idóneo para que las sociedades actuales encuentren así la inercia necesaria para evolucionar.

El uso de internet y las redes sociales por parte de una nueva ola de creadores de contenido ha impulsado varios modelos de producción que han servido en cierta manera para dar visibilidad a una gran cantidad de proyectos independientes. Muchos de esos trabajos han nacido impulsados por el propio fan y jugador de videojuegos.

Previo a la eclosión de Internet y las redes sociales, en su obra *Textual Poachers, televisión fans and participatory culture* de 1992, Jenkins cimenta las bases de los estudios sobre el fenómeno fan y la cultura televisiva. En este estudio, el autor analiza el comportamiento de los fans hacia sus sagas favoritas de cine o programas de televisión y como los intereses de estos entran en conflicto con los paradigmas creativos tradicionales pero agregando valor a dichos contenidos: “La historia del *fandom* es, al menos en parte, la historia de una serie de esfuerzos organizados para influir en las decisiones de programación” (Jenkins, 1992, p. 28).

La influencia del fan ejerce una gran presión sobre los creadores del contenido original y, gracias a internet y las redes sociales, estas agrupaciones han demostrado tener un gran poder de decisión sobre el transcurso del guion de una serie o el resultado final de una película.

Algunos casos dignos de mención son, por ejemplo, el criticado final de la popular serie *Juego de Tronos* (2011-2019) o el rediseño del personaje de Sonic. En el primer ejemplo, “más de un millón de personas han firmado una petición creada en Change.org donde exigen a HBO que vuelva a realizar los últimos capítulos del drama fantástico” (Elidrissi, 2019, p. 3). Como respuesta, HBO ha acelerado la puesta en marcha de varias series ambientadas en el universo de *Juego de tronos* para intentar calmar los ánimos de los fans.

En el segundo caso, la Paramount ha tenido que retrasar el estreno de *Sonic la película* hasta febrero de 2020 tras lanzar su primer tráiler el 30 de abril de 2019 debido al revuelo que han causado los fans en las redes criticando el aspecto que lucía el personaje de Sonic. Dos días después, el director de la cinta, Jeff Fowler, anunció por Twitter que iban a rediseñar por completo a *Sonic*:

Thank you for the support. And the criticism. The message is loud and clear...you aren't happy with the design & you want changes. It's going to be happened. Everyone at Paramount & Sega are fully committed to making this carácter the BEST he can be... (Fowler, 2019)

A veces los fans optan por realizar sus propias creaciones. Gran muestra de ello son los *fanmade*<sup>35</sup>, los cuales alcanzan un alto grado de calidad.

J.K Rowling, autora de la exitosa saga literaria *Harry Potter*, siempre ha tenido una relación complicada con sus fans. Esto es así debido a que cuando Rowling publicó el último libro de su saga, los fans comenzaron a crear historias paralelas (*fanfic*) y la autora se pronunció al respecto diciendo que no tomaría acciones legales si esas obras se creaban sin ánimo de lucro. Más tarde, Rowling crearía una saga cinematográfica nueva ambientada en el universo de sus libros anteriores, *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* (2016-2019)

---

<sup>35</sup> Creaciones de fans en su traducción al español. Es una creación realizada por fans o seguidores de un fenómeno *transmedia* y que es expresada de diferentes formas tales como creaciones artísticas (*FanArt*), videojuegos o juegos de mesa (*FanGame*) y creaciones cinematográficas como cortometrajes, largometrajes o series (*FanFilm*).

“recurriendo a una acción persistente, y a la aparición constante de personajes a los que no les importa desafiar la cronología oficial (...) Rowling ya empieza a pensar en términos de fenómeno de masas, y no de simple literatura” (Corona, 2018, p. 11).

Esto refleja el poder de los fans sobre la creadora ya que las decisiones de Rowling sobre la saga van dirigidas a controlar de alguna forma las creaciones transmedia de los fans sobre su propio universo, algunas de muy alta calidad como por ejemplo la película *Voldemort: orígenes del heredero* (2018). Este mediometraje fue realizado por la productora italiana independiente Tryangle gracias al mecenazgo de los fans. Tryangle fue denunciada por Warner Bros y J.K Rowling pero más tarde llegaron a un acuerdo en el que ambas partes dejaron claro que no podía existir ánimo de lucro permitiendo que el proyecto saliera a la luz de forma gratuita a través de Youtube.

Siguiendo esta misma trayectoria está la *fanfilm Street Fighter: Assassin's Fist* (2014) como ejemplo de adaptación al cine de un videojuego que supera con creces a las grandes producciones hollywoodienses en cuanto a fidelidad y respeto por el material original.

No es hasta el año 2009 cuando Jenkins toma por primera vez como objeto de estudio central el concepto de cultura participativa en su obra como coautor *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*.

Una cultura participativa es una cultura que pone barreras relativamente bajas a la expresión artística y al compromiso cívico, un fuerte apoyo para crear y compartir las propias creaciones (...) es también una en la que los miembros creen que sus contribuciones son importantes, y sienten algún grado de conexión social el uno con el otro. (Jenkins, Clinton, Purushotma, Robinson y Weigel, 2009, p. 3)

En esta obra realizada por encargo de la fundación *MacArthur*, Henry Jenkins aborda una nueva cultura mediática a través del estudio de las novedosas formas de participación.

Debido a la situación pandémica actual en la que nos encontramos, parece haberse acelerado aún más los mecanismos de influencia directa de los fans sobre las empresas. Con el cierre temporal de los cines, la industria del audiovisual está pasando por un período de reinvención continua gracias al auge de las plataformas de *streaming*. Uno de los últimos casos más sonados ha sido el reestreno en exclusiva para HBO de la película *La Liga de la Justicia* de 2017. Los fans quedaron muy insatisfechos tras el visionado de la misma en cines debido a que la cinta presentaba problemas muy serios de base. Esto se debió a que su director original, Zack Snyder, tuvo que abandonar el proyecto durante el proceso de postproducción por motivos personales y la productora asignó la tarea restante a otro director, Joss Whedon. “Después de una de las campañas fan más apasionadas de todos los tiempos, *La Liga de la Justicia* de Zack Snyder (alias “Snyder Cut”) llegará a HBO (...) así es como la comunidad del cómic consiguió que Hollywood cambiara de rumbo” (Johnston, 2020, p. 1) bajo el nombre del movimiento *Release the Snyder Cut*. La nueva versión, realizada en formato 4:3 por decisión de Snyder y estrenada el pasado 18 de marzo de 2020, cuenta con casi 4 horas de duración. Sin duda, detrás de este acontecimiento se esconde un movimiento maestro de Warner y DC por adaptarse a los nuevos tiempos.

Con el nacimiento de la plataforma de almacenamiento y difusión masiva Youtube en 2005 y su lema *Broadcast yourself*, como si de un vaticinio se tratase, los fans de videojuegos adquieren una notable influencia debido a que empiezan a desenterrar un discurso personal y su visión sobre temas variados para llevarlo a las masas, lo que tiene como consecuencia un cambio de posición del fan activo o creador ante los demás miembros de la comunidad de seguidores.

A través de múltiples plataformas digitales, el creador tiene a su disposición las herramientas necesarias para dar vida a sus proyectos. Cada vez es más habitual encontrar a



programadores autodidactas que recogen el testigo de los primeros desarrolladores de *shareware* y *mods* para convertirse en profesionales que lo único que quieren lograr es crear el juego que ellos hubieran querido jugar de pequeños (McMillen, 2011) bien sea para tener éxito comercial o simplemente para satisfacer su propio ego creativo.

Por otra parte, los *fans* y jugadores activos se han cambiado al bando de los creadores de contenido gracias a herramientas como los motores gráficos de código abierto *Unity* o *GameMaker*, programas de talentos como el *PS Talents* de Sony o plataformas de *crowdfunding* como Kickstarter que han supuesto un gran punto de inflexión dentro de los modelos de cultura participativa a gran escala así como una vuelta de tuerca más en los arquetipos del fan o usuario como creador de contenidos.

El videojuego se ha mostrado permeable a todos estos procesos, lo que ha conllevado la rápida expansión del modelo horizontal de producción dentro de una “*cultura participativa* más amplia, que incluye todo aquello que va más allá de la pantalla, del propio acto de jugar” (Muriel, 2016, p. 7).

Se observa por tanto una gran evolución del modelo vertical de negocio en el que las empresas eran las únicas productoras de contenido en un modelo creativo unidireccional. En *Playing with videogames*, Newman (2008) proporciona algunas claves sobre las herramientas que amplían la experiencia de jugar a videojuegos: guías paso a paso creadas por y para fans para superar los obstáculos del videojuego, *mods*, *fan arts*, reseñas, *cosplay* y mucho más. Como afirma G. Crawford (2012), “jugar a videojuegos es mucho más que la simple interacción de uno o varios individuos con una máquina de videojuegos” (p.120).

No sólo de trata de jugar sino de expandir las prácticas relacionadas más allá de las posibilidades básicas. Este papel del videojuego en la cultura de la convergencia y su rol de agentes dinámicos permite construir entornos digitales basados en la colaboración y participación ofreciendo potentes

oportunidades de comunicación y producción creativa. (Cortés, García y Lacasa, 2012, p. 2)

Antes un escritor tenía que llevar su manuscrito a distintas editoriales para que, con suerte, le publicaran la obra. En la actualidad, esas prácticas están cayendo en desuso gracias a que existen medios digitales a través de los cuales auto-publicar los proyectos o ayudar a su financiación.

Por otro lado, el rol clásico de la gran compañía productora y distribuidora de contenidos culturales y artísticos se ha difuminado en un panorama de comunicación horizontal en el que la figura del usuario activo va ganando terreno. Esto, a corto y a largo plazo, supone un cambio de estrategia constante para las grandes empresas, ya que el éxito comercial pasa por mantener el control sobre los modelos de negocio.

En la actualidad, los usuarios de videojuegos forman una comunidad que ramifica sus posibilidades creativas en múltiples esferas de la convergencia digital lo que, sin lugar a dudas, les confiere un poder inédito dentro de la industria cultural y del entretenimiento. Este potencial sirve de catalizador para plantear propuestas innovadoras en todos los ámbitos culturales, incluido el sector del videojuego.

Para comprender mejor la evolución de estas prácticas actuales y la situación del videojuego como obra artística debemos acudir al origen de las mismas.

#### **4.6 – Del *shareware* al *crowdfunding* pasando por el juego social**

El *shareware*, nacido en la década de los 80, fue un fenómeno según el cual los informáticos desarrollaban programas que compartían de forma limitada (en tiempo y uso de herramientas) con los usuarios para obtener un *feedback* sobre el producto y hacer frente a los elevados costes del software comercial. Estas técnicas se verían rápidamente replicadas en el mundo de los videojuegos, aunque en la última década han caído en desuso debido a que

“acabó diluyéndose al entrar en contacto con las raíces de la industria” (León y Delgado, 2019, p. 34).

Más tarde surgirían los *mods* o modificaciones, las cuales son realizadas por los propios usuarios sobre el código fuente de un videojuego comercial existente. Este campo abrió las puertas a muchos jugadores que dieron el paso a la creación amateur de videojuegos. La tendencia aún activa de los *mods* ha derivado en políticas empresariales un tanto cuestionables como los progresivos lanzamientos de actualizaciones o parches (*dlc*<sup>36</sup>) de pago que dan acceso a objetos especiales, mapas inéditos o personajes nuevos dentro del videojuego que en realidad son contenidos recortados de la versión final del producto o creados a posteriori.

Según León y Delgado, “la escena del videojuego independiente en los últimos años ha experimentado todo un apogeo (...) juegos que no nacen de una cadena de montaje, sino de individuos que tienen la capacidad de materializar su idea hasta el final” (2019, p. 15).

En 1998 nace Newgrounds, una plataforma creada por Tom Fulp que poco más tarde se convertiría en “el primer espacio digital donde los usuarios de Flash podían compartir sus creaciones” (León y Delgado, 2019, p. 35) y donde proliferaron juegos de todo tipo. Curiosamente muchos de los programadores que usaron esta plataforma terminaron lanzando algún videojuego al mercado y fundando su propio estudio. “Gracias a la autopublicación, los creadores indies pudieron sobrepasar los límites del mercado y encontrar un mayor público sin necesidad de constreñir su visión creativa” (León y Delgado, 2019, p. 36).

Uno de los grandes impulsores del fenómeno independiente fueron los videojuegos sociales, un tipo de juego online que utiliza como canal de difusión las redes sociales e incorpora la mecánica de estas a su jugabilidad. Gracias al éxito de las redes sociales, la

---

<sup>36</sup> En inglés, *DownLoable Content* (contenido descargable).

mayoría de estos juegos gratuitos ofrecidos como servicio anexo se utilizaban como señuelo publicitario para los jugadores. Las mecánicas online de este tipo de videojuegos incitan al jugador a implicar a tantos contactos como sea posible lo que suele reportar algún tipo de recompensa y objeto especial para usar en el juego. Facebook fue pionera en este tipo de prácticas con el videojuego *Farmville* (2009) desarrollado por Zynga Studios<sup>37</sup>.

Este popular videojuego gratuito cuenta con más de 80 millones de jugadores al mes desde el año 2010<sup>38</sup>. Su sistema de juego online se basa en que el jugador debe cuidar de su propia granja, conseguir recursos para expandirla y mantener una interacción constante con las granjas vecinas cuyos propietarios son los contactos que el jugador va añadiendo a su lista de amigos en el juego.

Otros videojuegos sociales de éxito distribuidos en Facebook son *CityVille* (2010), *Empires and Allies* (2011) o *Happy Aquarium* (2010) entre otros.

En 2016, tras convertirse en un pequeño gigante de los juegos online durante sus primeros años con granjas y gemas, Facebook vuelve a intentarlo con una nueva plataforma de videojuegos para Windows (...) Gameroom, y quiere competir de tú a tú con la Steam de Valve. (Barredo, 2016)

Esta plataforma está centrada en videojuegos casuales como los disponibles a través de *Playstore*<sup>39</sup> aunque no descartan incorporar títulos AAA.

Aunque el concepto de videojuego social se aleja más del componente creativo y se acerca más a un tipo de servicio, este mercado ha sido el caldo de cultivo perfecto del cual han

---

<sup>37</sup> Empresa fundada en 2007 con base en San Francisco, especializada en el desarrollo de videojuegos sociales en línea

<sup>38</sup> La cifra exacta de jugadores mensuales desde 2010 es 81.844.829. Usuarios que siguen el juego (activos): 29.895.271. Usuarios que han indicado que les gusta: 32.534.872. Fuente: *site* oficial de *Farmville* en Facebook a fecha 31-10-2019.

<sup>39</sup> Plataforma digital de venta de videojuegos perteneciente a la empresa Sony y accesible desde sus sistemas de *hardware* Playstation.

surgido muchos desarrolladores independientes que han fundado su propio estudio o han terminado trabajando para otras compañías.

Mención aparte merece Kickstarter, un sitio *online* basado en el *crowdfunding*. Activo desde 2009, permite mediante la fórmula del micro mecenazgo que millones de personas no sólo compartan sus ideas y proyectos creativos en forma de piezas musicales, libros o videojuegos, sino que además los hagan realidad y puedan obtener beneficios con ello.

En la última década, el sector más beneficiado en este campo ha sido el de los videojuegos. Muchos creadores independientes se han incorporado a estas prácticas desde grandes empresas, bien sea porque han sido despedidos o han ganado tanto dinero como para fundar su propio estudio y dar rienda suelta a su visión creativa. Tal es el caso del creador de la saga *Shenmue* (1999-2019), Yu Suzuki, quien optó por desarrollar la tercera entrega de la serie a través de Kickstarter triplicando en cuestión de horas la cantidad inicial para hacer posible el proyecto, una suma que ha alcanzado 6.333.295 dólares provenientes de casi 70.000 patrocinadores. El juego se puso finalmente a la venta en noviembre de 2019.

**Imagen 36** – Ryo, protagonista de *Shenmue 3*

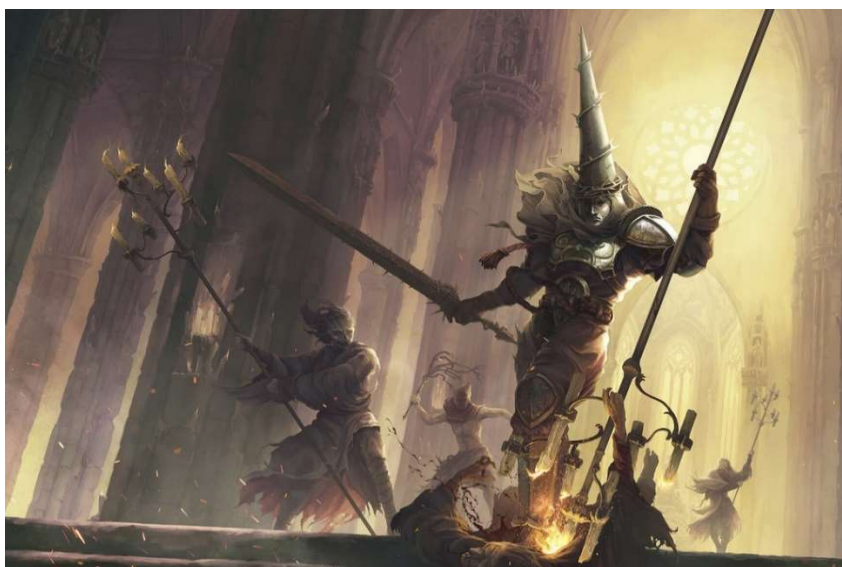


Fuente: Suzuki (2019)

Uno de los casos ejemplares de videojuegos patrocinados gracias a Kickstarter tiene origen en una pequeña productora independiente con base en Sevilla. *The game kitchen* es un estudio formado originalmente por cuatro personas que recaudó 5.000 euros para su primer proyecto *The last door* (2013), un videojuego con estética pixel art basado en relatos de Edgar Allan Poe. Para su segundo proyecto, estos creativos se pusieron como meta recaudar 50.000 dólares, cifra que superaron notablemente con 333.246 dólares. Nace así *Blasphemous* (2019), un videojuego independiente de acción en *scroll* lateral 2D y de estética *pixel art* ambientado en la Semana Santa andaluza y que tiene como protagonista a un nazareno-guerrero armado con una espada para enfrentarse a los enemigos que le salen al paso durante su recorrido por escenarios inspirados en títulos como *Castlevania Symphony of the night* (1997).

Kickstarter supone un punto de inflexión dentro de los modelos de cultura participativa a gran escala así como una vuelta de tuerca más en los arquetipos del fan o usuario como creador de contenidos.

### **Imagen 37** – Arte conceptual de *Blasphemous*



Fuente: The Game Kitchen (2019)

Todos estos procesos “forman parte de la democratización del videojuego y esta, a su vez, del auge de la escena *indie*” (León y Delgado, 2019, p.35).

#### **4.7 - Videojuegos “triple A” y videojuegos *indies*: la democratización artística del videojuego**

En el apartado anterior se han adelantado algunas nociones sobre el origen de los videojuegos independientes y su estrecha relación con el desarrollo artístico pero cuando hablamos del videojuego como obra de arte no se pueden obviar las producciones que van dirigidas a públicos más generalizados. Este apartado se dedica a realizar una comparativa de las características tanto de las obras independientes como de las llamadas triple A.

Esta forma de denominar y clasificar a los videojuegos obedece a factores más bien económicos ya que el elemento más diferenciador entre estos dos tipos de obras tiene que ver con el nivel de producción dentro de la industria. Dicho nivel de producción provoca una consecución de diferencias en todos los niveles de desarrollo de un videojuego, todo un abanico de posibilidades que, para entender mejor el contexto actual del videojuego como obra de arte, deben ser analizadas.

Extrapolando a los videojuegos la frase de Martin (2007) “el cine es arte pero eso no implica que todas las películas sean obras maestras” (p. 204), se puede afirmar que, aunque el videojuego *indie* esté impregnado de un mayor nivel de artisticidad debido a varios elementos circunstanciales, las obras maestras y de mayor componente artístico se localizan en ambos extremos: las triple A y los independientes.

Actualmente la industria del videojuego está gobernada por dos tipos de producciones: las producciones triples A, comparables a las superproducciones de Hollywood y las producciones independientes, de bajo presupuesto llamadas *indies*. A medio camino se encuentran los videojuegos doble A, los cuales mantienen una combinación única de

características como pueden ser un bajo presupuesto y una apariencia gráfica similar a un triple A.

El término *indie*, ampliamente utilizado en la crítica popular contemporánea, nace asociado a la música independiente y alternativa de los '80 y, a partir de aquí, se utiliza este concepto para catalogar a las manifestaciones culturales que se dan al margen del *mainstream* o cultura popular ya sean películas, libros, música o videojuegos.

Aunque las características de un videojuego *indie* han mutado a lo largo de los años debido a las múltiples posibilidades circunstanciales que se pueden dar en el proceso de desarrollo de una obra de este tipo, por lo general, está producido por un estudio pequeño formado como mínimo por dos personas y diez como máximo. Actualmente, se han dado casos excepcionales en los que una sola persona ha desarrollado un videojuego. Es el caso de *Stardew Valley* (2016), un simulador de granja creado por Eric Barone durante cuatro años. Barone recupera en cierto modo la figura romántica del programador-artista según la cual una sola persona se encargaba de todas las tareas, arte conceptual y diseño del juego, historia, programación y musicalización.

**Imagen 38** – Imagen del colorido *Stardew Valley*



Fuente: Barone (2016)



Esta forma de crear se daba sobre todo en las primeras décadas para ir evolucionando hacia el modelo coral y de departamentos de las producciones cinematográficas. De este modelo hacen uso las producciones triples A, desarrolladas por grandes estudios formados por más de cien artistas y colaboradores.

Mientras que los triple A cuentan con presupuestos millonarios, véase el caso de *Red Dead Redemption 2* (2018) cuyo desarrollo costó más de 500 millones de dólares, las producciones independientes tienen presupuestos muy limitados y si cuentan con independencia económica, por lo general, son los creadores los que ponen todos los recursos bien sea de su bolsillo o recurriendo a campañas de autofinanciación o *crowdfunding*.

En un extremo se encuentra el ejemplo de *Cuphead* (2017) creado por los hermanos Chad y Jared Moldenhauer, quienes tuvieron que hipotecar sus respectivas casas para poder terminar el juego. Sin embargo, Microsoft, a cambio de obtener la exclusividad temporal del título para su plataforma doméstica, financió una gran campaña de marketing que proporcionó mucha visibilidad al título y ayudó a que vendieran más de dos millones de copias digitales en los primeros meses.

**Imagen 39** – Los protagonistas de *Cuphead* ante uno de los jefes



Fuente: Studio MDHR

El videojuego *indie* nace en la era digital y del *online*, es por ello que los primeros títulos aprovecharon las plataformas digitales como Steam o Xbox Live Arcade para su lanzamiento. Mientras que la tradición marcaba el lanzamiento en formato físico, los creadores independientes apostaron por la distribución digital para ahorrar el gran coste que supone la realización de copias físicas del juego y su distribución por parte de terceras empresas. Incluso en el formato físico se están llevando a cabo importantes recortes económicos en el lanzamiento de las copias estándar abandonando la costumbre de incluir en la caja del videojuego un manual del mismo impreso a todo color. En muchos casos, un videojuego independiente ha terminado siendo distribuido en formato físico debido a que ha sido previamente un éxito de ventas en las plataformas digitales. Ejemplo de ello es el aclamado *Journey* (2012).

En el terreno artístico, el videojuego triple A ha perseguido siempre la consecución de unos gráficos fotorrealistas ofreciendo mejoras técnicas en cada generación de consolas para mantener el interés de los usuarios.

A pesar de que en los equipos de las grandes compañías trabajan excelentes artistas, estos se ciñen siempre, salvo excepciones, a los patrones y directrices de la empresa intentando encontrar así un equilibrio entre usar sus creaciones para mostrar sus inquietudes personales y seguir las tendencias comerciales marcadas por la industria y los consumidores. Los artistas independientes crean videojuegos de autor y raramente siguen tendencias comerciales aunque existen casos en los que algunas empresas grandes imitan el modelo de creación *indie* y viceversa.

Por tanto, tenemos que el videojuego independiente no sigue tendencias; la búsqueda de gráficos realistas queda en segundo plano ya que originalmente esta “carencia” iba ligada a la falta de recursos económicos, y se cuenta con una plena libertad creativa derivada de la

independencia económica. Este campo de trabajo es caldo de cultivo para que los artistas experimenten con el arte en los videojuegos con una mayor libertad, con nuevos estilos, mecánicas y formas de interactividad.

**Tabla 5.** Características del videojuego triple A vs *Indie*

| <b>Producciones triple A</b>              | <b>Producciones independientes</b>        |
|---|---|
| Grandes estudios (hasta 300-400 personas) | Pequeños estudios (entre 1 y 10 personas) |
| Presupuesto millonario                    | Autofinanciación, <i>crowdfunding</i> ... |
| Distribución física y digital             | Distribución digital (salvo excepciones)  |
| Poca libertad creativa                    | Plena libertad creativa                   |

Fuente: elaboración propia

Aunque existen varios momentos significativos en la historia de los videojuegos independientes, podemos establecer su origen en la aparición del ya mencionado *shareware*. Es a partir de este momento, y a lo largo de algunas décadas, cuando los creadores de videojuegos independientes van encontrando canales para poder distribuir su trabajo de forma digital y evitando así los grandes costes que suponen la creación y posterior almacenamiento de un videojuego.

Analizando el sector actual del videojuego independiente, se comprueba que estas características descritas coinciden solo en parte debido a que el mercado ha ido evolucionando junto a las diversas prácticas comerciales.

Dichas prácticas raramente conllevan la presencia plena de los elementos circunstanciales descritos ya que cada lanzamiento independiente suele constar de una mezcla única de estas variables que hace de cada proyecto una obra de arte exclusiva.

En este sentido, Garda y Grabarczyk (2016) han realizado una clasificación que recoge las variables que efectivamente ponen en tela de juicio la solidez del término *indie* en los videojuegos y que abren un sinfín de posibilidades creativas. Son tres:

- Independencia financiera: una obra no recibe ayuda financiera de ningún tipo. Las formas de financiar un videojuego sin que exista una gran empresa detrás son muy variadas. El creador puede ser el principal productor de la obra, pero también puede pedir financiación colectiva a través de plataformas de *crowdfunding* como Kickstarter.

- Independencia creativa: es el pilar más importante para una creación independiente, aunque está íntimamente ligada al factor financiero: “quien pone el dinero es quien tiene la última palabra en todo” (León y Delgado, 2019, p. 20). La creatividad siempre está a la sombra del factor económico.

- Independencia de publicación: si un juego es creado y editado por la misma persona o equipo de personas es independiente. Por lo general, la publicación de un videojuego *indie* se realiza en formato digital. En palabras de Trenta (2014), este tipo de distribución implica la ventaja de disminuir drásticamente los costes de las empresas, anulando los gastos de almacenamiento del stock y eliminando a la figura del distribuidor y del vendedor al detalle.

La alternancia de estas tres variables, con todas sus posibles combinaciones, ha dado lugar a que el concepto original de videojuego *indie* se vaya deformando dando como resultado una gran cantidad de obras producidas cada una de ellas bajo circunstancias únicas.

Incluso en los videojuegos patrocinados a través de Kickstarter se producen a veces este tipo de paradojas puesto que el creador es independiente, pero tiene que satisfacer las ideas y aportaciones, en la medida de lo posible, de los patrocinadores anónimos.

Digamos que en una producción independiente se dan los tres factores señalados más arriba (financiero, creativo y distribución) en un porcentaje variable de una obra a otra.

El ejemplo ya mencionado de *Cuphead* contó con independencia creativa y financiera pero sin embargo no fue así con la parte referente a la publicación la cual corrió a cargo de Microsoft. Este es el ejemplo perfecto que demuestra que el panorama actual de la industria del videojuego es tan cambiante como difícil de medir.

Un videojuego independiente al cien por cien implica la combinación a la vez de las tres variables propuestas por Garda y Grabarczyk (2016) aunque la independencia financiera supone un factor determinante para que la independencia creativa total exista ya que, por lo general, sin independencia financiera los artistas no pueden tener libertad de acción para tomar sus propias decisiones.

A este respecto hay algunas excepciones como es el caso del japonés Fumito Ueda, creador de *Ico* (2001), *Shadow of the Colossus* (2005) y *The Last Guardian* (2016); videojuegos que son considerados como obras maestras por el sello tan fuerte que tienen de autor y por marcar un camino a seguir. Sin embargo, están respaldadas económicamente por una gran empresa dedicada a la producción de triple A.

Videojuegos como *Ori and the Blind Forest* (2015), surgido de un estudio muy pequeño, cuentan con el aval de grandes empresas como Microsoft. Obviamente se generan ciertas condiciones contractuales como la exclusividad del juego para una consola en concreto o la promesa de una segunda parte pero eso no significa que el juego deje de tener el carácter y la esencia de *indie*. *Child of light* (2014) es otro ejemplo paradigmático del constante cambio que sufre la industria ya que es un videojuego triple A disfrazado de *indie*.

### Imagen 40 – *Child of Light*



Fuente: Ubisoft (2014)

Las grandes compañías han sabido aprovechar el éxito de estos juegos y acaparar también este sector emergente entre los nuevos usuarios y los más veteranos. “Vemos pues cómo las grandes compañías han capitalizado de nuevo una parte del movimiento *indie*, desviándolo hacia canales *mainstream* para aprovecharse de sus innovaciones como bolsa de oxígeno entre los lanzamientos de las superproducciones anuales” (León y Delgado, 2019, p. 39).

Al comienzo, el videojuego *indie* era un videojuego de modesta producción y alrededor del cual se daban una serie de circunstancias en su desarrollo que hacían de él una experiencia más singular, personal y cercana a lo artístico; actualmente, y aunque en parte sigue siendo así, el estilo *indie* es imitado hasta la saciedad tanto por compañías pequeñas como por las grandes empresas de videojuegos que ven en ellos un filón muy a tener en cuenta.

A pesar de lo anterior, estas particularidades hacen del videojuego independiente un instrumento de experimentación artística donde el autor vuelca sus inquietudes como creador, explorando nuevas formas de narrar o de interactuar con el jugador a través de mecánicas inusuales. *Journey* (2012) se puede considerar un poema visual minimalista.

### Imagen 41 – Diseño final de *Journey*



Fuente: Thatgamecompany

Su protagonista humanoide aparece en la inmensidad de un desierto y en el horizonte se alza una gran montaña solitaria hacia la que debemos avanzar durante todo el juego. El argumento se deja a interpretación de cada jugador pues consigue impactar de forma diferente en cada uno. Es un juego lleno de metáforas cuya significancia está respaldada por su expresividad artística: las formas no obedecen a la realidad sino más bien se representa deformada, de colores suaves, cálidos o fríos dependiendo del escenario y de lo que se quiera transmitir.

La música, compuesta por Austin Wintory acompaña en todo momento a la acción del videojuego ante la inexistencia de cualquier tipo de diálogo hablado o escrito.

El diseño minimalista de los escenarios atrapa por su expresividad, sus colores sencillos. Todo en *Journey* transmite una profunda emotividad y sentimentalismo a través de su diseño artístico, el cual se pone al servicio de la narrativa.

Podemos hablar de arte cuando el videojuego trasciende el entretenimiento para dar paso a la intención artística mediante la cual el autor intenta transmitir un mensaje al jugador a través de las posibilidades creativas que alberga este medio cultural. Si el creador consigue

llegar al jugador y emocionarlo, estaríamos hablando de arte según muchos usuarios y creadores del medio.

Jacques-Belleté (2011), director artístico del videojuego estilo *cyberpunk Deus Ex: human revolution* (2011), señala que

Nuestro universo visual debía ser coherente y creíble para que los jugadores pudieran meterse de lleno en la ambientación; no buscábamos un realismo fotográfico, sino la homogeneidad. Y, en nuestra opinión, ahí radica la diferencia. Queríamos darle un sabor propio, y para ello utilizamos distintos elementos estéticos: la estilización, las influencias renacentistas y barrocas, el mito de Ícaro. Estos ingredientes se convirtieron en el referente visual a la hora de crear el diseño característico del juego. En definitiva, lo importante era transmitir al jugador una historia visual llena de matices, inducirle el deseo de saber e implicarse más. La dirección artística de un videojuego no solo consiste en hacer que todo quede bonito; su propósito también es transmitir ideas. (p. 1)

Por esta razón el videojuego independiente se ha consolidado como uno de los canales con mayor potencial creativo de los últimos tiempos. Tanto es así que su democratización como arte a través de las herramientas creativas descritas en apartados anteriores ha conllevado y conlleva una serie de ramificaciones en constante evolución que han transformado profundamente un modelo de negocio que ha ganado en horizontalidad sirviéndose fundamentalmente de internet y/o las Redes Sociales.

La popularización y democratización del videojuego *indie* como género, así como sus canales de difusión han ayudado a otros usuarios a conocer las herramientas disponibles para la creación de nuevos videojuegos que se centran cada vez más en ofrecer experiencias de



mayor sensibilidad artística en las que el autor deja su impronta en un intento por conmover al usuario.

Gracias a estas nuevas herramientas que aprovechan el potencial de la red de redes, el rol de creador se ha ido deformando, adquiriendo unos matices que varían según las circunstancias en las que son generadas sus obras y que se enmarcan dentro de las “tres independencias” nombradas.

Cómo se ha mencionado, el videojuego *indie* no tiene un origen bien definido sino que se tuvieron que dar ciertos factores cómo la filosofía del *shareware* o la evolución de las plataformas digitales las cuales fueron la primera fuente comercial de distribución.

Desde 2005, videojuegos experimentales como *Rag Doll Kung Fu* (2005) y *Darwinia* (2005), fueron incluidos en la plataforma digital Steam y abrieron brecha a otros desarrolladores externos a Valve, la empresa detrás de Steam. En tan solo un año la oferta de videojuegos independientes subió de cero a cien, lo que generó que otros desarrolladores no pudieran darles visibilidad a sus juegos por la saturación del mercado.

Los videojuegos se empezaron a ordenar gracias al motor de búsqueda en la categoría *Videojuegos Indie* dentro de Steam, lo que significó que empezó a existir como género junto a otros como el rol, arcade, simulación, lucha o conducción. Si se puede determinar un punto de inflexión para las creaciones independientes es este ya que, a partir de este momento, es cuando el *indie* perdió su carácter subversivo y antisistema para fundirse con los métodos tradicionales de la industria.

Juegos como *Cave Story* (2004), *Yume Nikki* (2004) o *Passage* (2007) pasaron completamente desapercibidos para el gran público debido a la falta de sentido de empresa que tenían sus creadores así como a la falta de visibilidad dentro de un mercado cada vez más

saturado. No fue hasta el año 2008 que Microsoft dio soporte a este tipo de obras a través de su plataforma digital Xbox Live Arcade y

Abrió sus herramientas de desarrollo permitiendo que cualquier diseñador pudiera crear juegos para Xbox 360 utilizando XNA Game Studio Express (...) dos años después anunció (...) que los títulos publicados en el marco de *Xbox Live Community Games* se podrían poner a la venta en el *Marketplace* de la consola. Esta nueva sección de la tienda digital fue ganando peso e importancia, tanto que abandonó los bajos fondos del *Marketplace* para convertirse en una de las secciones principales de portada; para 2009 Microsoft ya la había rebautizado como *Xbox LIVE Indie Games* en un movimiento que pretendía mejorar el entendimiento y el descubrimiento de esos juegos independientes pero que colateralmente terminó asentándolos como género. (León y Delgado, 2019, p. 38)

Sony y Nintendo harían lo propio a través de sus plataformas digitales a pesar de que sus kits de desarrollo eran menos accesibles.

El lanzamiento de *Braid* (Jonathan Blow, 2008) distribuido en el *Summer of Arcade* a través de Xbox Live Arcade, supuso el descubrimiento del videojuego *indie* para muchos aunque en realidad se trató de la culminación de un largo proceso de posicionamiento. Este videojuego demostró que con poco se puede hacer mucho y bajo su apariencia infantiloides y minimalista se esconde una trama compleja y profunda. Contiene una mecánica de retroceso de la acción implementada a la perfección con el argumento según la cual si el protagonista muere o comete un error, puede rebobinar la acción hasta el momento anterior.

A partir de *Braid*, lo que era un movimiento *underground* se convirtió en un fenómeno de masas y en un éxito de crítica, lo que dio visibilidad al videojuego independiente en todo el mundo.

**Imagen 42** – *Braid*, el primer juego independiente en alcanzar la popularidad



Fuente: Jonathan Blow (2008)

La producción de este tipo de videojuegos ha resaltado aún más si cabe la artísticidad del medio aunque no es este el factor más importante. El género *indie* ha supuesto la difusión y confirmación del videojuego como obra de arte entre los usuarios y ha proporcionado las herramientas necesarias para favorecer la democratización de este medio de expresión artística que ha demostrado que cualquier autor puede utilizarlo para aportar su visión.

Por otro lado, León y Delgado (2019) afirman que

Por muy irónico que pueda sonar, un panorama independiente requiere inexorablemente de una industria a la que llevarle la contraria. En la música, en el cine, en la literatura y, por supuesto, en los videojuegos, las escenas independientes arrancan con un aire de subversión de los preceptos instaurados por el *mainstream*. (p.39)

Lo cierto es que el futuro del videojuego independiente, así como de las obras más experimentales en la faceta artística, es algo incierto debido a los constantes cambios y giros a los que se ve sometida la industria.

#### **4.7.1 – Vanguardias históricas, transmodernidad y videojuegos independientes.**

Habría que buscar el momento preciso en el que los usuarios y los creativos empezaron a sentir ese rechazo por la industria. Muchos autores coinciden en que el fenómeno del videojuego *indie* supone un antes y un después, un punto de inflexión y de “subversión cultural” que “nos hará entender la escena *indie* como un movimiento de liberación creativa marcado fuertemente, eso sí, por importantes limitaciones económicas que paradójicamente hacen aflorar aspectos innovadores del medio” (León y Delgado, 2019, p. 39).

Hay muchos autores que han advertido similitudes entre la intención original del movimiento *indie* y las vanguardias artísticas del S.XX. Etimológicamente la palabra “vanguardia” proviene del francés *avant-garde* que hace referencia a la guardia que ocupaba la primera fila en la formación de batalla. Con este mismo término se definió a los movimientos artísticos, literarios e ideológicos de principios del siglo XX que apostaban por una ruptura de los parámetros creativos impuestos por la academia. A partir de esta corriente de cambios culturales y de pensamiento surgen movimientos como el cubismo, el dadaísmo, el futurismo o el expresionismo que, a su vez, fueron una extensión de las circunstancias sociales que se vivía en cada país. Muchos videojuegos independientes imitan la estética de estos estilos artísticos.

La idea preconcebida es que las vanguardias históricas surgen como respuesta a la necesidad de romper con el orden establecido pero “la propuesta estructurada de un sistema estético, y no la mera crítica moral a la convención, sería la vía por la que la vanguardia

cuestiona valores de la tradición artística y los del marco social que testifica” (Bürger, 2000, pp. 9-10).

Según este autor,

Una estética de nuestro tiempo no puede ignorar las modificaciones trascendentales que los movimientos de vanguardia han causado en el ámbito del arte como tampoco puede prescindir del hecho de que el arte se halla desde hace tiempo en una fase posvanguardista. (Bürger, 2000, pp. 113-114)

Esta afirmación procede de un contexto en el que las vanguardias históricas ya se encontraban propagadas dentro del ámbito cultural (finales del siglo XX) y de casi todas sus manifestaciones artísticas.

Para entonces, la intención de las vanguardias de romper con los aspectos estéticos tradicionales y de devolver la “praxis vital” a la obra de arte institucionalizada evolucionó en una “restauración de la categoría de obra y en la aplicación con fines artísticos de los procedimientos que la vanguardia ideó con intención antiartística” (Bürger, 2000, pp. 113-114).

En este contexto paradójico se produce el paso de la modernidad a la post-modernidad. El lenguaje artístico de las vanguardias caló profundamente en la literatura, la fotografía, el teatro o el cine y, por este motivo, las prácticas neovanguardistas de finales del siglo XX institucionalizaron la vanguardia como arte, negando así “las genuinas intenciones vanguardistas” (Bürger, 2000, p. 115) y devolviendo las obras a los museos.

En su artículo *Transmodernidad, estética y videojuegos*, Hidalgo (2014) aplica el concepto de *transmodernidad* al panorama actual de los videojuegos. Este concepto fue acuñado por la filósofa española Rosa María Rodríguez Magda: “la transmodernidad es el retorno, la copia, la pervivencia de una modernidad débil, rebajada, light (...) es lo postmoderno sin su

inocente rupturismo” (Rodríguez, 1989, p. 141). Hidalgo y otros autores mantienen que el videojuego independiente vive actualmente en esa especie de “retorno a los orígenes” en el plano artístico aunque la intención original de ruptura y de innovación resulta débil y reciclada.

Desde sus inicios, y con cada generación de consolas, se ha perseguido por parte de la industria el hiperrealismo, mostrando el músculo gráfico para embriagar la vista al usuario. Avanzados ejemplos de esta tendencia son el reciente *Detroit Become Human* (2018) o el aclamado y popular western interactivo *Red Dead Redemption 2* (2018), entre otros.

Los videojuegos independientes anteponen los gráficos preciosistas y la búsqueda de mecánicas innovadoras e intimistas a alcanzar ese hiperrealismo, bien por falta de recursos o por seguir la línea de las demás producciones *indies* más apegada a un tono artístico.

Al final del apartado anterior se hacía referencia a la necesidad de una industria enfocada a las producciones *mainstream* para justificar la existencia de las producciones independientes que le lleven la contraria. En una época en la que el artista recurre a la tecnología para expresarse, los videojuegos se han convertido en el lienzo en el que plasman sus inquietudes y, debido a la estrecha relación que mantienen con otros medios, se ha creado el caldo de cultivo propio para que sus capacidades estéticas y narrativas se mimeticen con las manifestaciones artísticas del pasado.

Es inevitable, por tanto, que el videojuego se impregne de los estilos artísticos, de las formas del arte clásico e incluso recicle en cierta manera las manifestaciones artísticas derivadas de las vanguardias históricas. Se reafirma así que “los videojuegos son productos creativos donde los autores han experimentado con diseños del campo estético” (García, 2018, p. 1). A pesar de esto, ni Hidalgo ni García señalan la importancia y el papel que tienen los videojuegos independientes en este proceso de “reciclaje” artístico. Por consiguiente,

videojuegos como *Limbo* (2010) han tenido una acogida cada vez mayor por parte de los usuarios.

Lanzado al mercado en 2010 para la plataforma digital Xbox Live Arcade, *Limbo* es un videojuego minimalista que mezcla las plataformas con la resolución de puzzles en scroll lateral 2D. Su desarrollo comenzó en 2004 por parte del estudio independiente Playdead.

Aunque la versión final del videojuego fue el resultado del esfuerzo de un total de dieciséis personas, el peso de la idea y del desarrollo creativo estuvo a cargo tan solo de cinco: Arnt Jensen y Dino Christian Patti, ambos diseñadores, productores y fundadores originales de Playdead; Martin Stig Andersen, compositor de la música y los efectos de sonido; Morten Bramsen, el director de arte y Jeppe Carlsen quien diseñó los puzzles y su jugabilidad.

**Imagen 43** – *Limbo*, uno de los máximos exponentes de la estética expresionista



Fuente: Playdead (2010)

Tras su lanzamiento, *Limbo* tuvo muy buena recepción por parte del público y de la crítica especializada. Posteriormente fue comercializado en otras plataformas digitales y también tuvo distribución física para algunas consolas de sobremesa como Playstation 4 y Xbox One. Es una obra que se inspira claramente en la estética expresionista y en el *film noir* y, aunque la relación entre el expresionismo alemán y este videojuego pueda parecer anecdótica o

trivial, los creativos y artistas que trabajaron en la obra han sabido aprovechar el potencial del videojuego como medio expresivo y comunicativo para absorber sus códigos y evolucionarlos.

Hasta la aparición de la fotografía y del cine, una de las funciones sociales de la pintura era reflejar la realidad y plasmarla con exactitud. A partir de este momento, las diferentes manifestaciones artísticas buscaron expresarse bajo unos parámetros distintos explorando nuevas singularidades. En cierto sentido, este mismo proceso se ha visto reflejado un siglo después en la industria de los videojuegos; nos encontramos al final de la octava generación de consolas y, en el contexto de la *transmodernidad*, los videojuegos independientes han venido a quebrantar y a subvertir las bases de la industria comercial y a ofrecer una experiencia cada vez más realista e inmersiva al jugador. Salvando las distancias, sus creadores proponen así un modelo similar al proceso de ruptura que llevaron a cabo las vanguardias históricas de principios del siglo XX con el academicismo y con la “impresión” de la realidad.

La cuestión es que esa intencionalidad de ruptura y búsqueda de nuevos caminos de expresión artística ha sido absorbida y adaptada por las grandes compañías y, por tanto, rebajada, resquebrajada e incluso sobreexplotada. El videojuego *indie* ha perdido esa frescura que le caracterizaba en sus orígenes aunque es cierto que gracias a esta pequeña parte de la industria, ya establecida como un fuerte género, los artistas siguen apostando por la búsqueda de nuevas formas de interacción y de expresión, aunque esto ya sería tema para otra investigación aparte.

El siguiente capítulo de la tesis profundiza en la idea de videojuego como arte multidisciplinar. La existencia de una metodología que pueda abordar el análisis del



videojuego como obra de arte exige la comprensión de los mecanismos y del papel que juegan todas aquellas disciplinas artísticas que participan o puedan participar en él.

## **SEGUNDA PARTE**

# **EL VIDEOJUEGO COMO ARTE Y EL ARTE DE LOS VIDEOJUEGOS**



## **Capítulo 5**

# **Las dimensiones artísticas del videojuego: el arte en continua mutación y diálogo**



## 5.1 – El concepto de “obra de arte total” aplicado al videojuego: de la teoría al método

En consonancia con los capítulos anteriores, se ha podido comprobar que los videojuegos, además de ser obras interactivas para con el usuario, también interactúan con un sinfín de disciplinas artísticas, dialogando y proponiendo un constante intercambio de códigos estéticos.

El resultado es que el videojuego como obra de arte propone la creación de un ecosistema en el que cualquier disciplina tiene cabida. Pero no se conforma con adoptar o heredar las formas y procesos comunicativos sino que los mezcla, los pone a interactuar entre sí a la vez que aplica sus reglas y formulas originales creando una obra capaz de proporcionar una experiencia única al usuario.

Tavinor (2009) señala al respecto que “los videojuegos tienen sus propias características distintivas, lo que significa que como forma de arte deben ser tratados en sus propios términos y no ser simplemente vistos como formas derivadas de tipos preexistentes” (p. 172).

Hoy en día el cine está considerado un arte porque, ante todo, una película tiene la capacidad de impactar a nivel conductual en el espectador y alterar sus sentidos a través del mensaje generado por unos mecanismos conformados según una serie de reglas y códigos. Ahora bien, aunque el cine sea un arte, obviamente no todas las películas son obras maestras pero cualquier obra cinematográfica puede ser analizada como obra artística. Es en dichas obras maestras donde crítica y público suelen afirmar que existen un mayor número de elementos y componentes artísticos que ensalzan y elevan a la obra hasta una posición privilegiada. Pues bien, algo parecido ocurre con los videojuegos.

Esta investigación da por sentado que existen videojuegos que proponen, por su conceptualización, un mayor uso de elementos artísticos. Videojuegos como los de la serie *Fifa* pertenecen a un grupo que, bien sea por el género (deportivo) o por el sistema de juego y

su plataforma, no hacen avanzar al medio como obra de arte sino que más bien lo encasillan como formato de entretenimiento para usuarios ocasionales o veteranos. Sin embargo, si hiciéramos una valoración general, este tipo de obras serían contabilizadas como una minoría a pesar de que son títulos que venden millones de unidades cada año.

Aunque las posibilidades y capacidades artísticas del videojuego apenas sean ya cuestionadas, hemos de establecer necesariamente comparaciones con otras disciplinas artísticas.

Cuando en esta investigación hablamos del concepto de videojuego como obra de arte es importante subrayar y aclarar que nos referimos única y exclusivamente al videojuego como producto del trabajo de un equipo de artistas y no al arte que surge inspirado por los videojuegos o que los usa para alguna otra finalidad.

Como ejemplo de esto último tenemos la transfiguración del videojuego a obra artística. Esta transformación es posible gracias al denominado *Game Art*, es decir, el arte creado para el juego. En este campo se aprecia una curiosa dualidad entre el sentido creativo y el sentido comercial. Argumento que, una vez más, puede desviar hacia la diferenciación del videojuego cómo obra artística o cómo simple producto de entretenimiento movido bajo una lógica puramente económica.

El *Game Art* en los videojuegos populares se centra sobre todo en el llamado Arte conceptual, es decir, el arte nacido en la fase de preproducción que los artistas usan para imaginar y visualizar el universo o mundo ficticio en el que va a tomar forma la historia del videojuego. Por otro lado, el *Game Art* se está abriendo poco a poco a una faceta menos comercial ya que

(los videojuegos comerciales) están ofreciendo la posibilidad de permitir a los usuarios intervenir en sus códigos internos y con ello modificar el juego,

dentro de ciertos parámetros, pero que con ello las posibilidades expresivas se potencian y consiguen resultados tan distintos como el número de usuarios que participan (...) Esta iniciativa, que podríamos clasificar como una especie de *hackeo* legal es consecuencia de la intervención de artistas que se atrevieron a desarrollar sus propios videojuegos con intenciones reivindicativas o *hackeaban* algún juego, alterando su contexto y transformándolo en una obra audiovisual. (Hidalgo, 2011, p. 107)

El artista Cory Arcangel es un gran ejemplo de esta práctica. El norteamericano se dio a conocer en 2002 por su obra *Super Mario Clouds*, “en la que modificó un cartucho original del clásico juego de *NES* para borrar todos los *sprites* que no fueran nubes” (Dueñas, 2017). El resultado fue que cuando el jugador iniciaba dicho cartucho se encontraba con un *scroll* lateral lleno de nubes en el que no podía hacer nada. La intencionalidad del autor era neutralizar el factor de interacción con el usuario. Arcangel llevaría a cabo algo similar con los clásicos *Tetris* o *Space invaders*. También modificó el juego *Hogan's Alley* cambiando la imagen de los gangsters a la que el jugador debía disparar por un *sprite* que recreaba a Andy Warhol.

Es necesario discernir bien entre estos movimientos creativos digitales y el arte conceptual, es decir, el arte que es creado con el único fin de ser incorporado al videojuego.

Entre el 20 de septiembre y el 11 de noviembre de 2012 *Ubisoft Montreal* inauguró en el *Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo Da Vinci*, una exposición temporal llamada *Assassin's Creed Art (R) Evolution* en la que se recogía el arte conceptual de algunos videojuegos de esta saga para ser exhibidos como obras singulares a la vez que explicaban el proceso de creación de algunos títulos de la franquicia.



Imagen 44 – Cartel promocional de la exposición *Assassin's Creed Art (R) Evolution*



Fuente: Ubisoft (2012)

Cada año en Roma, en el complejo de *Cinecittà*, se celebra la feria de videojuegos *Game Lab* en la que hay una sección reservada a artistas veteranos o nobeles para que expongan sus pinturas y creaciones plásticas relacionadas directamente con el mundo del videojuego: pinturas sobre el universo de *Assassin's Creed* (ver imagen 3) en las que el autor utiliza capturas de los escenarios del juego para componer su propio paisaje o retratos de personajes tan icónicos como Kratos, el Dios de la guerra.

**Imagen 45** – Retrato de Kratos, de *God of War*



Fuente: Sony (2018)

Mientras que el *Game Art* está claramente más próximo al Arte Contemporáneo y se encuadra dentro del arte digital conceptual, el videojuego se acercaría a una nueva forma de arte popular.

En esta investigación no sólo contemplamos el arte conceptual llevado a cabo para la creación del videojuego, sino que la intención es abarcar la obra final como un producto artístico complejo, una obra completa que merece ser estudiada al detalle mediante una metodología aplicada. Para entender cómo funciona, se debe profundizar en una de las afirmaciones o hipótesis durante años denostada dentro del ámbito académico: el videojuego como obra de arte total.

Cada vez son más los autores que abordan el estudio del videojuego como obra de arte multidisciplinar a través de la analogía con el concepto alemán *Gesamtkunstwerk*, traducible como “obra de arte total”, “síntesis de artes”, “obra de arte universal”, “obra de arte integral” o “forma de arte que todo lo abarca”.

Aunque fue utilizado por primera vez por el teólogo y filósofo alemán Karl Friedrich Eusebius Trahdorff (1782-1863) en un ensayo de 1827 llamado *Estética y teoría de la Filosofía del Arte*, este concepto decimonónico se atribuye a la figura del teórico y compositor Wilhelm Richard Wagner (1813-1883) quién lo usaba para referirse a la obra de teatro entendida a través de todos los elementos que se fusionaban en la tragedia griega. Por tanto, Wagner criticó el tipo de ópera que se hacía en la época por no dar la suficiente importancia a elementos como la música o la iluminación. Para Wagner, la “obra de arte total” se caracterizaba por integrar a la perfección música, danza, composición poética, pintura, escultura y arquitectura. Según él, todas estas disciplinas tenían cabida en una obra de teatro. “La compilación no es arbitraria e ilustrativa: los componentes se complementan necesariamente entre sí” (Obra de arte total, s.f).

“Wagner creó el concepto de obra de arte total porque quería que la escenografía, la música, la actuación, la danza, es decir, todos los elementos esenciales en una puesta en escena se fusionasen entre sí” (Bermbach, 2018).

Aunque se trata de un concepto revolucionario del siglo XIX, la ópera moderna lo aceptó y asumió con total naturalidad. Más tarde el término también fue empleado por los artistas de la “Secesión vienesa”, con Gustav Klimt a la cabeza, para ejemplificar sus objetivos artísticos a través de la reinterpretación de los estilos del pasado.

Wagner tan sólo habló de *Gesamtkunstwerk* en sus ensayos de 1849 *Art and Revolution* y *The Artwork of the Future*, “donde habla de su ideal de unificar todas las obras de arte a través del teatro” (Obra de arte total, s.f).

Con el tiempo, muchos autores han extrapolado el término al ámbito cinematográfico, y más recientemente a los videojuegos, por tratarse de manifestaciones artísticas que combinan elementos de varias artes.

Para el catedrático alemán Bermbach (2018), experto en la obra de Wagner, existe algo del ideal del compositor en los videojuegos:

Creo que hay coincidencias...si tomamos en cuenta el sonido, la estética, la posibilidad de la variación...todos esos son elementos relevantes también en el concepto de obra de arte total de Wagner. Me puedo imaginar que si Wagner hubiera tenido contacto con este mundo (los videojuegos) lo hubiera encontrado fascinante.

Más arriba se dijo que la teoría del videojuego como obra de arte total ha sido durante largo tiempo denostada o tomada como una suerte de elucubración debido a que hay autores que defienden que este concepto es muy anterior al videojuego y surgió en un contexto sociocultural totalmente distinto. Sin embargo, y como afirma Udo Bermbach, si Wagner tuviera la oportunidad de experimentar las sensaciones que transmite un videojuego a través de su diseño y arquitectura como obra, probablemente vería similitudes con su concepto de obra de arte total.

Sin duda los videojuegos tienen un gran potencial y “su sofisticación artística está incrementándose” (Tavinor, 2009, p. 175). Es por esta razón, que se ha optado por desarrollar una metodología analítico-descriptiva que aborde el videojuego como si de un crisol artístico se tratase, intentando recoger y dar forma pragmática a dichas teorías y aportando

definitivamente una herramienta universal que confirme y respalde al videojuego como objeto de estudio artístico singular y autónomo.

Hidalgo (2011) reflexiona acerca de lo que debería ofrecer un buen videojuego dentro de los parámetros artísticos (...):

- Diseño de personajes y escenarios: muchos dibujos y diseños son encargados a artistas plásticos de renombre, dejando su impronta estilística.
- Generación de ambientes, atmósferas que consiguen envolver al espectador/jugador.
- Ricos juegos de texturas e iluminación. En la mayoría de los casos, realista, pero destacan también los ambientes abstractos y sugerentes.
- Elaboradas bandas sonoras o temas musicales.
- Historias interesantes, narrativa. Muchos argumentos están basados en literatura clásica, historia de la humanidad o mitología; pero lo más interesante es que algunos argumentos de videojuegos se han adaptado a textos literarios con gran éxito.
- Son numerosos los videojuegos que se recrean en distintas épocas, utilizando los elementos visuales relacionados con la historia del arte y la arquitectura.
- Creatividad.
- Igualmente, y dentro de un rango más técnico; participación de profesionales de distintas disciplinas artísticas como: diseñadores, dibujantes, escultores, programadores, guionistas, directores, etc., que hacen del videojuego una forma de arte total (pp. 101-102).

Para procesar todo el trabajo que requiere el diseño y la programación de un videojuego es necesaria la organización de funciones por departamentos al estilo de la producción cinematográfica con la única diferencia de que, en el cine, el proceso de preproducción,

producción y posproducción es totalmente vertical y unidireccional mientras que en las fases de trabajo de un videojuego los procesos creativos suelen ser bidireccionales entre departamentos.

Gracias a este sistema organizativo, el videojuego ha logrado convertirse en una conjunción perfecta de otras disciplinas artísticas posicionándose cómo uno de los vehículos de expresión más completos con el valor añadido de la interactividad.

No todos los videojuegos cuentan con un proceso creativo complejo y completo, la mayoría de las veces depende del género al que pertenecen y/o del tipo de producción. Por ejemplo, *Gran Turismo Sport* (2017) es un simulador de conducción en el que predomina el modelado 3D de coches y pistas de carreras; en otras entregas de esta saga se podía jugar a modos de juego que permitían el desarrollo de un argumento mínimo pero *GT Sport* se desarrolló para ser exclusivamente *online* con lo que no cuenta con un trabajo literario para la concepción de una historia o argumento.

*The Last of Us* (2013) es una obra que combina eficazmente muchas disciplinas artísticas destacando su cinematografía ya que el tratamiento, la historia y cómo está contada y planificada recuerda mucho a una película. Lo mismo ocurre con *Heavy Rain* (2010), un videojuego que se mira constantemente en las técnicas y el lenguaje audiovisual del cine. Estos dos últimos ejemplos son videojuegos que optan por una vertiente más narrativa mezclando los elementos sonoros y visuales con las capacidades interactivas que ofrece el medio con la idea de abrir nuevos frentes de expresión utilizando las herramientas ya existentes.

**Imagen 46** – Ellie y Joel, los protagonistas de *The Last of Us*



Fuente: Naughty Dog (2013)

En esta misma línea se encuentra *The Witcher 3 Wild Hunt* (2015), aunque esta obra está desarrollada cómo un *sandbox*, un mundo abierto, en el que el jugador puede decidir el orden en que realiza las misiones principales y secundarias que dan lugar al desarrollo de una trama compleja en la que el propio usuario a través del avatar influye directamente sobre el transcurso de los acontecimientos mediante la libre elección de líneas de diálogo. La moda de los videojuegos de mundo abierto ha traído consigo un diseño artístico y, en consecuencia, un grado de inmersión nunca antes visto. Mundos virtuales cómo el de *The Witcher 3* son una clara muestra del potencial artístico que es capaz de alcanzar un videojuego cuando diferentes disciplinas participan en él.

Esta obra contiene uno de los guiones más alabados por crítica y público. El juego conllevó un trabajo literario arduo ya que cada misión, cada diálogo y cada personaje están minuciosamente escrito y la duración del mismo es bastante considerable. Las ciudades, pueblos y parajes naturales están diseñados al detalle. Los efectos climatológicos como el

viento, la lluvia y el uso de una iluminación de ciclo diurno y nocturno ayudan al jugador a sumergirse aún más en el vivo y vibrante mundo del videojuego.

**Imagen 47** – Geralt de Rivia montando a sardinilla, su córcel



Fuente: CD Projekt Red (2015)

El proceso de creación de un videojuego sigue ciertos patrones inalterables. Su desarrollo tiene por lo general dos partes bien diferenciadas: el desarrollo creativo y la programación. Aclarado esto, es obvio que nuestra investigación se centra en la parte artística donde se concentra la actuación de las diferentes disciplinas que confluyen.

Para entender y comprender mejor el conjunto de la obra es necesario que nos fijemos en el proceso de desarrollo en el que cada parte está asociada a una disciplina en concreto. Hidalgo (2011) señala que las partes del desarrollo, desde el inicio hasta el final, están asociadas a

La concepción del argumento-historia; escritura del guion; creación de personajes, ambientes y estética general; selección de escenas y elaboración



del *storyboard*; modelado de personajes y entornos si se trata de un videojuego en 3D; ilustración si se trata de un videojuego 2D; creación de banda sonora, diálogos y efectos de sonido. (p.123)

Si señalamos la disciplina que hay detrás de cada uno de estos procesos creativos que conforman el conjunto de las acciones a llevar a cabo para la confección de un videojuego, al menos en su parte artística, quedará patente la importancia del videojuego como manifestación artística multidisciplinar.

Siguiendo las directrices de Saltzman (2002) en su obra *Cómo diseñar videojuegos. Los secretos de los expertos*, el proceso de creación de un videojuego y las disciplinas que colaboran en su desarrollo y resultado final se pueden enunciar de la siguiente manera:

- La idea: al igual que en el ámbito cinematográfico o literario, puede ser original o basada en otra obra ya existente.

- Literatura: dicha idea lleva a la construcción de una historia que requiere de herramientas literarias para desarrollar todos los puntos argumentales así como unos personajes que estén bien desarrollados y que sean profundos en su plano psicológico. La narrativa que presente el juego irá ligada también a su estilo o género.

En este punto se podría reabrir de nuevo el eterno debate entre ludólogos y narratólogos ya que existen videojuegos claramente enfocados a una narrativa, a contar una historia y a innovar en la manera de hacerlo, pero también están los defensores del juego como elemento puramente de ocio y distracción sin tener por qué profundizar en una historia.

En la última década, los videojuegos han dado un paso más allá en la forma de contar historias aunque también es cierto que han cogido prestados numerosos códigos del lenguaje cinematográfico para hacerlo. Hay obras que saben integrar de manera más solvente su narrativa durante las acciones propias del juego mientras que, en el caso inverso, todavía

existe la práctica de integrar cinemáticas, es decir, escenas sin interacción que hacen avanzar la historia.

Estos últimos son popularmente llamados “peli-juegos” por no dejar mucho lugar a la interactividad o por copiar descaradamente al lenguaje cinematográfico. Como ejemplo de lo opuesto está *God of War* (2018) que presenta toda la narrativa integrada a la perfección con la acción del juego cómo si de un plano secuencia se tratase ya que en ningún momento se corta el *gameplay* con tiempos de carga para el cambio de pantalla o la inclusión de alguna cinemática.

- Cine y fotografía: muchos videojuegos se basan literalmente en procesos de creación heredados directamente de estas disciplinas. El uso de los planos, su angulación, los movimientos de cámara...en su fase conceptual este trabajo culmina en un *storyboard* que, al igual que en el cine, tiene la finalidad de ofrecer un vistazo preliminar de cómo se verá en pantalla. También se incluiría dentro de este apartado todo el material promocional del videojuego diseñado a modo de *teaser* o tráiler.

- Dibujo, ilustración, pintura, cómic: en la creación del *storyboard* no es necesaria mucha destreza a la hora de dibujar y tampoco es una herramienta en donde el artista deba lucirse pues su funcionalidad atiende solamente al apartado técnico de la producción y no al visual. Aun así, el *storyboard* es considerado a veces como parte del arte conceptual. La mayor parte de este trabajo se concentra en la preproducción de la obra. Los diseñadores estudian el aspecto visual y la estética que tendrá el videojuego a través de dibujos, pinturas e ilustraciones. Crean bocetos de los personajes y de los entornos mientras que los jefes de departamento van supervisando todo el trabajo para ver que la visualización del mundo que va a acoger la historia del videojuego va en la dirección adecuada.

Por otro lado, en la producción, la ilustración y el dibujo se pueden implementar directamente en el videojuego como tal. En los videojuegos 2D y 2.5D, la mayoría de diseños finales que se ven en la pantalla parten directamente de dibujos e ilustraciones que se usan como escenarios o para animar a los personajes.

Tanto el arte conceptual como los diseños creados directamente para ser implementados en el juego suelen recopilarse para ser publicados en libros de arte pensados para cubrir la parte de marketing y *merchandising*.

En algunos casos, la influencia directa del Cómic es patente. Así ocurre en *Comix Zone* (1995), dónde el personaje iba progresando saltando de viñeta en viñeta o el reciente *Gravity Rush* (2012) y su secuela (2017) dónde la narración avanza al estilo cómic cómo si estuviéramos viendo pasar las páginas mientras los personajes permanecen estáticos.

Dentro de la parte promocional, los diseñadores crean ilustraciones especiales para la portada misma del videojuego o a modo de cartel para apoyar su venta así como todo el material publicitario que deriva directamente del trabajo de los artistas.

Un caso a destacar, cómo ya mencionamos en el apartado dedicado a la saga *Final Fantasy*, es el de Yoshitaka Amano, creador de las ilustraciones de portada de cada entrega de la franquicia y diseñador de personajes.

**Imagen 48** – Parte de la novela gráfica que precedía a cada capítulo en *Max Payne*



Fuente: Remedy (2001)

- Arquitectura y escultura: las artes clásicas también tienen un lugar muy importante en los videojuegos. En los juegos 3D, todos los personajes y entornos son modelados mediante programas de diseño que ayudan a esculpirlos digitalmente. Estos modelos procesados a través de dichas técnicas de escultura digital a veces son testeados e imaginados previamente con modelos físicos. Se suelen esculpir a los personajes del videojuego a escala para saber su aspecto final. La arquitectura se manifiesta en los videojuegos a través de dos vías: los dibujos conceptuales de los escenarios del videojuego y los modelados 3D finales. Como se ha dicho ya, las ciudades y edificios juegan un rol fundamental en el universo del videojuego, le dan vida y ayudan a la inmersión. Aunque la mayoría de videojuegos presentan escenarios imaginarios, existe una fuerte tendencia a simular virtualmente ciudades reales con mayor o menor acierto. En este punto destaca la saga *Assassin's Creed* debido a su trabajada ambientación histórica.

- Música y sonorización: dentro de este apartado se incluyen las piezas musicales, los efectos de sonido y las voces de los personajes. La música, al igual que pasa en el cine, tiene un papel fundamental en los videojuegos. Los avances tecnológicos han permitido incluir

piezas orquestadas como parte de la banda sonora de un videojuego. Algunos compositores de renombre son Nobuo Uematsu (*Final Fantasy*), Austin Wintory (*Journey*), Jesper Kyd (*Assassin's Creed*) o Jeremy Soule (*Skyrim*).

En las últimas producciones se opta por incorporar una banda sonora dinámica en el videojuego, es decir, los temas van sonando acorde a la intensidad de la partida y en consonancia con las acciones del jugador. Los sonidos ambientales y los efectos también son muy importantes para el proceso de inmersión en la historia. En cuanto al doblaje, hubo que esperar a que la tecnología permitiera la inclusión de voces reales. Antes de eso, la narrativa se apoyaba fuertemente en los textos mostrados en pantalla ya que no existía otra forma de dar voz a los personajes mudos. Aunque si bien es cierto que ya en los '80 y '90 existían algunos videojuegos que incorporaban voces, estas se reducían a simples frases o fanfarrias que se repetían una y otra vez. *Final Fantasy X* (2001) fue el primero de la saga en poner voces a sus personajes.

Como bien señala Hidalgo (2011), “estas relaciones, dentro del proceso, actúan interconectadamente estableciendo un movimiento continuo de información y retroalimentación. Son un entramado interdisciplinar de gran potencial creativo que se ve reforzado por la tecnología” (p.124).

Aunque nuestra investigación no pretende desmenuzar las artes o disciplinas que convergen en un videojuego, es necesario repasar brevemente cada una de estas para analizar los diálogos que se establecen y los puntos clave.

Como se ha señalado, el concepto de obra de arte total aplicado al videojuego propone que este sería el escaparate perfecto para mostrar la unión de las demás disciplinas artísticas. A pesar de que nuestra herramienta metodológica se base fuertemente en un análisis estructurado por disciplinas, creemos conveniente señalar varios argumentos que defienden

que el videojuego va más allá de esta unión de artes. Este punto se explora en el capítulo que antecede al bloque práctico de la investigación, el estudio de caso.

A continuación se presentan de manera breve pero descriptiva las conexiones que se establecen entre las distintas artes y los videojuegos. Cada apartado se titula “X en los videojuegos”, resaltando la preposición “en” porque sobre todo nos centramos en la influencia de la disciplina X en cuestión dentro del desarrollo creativo de un videojuego y en cómo afecta al resultado final de la obra, no al contrario. No se contempla, excepto algún caso concreto como el de la fotografía o la pintura, aquellas obras de arte o estilos derivados de los videojuegos. Por ello hablaremos continuamente de relaciones artísticas entre el videojuego y las demás disciplinas.

## 5.2 – La fotografía y el cine en los videojuegos

Debido a su naturaleza de arte secuencial y cinematográfico, se aúnan fotografía y cine en este apartado. El videojuego le debe mucho a ambas disciplinas pero también es cierto que el cine le debe mucho a los videojuegos. Según Esteban (2017) las diferencias entre el cine y los videojuegos no se pueden reducir a que “el cine sea contemplativo y el videojuego participativo, este también muestra aspectos de contemplación en cuanto que el jugador no solo juega, sino que perfecciona una narración que a la vez consume” (p. 45).

Al igual que ha ocurrido con los videojuegos, la fotografía y el cine fueron víctimas de los prejuicios elitistas de las altas esferas de la Academia. Tuvieron que pasar décadas hasta ser consideradas como herramientas de transmisión del arte.

Ambas disciplinas, ligadas estrechamente al uso y a la evolución de la tecnología, pasaron un arduo proceso de adaptación y mutación hasta ser entendidas como las conocemos hoy día

La fotografía, del griego *phos* (luz) y *graphé* (rayar, dibujar), es un arte que engloba a la técnica fotográfica en sí y a la obra generada: la fotografía *per se*. Esta disciplina es el

resultado de una serie de cambios tecnológicos y sociales y su invención cómo elemento tecnológico es muy anterior a su etapa social-comercial.

Existiendo desde la antigüedad el concepto de cámara oscura como tal, el físico y matemático Alhacén (965-1040) contradujo con acierto algunas de las teorías sobre la luz expuestas por los griegos Aristóteles y Euclides y fue uno de los primeros en realizar un estudio profundo sobre el funcionamiento de la cámara oscura y las lentes que debían de imitar a la retina humana. Más tarde, *Kitab al-Manazir*, su obra principal sobre lentes y su funcionamiento, sirvió de inspiración a muchos científicos e investigadores entre ellos al mismísimo Leonardo Da Vinci quién realizó uno de los tratados más antiguos que se conservan hoy día del funcionamiento de la cámara oscura.

Ya en 1826 Niépce descubre el heliograbado, un procedimiento fotográfico en fase experimental. Más tarde se asocia con Louis Daguerre y, basándose en un estudio previo de Johann Heinrich Shulze de 1816, probaron que una mezcla de plata y tiza se oscurecía con la luz. A la muerte de Niépce, Daguerre siguió investigando y ampliando sus teorías hasta que inventó el daguerrotipo y lo difundió por todo el mundo en 1839, año en el que los historiadores señalaron la invención de la fotografía moderna. La filosofía positivista, el naturalismo y la sociedad burguesa de la época ayudaron a extender el uso de la fotografía y el retrato como elemento de poder y superioridad.

En 1888, la empresa Kodak lanzó al mercado el carrete de película fotográfica lo que supuso una auténtica revolución comercial. Casi un siglo después, la película sería progresivamente sustituida por los procesos de digitalización de la imagen otorgando mayor libertad y posibilidades a los usuarios a través de las cámaras digitales y, más tarde, de las lentes incorporadas a los teléfonos móviles.

La historia de la fotografía cómo disciplina artística estuvo ligada a la búsqueda de ese naturalismo. Los primeros fotógrafos retratistas cómo Daguerre antes fueron pintores que encontraron en la fotografía un medio más barato, rápido y fiel para capturar la realidad. Para que la fotografía empezara a ser considerada como un arte, se tuvo que fijar en el lenguaje y en los códigos de la pintura lo que, unido a la ligereza de los nuevos equipos fotográficos, permitía a los artistas comunicar un mensaje a través del uso de la cámara y la lente. Esta fase artística experimental de la fotografía se vería empoderada por su participación en muchos de los movimientos de Vanguardia.

Por otro lado, se puede considerar que el cine, abreviatura de cinematógrafo, nace a través de la fotografía o que es una extensión de su técnica. Si atendemos a la etimología de la propia palabra, *kiné* (movimiento) y *grafos*, encontraremos el verdadero sentido de la expresión: “imagen en movimiento”. Se suele definir la “cinematografía” como la captación y proyección sobre una pantalla de imágenes fotográficas en movimiento. Cuando las imágenes son visualizadas a una determinada frecuencia se consigue “engañar” al ojo humano para crear sensación de movimiento. En el cine mudo, las imágenes se sucedían a 16-18 fotogramas por segundo (FPS), la técnica más habitual está basada en una frecuencia de 24 FPS para el celuloide y 30 FPS en el cine digital.

Tanto el cine como la fotografía surgieron al amparo de una nueva tecnología que estuvo durante muchos años en desarrollo y en continuo cambio hasta alcanzar su techo artístico. Si la fotografía se miraba en los códigos artísticos de la pintura, el cine hizo lo propio con el teatro.

De una u otra forma, la comercialización del arte y del cine cómo parte de la industria del entretenimiento llega cuando los códigos visuales y estéticos están en fase de desarrollo avanzado. Lo mismo ocurre con el videojuego.



La relación artística del cine y la fotografía con los videojuegos comenzó desde sus orígenes.

Esta relación ha existido desde que el videojuego se consolidara como objeto comercial y a los pocos años de su nacimiento se atreviera a dar el paso con una adaptación a juego arcade de la película *TRON* (1982) el mismo año de su estreno. Desde entonces, se han ido sucediendo numerosas adaptaciones de películas a videojuegos y viceversa. (Hidalgo, 2011, p. 125)

Nuestra investigación no se centra en analizar estas adaptaciones, ni siquiera mencionaremos los títulos más destacables ya que este tipo de relaciones son superficiales o de forma, debido a que obedecen a patrones que se quedan dentro de lo estrictamente comercial. Por otro lado, es importante afirmar que la relación entre el cine y los videojuegos nació de este interés puramente comercial lo que los empujaría a evolucionar en la forma de contar y transmitir una historia a través de sus mecanismos visuales y jugables.

Obviamente, esta relación fue evolucionando cuando los diseñadores de videojuegos vieron en el cine la oportunidad de absorber sus códigos visuales y sonoros y esto es algo que llegó gracias en gran parte a los avances tecnológicos. La fijación de la mayoría de los videojuegos *mainstream* por alcanzar el fotorrealismo como reclamo comercial a la vez que estético para justificar la compra de una nueva consola doméstica o el cambio por una tarjeta gráfica más avanzada, llevó al videojuego a parecerse cada vez más al cine pero con la ventaja o característica extra de la interactividad.

A este respecto, existen defensores y detractores de esta teoría debido a que, como hemos visto ya, por parte de la narratología los videojuegos son estrictamente narrativos y deben apostar por potenciar esa característica por encima de cualquier otra ya que “el cine se convierte en el lugar donde encontrar fórmulas narrativas que den empaque a historias

interactivas cada vez más ambiciosas” (Villalobos, 2015, p. 33). Los videojuegos, al igual que el cine o la fotografía hicieron anteriormente, evolucionaron junto con los equipos tecnológicos que los hacía posibles en la búsqueda de un lenguaje que rivalizara con el cine y fuera más allá.

Partiendo de esta premisa tan superficial, surgieron muchos videojuegos como *Heavy Rain* (2010) que imitaban con mucho acierto el desarrollo de una película en cuanto a códigos artísticos y técnicos. “En los créditos iniciales de *Heavy Rain*, las gotas de lluvia salpican en algunos momentos la lente de la cámara (...), en *Heavy Rain* no hay cámaras (...) el efecto se ha creado artificialmente” (Villalobos, 2015, p. 33).

**Imagen 49** – Escena inicial de *Heavy Rain* en la que un niño salta en un charco y salpica la lente de la “cámara”



Fuente: Quantic Dream (2010)

En este aspecto, los videojuegos asimilaron con rotunda rapidez y solvencia las técnicas del cine y sus códigos narrativos a través de la asimilación de los géneros. Cómo señala Villalobos (2015), “la rama de los videojuegos que busca alcanzar visual y expresivamente al

cine comienza a obtener sus primeros logros, y es el cine de género la base de esa revolución. Los videojuegos asimilan sin complejos los grandes referentes del celuloide en la acción, la aventura, el terror, el western, el policíaco, el bélico...” (p.33).

Cabe decir que cuando Villalobos se refiere a este tipo de videojuegos como a una “rama” es porque no todos buscan alcanzar estos patrones narrativos ni técnicos, es más, en la escena *indie* se intenta más bien lo contrario: devolver al videojuego a su lenguaje más primario pero sin desdeñar lo aprendido por el camino.

Como corresponde al apartado en el que nos encontramos, haremos mención a aquellas variables cinematográficas que suelen encontrarse de una forma más contundente y notable en títulos que, como *Heavy Rain* o *The Last of Us*, presumen de llevar a un nuevo nivel los códigos artísticos del cine y de la fotografía. Esto no quiere decir que los videojuegos que se alejan más de los patrones artísticos marcados por el cine, como puede ser la modalidad *Sandbox* o mundo abierto, dejen de estar presentes estos códigos audiovisuales sino que el tempo de la narración y la estructura del guion es bien distinta.

Podemos decir que existen dos formas de relación entre el cine y los videojuegos. Una atiende directamente a la forma, es decir, a las técnicas que se usan para llevar a la pantalla la historia que se quiere narrar; la otra hace referencia al fondo o a la manera en la que la historia es narrada. Lo primero no excluye a lo segundo en los videojuegos aunque es cierto que, por ejemplo, los de mundo abierto ofrecen una experiencia en la que la jugabilidad y la forma de interactuar con el usuario se antepone a la narrativa en el sentido de “historia guiada o sobre carriles” sin que ello conlleve la supresión de la misma sino una forma alternativa de narración que se aleja de los patrones más cinematográficos. Vamos pues a profundizar en el estudio de esas variables artísticas compartidas.

En primer lugar, debemos tener en cuenta que el cine es un arte ya de por sí multidisciplinar en el que toman parte la literatura o la música. La industria del videojuego actual toma prestado el esquema de trabajo y la jerarquía por departamentos del cine y por este motivo “puede ser tomado como una de las disciplinas o Artes más influyentes en un videojuego” (Doménech, 2017, p. 433).

El videojuego hereda elementos del cine y la fotografía mientras que estas disciplinas ya tomaron esas variables del teatro o de la literatura. Por tanto tenemos un complejo entramado de reciclaje artístico que tiene que ver tanto con la forma cómo con el fondo. No sólo es que los videojuegos imiten a los géneros y subgéneros cinematográficos sino que incluso los mezcla en la misma obra.

Los videojuegos incorporan para sí elementos tanto formales como materiales de la industria y teoría del cine, tales como el uso de planos cinematográficos, el estudio de los distintos ángulos y encuadres, las distintas escalas y la relación entre los personajes y el escenario (también ambientación), la iluminación, y la tonalidad cromática (...) De la fotografía, ambos (cine y videojuegos) obtienen los ángulos, filtros, grano, el uso del Alto Rango Dinámico (HDR)...; de la literatura y el teatro, ambos toman prestados los aspectos narrativos de ambas disciplinas artísticas (...) Los géneros cinematográficos añaden un buen número a los literarios, aportando diversidad y número, y los videojuegos sumarán incluso más géneros y más mixturas a esta cantidad. (Doménech, 2017, p. 433)

Todo se vuelve aún más complejo si añadimos a la ecuación el término “transmedia”. La línea que separa a todas estas disciplinas se termina de difuminar cuando obtenemos de un videojuego cómo *Assassin's Creed*, múltiples secuelas directas e indirectas, una

superproducción de Hollywood, novelas basadas en el universo de los juegos, comics, libros de arte y un largo etcétera cuya finalidad es crear, a través de la idea original, todo un universo compartido con la intención de abarcar todos los sectores de la industria del entretenimiento.

Una vez que hemos delimitado algunas de las fronteras que separan y unen a los videojuegos con el cine y la fotografía vayamos con la identificación de esas variables artísticas cinematográficas dentro de un videojuego.

Según Hidalgo “como la relación entre cine y videojuego va más allá de la simple adaptación de sus formatos (refiriéndose a los videojuegos llevados a la gran pantalla y viceversa), analizaremos las variables cinematográficas contenidas en los videojuegos, reflejando los aspectos estéticos de sus producciones” (Hidalgo, 2011, p. 133).

En la mayoría de videojuegos actuales, no pueden tomarse por razones obvias los más antiguos como ejemplo de este punto, se desarrolla un argumento que a su vez proviene de una idea original o adaptada. Al igual que en el cine, esa narrativa se presenta en una consecución de escenas que van desarrollando la historia llamadas cinematográficas. Dicha historia estará más o menos guiada dependiendo del tipo de videojuego pero, en general, toda obra con un mínimo de narrativa presenta un esquema similar al de un guion cinematográfico clásico: presentación, desarrollo o nudo y desenlace.

El desarrollo de estos puntos dependerá de si el videojuego presenta una historia lineal o no, ya que en los de mundo abierto se suele dejar bastante libertad de acción al jugador quien va seleccionando los objetivos que le hacen avanzar en la historia pudiendo tener varios arcos narrativos abiertos a la vez.

Insistimos en que este es un patrón general ya que videojuegos como *Journey* (2012) o *Rime* (2017) contienen una narrativa menos explícita en la que los guiños al argumento

principal no se presentan en cinemáticas sino que están más implementados en la propia jugabilidad haciendo que la historia resulte más interpretable al espectador.

Este tipo de videojuegos presentan una serie de características y mecánicas jugables, como por ejemplo la falta de diálogos, textos o incluso de interfaz, que cambia totalmente la experiencia narrativa para el usuario que está acostumbrado a las historias presentadas con el esquema cinematográfico.

Un caso extremo y muy cercano a la literatura ergódica se encuentra en la saga de videojuegos *Dark Souls* la cual propone al jugador construir una historia a través de pequeñas pinceladas narrativas, casi inexistentes, que deben ser interpretadas para entender la historia dentro del universo que propone el juego, lo que supone un esfuerzo “no trivial” para el jugador.

De una u otra forma, existe un trabajo previo de guion que también está relacionado con la disciplina literaria en la que se profundizará en su apartado correspondiente. De ese guion literario se pasa al guion gráfico o *storyboard*, que también compete a la disciplina del dibujo y la ilustración. La finalidad de este guion gráfico es visualizar cada plano, movimiento de cámara, animación, tipo de encuadre y ángulo final que se va a usar en el videojuego. Se presenta normalmente en formato apaisado, con dibujos muy sencillos pero ilustrativos sobre la técnica que alberga dicha escena o secuencia, todo ello a modo de cómic.

En las tesis referenciadas en apartados anteriores se repasan los tipos de plano, angulaciones de cámara, etc. Por esa razón no creemos relevante su repetición aquí ya que insistimos en que la finalidad de los capítulos del presente trabajo no es ilustrar ni describir de manera extensa las cualidades y características de todas las disciplinas que se dan lugar en el videojuego sino más bien resaltar las similitudes entre medios.

Por ese motivo afirmamos que en un videojuego puede tener lugar cualquier tipo de técnica cinematográfica y fotográfica. Hay videojuegos que se acercan de una forma más rigurosa a los códigos del cine, hay otros que ofrecen una mezcla equilibrada y también los hay que intentan renegar casi por completo de esta herencia artística para centrarse en los valores primitivos del videojuego ya sea para enaltecerlos o para buscar otras formas de expresión más cercanas a otras disciplinas como la pintura o el cómic.

Fuera de los factores más técnicos, que no por ello dejan de influir en la narrativa y en la forma de contar una historia, cabe destacar que los videojuegos actuales están fuertemente influenciados a nivel narrativo por los géneros impuestos por el cine comercial.

El videojuego repite esos géneros que a su vez el cine heredó de la literatura. Bajo el nombre de *Shooter* (videojuego de disparos) encontramos el género bélico en los videojuegos, por poner un ejemplo. Aunque no por ello tiene que ser un videojuego bélico como los de la serie *Call of Duty* sino que en muchas ocasiones estas mecánicas jugables se pueden encontrar en videojuegos que presentan una mezcla de géneros en su propia narrativa.

En cuanto a la fotografía y sus posibilidades técnicas y narrativas podemos encontrar un uso similar al que se hace con los elementos cinematográficos. Partiendo de que cada videojuego utiliza de manera diferente la paleta de colores dependiendo de sus necesidades argumentales, encontramos obras en las que este factor es de suma relevancia porque forma parte del impacto visual que recibe el jugador para su experiencia y para la propia ambientación de la obra.

En algunas obras como *Limbo* (2010) el papel que desempeña el tipo de iluminación es esencial para la narrativa. *Limbo* no cuenta con cinemáticas ni montaje, el trabajo fotográfico en cuanto a planos y encuadres es casi inexistente porque el juego, con una duración estimada

de 3-4 horas, es prácticamente un plano secuencia que se corta únicamente cuando el protagonista muere para regresar a un punto de partida anterior.

El trabajo de fotografía reside en su totalidad en la iluminación empleada y en la composición estética y visual. *Limbo* exhibe un aspecto monocromático que va desde el negro puro hasta el blanco más blanco pasando por diferentes matices de gris representando en cierta manera el “sistema de zonas” ideado por el fotógrafo estadounidense Ansel Adams (1902-1984) a finales de los '30. Todo ello se presenta con un leve granulado que lo asemeja al viejo celuloide mostrando a su vez una gran nitidez en las formas y modelados de las fuentes lumínicas.

*Limbo* usa una iluminación con una gran carga simbólica que refuerza y refleja la psique del personaje al igual que ocurre en películas clásicas del expresionismo alemán como *Las tres luces* de Fritz Lang (1921), *Nosferatu* (1922) de Murnau o *Metrópolis* (1927) también de Fritz Lang.

Algunos como el reciente *Ghost of Tsushima* (2020), videojuego de samuráis inspirado en los filmes clásicos de Akira Kurosawa, usan una paleta de colores muy saturada que resalta la belleza de los paisajes. El juego está enfocado a que el usuario vea una pintura de colores muy vivos en movimiento. También tiene un modo blanco y negro en el que la imagen se granula como homenaje al cine clásico de samuráis.



### Imagen 50 – *Ghost of Tsushima*



Fuente: Sucker Punch (2020)

Elementos más técnicos cómo la profundidad de campo han sido incorporados al videojuego gracias a los avances tecnológicos. Las obras actuales ofrecen una gran distancia de dibujado gracias a la potencia de los motores gráficos que permiten diseñar mundos virtuales en los que se ofrece una gran distancia visible de los objetos y escenarios mostrados en pantalla.

El uso que de la fotografía hacen los videojuegos es ilimitado e incluso encontramos algunas obras en las que el protagonista usa una cámara de fotos, *Dead Rising* (2006), mediante la cual el usuario puede capturar cualquier imagen para almacenarla en la galería del menú. Este uso de la cámara dentro de la narrativa evolucionaría más tarde en el popular “modo foto” que muchos juegos actuales implementan.

El uso de la cámara de fotos se puede dar de diversas maneras dentro de un videojuego, “sobre todo nos referimos a esta capacidad en videoconsolas, ya que es posible realizar

capturas en ordenador mediante programas desde que existen sistemas operativos como Windows” (Doménech, 2017, p. 342):

- Como ya se ha mencionado, existen videojuegos “que han hecho de la fotografía en sí el motor de su guion” (Doménech, 2017, p. 324). El protagonista o bien es fotógrafo de profesión o aficionado y usa la cámara como instrumento de interacción con el mundo del juego. Es el caso *Project Zero* (2001), en el que la protagonista lleva como única arma una cámara a través de la cual puede ver a los espíritus de los muertos.

- El modo foto incluido en algunos videojuegos supone casi la misma experiencia que la anterior pero sin estar la cámara implementada en el argumento del juego. Al apretar un botón determinado se congela la imagen de la pantalla liberando una serie de opciones similares a las de la edición fotográfica. Por normal general no sólo se puede capturar lo que en ese momento se ha quedado en pantalla sino que mediante los joysticks se puede alejar, acercar e incluso rotar la escena para elegir el ángulo adecuado. Una vez la imagen es capturada podemos editarla con filtros, stickers, etcétera. Esta herramienta la podemos encontrar de una forma muy completa en títulos como *Shadow of the Colossus* (2018), *Marvel’s Spider-Man* (2018) o el reciente *Cyberpunk 2077* (2020).

- Por último están las clásicas capturas de pantalla que desde consolas como *Playstation 4* se pueden hacer pulsando un botón para guardarlas en el disco duro o para compartirlas en redes sociales.

Según Doménech (2017), “los pioneros en producir obras de arte virtuales y contenido artístico a partir de videojuegos (...) fueron los usuarios de *Second Life* (...) desde entonces, se ha generado el llamado ‘turismo virtual’, en el que los usuarios de videojuegos realizan capturas de pantalla de los mundos del juego para exhibirlas o generar arte con ellas” (p.

342). Podríamos considerar esta tendencia, llamada *Screenshot Art*, como la vuelta a los orígenes de la fotografía pasando por el filtro de los videojuegos.

**Imagen 51** – Peter Parker haciéndose un selfie en *Marvel's Spider-man*



Fuente: Insomniac games (2018)

Para cerrar este apartado, cabe decir que tanto la fotografía como el cine son disciplinas cuyos códigos han sido absorbidos a la perfección por los videojuegos si bien primero presentaban más similitudes con las fotografías que con el cine en cuanto a lo técnico. Los primeros videojuegos, al igual que le ocurrió al cine con el teatro como principal elemento de influencia, muestran planos completamente fijos que van cambiando según el jugador avanza con el avatar por el escenario. Con los avances tecnológicos, esta cámara fija se desancla por completo para heredar todas las técnicas del cine y darle así al usuario la capacidad de mover la cámara con total libertad.

Un buen ejemplo de esta evolución de lo fotográfico a lo cinematográfico lo encontramos en la saga de videojuegos *Resident Evil* cuyas primeras entregas presentaban un plano

totalmente fijo que además cumplía como elemento de tensión ya que el jugador podía escuchar los sonidos de los zombis que estaban fuera de plano pero nunca sabía a qué distancia los iba a encontrar. A partir de la cuarta entrega, la cámara pasa a situarse justo detrás del hombro del personaje (cámara al hombro) y se añaden los movimientos y planos cinematográficos. La séptima entrega, *Resident Evil Biohazard* (2017) utiliza la cámara en primera persona por primera vez en la saga.

### **5.3- La literatura en los videojuegos**

En la fase de preproducción de un videojuego, el ámbito literario juega un papel fundamental ya que lo primero de todo es tener una buena historia que contar con unos personajes interesantes que desarrollen sus acciones en unos escenarios atractivos, todo ello rodeado de una buena ambientación (puntos en común también con el teatro). Aunque escribir para cine no es lo mismo que escribir una novela, véase cualquier ejemplo de adaptación de una novela al cine, gran parte de las similitudes entre el cine y los videojuegos se repiten en el caso de la literatura.

Existe una idea original o adaptada que se desarrolla como una historia bien estructurada y secuenciada que es interpretada por los artistas que visualizan el juego a través del arte conceptual y los modelados. La estructura de las historias en las novelas suele ser la clásica – planteamiento, desarrollo y desenlace – la cual será heredada por el cine y por supuesto por los videojuegos. La duración de una película comercial es limitada, salvo casos excepcionales, pero si algo tienen en común las novelas y los videojuegos es que no suelen estar limitados por patrones de tiempo/páginas por lo que los creativos y desarrolladores pueden moldear los componentes a su antojo.

La novela es el género literario más influyente en el cine, debido a su estructura narrativa, y por supuesto también para los videojuegos.

La gran diferencia entre una novela y una historia escrita para un videojuego es que la mayoría de relatos de videojuegos no suelen ser lineales, presentando incluso varios finales alternativos que otorgan un sentido distinto a la historia. Aquí entra de nuevo en juego el concepto de literatura ergódica de Espen Aarseth que, si bien no es exclusivo del videojuego, encuentra en este el mejor soporte para su desarrollo. Un relato ergódico es aquel en el que se exige al lector/jugador/espectador un esfuerzo consciente y relevante para entender y comprender la historia y/o el mensaje que los autores quieren transmitir.

La narrativa de este tipo de universos ficticios no sólo supone un gran esfuerzo para el jugador sino para el equipo creativo que desarrolla la historia.

Un buen ejemplo de literatura ergódica es la filmografía de David Lynch, en particular su serie de culto *Twin Peaks* (1990-2017), que consta de 3 temporadas. El argumento complejo de la serie unido al ingenio de David Lynch hizo que la mayor parte del mundo se quedara pegada a las pantallas de sus televisores durante la década de los 90. Entre la segunda y la tercera temporada transcurrieron 25 años, y es esta última la que supone todo un reto para el espectador que está acostumbrado a los productos de entretenimiento *mainstream* debido a que el entramado de la historia adquiere un surrealismo profundo.

En los videojuegos, como ya se ha comentado anteriormente, se destaca en su carácter ergódico la serie *Souls* de *From Software* (2009-2016) y el juego *Bloodborne* (2015) del mismo estudio. La saga *Souls*, compuesta por *Demon's Souls* y la trilogía de *Dark Souls* ofrecen una narrativa a primera vista inconexa. Como jugador nos adentramos en las tierras de Lordran, Drangleic y Lothric, un mundo que en la antigüedad fue habitado por dragones inmortales hasta que apareció el fuego, “la primera llama”, lo que dio paso a los primeros seres mortales que declararon la guerra a los dragones. La saga comienza justo en esta parte

del *lore*<sup>40</sup> y a partir de ahí el jugador deberá ir encajando las piezas que encuentre en su aventura.

La historia de la serie de videojuegos de terror psicológico *Silent Hill* (1999-2012) también ofrece todo un reto narrativo para el jugador ya que no se encuentra expuesta de forma lineal y la información se ofrece a cuentagotas a través de toda la aventura.

Fuera ya del concepto de lo ergódico, otro elemento importante en el que la literatura tiene un gran peso en la parte inicial de la creación de un videojuego son los personajes y su desarrollo a lo largo de toda la aventura. Un videojuego tiene más ‘espacio’ para presentar la progresión y evolución de los personajes y es por ello que se debe tener especial cuidado en su construcción.

Según Doménech (2017), “el género literario más practicado y popular es el de la novela que (...) ha ganado un enorme peso, ayudando a configurar los géneros novelísticos, que influenciarán a otros productos artísticos como el cine y los videojuegos” (p. 351).

En su tesis, Doménech nos habla de la gran influencia que la literatura ha supuesto para los videojuegos a través de la figura de autores como Tolkien, creador de la Tierra Media y de las célebres obras *El Hobbit* (1937) o *El señor de los anillos* (1954) pertenecientes a la literatura fantástica y épica.

Gracias a la influencia de Tolkien surgió también el género del rol con franquicias de juegos de mesa y tablero como *Dungeons & Dragons* de Gary Gigax y Dave Arneson en 1974; en cuyo sistema de reglas se han inspirado cientos de videojuegos. (Doménech, 2017, p. 354)

---

<sup>40</sup> Palabra inglesa usada para referirse al cuerpo narrativo que se encuentra diseminado en el universo de un producto transmedia ya sea una saga de películas o videojuegos. Esta narración suele transferirse a través de notas, conversaciones con personajes u otros elementos reveladores que juntas revelan el trasfondo narrativo del universo creado.

Un buen ejemplo del uso de la literatura en videojuegos lo encontramos en la franquicia *The Witcher* (2007-2015) de la desarrolladora *CD Projekt* red que además está inspirada en la saga de novelas de Geralt de Rivia del autor polaco Andrzej Sapkowski.

Como se ha comentado en el apartado anterior, la tercera entrega de la saga, *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) esconde un inmenso trabajo literario.

Propuesto como una secuela espiritual de las novelas, *Wild Hunt* toma muchos elementos de estas, los adapta, los transforma e incluso los mejora. El resultado de todo ello es un videojuego con una historia no lineal y un guion de gran calidad. Los personajes están muy bien escritos y cuentan con muchas líneas de diálogo.

Las misiones principales del juego, en las cuales el jugador puede ir avanzando en el orden que quiera aunque siempre atendiendo al nivel de desarrollo del personaje principal, han sido largamente alabadas por crítica y público debido a su calidad literaria. Incluso las misiones secundarias de este juego son recordadas por muchos jugadores por estar a un nivel de calidad más alto incluso que muchas historias principales de otros videojuegos. Es por eso un gran referente en cuanto al uso de los elementos literarios.

#### **5.4 – El diseño gráfico y el arte 2D en los videojuegos: dibujo, ilustración, pintura y cómic**

Una vez escrita la historia y adaptada al lenguaje y a los códigos del videojuego, entran en juego los creativos que darán visibilidad y forma al mundo que alberga dicha narrativa.

En este apartado hablaremos solamente de la fase de arte conceptual y del desarrollo de videojuegos en 2D ya que es en estos casos cuando los desarrolladores acuden a los creativos y artistas para que den vida a los personajes y escenarios a través de técnicas de dibujo, ilustración o pintura.

Estas disciplinas artísticas desempeñan por tanto un papel fundamental tanto en la preproducción como en el aspecto final de un videojuego o, dicho de otra forma y utilizando terminología musical, en el plano extradiegético y en el diegético.

En concreto, el dibujo conforma una gran base sobre la que se asienta toda o casi toda la estructura creada para el videojuego. Desde el arte conceptual, bocetos de escenarios y personajes, “hasta la presentación de éstos y su embalaje” (Doménech, 2017, p. 87) refiriéndose al diseño de las portadas y contraportadas.

Como señala este mismo autor, la diferencia entre diseño y dibujo es obvia en tanto que un dibujo sería la materialización de un diseño ideado previamente. A pesar de eso se confunden a menudo dichos términos al igual que en el caso de dibujo o ilustración.

¿Es lo mismo ilustrar que dibujar? Sí y no. Se puede ilustrar con un dibujo pero también se puede dibujar sin que ese diseño tenga el fin de comunicar algo a la persona que lo interpreta. Por tanto, se podría decir que el acto de ilustrar mediante dibujos conlleva de manera implícita un mensaje mientras que el artista también puede realizar un dibujo aislado.

En la parte de desarrollo conceptual, considerada junto con la programación el proceso más importante en la creación de un videojuego, se produce todo el arte previo a la programación que servirá para tener un primer contacto visual con su mundo y sus personajes. Se le da forma a todo lo que va a sustentar la historia.

El diseño es una disciplina fundamental en la creación de un videojuego.

Abarca un panorama creativo muy extenso que va desde la concepción de los pequeños detalles de la indumentaria de los personajes a los objetos físicos del marketing (...) la concepción de los distintos personajes con todas sus características; la concepción de los recursos y herramientas de uso del jugador, las armas, los objetos accesorios, los escenarios y ambientes; hasta la



elección o diseño de las tipografías y composición de las carátulas y carteles.

(Hidalgo, 2011, p. 144)

Según González (2014), “el arte conceptual, también conocido como *concept art*, es un proceso artístico en el que las ideas dentro de la obra son más importantes que el aspecto final” (p. 13).

Podemos decir que el diseño está presente en todas las fases de creación de un videojuego ya que esos diseños son interpretados por los programadores que dan unidad y forma a la interfaz del juego y a todos los elementos que aparecen en pantalla (este sería el plano diegético).

El dibujo como tal abarca una parte muy importante del diseño de un videojuego, sobre todo como hemos dicho ya en las fases previas. Se crean dibujos e ilustraciones de los personajes y escenarios, de los objetos y accesorios, del vestuario...todo ello pensando en dar vida y personalidad al proyecto que en esa etapa se encuentra sobre el papel.

En los primeros años del videojuego existía una brecha enorme entre la parte conceptual y la de programación. Los artistas diseñaban a los personajes y los entornos pero debido a las limitaciones técnicas, los programadores tenían que adaptar tales diseños a píxeles o polígonos. Como todos sabemos, la industria ha evolucionado a pasos agigantados en este aspecto rompiendo y superando dicha barrera tecnológica

En el caso de Sonic el erizo, la eterna mascota de la compañía Sega, o Mario, de Nintendo, ambos diseños orientados más bien hacia una imagen de marca, se puede observar dicha evolución plástica a lo largo del tiempo. La idea sigue siendo la misma porque el personaje es idéntico, lo que cambia es la forma de representarlo a lo largo de los años.

Lo mismo ocurre con muchas sagas de videojuegos como la ya nombrada *Final Fantasy* o *Metal Gear Solid* de las que tenemos una gran cantidad de entregas que son testigos del paso

del tiempo y de los avances tanto técnicos como artísticos en el lenguaje del videojuego como obra.

El arte del cómic suele participar más en la parte de la creación del *storyboard* o guion gráfico dando vida al juego a través de dibujos que sugieren movimiento.

Más allá de todo el arte conceptual, el dibujo y otras disciplinas relacionadas como la pintura o el cómic suelen jugar un rol muy importante en algunos videojuegos, es decir, que participan directamente de la estética y de su resultado final en pantalla. Desde videojuegos que copian literalmente una estética concreta de animación como es el caso de *Cuphead* (2017) a otros que usan pinturas de estilos artísticos muy reconocibles como fondo para los escenarios (apropiacionismo), es el caso del juego independiente *Braid* (2008) y *Ori and the Blind Forest* (2015).

En *Final Fantasy VII, VIII y IX* se usaron imágenes fijas prerrenderizadas como escenarios a través de las cuales los personajes, únicos elementos del juego diseñados en 3D con base poligonal, se movían. Dichos fondos se obtuvieron de dibujos y pinturas realizadas previamente en el arte conceptual. Otros títulos como *Indivisible* (2019), apuestan por “un mundo dibujado a mano que te invita a explorarlo a fondo (...) con unos personajes que parecen extraídos de una serie anime y que han sido dibujados completamente a mano, al igual que ocurre con el mundo” (Cejas, 2019, p. 10).

Los ya mencionados *Odin Sphere* (2007) y *Dragon's Crown* (2013) del estudio *Vanillaware*, despliegan un diseño artístico similar ya que están realizados completamente con dibujos y pinturas hechas a mano. La última obra de este estudio es el reciente *13 Sentinels: Aegis Rim* (2020), que comparte el mismo aspecto animado con un estilo muy cercano al anime japonés.

Según muchos diseñadores, poco importa el realismo de las texturas y la potencia gráfica de un videojuego si no hay detrás un buen trabajo de diseño artístico.

El arte de un videojuego es mucho más que los gráficos, los efectos especiales o las texturas y desde luego, no tiene nada que ver con la potencia de los motores de juego, cantidad de polígonos o resoluciones. El arte es el espíritu del proyecto, es nuestra capacidad para transmitir sensaciones a través de una imagen, de un color y una estética. Cuando hablamos del arte de un videojuego englobamos el diseño y modelado de personajes, sus animaciones, los escenarios donde se desenvuelven, la iluminación (...) pero este libro trata sobre cómo transformar una idea de juego escrita en papel en una imagen que conecte emocionalmente con el jugador. (González, 2014, p. 12)

A través del dibujo, los artistas no sólo materializan a los personajes y los escenarios sino que también crean la ambientación y el tono que tendrá el videojuego finalmente aunque muchas de esas ideas sean descartadas. La iluminación o la paleta de colores que utilizará el videojuego son elementos tan o más importantes como la historia o la jugabilidad ya que determinará el tipo de experiencia que vivirá el jugador.

Por otro lado, existen videojuegos que enseñan al jugador a dibujar y a crear entornos, *uDraw Studio* (2011), o algunos como el reciente *Dreams* (2020) en el que es posible crear y diseñar tu propio videojuego. También tenemos obras que toman el dibujo, la pintura o el cómic como temática principal dentro de su propia narrativa. *Layers of Fear* (2016), videojuego de terror psicológico en primera persona, nos pone en la piel de un pintor que sufre de una grave enfermedad mental y que plasma sus delirios sobre el lienzo.

En los últimos años las desarrolladoras suelen acompañar el lanzamiento de sus videojuegos de los llamados libros de arte o *artbooks*, bien sea incorporándolos a las

ediciones especiales del mismo (en formato físico o digital) o vendiéndolos por separado como parte de toda la maquinaria de *marketing* y *merchandising*. En estos libros recopilatorios se incluyen todo tipo de bocetos de personajes, escenarios, diseños que finalmente se descartaron e incluso entrevistas con los artistas.

Como señala González (2014), el diseño de un videojuego es muy importante ya que es la herramienta a través de la cual el creador transmite un mensaje al jugador llegando a emocionarlo cuando se hace de manera correcta y adecuada. Esta sería la finalidad de cualquier obra que se considere artística. Profundizaremos en esta idea en los próximos capítulos.

La fase siguiente sería el modelado de todos estos elementos en formato digital. Los expertos “intentarán recrear dichos escenarios y objetos ‘modelándolos’ digitalmente, ‘esculpiéndolos’ de forma virtual” (Doménech, 2017, p. 88).

### **5.5 – La escultura y la arquitectura en los videojuegos: mundos digitales en 3D**

El término “escultura” proviene del latín *sculptura*, denominando así al arte y a la técnica de modelar manualmente o tallar con cincel diferentes materiales entre ellos la arcilla, la piedra o la madera aunque también se incluyen las técnicas del moldeado y la fundición de metales. El término también alude a la obra resultante, la escultura en sí. La funcionalidad de la escultura ha ido evolucionando con el paso de los siglos, desde su uso como utensilios hasta llegar a ser puramente ornamental. Según el método se diferencian los de suma, resta o vaciado, es decir, agregando el material (metal, arcilla o madera mediante el modelado o la soldadura) y quitando material (esculpiendo o tallando madera o piedra). La técnica del vacío consiste en obtener el positivo o el negativo de un molde. Según Vasari (2002), “la escultura es un arte que, quitando lo superfluo de la materia sometida, le otorga la forma que previamente ha concebido la mente del artista” (p. 60).

Aunque para el diseño de un videojuego no se trabajen las técnicas anteriores de manera física, excepto para la creación de modelos a escala, el modelado 3D supone la parte más técnica, en cuanto al desarrollo artístico, de la creación de un videojuego ya que los artistas 3D deben ‘esculpir’ y modelar de forma digital todos los elementos del videojuego desde los personajes hasta cada detalle del escenario.

En el caso de los personajes, los artistas a veces se apoyan en esculturas a escala realizadas en la fase conceptual e interpretan todo el material previo para dar vida a ese mundo.

Doménech (2017) coincide en que

La escultura no ofrece una experiencia directa relacionada con dicho arte en los videojuegos en la actualidad; ya que los videojuegos son básicamente medios audiovisuales, donde los jugadores interactúan con sonidos e imágenes, pero no con experiencias táctiles, (...) la relación de la escultura con los videojuegos es de carácter más indirecto (...) la escultura se encuentra ligada a los motores gráficos y la tecnología 3D. (p. 199)

Mediante programas de diseño y modelado 3D los artistas dan forma a todos los elementos que aparecen finalmente en pantalla interpretando y reinterpretando todo el trabajo conceptual previamente realizado.

Los elementos arquitectónicos tienen también un papel fundamental ya que hoy en día son muchos los videojuegos que desarrollan su historia en ciudades imaginadas o existentes en la realidad. El equipo artístico diseña previamente la apariencia que tendrán los edificios más emblemáticos, las calles, el paisaje que rodea la ciudad y que inunda los escenarios para que más tarde el equipo de desarrolladores le dé vida mediante *software* de modelado 3D como *ZBrush*, *Maya* o *3D Studio Max*.

Incluso cuando se trata de ciudades y escenarios ficticios, en muchos casos el parecido con los estilos arquitectónicos reales son muy grandes: arquitectura clásica y futurista se dan muchas veces la mano en los mismos escenarios.

En esta parte entraría en juego la labor del diseñador de niveles, es decir, la persona que se encarga de que los diseños del escenario se acomoden a la jugabilidad propuesta para la obra.

Al igual que sucede con la escultura, la arquitectura se relaciona con los videojuegos de una forma más indirecta ya que para el proceso de desarrollo no es necesario construir literalmente ningún edificio pero muchos son los títulos que presentan edificaciones en formato virtual. En el caso de que para el videojuego haga falta recrear una localización o monumento arquitectónico existente en la realidad, los creativos suelen acudir a las fuentes originales: los edificios y sus entornos urbanos.

**Tabla 6.** Algunos títulos que recrean ciudades y monumentos existentes en la realidad<sup>41</sup>

| Videojuego                                | Ciudades y elementos arquitectónicos recreados |
|---|--|
| <i>Shenmue</i> (1999)                     | Yokosuka (Japón)                               |
| <i>Shenmue 2</i> (2001)                   | Hong Kong                                      |
| <i>Grand Theft Auto: Vice City</i> (2002) | Miami (Vice City en el juego)                  |
| <i>Grand Theft Auto IV</i> (2008)         | Manhattan (Liberty City en el juego)           |
| <i>The Wheelman</i> (2009)                | Barcelona                                      |
| <i>The Saboteur</i> (2009)                | París durante la ocupación nazi                |
| <i>Grand Theft Auto V</i> (2013)          | Los Ángeles (Los Santos en el juego)           |
| <i>The Last of Us</i> (2013)              | Boston, Salt Lake City, Pittsburgh             |
| <i>Watch dogs</i> (2014)                  | Chicago  |
| <i>inFamous: Second Son</i> (2014)        | Seattle  |

<sup>41</sup> Para los títulos de la saga *Assassin's Creed* y sus localizaciones, ver tabla 2 (p. 164)

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| <i>Watch dogs 2</i> (2016)       | San Francisco                                     |
| <i>The Division</i> (2016)       | Manhattan (Times Square, Hudson Yards...)         |
| <i>The Division 2</i> (2019)     | Washington (Pentágono, Capitolio, Casa Blanca...) |
| <i>Watch dogs: Legion</i> (2020) | Londres   |

Fuente: elaboración propia

## 5.6 – Música y sonidos en los videojuegos

El apartado sonoro en los videojuegos es uno de los aspectos que de nuevo ha ido evolucionando junto con la tecnología que les da sustento.

Desde el inicio, la música y los efectos de sonido han sido una parte fundamental de la obra, tanto que “puede determinar el éxito o el fracaso” de la misma (Hidalgo, 2011, p. 162). Al comienzo la música y los efectos sonoros en los videojuegos sirvieron para definir la jugabilidad del mismo y para dar personalidad a la obra. Efectos de sonido como los reproducidos por Mario cuando cogía las monedas del juego o el *jingle* que sonaba cuando muere y se precipita al vacío han pasado a formar parte del imaginario colectivo elevando el sentido popular de dicha figura.

Con el paso de los años, los sonidos producidos por los sistemas de 8 bits dieron paso a las bandas sonoras orquestadas gracias en gran parte a la evolución de los soportes y su capacidad. Al igual que ocurre en el cine, la banda sonora de un videojuego supone el 50% de la obra, a veces incluso más y nos encontramos con composiciones que poco o nada tienen que envidiarle a las grandes bandas sonoras del cine. Es el caso de los compositores Jesper Kyd, Jeremy Soule, Austin Wintory, Gustavo Santaolalla o Nobuo Uematsu.

La música de videojuegos se empezó a comercializar por separado, se empezaron a dar conciertos e incluso muchos músicos se dedican a versionar temas. Todo esto ha propiciado que la música de videojuegos se establezca casi como un género aparte dentro de la industria

musical. En la actualidad, la banda sonora, o un extracto de la misma, es comercializada en formato físico o digital junto a las ediciones especiales de los videojuegos. Esta práctica se lleva a cabo tanto por los lanzamientos triple A como por los *indies*.

La banda sonora de un videojuego supone para los jugadores un punto clave para la inmersión en el mundo y ambientación del juego y los implica emocionalmente con la parte visual. Las bandas sonoras de la franquicia *Final Fantasy* destacan en este aspecto por ser las que en cierta manera ayudaron a subrayar la importancia del apartado sonoro en un videojuego de aventuras. La larga duración de estos videojuegos conllevaba que los jugadores escucharan de forma prolongada un tema musical concreto al permanecer mucho tiempo en una zona del juego. De manera inconsciente el jugador quedaba impactado emocionalmente por esos temas hasta el punto de identificarlos con una parte de sí mismos.

Los efectos de sonido también han ido mejorando con el paso de los años incorporando efectos extraídos de la realidad. El montaje sonoro también ha ganado mucha repercusión en las versiones finales de los videojuegos. A día de hoy cada elemento representado en una pantalla es sonorizado, desde el sonido del paso de los personajes con distintas variantes (tierra, asfalto, madera, nieve, barro...), los sonidos de los animales y la vegetación, los efectos de la climatología, las puertas...todo lo que podamos imaginar.

Los efectos de sonido, y también la música, ganan relevancia en aquellos títulos que no cuentan con voces o sonorización de diálogos.

La ya nombrada saga *Dark Souls* hace un uso muy inteligente de este apartado ya que a lo largo del juego apenas oímos ninguna composición musical, el paisaje sonoro está dominado solamente por los efectos de sonido. Existe una zona en el juego que funciona a modo de portal multidimensional que nos conecta con todas las demás zonas jugables y en el que no luchamos con ningún enemigo, es aquí donde suena una melodía melancólica que ofrece un



refugio emocional al jugador. Las zonas jugables se encuentran en un profundo silencio, sólo se oyen los sonidos de las pisadas de nuestro personaje, el crujir de la madera y el lamento de las criaturas en un mundo que hace muchos años estuvo habitado por personas normales. Este efecto tan particular del uso de la banda sonora genera un profundo impacto emocional a través de la propia narrativa del juego.

Otro aspecto importante de las bandas sonoras de videojuegos es la incorporación de voces. Aunque su importancia dependerá del tipo de videojuego ya que no todos los géneros necesitan de personajes que hablen y dialoguen. Por regla general, los videojuegos de rol y aventuras suelen incluir numerosas líneas de diálogos que inicialmente eran representadas a través de texto en pantalla. Actualmente la mayoría se suelen sonorizar mediante el doblaje con actores reales que encajan a ciegas<sup>42</sup> sus diálogos en las animaciones faciales del personaje. La incorporación de voces y sonidos ambientales de procedencia humana elevan el grado de realismo e inmersión en los videojuegos y acentúan el dramatismo de la narrativa.

La técnica usada por el actor de doblaje y los arreglos posteriores pueden condicionar el efecto emocional de un videojuego.

---

<sup>42</sup> Por regla general, los actores de doblaje reciben las piezas de audio y el texto en el idioma original, pero no ven la escena a doblar mientras realizan las grabaciones de voz. Esta es una práctica habitual de las desarrolladoras de videojuegos para evitar filtraciones y spoilers.

## **Capítulo 6**

# **Experiencias estéticas e inmersivas a través de los mundos digitales**



## 6.1 – El videojuego como arte con identidad propia

Si bien el objetivo central de esta investigación es el análisis artístico de los videojuegos, en este capítulo debemos aclarar que no es suficiente el haber realizado un repaso a las disciplinas que influyen e interactúan con el medio.

Aunque el videojuego aparezca a los ojos de muchos estudiosos como un arte del oportunismo que va cogiendo y seleccionando los elementos que más le interesan, lo cierto es que son algo más que la convergencia de unas disciplinas artísticas ya existentes. No se conforma con meter en una coctelera todos los ingredientes válidos de una gran cantidad de disciplinas artísticas sino que va más allá.

El videojuego actual se encuentra en una situación de continua reformulación de sus códigos, en un camino que a veces se antoja muy complejo para los investigadores ya que los estudios sobre el medio no abundan, al menos no sobre su profundidad artística, y se tienen que amoldar a los rápidos avances y constantes cambios que sufre el medio.

Una vez analizadas las distintas esferas o dimensiones artísticas, debemos entender y comprender cómo funciona y qué aporta esta convergencia de artes tan interesante que culmina en un producto que ya forma parte de la identidad cultural de nuestra sociedad.

Muchas investigaciones se centran en aclarar que el aspecto que marca la diferencia del videojuego con respecto a todas las demás disciplinas artísticas es la interactividad. Esta afirmación podría ser acertada y errada a partes iguales ya que cualquier disciplina artística puede ser adaptada, con mayor o menor acierto, a un entorno interactivo.

Últimamente el cine también está imitando algunas mecánicas interactivas del videojuego pero se quedan más bien en una especie de hipertexto que no aporta mucho. Es el caso de experimentos como el episodio especial de la serie *Black Mirror*, *Bandersnatch* (2018) en el que se le exige al espectador que vaya tomando decisiones por los personajes a través del

control de la televisión. Dichas decisiones tienen repercusiones a nivel argumental, algunas más relevantes que otras, contando con varios finales a desbloquear y alentando al espectador a que descubra todas las rutas posibles. Por desgracia el experimento se queda sólo en eso, en un entramado de rutas que llevan a una u otra dirección a nivel narrativo, pero nada más. Esta misma mecánica ya la ofrecen videojuegos como *Detroit: Become Human* (2018) resuelta de una forma muy eficaz y efectista mediante un gran árbol de ramificaciones narrativas.

Esta tendencia del videojuego a ser cada vez más interactivo mediante accesorios como las gafas de realidad virtual o la tecnología háptica van estrechamente ligada al concepto de inmersión.

No basta con que un jugador se siente frente a una pantalla y se ponga a interactuar con su avatar y con el entorno virtual a través de unos controles, la experiencia debe ir más allá, debe atrapar al jugador y sumergirlo en el mundo del videojuego. Según Villalobos (2015) “el mundo cambió cuando abandonamos nuestro cómodo asiento y traspasamos la pantalla, cuando dejamos de ser espectadores para convertirnos en protagonistas” (p. 27).

Los conceptos de interactividad e inmersión han sido largamente estudiados y analizados, es por eso que en este capítulo nos centraremos más bien en aquellos elementos y mecanismos que posee el videojuego como obra de arte para propiciar un tipo de experiencia determinada en los jugadores. Este capítulo de la tesis se presenta como elemento culminante de todos los anteriores ya que, como se ha dicho al comienzo de este apartado, el videojuego es más que un nexo entre todas las disciplinas artísticas.

El arte en todas sus manifestaciones ofrece una experiencia a la persona que lo ‘consume’ que suele encajar más bien con elementos estéticos e intelectuales. El videojuego va más allá de todo eso y utiliza todos los elementos que tiene a su disposición para impactar en el jugador.

Por tanto podríamos afirmar que la única originalidad de los videojuegos es la interactividad pero, por otro lado, la forma en la que combina todos los demás códigos y elementos pertenecientes a otras artes es tan única que se ha hecho con una identidad propia que lo eleva por encima de todas las demás manifestaciones artísticas como vehículo de expresión.

### **6.1.1 – La inmersión como culminación de la interactividad.**

Cualquier investigador estaría de acuerdo en que el proceso de interactividad que se produce cuando un jugador se pone en la piel del personaje a través de un control es sólo el comienzo de algo que debe ir más allá para que la experiencia sea satisfactoria.

La posición activa que el jugador está “obligado” a tomar cuando juega a videojuegos es solamente la primera barrera a superar. A partir de aquí, el jugador se sumerge en un mundo ficticio que a veces intenta emular las reglas del mundo real y otras tantas inventa las suyas propias. Esta es la gran diferencia entre el videojuego y el cine. El jugador “vive” y experimenta en primera persona la historia que se le narra.

Dicho resultado final está ligado fuertemente a los efectos que devienen de dicha interacción a través de un proceso de inmersión provocado en el jugador a partir de numerosos elementos que entran en juego cuando cualquier usuario se pone a los mandos.

Obviando su definición más popular, la inmersión es el resultado de un proceso mediante el cual el jugador se sumerge de lleno en un ambiente real o imaginario. Cualquier creador de videojuegos nos diría que esta es la finalidad del medio aunque, en realidad, es más que eso. Se podría decir que es un estado que se provoca a partir de ciertos elementos para que el jugador aprehenda e interiorice el mensaje final de la obra más allá del mero entretenimiento que produce jugar a videojuegos.

Parafraseando a autores como Jennet, Cox, Cairns, Dhoparee, Epps, Tijs y Walton (2008), Brown y Cairns (2004) o Witmer y Singer (1998); Armenteros y Fernández (2011) afirman que “inmersión es una sensación de alejamiento perceptivo del entorno real y de acercamiento a un entorno no real. Una sensación que hace olvidar al jugador que está sentado, frente al teclado o el *joystick*, y situado en un entorno que no es real pero que el jugador acepta como real” (p. 166).

A partir de las investigaciones de Brown y Cairns (2004), Armenteros y Fernández clasifican los distintos estados que un jugador experimenta para llegar a la inmersión:

- Implicación y compromiso (*involvement* y *engagement*): el jugador debe conectar con el videojuego a través de sus gustos. Si de entrada la temática o el género del videojuego no le gusta, difícilmente podrá implicarse más allá de jugar de manera mecánica.

- Diversión (*enjoyment*): sólo si el jugador se implica mínimamente podrá experimentar diversión. El diseño del videojuego debe ayudar a que el jugador aprenda los controles básicos para equilibrar la balanza entre el reto y la posibilidad de superar dicho reto.

- Absorción e inmersión total o presencia (*engrossment*, *total immersion*): el juego provoca una serie de emociones en el jugador que le ponen en un estado de máxima atención. Es en esta fase donde los elementos artísticos del videojuego tienen más impacto en la emoción del jugador. Es cómo un truco en el que el jugador invierte una serie de horas de su vida a cambio de una experiencia emocional. La inmersión total o presencia se da cuando el jugador, a nivel cognitivo y perceptivo, pierde la noción del tiempo y de su realidad teniendo la sensación de que por momentos forma parte del videojuego físicamente.

Profundizar más en estos conceptos nos obligaría a analizar indefectiblemente los efectos de la inmersión en la psicología del jugador. Sin obviarlo de una forma tajante queremos evitar este terreno tan horadado para centrarnos en la inmersión como herramienta del

videojuego para impactar emocionalmente al jugador. Eso nos lleva ineludiblemente a nombrar aquellos elementos que hacen inmersivo a un videojuego: los gráficos, la iluminación, la música, la historia y la forma en que se presenta su narrativa, los personajes, los escenarios y su ambientación, la música y los efectos de sonido y, en definitiva, todos aquellos elementos artísticos que se implementan de una forma perfecta con la jugabilidad propuesta por el videojuego para obtener así una experiencia satisfactoria. De una forma bastante curiosa, todos esos elementos nos conectan con el arte del videojuego y con el videojuego como obra de arte.

En los inicios de esta investigación, cuando aún el tema central no se encontraba bien perfilado, una de las cuestiones que se plantearon fue el estudio de la inmersión de un videojuego a través de sus elementos artísticos y su ambientación.

Aunque finalmente ha resultado muy distinta y ha tornado en otros objetivos diferentes, en cierta manera, creemos que con el estudio de aquellos elementos que hacen de un videojuego una obra de arte y con la búsqueda de una herramienta metodológica que nos permita abordarlos como tal, todas estas cuestiones quedan interconectadas ya que la inmersión del jugador mediante la ambientación de un videojuego es la consecuencia directa de la convergencia de las disciplinas artísticas que se manifiestan en la obra.

Debido a esto, se deberían analizar algunas claves que hacen que el videojuego sea una obra de arte: el impacto emocional en el jugador a través de su diseño.

## **6.2 – La emoción a través del diseño**

El lenguaje del videojuego y sus múltiples variantes han ido evolucionando constantemente hasta convertirse en una herramienta artística capaz de transmitir emociones y conceptos que van más allá del impacto que pueda ocasionar una película o un libro debido



a sus bondades como soporte interactivo que hacen que el jugador tome parte activa en la historia de una manera claramente diferenciadora.

Ahora más que nunca el jugador puede “sentir” una conexión con el avatar que dirige a través del mando de su consola o del teclado de un ordenador, lo que permite sin duda a los desarrolladores entablar un diálogo más profundo con el usuario final y poder transmitir así nuevos planteamientos y formas de “pensar la recepción de la obra” (Vargas-Iglesias y Velasco, 2016, p. 6).

En este contexto, videojuegos como el ya citado *Journey* del autor independiente Jenova Chen o *The Talos Principle* (2014), abogan por transmitir emociones e incitar a la reflexión a través de su narrativa y de su diseño artístico restándole en parte importancia al factor tecnológico y a la búsqueda de fotorrealismo.

Estos nuevos creadores empezaron “a darse cuenta de que la innovación en los videojuegos puede venir de la emoción en lugar de simplemente por las mecánicas o la innovación tecnológica. Se puede innovar en lo que te hacen sentir los juegos” (Chen, 2015). Este creador pone de relieve que aún existen muchas formas de explorar el lenguaje del videojuego.

Como resultado de un corto pero intenso proceso evolutivo, los videojuegos como *Journey* trazan puentes con cuestiones filosóficas profundas pero “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” (Vargas-Iglesias y Velasco, 2016, p.6).

Cada vez son más los estudios que intentan comprender al videojuego como algo más que un juguete para entretenerse pero, a pesar de todo lo dicho, aún queda un largo camino por recorrer en este aspecto.

Un videojuego como “obra de arte total”, busca conseguir una respuesta emocional del videojugador. Cuando un espectador acude a una sala de cine lo hace, de manera inconsciente, para ser impactado y transformado a nivel intelectual, para vivir una experiencia o al menos tener la sensación de haberla vivido. Incluso cuando la película está confeccionada como un artefacto de puro entretenimiento, el espectador extrae del visionado una lección de moral, una opinión sobre lo que acaba de ver y sobre su nivel de empatía con la historia y los personajes, en los casos más efectivos, un cambio tangible en su actitud al salir de la sala de cine.

El autor de un videojuego y todas las personas que trabajan en su desarrollo transmiten un mensaje a través del diseño con la intención de impactar y emocionar al jugador. Si el usuario recibe ese mensaje transformador en forma de experiencia, el videojuego habrá logrado su cometido más allá de entretener. Cuando se habla de diseño no sólo se hace referencia a la parte visual o a la paleta de colores que use el juego sino a cualquier elemento que se utilice para ‘comunicar’ algo.

Un buen ejemplo lo encontramos en dos títulos recientes: *Ghost of Tsushima* y *The Last of Us Parte II*, ambos de 2020.

El primero, un juego de mundo abierto ambientado en el Japón de los samuráis, utiliza una paleta de colores muy llamativa y vistosa y en pantalla se muestran millones de partículas en movimiento a la vez. Podemos ver cómo el viento sopla y mueve la hierba, los árboles y la ropa del personaje. El protagonista es un samurái maestro de la katana cuya motivación principal es la venganza contra el imperio mongol que ha invadido la isla japonesa de Tsushima. El juego es tan bello visualmente que incluso los combates son preciosos a la vista, a pesar de ser un espectáculo bastante gore, encontrando el jugador aquí uno de sus principales atractivos.

En *The Last of Us Parte II*, muy superior gráficamente, la paleta de colores es más neutra. Todos los colores se muestran desgastados y el gris domina toda la obra. Ellie, la protagonista, también se mueve por un gran sentimiento de venganza. Ella es una persona normal a la que no le gusta la violencia pero que sin embargo se ve obligada a dejarse dominar por sus instintos de supervivencia para sobrevivir. Las muertes que el jugador ejecuta a través de Ellie son sangrientas, desagradables y muy violentas lo que produce un sentimiento profundo de incomodidad ante estas situaciones. El jugador siente lo mismo que el avatar y ese es el gran logro de su apartado artístico.

Como se ha comentado en capítulos anteriores, y debido a su contexto creativo, son los videojuegos independientes los que suelen ofrecer experiencias “más artísticas” y personales. A partir del diseño de todos los elementos de los que consta un videojuego, se pueden transmitir unas sensaciones u otras al jugador.

Por la naturaleza y la dirección de esta investigación se comprende que aunque no nos posicionemos de forma explícita de un lado u otro de la mesa, resulta obvio que somos defensores de la artísticidad del videojuego y, por tanto, vemos la necesidad de tratarlo como tal y de contar con las herramientas necesarias dentro del ámbito académico para analizarlo artísticamente. Una cuestión tan sencilla como afirmar o negar si el videojuego es arte se puede resolver con una respuesta igual de simple: si la obra, mediante su diseño, consigue llegar al jugador e impactarlo emocionalmente, estaremos ante un producto artístico que ha sido elaborado por artistas desde las leyes mismas del arte mediante un lenguaje que busca continuamente formas nuevas de sorprender al jugador a través de sus sentidos. Si emociona es arte. La respuesta larga debería deducirse fácilmente de los argumentos que conforman esta investigación.

## **TERCERA PARTE**

# **ANÁLISIS ARTÍSTICO DEL VIDEOJUEGO**



# Capítulo 7

## Estudio de caso



## 7.1 – Reflexión sobre la elección del videojuego analizado

Antes de comenzar con la aplicación del método, cabe reflexionar con mayor profundidad sobre la elección del título analizado. De entre todos los que se podrían haber elegido para su análisis artístico, *Assassin's Creed II* destacó desde un principio por una serie de razones, algunas de ellas expuestas a continuación.

A pesar de que a día de hoy se ha quedado desfasado técnicamente en cuanto a gráficos, *ACII* supuso en 2009 un punto de inflexión importante con respecto a los videojuegos artísticos. El primer *Assassin's Creed*, éxito de ventas indiscutible, sentó las bases de una fórmula que posteriormente se explotaría hasta la saciedad por parte de *Ubisoft*. La segunda entrega llegó a mejorar todos los puntos negativos de la primera, ya que los desarrolladores escucharon las críticas de los jugadores y decidieron implementar mejoras que harían de *ACII* un título mucho más completo, complejo y variado.

Supuso un paradigma en cuanto a la muestra del lenguaje artístico de los videojuegos porque por aquel entonces aún no se había consolidado el género *indie*, recordemos que *Braid* (2008) fue el primer superventas que ayudó a dar visibilidad a esta industria alternativa, y *ACII* se atrevió a plantear un universo ambientado en el Renacimiento italiano a pesar de tratarse de un videojuego *mainstream*.

Creemos por tanto que, debido a los elementos circunstanciales en el momento de su lanzamiento, es un buen ejemplo de videojuego artístico que supuso un punto y aparte en la industria a nivel mundial. Gracias a él, muchos usuarios tuvieron la oportunidad de descubrir todo el trabajo artístico que se esconde detrás de la realización de una obra de estas características y, a partir de aquí, seguirían con entusiasmo cada entrega de la franquicia para admirar las nuevas ambientaciones históricas que fueron tomando forma en capítulos posteriores. Ese, independientemente de sus anacronismos, es el punto fuerte de la saga.



La primera vez que jugué a *ACII*, mucho antes del inicio de esta investigación, tuve la sensación de estar jugando a algo más que un simple videojuego. No fue por sus gráficos, ni por su jugabilidad, tampoco por su banda sonora, sino por la mezcla de todos sus componentes. Pasear con Ezio por las calles de Florencia, escalar el *Campanile* de Giotto y admirar todos y cada uno de los edificios y construcciones renacentistas fue una experiencia realmente enriquecedora como jugador. A veces entraba solamente para sentirme como un turista virtual y admirar el *Duomo* o la basílica de *Santa Maria Novella*.

Como se ha comentado en capítulos anteriores, la pretensión inicial era realizar un estudio sobre cómo *ACII* lograba la ambientación renacentista a través de un arte conceptual muy cuidado, pero este enfoque no hizo más que señalar otra serie de cuestiones que poco a poco llevaron el sentido de la investigación a otros horizontes.

En un comienzo, la idea de realizar un estudio centrado solamente en *ACII* y su diseño artístico se antojaba algo dispersa ya que, en realidad, lo que llamaba la atención del videojuego era su ambientación en un período artístico tan prolífero como lo fue el Renacimiento y no la artísticidad de la obra en sí. No es lo mismo realizar un estudio sobre el arte que se muestra dentro de la narrativa del videojuego, el período renacentista en este caso, que tomar al videojuego como un objeto de estudio artístico.

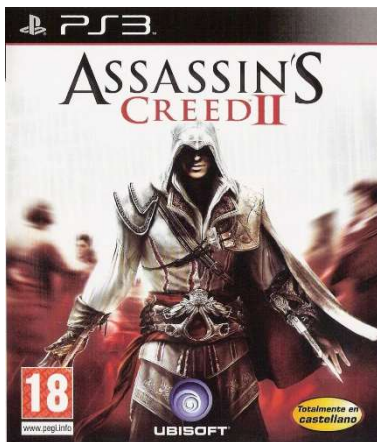
Estudios como el de Leiva (2018), son la muestra perfecta de que muchos investigadores siguen confundiendo ambos conceptos o esferas de estudio ya que, en el mismo trabajo, se analiza el grado de verosimilitud histórica realizando sus bondades educativas a la vez que se defiende la artísticidad del videojuego como obra. Este punto de vista no hace más que ayudar a difuminar el verdadero objeto de estudio, el videojuego. La existencia de los *Game Studies*, un arma de doble filo, conlleva que el estudio del videojuego pueda ser abordado desde casi cualquier disciplina reduciéndolo al enfoque de la misma. Esto hizo destacar aún

más la necesidad de un método propio que permitiera analizar el videojuego como obra de arte porque incluso cuando se trataba de un estudio que tomaba el enfoque de la Historia del Arte, cómo es el caso de Leiva (2018) o Dow (2013), la importancia del videojuego como medio artístico quedaba relegada en pos del estudio de los edificios y monumentos digitales y su comparación con los modelos reales y sus datos históricos exactos.

Retomando el hilo inicial, podríamos haber elegido cualquier videojuego para su análisis artístico pero *ACII* reconecta en cierta manera con la idea inicial de la tesis resaltando y ejemplificando en gran medida la evolución del planteamiento de la investigación y sus objetivos.

## 7.2 – Análisis artístico de *Assassin's Creed II*

### A. Primera parte. Identificación y descripción de la obra



- Título de la obra: *Assassin's Creed II* (*ACII* en adelante)
- Lanzamiento y desarrolladora: 2009, Ubisoft Montreal
- Dirección creativa y de arte: Patrice Désilets y Mohammed Gambouz
- Plataformas: Playstation 3, Xbox 360 y PC (2010). Fue

editado de nuevo en 2016 para Playstation 4 y Xbox One junto a otros dos títulos de la saga bajo el nombre de *The Ezio Collection*.

- Motor gráfico: Anvil (Scimitar). Creado en 2007 por Ubisoft. Permite el modelado de entornos mediante el software 3DS Max y ZBrush para los personajes.

- Género o temática: *ACII* es un videojuego que mezcla acción, aventuras y sigilo. En cuanto a su estilo o tono podría pertenecer al género de la ciencia ficción si se tienen en cuenta las dos partes bien diferenciadas de su narrativa (trama del presente y del pasado) o al

género histórico si solamente se tuviera en cuenta la parte en la que se recrea el pasado renacentista.

- Vista: *ACII* presenta un punto de vista en tercera persona en el que el jugador controla a Desmond Miles en el presente y a Ezio Auditore, su antepasado, en la época renacentista.

- Duración<sup>43</sup>: la partida se ha realizado en *Playstation 4* con la versión remasterizada en alta definición incluida en el recopilatorio *The Ezio Collection*. La duración ha sido de 25 horas aproximadamente. Según la estimación ofrecida por la fuente *How Long To Beat*, *ACII* tiene una duración de 18h en su historia principal, 24h si se suman los contenidos adicionales y 32h si el jugador pretende completar el juego al 100% con todos sus coleccionables y misiones secundarias.

#### **- Breve planteamiento narrativo:**

*ACII* es una secuela directa de la primera parte que, de igual manera, consta de dos hilos argumentales que se van entrelazando: la historia del presente y la del pasado.

En el presente, seguimos las aventuras de Desmond Miles justo después de acabar la primera aventura en la que fue secuestrado por un grupo de templarios para ser sometido a un experimento con la máquina simuladora del pasado *Animus*.

Una vez escapa del laboratorio de los templarios gracias a la ayuda de Lucy, miembro de los *Assassins* infiltrada en los templarios, Desmond se une definitivamente a la Hermandad de los Asesinos para ayudarles en su cometido: encontrar el Santo Grial (en el juego le llaman “Fruto del Edén”) antes que los templarios sirviéndose de un *Animus* mejorado, el 2.0.

---

<sup>43</sup> Duración estimada recogida de la Web *How Long to Beat* y que se acerca a la duración de la partida realizada para el análisis.

Refugiado en el nuevo escondite de los Asesinos, Desmond se conecta de nuevo a la máquina simuladora de recuerdos para encontrar un antepasado al que sincronizarse: Ezio Auditore. La acción se traslada a Florencia en pleno Renacimiento (año 1476).

El padre de Ezio, Giovanni Auditore, es un miembro de la Hermandad de los Asesinos que trabaja en secreto para Lorenzo de Médici. En una misión, descubre que Francesco de Pazzi puede estar detrás de la muerte de Galeazzo Sforza, el Duque de Milán.

Ezio, uno de los hijos de Giovanni, es un joven despreocupado que un mal día descubre que su padre está envuelto en una serie de conspiraciones y que se encuentra en los calabozos del *Palazzo Vecchio*. Tras visitarlo en secreto, Giovanni le pide a Ezio que vuelva a su casa y que busque un cofre que hay en una de sus habitaciones secretas. Ezio encuentra de esta manera la vestimenta de Asesino de su padre y unos documentos que prueban la inocencia de Giovanni.

Tras ponerse la ropa de su padre, Ezio acude a un aliado, Uberto Alberti, para salvar el honor de su familia entregándole la carta que le había pedido su padre pero este le traiciona y a la mañana siguiente ahorca al padre de Ezio y a dos de sus hermanos en la Plaza de la Señoría ante la vista de los ciudadanos de Florencia y de Ezio. Este, tras huir de sus perseguidores, se reúne con su madre María y su hermana Claudia para organizar la partida de la ciudad.

Tras estos acontecimientos, Ezio se instala en la villa de su tío Mario en Monteriggioni quién le cuenta la verdad sobre la pertenencia de su familia a la Hermandad de los Asesinos. A partir de este punto, Ezio afronta su destino como miembro de la Hermandad y se entrena para dar caza a los que conspiraron contra su familia. Ayudado por la astucia y los inventos de Leonardo Da Vinci, Ezio viaja a otras ciudades de Italia como Venecia, donde descubre

que la conspiración de sus enemigos era mucho más ambiciosa: Rodrigo Borgia, líder de los templarios, pretende acabar con algunos líderes políticos para escalar en el poder.

Tras escapar de Ezio, Rodrigo Borgia es ordenado Papa. Con la ayuda de sus aliados, Ezio reúne una serie de códices que señalan al Vaticano. Tras infiltrarse en la Santa Sede, Ezio se enfrenta a Rodrigo, quién empuña el Cetro del Edén. Tras una intensa lucha, Ezio le perdona la vida y encuentra una cámara subterránea en la que halla un holograma de Minerva, una diosa de la Primera Civilización.

Ezio descubre que Minerva también parece dirigirse a un tal Desmond. Minerva le revela que para evitar el fin del mundo deben ir en busca de unos templos ocultos. Este sería el objetivo de Desmond en la actualidad y, de esta manera, la trama del presente se entrelaza definitivamente con la del pasado.

La historia concluye en *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010) y *Assassin's Creed: Revelations* (2011). Estas dos secuelas directas conforman la trilogía de Ezio mostrando al personaje a lo largo de varias etapas de su vida y conectándolo con el arco argumental de Altair, el Asesino de la primera entrega, y Desmond, el protagonista de la trama del presente.

#### **- Breve contextualización de la obra:**

*ACII* es lanzado al mercado en un momento muy delicado para la franquicia ya que la primera entrega fue celebrada y odiada a partes iguales debido a lo repetitivo de sus misiones y mecánicas jugables.

Los creadores de *ACII*, conscientes de las críticas de los jugadores, diseñaron un sistema de misiones más flexible y orgánico y una nueva jugabilidad que mejoraba en todo a la de su antecesor. *ACII* fue muy bien recibido por crítica y público siendo a día de hoy el juego de la franquicia mejor valorado entre los fans.

*ACII* vino a consolidar la fórmula de videojuego histórico propuesta por la primera parte en la que se permitía al usuario ponerse en la piel de un personaje histórico ficticio a través del cual se recrean algunos de los períodos y acontecimientos más importantes de la Historia.

*ACII* se desarrolla en un mundo abierto en el que el usuario puede explorar ciudades como Florencia y Venecia durante el Renacimiento. Aunque esta fórmula se encuentra actualmente algo agotada, la serie tuvo que sufrir un parón tras las críticas negativas de los usuarios, su propuesta jugable ha sido largamente imitada por muchos títulos de renombre. Como se decía anteriormente, tras muchas entregas, *ACII* continúa siendo uno de sus títulos más valorados debido a sus personajes y a su magnífica recreación del Renacimiento italiano.

## **B. Segunda parte. Análisis del videojuego y de sus dimensiones artísticas**

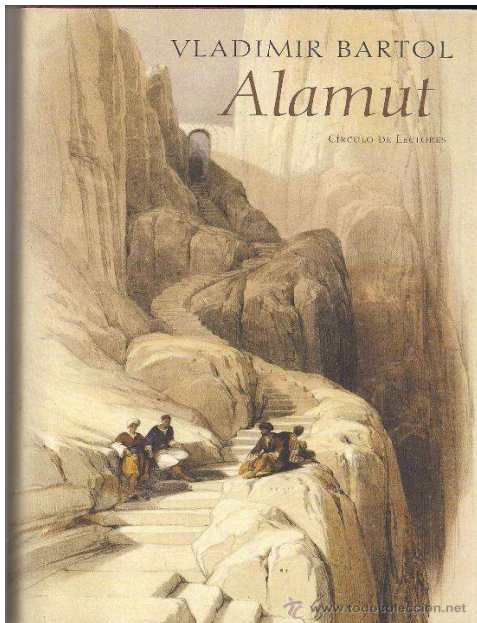
### **B1. Aspectos literarios**

*ACII* desarrolla su trama a partir de una idea completamente original aunque es una expansión argumental de la primera entrega y por ese motivo reutiliza y recicla muchos conceptos a nivel de historia, personajes y escenarios.

Cabe decir que la idea del primer *AC* no es totalmente original sino que está basada e inspirada en los acontecimientos de la novela *Alamut* (1938) de Vladimir Bartol.

En ella se narra la historia de Hassan-i Sabbah y su hermandad de *Hashshashin* (Asesinos), que vivían en la fortaleza que da nombre a la novela. Hassan, con el fin de atentar contra la vida de los políticos y gobernantes que él considera corruptos, manipula a sus soldados a través de las creencias religiosas, cuyas bases se fundamentan en el Islam, y también les suministra drogas (hachís, *Hashshashin* o tomadores de hachís) para hacerles pensar que están en el paraíso mientras se encuentran en los jardines de la fortaleza sometiéndolos así bajo su voluntad y entrenándoles para acatar cualquier orden, incluida el suicidio.

**Imagen 52** – Portada de la novela en su edición de 2002



Fuente: diseño de círculo de lectores

Esta novela contiene alguna de las claves narrativas más importantes que inspiran a los primeros videojuegos de la saga *AC*. La existencia de una Hermandad de Asesinos jerarquizada y capitaneada por un Mentor, los saltos de fe desde puntos altos del mapa o el propio credo de los Asesinos cuyo lema principal es extraído directamente de las palabras de Hassan: “Nada es una realidad absoluta, todo está permitido”. Este lema se fundamenta en el *Assassin’s Creed* o credo de los Asesinos que, según los videojuegos se estructura en “tres preceptos o reglas” y en “tres ironías”:

- “Los tres preceptos: no manchéis vuestra hoja de sangre inocente; no os dejéis ver; nunca comprometáis a la Hermandad.
- Las tres ironías: los Asesinos pretenden defender la paz comentiendo crímenes; quieren que los hombres abran sus mentes pero exigen obediencia a las normas; tratan de denunciar el peligro de la fe ciega aunque ellos mismos la practican. Las tres ironías son, por tanto, una crítica al credo de los Asesinos

que sostiene que *Nada es verdad, todo está permitido...*” (Ubisoft, 2011, p. 19)

Aparte de su relación con el primer *AC*, el protagonista de la trama del presente es el mismo, la estructura narrativa de *ACII* se desarrolla de manera única e individual a la vez que forma parte de un arco argumental mayor que se despliega en las dos entregas posteriores y que, como se ha indicado anteriormente, culmina en una trilogía que abarca la vida de Ezio Auditore que, a su vez, enlaza con la primera entrega de *AC* y la trama de Altair, su protagonista en la trama del pasado. En análisis posteriores será tratado como una trama independiente.

*ACII* presenta una estructura narrativa similar a la de una novela. Se desarrolla una historia compleja a la que se van añadiendo tramas y subtramas de personajes, todo ello vertebrado por la historia de Ezio y su evolución como personaje a lo largo de todo el juego, bajo la estructura clásica de presentación, desarrollo o nudo y desenlace.

Aparte de los recursos audiovisuales, *ACII* utiliza numerosos elementos narrativos en forma de textos: los subtítulos en pantalla que van describiendo los diálogos de los personajes, la correspondencia que intercambian ciertos personajes y que informan de sucesos relevantes para la trama principal y secundaria o los correos electrónicos que se pueden leer en algunos ordenadores. En la misma línea, uno de los componentes más significativos y que otorga el sentido literario más estricto al juego es la inclusión de una enciclopedia virtual que podemos encontrar en el menú del juego, la cual contiene numerosas entradas sobre los personajes, los monumentos y diversos acontecimientos históricos. Estas entradas van siendo añadidas poco a poco por el personaje Shaun Hastings, un historiador que trabaja para el grupo de Asesinos que ayuda a Desmond Miles.



A porteriori, también comentar que la trama de *ACII* fue novelizada por el historiador Oliver Bowden en *Assassin's Creed: Renaissance* (2009). En dicha novela se narran exclusivamente las aventuras de Ezio sin entrar en la historia del presente de los videojuegos. A raíz de su éxito, *AC* ha expandido enormemente su universo literario a través de novelas, manuales, antologías de la historia, cómics o incluso manuales de cocina con recetas inspiradas en los países que aparecen en los juegos (*El códice culinario*, 2017).

La descripción de los personajes y los escenarios la dejamos para el siguiente punto.

## **B2. Cinematismo y fotografía**

Como se ha dicho ya, a pesar de que *ACII* presenta una trama completamente original en la historia que se muestra del pasado (Renacimiento) el hilo conductor, la historia del presente, debe muchos de sus planteamientos a la primera entrega.

El argumento de *ACII* está escrito siguiendo una estructura similar a la de un guion cinematográfico con ciertas modificaciones debido a las características del medio en que nos hallamos. Por tanto, su narrativa presenta un estilo muy cinematográfico ya que sigue los patrones de una superproducción. La historia de *ACII* y su estructura cinematográfica han sido largamente analizadas por Esteban (2017) quien aborda en su tesis todos los capítulos de la serie a través de una metodología de análisis audiovisual realizando una comparativa entre la trama de los juegos y la estructura del guion cinematográfico clásico. Por esa razón no nos extenderemos mucho en este subapartado. Tampoco desarrollaremos la trama, la cual fue brevemente expuesta en el apartado A.

Aparte de presentar un análisis exhaustivo de la trama de *ACII*, Esteban (2017) identifica las siguientes partes dentro de la estructura narrativa del videojuego, la cual se va presentando en “memorias” haciendo referencia a los episodios de la vida de Ezio que se van mostrando a través del Animus y que a su vez se agrupan en secuencias:

- Primera parte/acto: esta sería la presentación. Ocupa las dos primeras secuencias completas del juego y las cuatro primeras memorias de la secuencia 3. Esta parte abarca los siguientes puntos narrativos: la presentación de Ezio y su situación inicial; la conspiración y el consiguiente asesinato de parte de su familia; el asesinato de Uberto por parte de Ezio y su posterior huída a Monteriggioni; el asesinato de Vieri de Pazzi, el archienemigo de juventud de Ezio, y la aceptación del rol de Asesino para vengar a su familia y descubrir las intenciones del bando enemigo, los Templarios.

- Segunda parte/acto: engloba desde la memoria 5 de la secuencia 3 hasta la secuencia 10 completa. Conformar el desarrollo y el núcleo duro de la trama del juego. Ezio evoluciona como Asesino y se rodea de aliados para averiguar el nombre de los que conspiran contra el orden establecido y contra el bando de los Asesinos con la motivación personal de vengar definitivamente a su familia y de conocer el porqué de tales actos por parte de sus enemigos. En el transcurso, Ezio viaja a Florencia, Forlì, Romaña, Toscana y Venecia.

- Tercera parte/acto: correspondiéndose con el desenlace, esta parte comprende desde la secuencia 11 a la 14. En ellas, Ezio descubre el verdadero motivo del asesinato de su padre y sus hermanos, se enfrenta a Rodrigo Borgia en el Vaticano y es aceptado finalmente por la Hermandad de los Asesinos a la vez que descubre que todos sus aliados pertenecían a este grupo.

La trama de *ACII*, tanto la parte del presente como la del pasado, se cortan de forma abrupta debido a que sigue en las dos entregas posteriores *Brotherhood* y *Revelations*.

Según Esteban (2017), para el correcto análisis de la trama de *ACII*, debe dejarse a un lado la trama del presente “ya que el primer arco argumental (...) ni comienza ni concluye en este videojuego, sino que ocupa cinco entregas” (p. 137). También cabe destacar que *ACII* contiene un detonante, dos puntos de giro y el clímax final.

En cuanto a los **personajes**, *ACII* presenta una construcción y desarrollo de los mismos similar a los personajes literarios o cinematográficos. La mayor duración de los videojuegos con respecto a las películas favorece a menudo la riqueza de los personajes y una mayor evolución en todos los aspectos. Según sus motivaciones y acciones, podemos dividir a los personajes de *ACII* en héroes (amigos y aliados) y villanos.

- Héroes (amigos y aliados de la trama del presente)

- **Animus 2.0**: no es un personaje como tal, pero se puede considerar uno de los elementos principales del juego (y de toda la saga) ya que se trata de una máquina diseñada y construida por los Templarios en el complejo de Industrias Abstergo (la 2.0 es la versión mejorada contruida por los Asesinos) que permite que los sujetos revivan los recuerdos de sus antepasados a través de la memoria de sus génes. En la versión 2.0, el Animus es una especie de camilla controlada por un ordenador que proyecta dichos recuerdos en la mente de los sujetos a modo de simulación. La exposición prolongada a esta máquina provoca lo que llaman el efecto sangrado, según el cual el sujeto confunde su realidad con la de su antepasado, lo que le permite obtener habilidades rápidamente.

- **Desmond Miles**: mide 1,82 metros, pesa 77 kilos, joven (nacido en 1987), atlético y pelo corto castaño. Desmond es introvertido, siempre a la defensiva y desconfiado. Desmond es el protagonista de la trama del presente. Nació en “La Granja”, un remoto complejo situado en Dakota del Sur habitado por una gran comunidad de Asesinos entre los que se encontraban sus padres que intentaron sin éxito educarle en su credo. Desmond no soportó la presión ni la sobreprotección de sus padres y escapó a la gran ciudad cuando tenía tan solo 16 años. En 2012 Desmond fue localizado y secuestrado por los templarios y lo condujeron a las instalaciones de Abstergo para utilizarlo en el proyecto Animus. En *ACII*, Desmond descubre a Ezio Auditore, un antepasado Asesino que vivió en Florencia durante el Renacimiento. A

partir de aquí, Desmond empieza su verdadera transformación en Asesino debido al efecto sangrado y con la única motivación de localizar el fruto del Edén antes que sus enemigos. Es el único personaje que manejamos en la trama del presente.

- **Lucy Stillman:** mediana estatura, delgada, atlética, joven, melena corta y rubia. Fría, calculadora, introvertida. En *AC*, Lucy era la ayudante de los templarios. Se ganó la confianza de Desmond y, al comienzo de *ACII* lo ayuda a escapar de Abstergo revelándole que en realidad pertenece a un grupo de Asesinos. Roba unos códigos de Abstergo para poner en funcionamiento el nuevo Animus y seguir con la búsqueda del fruto del Edén a través de Desmond.

En las dos entregas posteriores, este hecho se revela como falso ya que Lucy en realidad era una templaria que jugaba el rol de doble espía y nunca dejó de pertenecer a esta formación.

- **Rebeca Crane:** estatura baja, delgada pero atlética, joven, piel blanca y pelo corto negro. Es extrovertida y tiene la facilidad de bromear incluso en situaciones complicadas lo que la hace parecer a veces algo inmadura. A pesar de ello, Rebeca se toma muy en serio su trabajo dentro de los Asesinos. Se encarga de dar asistencia técnica a los equipos y fabrica el Animus 2.0 con la ayuda de los códigos que Lucy robó de Abstergo.

- **Shaun Hastings:** alto, delgado, joven, piel blanca, rubio y pelo corto. Serio, perspicaz, usa la ironía a menudo, erudito. Shaun da apoyo como historiador dentro del grupo de Asesinos que ayuda a Desmond ofreciendo sus conocimientos para guiarlo dentro del Animus. A pesar de formar parte de la hermandad, cuestiona a menudo sus métodos de asesinato.

- Héroes (amigos y aliados de la trama del pasado)

- **Ezio Auditore:** 1,82 metros, 77 kilos, 17 años al inicio del juego (nacido en 1459), atlético, piel levemente bronceada y pelo largo castaño recogido por lo general en una pequeña coleta baja. Ezio es un joven arrogante, con mucho carisma, impulsivo, perspicaz y un don Juan. A pesar de todo es honorable y de buen corazón. Acepta a regañadientes las obligaciones que le impone su padre pero se muestra atento y protector con su familia. A raíz del asesinato de su padre y hermanos, Ezio madura abruptamente dejando atrás su estilo de vida anterior y volviéndose más serio y vengativo. Su única motivación es proteger a su familia y encontrar a los culpables del asesinato de sus familiares para darles muerte. Para llevar a cabo ese objetivo se une a las filas de los Asesinos por recomendación de su tío Mario, quien le explica que su padre Giovanni era en realidad otro Asesino. Es el único personaje que manejamos en la trama del pasado.

- **Giovanni Auditore:** semejante a su hijo Ezio, pelo más largo y rasgos aguileños. Astuto, leal, pícaro y protector con su familia. A pesar de su doble vida como banquero y Asesino, Giovanni intenta llevar una vida honorable y familiar. Intenta enseñar a Ezio a ganarse la vida y a que sea responsable pero entiende que se meta constantemente en peleas y en líos de faldas ya que le recuerda a su juventud. Es leal a Lorenzo de Médici.

- **María Auditore:** es una mujer madura, alta, piel blanca y pelo negro. Esposa de Giovanni y madre de Ezio. Es extrovertida y muy comunicativa con sus hijos hasta que, tras la inesperada muerte de su marido y de dos de sus hijos (Federico y Petruccio) unido a los abusos y violaciones que sufre por parte de los captores de su marido (este hecho se insinúa claramente), entra en shock y deja de hablar durante años. Abandona Florencia junto a su hija Claudia, ambas escoltadas por Ezio, para refugiarse en Monteriggioni.

- **Claudia Auditore:** baja, blanca de piel y pelo largo negro. Con un desarrollo similar al de Ezio, al comienzo es algo mimada y de carácter difícil pero más adelante se vuelve responsable y muy resolutiva. Lleva la contabilidad en la Villa Auditore de su tío Mario y se encarga de conseguir fondos para reparar la casa y el pueblo que se encuentra en ruinas.

- **Federico y Petruccio Auditore:** hermano mayor y menor de Ezio respectivamente. Físicamente, Federico es similar a Ezio y se muestra muy protector con él a la vez que crítico y competitivo. Petruccio es introvertido y observador. Ambos son asesinados al comienzo del juego junto a su padre.

- **Mario Auditore:** físicamente parecido a Ezio pero de mayor envergadura. Pelo largo y lacio. Extrovertido, de fuerte carácter e irritable pero de buen corazón. Mario ayuda a escapar de Florencia a Ezio y le da las claves para que comience su entrenamiento como Asesino. Cumple la función de protector de Ezio hasta que este asume su responsabilidad. Forma parte de la hermandad de Asesinos y le cuenta a Ezio todo lo que sabe acerca de los templarios y sus intenciones. Ayuda a Ezio durante toda la aventura.

- **Leonardo Da Vinci:** estatura y envergadura parecida a la de Ezio, pelo largo, blanco de piel y muy atractivo. Soñador, apasionado y curioso por naturaleza. Esta versión del joven Leonardo que se muestra en *ACII* resalta la pasión y la inteligencia que ponía en sus proyectos. Siempre dispuesto a ayudar, conoce a Ezio a través de su madre y a partir de ahí surge un vínculo de amistad que le llevará a ayudarlo en la fabricación de todo tipo de utensilios, como la doble hoja oculta, y a descifrar los códigos que este le proporciona.

- **Lorenzo de Médici:** más bajo que Ezio, delgado y más maduro de edad. Piel blanca y pelo largo castaño oscuro en media melena. Es muy inteligente y leal con sus simpatizantes. Debido a la conspiración de los Pazzi, que quieren arrebatarle el poder, Lorenzo mantiene cerca a Ezio y lo ayuda para que los encuentre y castigue.

- **Cristina Vespucio:** es una joven y bella dama florentina, de pelo largo y de piel blanca. Debido a su posición y a su belleza es cortejada por multitud de jóvenes. Un día, Ezio la rescató de Vieri de Pazzi lo que hizo que le cogiera mucho afecto iniciando así una relación irregular con él. Tras la muerte del padre de Ezio, rompió su relación con él debido a la huida del joven de la ciudad. Se terminó casando con otro hombre pero nunca olvidó a Ezio, con el que tuvo un par de encuentros pasados unos años.

- **Paola:** alta, delgada y mayor que Ezio. Es astuta y muy perspicaz. Conoce todos los rincones de Florencia. De padres Asesinos, fue empujada siempre a la pobreza y a sobrevivir en las calles. Paola fue acusada de matar a un guardia de la ciudad pero por suerte fue representada en el juicio por Giovanni Auditore. Una vez declarada inocente, montó un prostíbulo (*La Rosa Colta*) como tapadera y punto de reunión de la hermandad de Asesinos de la cual también resultó ser miembro. Cuando se enteró de la muerte de Giovanni, avisó a su hermana, quien trabajaba como sirvienta de los Auditore, para que escoltara a la madre de Ezio y a Claudia hacia este escondite.

- Otros aliados: Caterina Sforza, La Volpe, Agostino Barbarigo, Rosa, Teodora Contanto, Antonio de Magianis y Bartolomeo D'Alviano. Son personajes muy secundarios en la trama de *ACII*. Algunos de ellos adquieren mayor importancia en entregas posteriores.

- Enemigos (trama del pasado, los del presente no tienen aparecen apenas en esta entrega).

- **Rodrigo Borgia / Papa Alejandro VI:** bajo y grueso. Piel blanca, pelo corto moreno pero con algunas canas. Rodrigo es muy ambicioso, egoísta y estratega. Es el gran villano de *ACII*. Capaz de hacer cualquier cosa para conseguir lo que quiere. Como Gran Maestro de los templarios, Rodrigo conspira contra los Médici en su escalada hacia el poder. Es la mente en la sombra. Quiere conseguir a toda costa los códigos de los Asesinos para descifrar sus secretos asesinando de paso a la familia de Ezio.

- **Vieri de Pazzi:** bajo, delgado, joven, poco agraciado, pelo largo y blanco de piel. Es poco despierto y lento de pensamientos aunque también es muy cruel, despiadado y envidioso. Quiere vengarse a toda costa de los Médicis por quitarle el poder a su familia y odia los Auditore, en especial a Ezio con el que mantiene una eterna rivalidad.

- **Francesco de Pazzi:** estatura similar a la de Ezio, delgado. Es un hombre poco inteligente pero, al igual que su hijo Vieri, muy despiadado. Ayuda a Rodrigo en su ambición por recuperar el poder sobre Florencia.

- **Jacobo de Pazzi:** bajo, edad avanzada, encorvado. Como patriarca de los Pazzi, comparte los mismos ideales y ambiciones.

- **Uberto Alberti:** bajo, corpulento. Es un personaje muy astuto y sin escrúpulos. Traiciona a Giovanni Auditore por ambición y movido por los embargos que los Médici llevaron a cabo sobre los bienes de su familia.

- **Familia Barbarigo:** compuesta por Emilio, Marco y Silvio Barbarigo. Apoyan a los Pazzi y a Rodrigo Borgia en sus fechorías simplemente por el interés de conseguir más poder y dominio en ciudades como Venecia.

- **Bernardo Baroncelli:** bajo y corpulento. Barba muy cuidada. Sicario al servicio de los Pazzi, en el fondo es muy cobarde y siempre intenta mantenerse en la sombra. Le gusta llevar una vida lujosa y llena de comodidades, por eso se mantiene cerca de los Pazzi.

En cuanto a los **escenarios**, *ACII* se centra en la recreación de espacios urbanos reales contextualizados en la época del Renacimiento italiano. Principalmente destacan las recreaciones de Florencia y Venecia como localizaciones más grandes y detalladas en las que transcurre la mayor parte de la trama así como Monteriggioni, un pequeño pueblo fortificado. Los demás lugares como Forli o algunos paisajes de la toscana italiana son muy poco relevantes aunque no por eso presentan menor detalle.



El juego empieza su acción en la ciudad de Florencia. El mapa se va desbloqueando poco a poco y por zonas a medida que Ezio va escalando las distintas torres para observar desde su cima.

Tanto Florencia como Venecia presentan una ambientación correcta, se profundizará más sobre ello en el apartado de arte conceptual. En Florencia, destacan las recreaciones de algunos edificios emblemáticos como la Iglesia de Santa Croce, la basílica de Santa María Novella, el Palazzo Vecchio o el duomo. También se observa el especial cuidado que han puesto los creativos en captar una ambientación renacentista a través del trazado de las ciudades, los negocios, el reflejo de las actividades cotidianas de los personajes que llenan las calles y de todos los detalles ornamentales que se encuentran en los escenarios, ya sean naturales o artificiales.

En Venecia observamos también espacios tan icónicos como la Plaza de San Marcos con la basílica y la torre. La basílica, al igual que ocurre en el caso de Santa María del Fiore en Florencia, se puede visitar durante un tramo del juego. Todos los edificios, en especial los de función religiosa, presentan un gran parecido a los modelos reales, tanto por fuera como por dentro, aunque muchos de ellos presentan anacronismos.

Los desarrolladores optaron por ofrecer una versión más actualizada de algunos edificios. En la época que se representa en el juego, la fachada del duomo de Florencia no tenía aún el revestimiento de mármoles verdes, blancos y rosas sino que estaba desnuda. Sin embargo los creativos eligieron darle un toque más actual y cercano presentándola con la fachada neogótica que en realidad no se terminó hasta 1887.

**Imagen 53** – A la izq. fachada desnuda de Santa Maria del Fiore en 1859; a la der.en la actualidad y abajo el diseño final que aparece en el videojuego en 1474



Fuente: Philpot (1859); fotografía actual realizada por el autor; Ubisoft

También existen los anacronismos por omisión como el del baptisterio que forma parte del conjunto religioso. Este edificio es muy anterior a la construcción de la catedral y sin embargo los creativos decidieron no incluirlo en el juego.

**Imagen 54** – Arriba el baptisterio de San Juan (1059) con la catedral y el campanile al fondo, abajo la Piazza del Duomo en *ACII* omitiendo dicho edificio



Fuente: fotografía realizada por el autor; Ubisoft

Todos los escenarios están diseñados pensando en el desarrollo de una buena jugabilidad. El punto jugable más fuerte de *ACII* es el *parkour* y por ello todos los escenarios se encuentran adaptados para favorecer la fluidez de movimientos de Ezio: saltos, escalada, carreras, etc.

El uso de planos y angulaciones de cámara en *ACII* no es tan cinematográfico como en otros títulos de acción ya que sus creadores parecen haber querido alejarse de esa idea de videojuego-película. A este respecto se deben diferenciar dos momentos esenciales en el uso de la cámara dentro del juego: durante las cinemáticas y durante el *gameplay*. En las cinemáticas, *ACII* luce toda una serie de planos y angulaciones que imitan al lenguaje cinematográfico incluyendo el montaje por corte y con transiciones.

**Imagen 55** – Ejemplo de planificación y montaje durante las cinemáticas

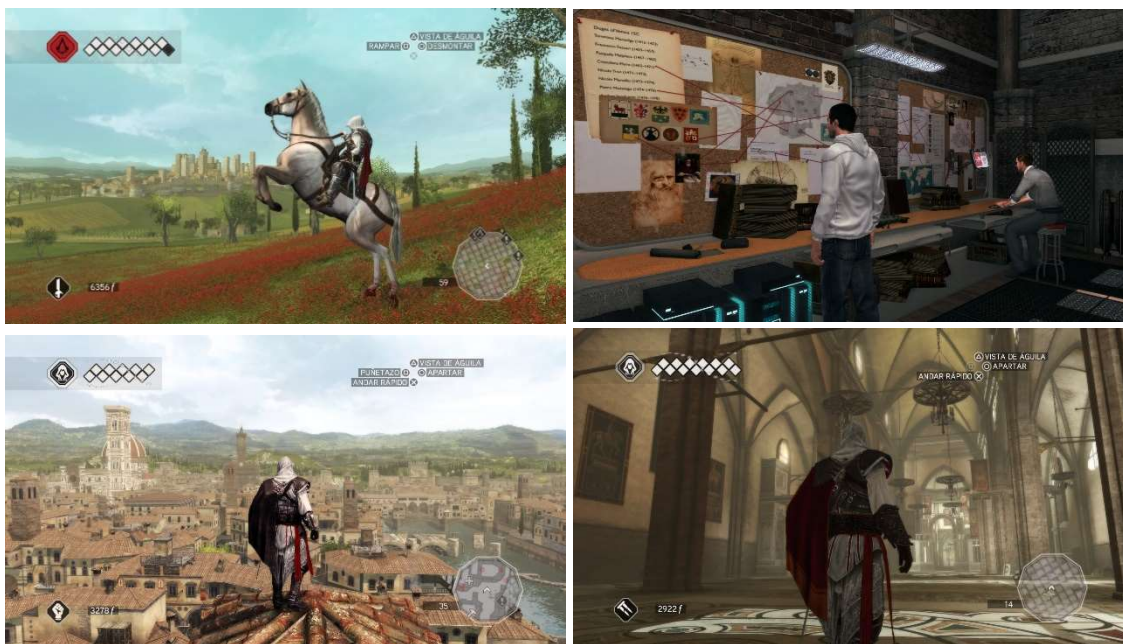


Fuente: Ubisoft

Durante el *gameplay*, la cámara está liberada lo que conlleva que el jugador, mediante la manipulación de los *joysticks*, puede alterar el ángulo vertical y horizontal de lo que se muestra en pantalla pudiendo rotar la cámara 360° con el avatar de Ezio como eje de rotación central del plano. Como decimos, también se puede alterar la angulación vertical de la cámara picando o contrapicando el plano en cualquier momento del *gameplay*. Esto permite al

jugador componer el plano a su antojo aunque sin la posibilidad de cambiarlo ya que no hay montaje durante el *gameplay*. Esta cámara se sitúa por defecto detrás de la figura de Ezio y lo persigue en todos sus movimientos independientemente de la posición vertical y horizontal que configure el jugador a través del mando. Al igual que tampoco se puede cambiar de plano, de un primer plano a un plano general por ejemplo, durante el *gameplay* no se puede abrir ni cerrar el plano aunque por norma general esta función sólo está disponible en aquellos juegos que incluyen un “modo foto” o “modo cámara” gracias a los cuales se pueden realizar capturas de pantalla con la posibilidad de editarlas al momento fuera de la acción del juego.

**Imagen 56** – Ejemplos de cámara libre durante la partida



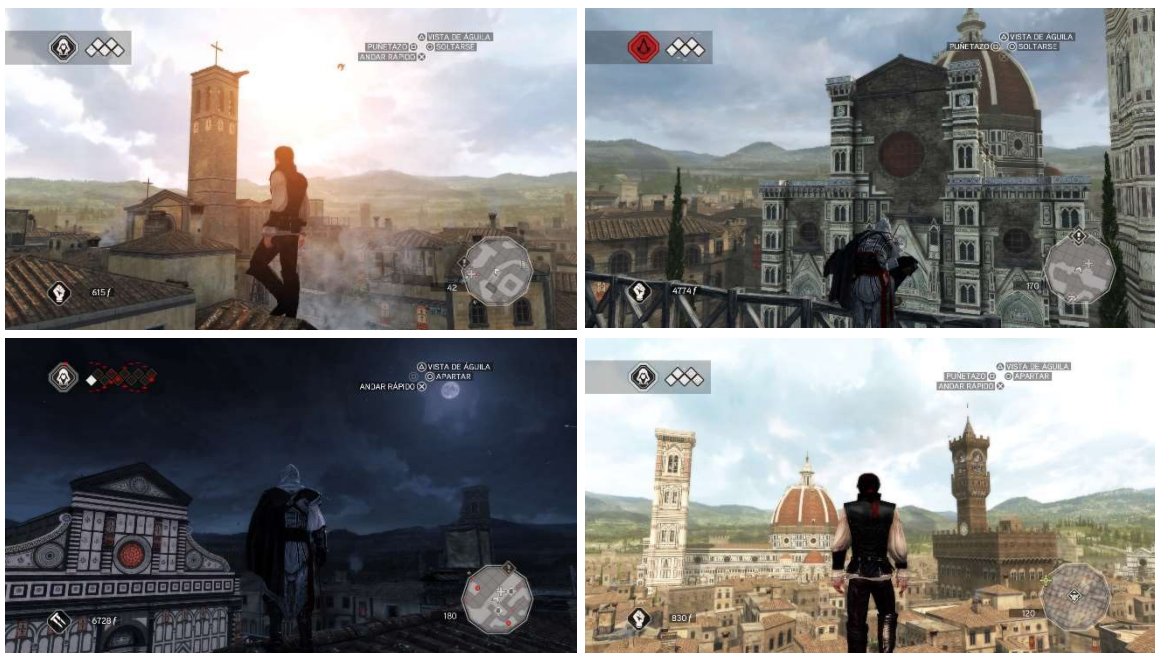
Fuente: Ubisoft

Volviendo a las cinemáticas de *ACII*, se suelen introducir con una transición que simula una interferencia de la señal de video del *gameplay* que da paso a la escena sin interacción. Estas escenas incluyen planos contra planos durante las conversaciones entre Ezio y los demás personajes (en ocasiones durante estas escenas podemos mover limitadamente a nuestro personaje por el plano o rotar la cámara). De esta manera se consiguen unas

cinemáticas con una sensación falsa de interacción ya que hasta que esta no termina el jugador no vuelve a tomar el control por completo ni de la cámara ni del personaje. *ACII* es un juego en el que prevalece el *gameplay* aunque también abundan las escenas programadas. Estas son normalmente de dos tipos: las dinámicas y las estáticas. Las primeras son aquellas cinemáticas en las que durante el *gameplay* la acción se reduce de forma automática y drástica permitiendo al jugador seguir andando con el avatar mientras este va conversando con otro personaje dando así algún dato relevante sobre la trama del juego.

Las cinemáticas estáticas son aquellas que presentan un montaje cinematográfico, con cambios de plano, angulación y movimientos de cámara: panorámicas, primeros planos, planos medios, planos generales, zoom, etc. *ACII* usa una **paleta de colores** vivos pero realistas. Destaca sobre todo el uso de los tonos rojizos y anarajandos en la ciudad de Florencia (los tejados de los edificios) y los tonos pasteles de la ciudad de Venecia (las coloridas fachadas de los edificios en contraste con los grises y azules de los canales).

**Imagen 57** – Ejemplos de cambios en la iluminación y de colores predominantes



Fuente: Ubisoft

El juego cuenta con una **iluminación** realista en la que se hace un uso correcto de luces y sombras. Debido a que existe ciclo diurno y nocturno, la temperatura de color va cambiando con el paso de los minutos para simular el amanecer, la luz dura del mediodía, el sol anaranjado de los atardeceres y las noches de luna llena durante las cuales destaca el blanco de las fachadas de los edificios. La iluminación también cambia en tiempo real si pasan nubes por delante del sol para simular así el efecto nublado. Los espacios que se encuentran a la sombra no presentan un degradado de los tonos oscuros que ensombrecen la escena lo que le resta realismo. Este apartado, al igual que muchos de los analizados, depende directamente de la potencia gráfica existente en el momento de la programación del juego.

### **B3. Diseño gráfico y arte 2D: dibujo, ilustración, pintura, animación y cómic**

*ACII* presenta un extenso y cuidado apartado de **arte conceptual** a través del cual los artistas y creativos imaginaron cómo podía ser el aspecto final del juego. Los elementos más importantes en *ACII* son los personajes y los espacios urbanos, destacando el diseño del protagonista, y sobre todo las ciudades de Florencia y Venecia así como sus edificios más emblemáticos.

Para imaginar el mundo del juego, *ACII* contó con un departamento artístico encargado de documentarse sobre el aspecto de los edificios, los personajes (con sus armas y vestimentas) y cualquier elemento que pudiera aparecer en pantalla. Para ello se realizaron numerosos dibujos, ilustraciones y pinturas con el objetivo de ofrecer la mejor versión de la época renacentista a los programadores. Estos diseños conceptuales sirven de inspiración previa a la producción del juego y mediante ellos se pretende obtener una visión bastante exhaustiva de cómo será el juego finalmente.

Con la tecnología de 2006-2008 (años en los que se desarrolló el grueso del juego), los artistas que realizaron los diseños previos tenían la ventaja de que los creativos encargados de

traspasar sus bocetos y diseños finales a lenguaje tridimensional, en este caso, podían copiar literalmente los mismos debido a la potencia de las herramientas de programación.

Los dibujos iniciales se hicieron a papel y lápiz pero las ilustraciones finales que representan los diseños en su versión más definitiva presentan un aspecto similar a acuarelas y a pinturas de óleo sobre lienzo las cuales fueron realizadas con programas informáticos de ilustración.

### **Arte conceptual de los personajes y sus vestimentas**

Durante la fase de arte conceptual, los artistas que trabajaron en *ACII* disfrutaron de mucha libertad creativa debido a que aún no tenían el guión completo del juego y podían probar muchas ideas que finalmente fueron incorporadas o descartadas.

Los artistas que trabajaron en el diseño de los personajes, siendo Ezio el protagonista y en el que se puso más empeño y cuidado, lo hacían en base al perfil psicológico y a la personalidad de cada uno. También se tuvieron en cuenta factores como el contexto histórico, su comportamiento o sus arcos argumentales para crear su apariencia física y sus ropas.

Según Desilets (2009), director creativo de *ACII*

El equipo se sirvió de la historia del ser humano para inspirarse y parte del proceso de desarrollo se basa en estudiar dónde, cómo vivían nuestros ancestros y qué aspecto tendrían. A partir de ahí, el equipo trabajó en crear sus propios personajes, estilizarlos y crear algo único. El equipo tuvo la oportunidad de trabajar sobre algo que vivió un momento especial, cuando el arte estuvo en el epicentro del día a día de las personas. Estar inspirado por increíbles maestros como Leonardo Da Vinci, Michelangelo o Boticelli es algo muy especial, y el equipo aceptó el reto de trabajar en dar vida al Renacimiento Italiano. (p. 2)



Los primeros bocetos de Ezio, el protagonista del juego, se centran en recrear la imagen de un joven italiano perteneciente a la nobleza con apariencia de niño rico y despreocupado.

Existen dos apariencias fundamentales de Ezio: la que muestra al comienzo del juego como joven florentino y la que tiene durante casi gran parte del juego vistiendo la indumentaria de asesino. El boceto de Ezio, con sus ropas habituales, nos muestra a un joven de pelo largo recogido en una coleta con una cinta roja. Su aspecto parece algo desaliñado como muestra de su juventud y rebeldía y contrasta con la riqueza de sus ropas.

En el primer boceto viste una camisola blanca y ancha de mangas con puños largos y cuello ancho tipo lechuguilla. Sobre la camisola lleva un chaleco ocre con volutas doradas y otros motivos ornamentales. Lleva unos pantalones de cuero marrón muy pegados y unas botas de piel por encima de la rodilla. Como accesorios destaca un cinturón que le recoge la camisa y el chaleco y unas muñequeras o avambrazos de piel.

### **Imagen 58** – Primer boceto de Ezio joven



Fuente: Ubisoft

Durante el Renacimiento era más común que los jóvenes nobles llevaran unos pantalones de globo con medias altas o camisola con medias altas así como una boina en la cabeza. Ezio no luce estas prendas en su aspecto inicial pero otros personajes, tanto masculinos como femeninos, sí lucen los trajes típicos de la época.

Para la versión de Ezio como asesino, los artistas hicieron numerosas pruebas conceptuales

Uno de mis primeros errores fue centrarme en un estilo mucho más oscuro (...) hablábamos de cambiar el símbolo del águila por algo distinto, como un cuervo, pero nos dimos cuenta de que el simbolismo se alejaba del ave de presa, puesto que el cuervo simboliza veneno y muerte, por lo que desechamos la idea. (Mohamed Gambouz en Miller, 2015, p. 54)

**Imagen 59** – Bocetos preliminares de Ezio como asesino que fueron descartados



Fuente: Ubisoft

Finalmente, el boceto de la apariencia de asesino de Ezio refleja la imagen de un joven vestido con las típicas ropas renacentistas de la nobleza pero con elementos personalizados. El color que predomina es el blanco y el rojo (simboliza la pureza y al sangre). Lleva una capucha blanca con un pico que simboliza el pico de águila (ave de presa a la que se hace referencia continuamente en la franquicia incluso a través del nombre de los personajes. Ezio y Altair significan “Águila, el que vuela alto” respectivamente).

Ezio lleva también una camisola blanca, una casaca blanca con franjas verticales rojas y un faldón ornamentado. Viste unos pantalones de tela anchos y unas botas altas de cuero marrón. Como accesorios destacables lleva una capa pequeña sobre el hombro izquierdo, un fajín de tela roja recogido en un cinturón de cuero con el emblema de los asesinos como hebilla y un guante de cuero en la mano derecha.

Según el estudio de los bocetos conceptuales podemos afirmar que el diseño de Ezio es el que ha sufrido un largo proceso de evolución hasta llegar al modelo final. Los demás personajes, la mayoría basados en personajes históricos reales, cuentan con menos bocetos de desarrollo y muchos de ellos toman su parecido de cuadros y retratos de época en los que dicho personaje histórico aparece.

**Imagen 60** – A la izq. arte final de Ezio como asesino, a la der. diseño de vestuario de personajes genéricos



Fuente: Ubisoft

### **Arte conceptual de armas y utensilios**

El diseño de armas y otros artefactos es un punto clave de esta entrega de *AC* ya que aparecen una gran variedad de ellas de manera documentada. Antes de la época renacentista, las espadas tenían un diseño de hoja mucho más corto. Durante el siglo XV y XVI se popularizaron las espadas de empuñadura más larga, para su uso con ambas manos, y de una hoja más larga también con la punta afilada, como en el caso del estilete.

En *ACII* se diseñaron espadas largas, dagas y cuchillos largos, hachas de una mano, alabardas y mazas. Todas ellas presentando la ornamentación de la época. El arma más

importante y simbólica de *ACII* se hereda directamente de la primera entrega de la franquicia: la hoja oculta. Es una de hoja pequeña implementada en un guantelete que cuenta con un mecanismo retráctil que lanza la el filo hacia el exterior mediante un movimiento rápido de muñeca. Existen numerosos bocetos preliminares de esta arma. Finalmente Ezio portará una en cada brazo.

**Imagen 61** – Diseños preliminares de armas



Fuente: Ubisoft

### **Arte conceptual de las localizaciones**

Las localizaciones fueron diseñadas con mucho cuidado y con un gran trabajo de documentación. Las ciudades más importantes que aparecen en el juego son Florencia y Venecia aunque también se destacan pequeños distritos como Forli o Monteriggioni.

Según lo creativos que se encargaron de dar vida a las ciudades en su ambiente renacentista,

Todo esto implicaba unos conocimientos mínimos de historia y arquitectura. Ya desde un principio tuvimos que concretar las directrices del estilo arquitectónico y, para ello, preparamos diversas ilustraciones que describían las fachadas, las formas de las ventanas y puertas o el aspecto de los materiales de construcción y las texturas. Además, incluimos varias imágenes y *collages* para que nuestros diseñadores de gráficos pudieran hacerse una idea del aspecto que tenían estos edificios en la vida real. Pero como el objetivo era crear un juego, no una simulación de una ciudad, nos centramos en reproducir fielmente los monumentos históricos famosos y sus alrededores, así como los conocidos perfiles de estas ciudades, con sus fronteras y vías fluviales. Sin embargo, nos tomamos una mayor libertad con la configuración de las calles, para adaptarlas al nivel de diseño requerido. Jugamos con las escalas y las proporciones, tanto en el tamaño de las ciudades como en la altura de los edificios (...) Florencia y Venecia son ciudades muy conocidas, incluso para aquellos que nunca han pisado sus calles. Eso significa que el público tiene una serie de expectativas en lo que respecta al trato, la imagen y la precisión histórica. Por lo tanto, decidimos trabajar con especialistas e historiadores del Renacimiento para cubrir todos los aspectos de este complejo período de la actividad humana. (Mohamed Gambouz en Nicholson, y Price, 2009, p. 198)

Existen numerosos trabajos de arte conceptual pintados a mano y de manera digital simulando pinturas de acuarela y óleo. Mediante este aspecto realista, los diseñadores pretendían hacerse una idea muy aproximada de cómo deberían lucir los edificios más emblemáticos y del perfil de la ciudad y su paisaje.

**Imagen 62** – Arte conceptual de *Santa Maria del Fiore*



Fuente: Ubisoft

En Florencia, los diseños más importantes son sin duda la basílica de Santa María Novella, la iglesia de Santa Croce, la catedral Santa María del Fiore con su cúpula y con el campanario, el Puente Viejo y el Palacio de la Señoría.

**Imagen 63** – Diseños preliminares de la cúpula de Brunelleschi y del campanario

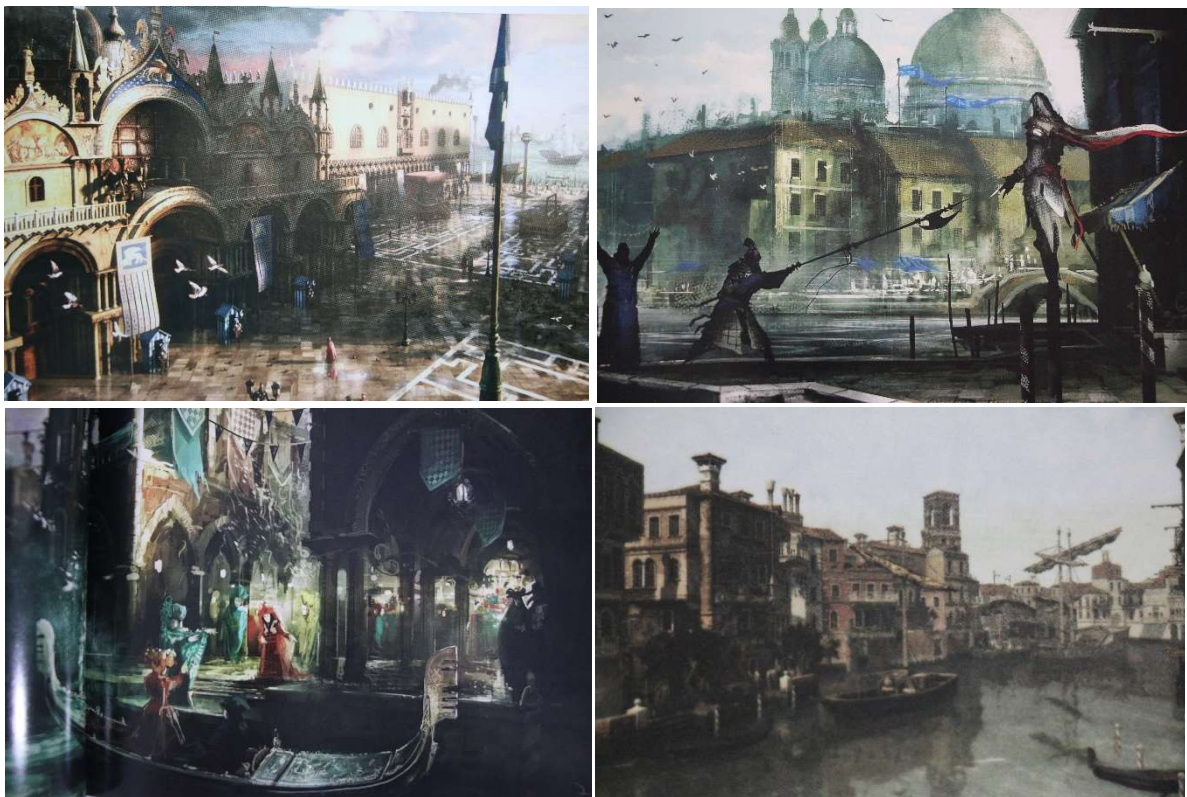


Fuente: Ubisoft

En Venecia igualmente se cuidaron mucho los bocetos de los edificios religiosos como la basílica de San Marcos con su campanario, la plaza en la que se encuentra ubicado este conjunto religioso, el puente de Rialto (el cual aparece en construcción en la versión final del juego), así como todo el entramado de canales de agua que une la ciudad.

Se puede apreciar mediante el trabajo de arte conceptual que los creativos pretendían incorporar al juego final unos modelados realistas que respetasen los diseños originales. Se desarrollaron unos mapas ficticios de las ciudades de Florencia, Venecia y Monteriggioni respetando en gran medida el trazado de las localizaciones reales. Estos diseños se hicieron con la idea de identificar el área que el jugador podía explorar durante el juego. A pesar de ser ficticios, los desarrolladores decidieron respetar la mayoría de ubicaciones reales de los edificios más emblemáticos así como las murallas de dichas ciudades en época renacentista.

**Imagen 64** – Bocetos de San Marcos y de la ambientación veneciana



Fuente: Ubisoft



Estos mapas fueron implementados al juego final de manera que el jugador fuera descubriendo poco a poco las localizaciones y se fuera orientando durante el transcurso de las misiones y el resto de eventos del juego.

En *ACII* también se hace mención expresa a objetos artísticos de la época como pinturas y esculturas que tuvieron su origen en el Renacimiento. Mediante la compra directa en los talleres de arte, Ezio puede adquirir las pinturas más ilustres del Renacimiento las cuales irán apareciendo en los muros de su villa familiar en Monteriggioni. Este espacio se convertirá poco a poco en un museo que homenajea algunas de las obras y maestros más importantes de este período.

#### Imagen 65 – Ejemplos de pinturas célebres que se pueden adquirir dentro del juego



Fuente: Ubisoft

#### B4. Aspectos escultóricos y arquitectónicos: modelado 3D

Como se ha comentado en el apartado anterior, en *ACII* se da la misma importancia al diseño de personajes y a las localizaciones, jugando estas últimas un papel importante dentro de la trama del juego ya que el diseño final de Florencia y Venecia crean el universo y la ambientación en la que todos los demás elementos del videojuego se enmarcan.

Los artistas conceptuales pasan sus diseños a los artistas 3D y a los diseñadores de gráficos quienes se encargan de crear digitalmente todos los elementos del juego: personajes, ciudades, objetos, etcétera. Estos artistas cumplen la función de “escultores y arquitectos

digitales” ya que mediante programas informáticos modelan todos los elementos que aparecerán finalmente en el videojuego.

Atendiendo al arte conceptual final, estos artistas crean los modelos tridimensionales para implementarlos en la dinámica y el entorno del juego. Sobre este modelo trabajan los animadores digitales para crear todas las animaciones que permiten que el jugador mueva con naturalidad al avatar mediante los controles. El modelado de los personajes no jugables, todos menos Ezio, se limita solamente a su conversión en 3D y a las animaciones faciales para las cinemáticas. Todos los elementos que aparecen en *ACII* han sido modelados mediante técnicas de escultura 3D, también las ciudades y sus edificios.

En Florencia, Venecia y las demás localizaciones podemos ver entornos arquitectónicos complejos. Las ciudades también incluyen elementos decorativos como esculturas las cuales también han sido modeladas en 3D.

#### **Imagen 66** – Modelo tridimensional de Ezio



Fuente: Ubisoft

**Imagen 67** – Ejemplo de escultura como ornamento dentro del juego (Perseo con la cabeza de Medusa)



Fuente: Ubisoft

El diseño y modelado de los edificios parecen incluso tomar más importancia que los personajes en *ACII*, por ello presentan un gran nivel de realismo y parecido con los modelos reales a pesar de las anacronías históricas cometidas de forma consciente por el equipo de arte debido a exigencias del guión o de la propia jugabilidad del videojuego.

Según Mohamed Gambouz, director de arte y gráficos de *ACII*, para el modelado de todos los componentes de las ciudades

Recurrimos al arte de la ilusión, puesto que los edificios originales no fueron diseñados para que la gente saltara y escalara por ellos (...) para conseguir un equilibrio entre las grandes distancias necesarias para obtener una visión del mundo a través de la vista de águila y los detalles necesarios para mostrar un primer plano de los personajes utilizamos niveles de detalle (*LOD*) en prácticamente todo. Los objetos lejanos pueden transformarse más fácilmente (por ejemplo, las casas distantes se muestran como hileras de cajas de ladrillo), pero las personas y los objetos que aparecen en primer plano requieren detalles faciales más precisos y texturas más complejas. La técnica que utilizamos

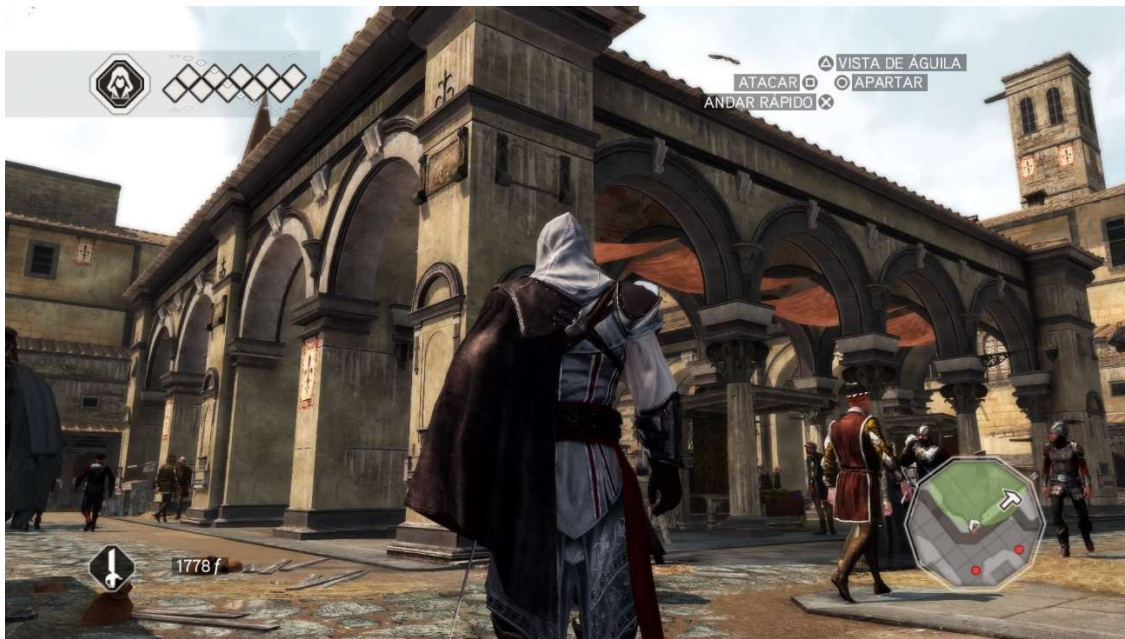
consiste en disponer de tres niveles de detalle por objeto y asignar a cada uno de ellos tres distancias distintas. Aplicamos esta técnica sobre los personajes, los escenarios, los efectos especiales, las texturas, las geometrías y demás.

(Gambouz en Nicholson, y Price, 2009, p. 199)

A continuación se presentan una serie de capturas de pantalla que muestran algunos ejemplos de los edificios y escenarios más emblemáticos del juego. Debajo de estas imágenes aparecen fotografías de los monumentos a día de hoy. Con estas comparaciones se puede apreciar y contemplar de forma directa el trabajo que realizaron los creativos y diseñadores para conseguir un gran realismo en los modelos tridimensionales, a pesar de que algunos presenten anacronías en su forma y estructura. El aspecto final de los edificios en el videojuego respeta más la imagen que tienen estos en la actualidad que la que en realidad tuvieron durante la época representada.

Las imágenes situadas en la parte de arriba corresponden al videojuego y las de abajo a los modelos reales fotografiados.

Imagen 68 – Mercado nuevo de Florencia (Loggia del Porcellino)



Fuente: Ubisoft; fotografía realizada por el autor

Imagen 69 – Basílica de Santa Maria Novella



Fuente: Ubisoft; fotografía realizada por el autor

**Imagen 70** – Basílica de San Lorenzo de Médici en Florencia



Fuente: Ubisoft; fotografía realizada por el autor

Imagen 71 – Basílica de Santa Croce en Florencia



Fuente: Ubisoft; fotografía realizada por el autor



**Imagen 72** – Palazzo Vecchio en la Plaza de la Señoría en Florencia



Fuente: Ubisoft; fotografía realizada por el autor

**Imagen 73 – Ponte Vecchio**



Fuente: Ubisoft; fotografía realizada por el autor

Imagen 74 – Cúpula de Brunelleschi vista desde Via dei servi



Fuente: Ubisoft; fotografía realizada por el autor

**Imagen 75** – Basílica de San Marcos en Venecia



Fuente: Ubisoft; fotografía realizada por el autor

Imagen 76 - Palacio Ducal



Fuente: Ubisoft; fotografía realizada por el autor

## **B5. Banda sonora: música, efectos y voces**

*ACII* es un videojuego que se apoya fuertemente en la parte sonora ya que, al recrear una época del pasado, es importante el uso correcto de los sonidos para crear la ambientación adecuada y que la experiencia del usuario sea lo más completa posible.

El compositor danés Jesper Kyd es el autor de la banda sonora de *ACII*. La partitura del juego se compone de 35 temas en los que predominan los sonidos electrónicos y el coro, todo ello remezclado con instrumentos musicales muy variados. Los temas son los siguientes:

1. Earth; 2. Venice Rooftops; 3. Ezio's family; 4. Florence Tarantella; 5. Home in Florence; 6. Approaching target; 7. Approaching target 2; 8. Venice Fight; 9. Florence escape; 10. Tour of Venice; 11. Flight over Venice; 12. Back in Venice; 13. Dreams of Venice; 14. Home of Brotherhood; 15. Leonardo's Inventions, pt.1; 16. Venice Combat Low; 17. Venice escape; 18. Darkness fall in Florence; 19. Sanctuary; 20. The Madam; 21. Approaching target 3; 22. Flight over Venice 2; 23. Ezio in Florence; 24. Venice industry; 25. Stealth; 26. Venice combat; 27. Notorious; 28. Night mission in Venice; 29. Chariot chase; 30. The plague; 31. Wetlands combat; 32. Wetlands escape; 33. Leonardo's inventions pt.2; 34. Hideout; 35. The Animus 2.0.

La mayoría de los temas, según Kyd, simbolizan el viaje emocional de Ezio Auditore y acompañan la acción de la trama a la perfección, “creamos una nueva identidad musical para *Assassin's Creed II* que representa el personaje y la historia de Ezio y eleva la música, tanto en términos de creatividad como de producción en vivo, a un nivel totalmente nuevo” (Kyd, 2009, p. 3).

Muchas de las composiciones presentan una fusión que mezcla sonidos electrónicos con instrumentos reales (predominando los de cuerda) que evocan al Renacimiento y que ayudan a sumergir al jugador en la experiencia y en la atmósfera renacentista.

La partitura de Jesper Kyd para Assassin's Creed II introduce a los músicos en el Renacimiento italiano, ya que proporciona una verdadera sensación de profundidad en los momentos más conmovedores, a la vez que da una sacudida de adrenalina a las secuencias llenas de acción. Estamos encantados de tener a Jesper Kyd de vuelta con nosotros para hacer de Assassin's Creed II un título épico a todos los niveles (Patrice Desilets en Kyd, 2009, p. 4).

La música real que se hacía en el Renacimiento italiano, si la comparamos directamente con la del videojuego, poco tiene que ver con esta aunque es cierto que muchos temas de la banda sonora de *ACII*, a pesar del aire de modernidad que destilan, evocan enormemente el espíritu renacentista anterior a la Reforma.

Aunque en el Renacimiento se produjo una enorme mejora de la calidad y el estilo de la música sacra, durante este período también empezó a declinar la influencia de la Iglesia católica (...) la posibilidad de imprimir música y el auge de la música instrumental incitó a los compositores a escribir obras sacras y profanas más complejas y exigió nuevas técnicas y nuevos sonidos. (Summers y O'Rourke-Jones, 2014, p. 49)

Al escuchar la banda sonora de *ACII* en su totalidad, podemos advertir que Jesper Kyd pretendió en todo momento crear unas melodías modernas que resultaran familiares a los jugadores en cuanto a técnica e instrumentos pero inspirándose claramente en obras y estilos del Renacimiento.

Para entender en profundidad la obra de Jesper Kyd y su función como complemento artístico dentro del videojuego, debemos atender a ciertos aspectos históricos. La música del Renacimiento (s. XV- XVII) sufrió una importante polarización católico-protestante que le

hizo evolucionar hacia dos extremos bien distintos y que, en cierta manera, terminaron encontrándose en algunas de las obras más importantes de la época.

Gracias a la invención de la imprenta musical en 1501, la música profana empezó a circular por escrito “favoreciendo la participación de la clase comerciante” (Summers y O’Rourke-Jones, 2014, p. 388). El paso del teocentrismo al antropocentrismo conllevó a la búsqueda de autores y compositores de renombre que trabajaban por encargo quitando casi todo el protagonismo a la música católica que se venía interpretando desde la Edad Media. Esta música se caracterizaba sobre todo por los coros vocales y la temática religiosa. Más adelante, estos coros fueron sustituidos por una mezcla de música vocal e instrumental (cuerda y viento).

“Tras las Reforma, la polifonía religiosa más simple constaba de cantos armónicos en los que todas las voces seguían un mismo armónico (homofonía)” (Summers y O’Rourke-Jones, 2014, p. 388).

La banda sonora de *ACII* refleja de alguna manera esta dualidad entre religiosidad y música profana constituyendo temas que hacen mayor énfasis en lo vocal y otros en lo instrumental.

El tema *Home in Florence* (4:31”) el cual podemos escuchar en todo momento mientras estamos con Ezio en Florencia, su ciudad natal, refleja a la perfección esta dualidad aunque predomina la evocación a lo religioso y divino. La primera parte del tema (del segundo 0 al 50) presenta una melodía en teclado que más bien parece deconstruída o presentada a destiempo. Esto se consigue gracias al uso de una técnica musical llamada “melodía sincopada”. Esta técnica, por regla general, viene a romper la regularidad del ritmo por medio de la acentuación de una nota en un lugar débil o semifuerte de un compás.



En la segunda parte del tema, la cual funciona como puente hacia la tercera, se va introduciendo una voz que mantiene una sola nota ascendente y que se sitúa en primer plano desde el segundo 50. Después se atenúa para dar paso a unas notas fuertes de piano (teclado) que conectan con una melodía de violín (1:26 – 2:07) complementada por otra melodía electrónica que simula una voz coral entrecortada (efecto de teclado) y que conectan con la tercera y última parte del tema en el minuto 2:55. Esta parte contiene una voz femenina que se limita a seguir a modo de tarareo la melodía punteada (simulando una mandolina) que suena de fondo y que va ganando protagonismo hasta el final del tema. Esta voz femenina evoca en cierta medida esa religiosidad o divinidad perdida complementando a la perfección la parte visual de Florencia que se puede ver a través de los gráficos del videojuego. No hemos encontrado una composición similar entre la música original renacentista pero Jesper Kyd propone una mezcla interesante en este tema que, a pesar del tratamiento electrónico de los instrumentos y la voz, crean la ambientación ideal para la parte de la trama que se desarrolla en la ciudad de Florencia.

Otro tema que destaca es *Florence Tarantella* (1:52”). Un tema que evoca a la famosa danza del sur de Italia, la Tarantella. Se usan instrumentos de cuerda, destacando la guitarra española, la mandolina y el violín.

En el canal de Youtube de Ubisoft podemos escuchar la banda sonora del juego de manera gratuita.

Los efectos de sonido de *ACII* aportan un gran realismo al apartado audiovisual. El sonido de las armas, los pasos de los personajes sobre los distintos tipos de suelo o tejados, los sonidos de la naturaleza como las aves o el sonido del chapotear del agua están muy logrados aunque a día de hoy se han quedado bastante desfasados y son mejorables en todos los aspectos.

*ACII* está doblado a muchos idiomas, entre ellos el español. El doblaje al español cumple su función aunque no destaca por la calidad del trabajo de los actores de voz. Destaca la voz de Ezio de entre todas las demás.

El resto de voces suenan algo forzadas y sobreactuadas. El sonido ambiente de las ciudades cumple su cometido aunque también presenta aspectos mejorables. Mientras Ezio camina por las ciudades, aparte de la música de fondo, se escuchan los sonidos que hacen los demás viandantes al caminar, los pregoneros, los comerciantes, etc. Como aspecto negativo cabe decir que, al menos en el doblaje español, un mismo actor pone voz a distintos personajes. Esto, aunque se trate de personajes secundarios, resta credibilidad y calidad al apartado sonoro.

### **C. Tercera parte. Comentario y reflexión final sobre la obra**

Con el paso de los años, la franquicia *Assassin's Creed* se ha convertido en referente dentro de los videojuegos históricos. El esfuerzo de los artistas y creativos que trabajan en sus proyectos está enfocado hacia la consecución de una ambientación coherente y realista con la época en la que se base la entrega de turno.

Cuando *ACII* salió a la venta como precuela directa de la primera parte, se estableció en cierta manera los códigos que Ubisoft seguiría en sus posteriores creaciones: representar y recrear una parte importante de la Historia y hacerla jugable y accesible al jugador.

Por esta razón, *AC* siempre ha destacado en su apartado artístico a pesar de ser un juego *mainstream*. En *ACII* tenemos un buen ejemplo de ello ya que la trama se desarrolla en un período histórico en el que las artes tuvieron una gran relevancia y así se evidencia en el juego.

A pesar de sus gráficos y mecánicas algo desfasados, si lo comparamos con los juegos actuales, *ACII* sigue siendo una obra muy disfrutable a día de hoy y que ha envejecido bien en su aspecto audiovisual en general.

Se puede decir que es el videojuego que ha retratado con mayor realismo y fidelidad hasta la fecha, a pesar de los anacronismos, el período renacentista italiano. Durante el largo proceso de preproducción, los creativos y artistas se documentaron sobre este período histórico y contaron con la ayuda de un historiador especializado en el Renacimiento. Algunos miembros del equipo de desarrollo viajaron a Florencia y a Venecia para vivir de primera mano el ambiente de dichas ciudades y tener una idea aproximada de como debían ser las ciudades digitales y sus paisajes anexos.

Como decimos, *ACII* es una obra cuyo punto fuerte es el universo tan rico que envuelve la trama. El cuidado por los detalles en todas sus vertientes artísticas ayuda a que el jugador experimente una interpretación muy acertada del Renacimiento, aunque es un Renacimiento que se encuentra “actualizado” ya que los anacronismos presentes en el juego, en el diseño de las ciudades y edificios más emblemáticos, se han llevado a cabo principalmente por dos razones: para que el jugador sienta el diseño de las ciudades como algo más familiar y cercano en el tiempo y por las necesidades del gameplay.

Dentro de este entorno digital formado por el conjunto de disciplinas mencionadas, se propone el desarrollo de la historia mediante la consecución por parte del jugador de las misiones principales que hacen avanzar la trama. *ACII* desarrolla su historia en un falso mundo abierto, es decir, existen los espacios abiertos y grandes como Florencia, Venecia, Forlì o parte de la toscana pero existen puntos de viaje rápido en el exterior de las ciudades que conectan a Ezio directamente con los destinos disponibles en el juego haciendo que parte de ese recorrido entre localizaciones no exista realmente.

Como decimos, la trama principal se desarrolla a través una serie de misiones principales. El juego presenta algunas misiones secundarias o minijuegos no obligatorios. Algunos de ellas son misiones de asesinato, de captación de información o de recolección de objetos como plumas o cofres. Después hay una serie de retos que consisten en rebajar la notoriedad de Ezio para que pase desapercibido entre los guardias: quitar los carteles de “se busca” o sobornar a los predicadores para que obvien cierta información sobre Ezio.

Inicialmente los mapas de encuentran bloqueados. La forma de ir abriéndolos es escalar con Ezio todas las torres o atalayas presentes en el mapa y sincronizar al avatar con su entorno mediante una acción de botón que da lugar a una breve cinemática que muestra a Ezio en la cumbre de la torre mientras el plano se abre en una panorámica circular para mostrar parte del paisaje.

Otra parte esencial del gameplay es el uso del *parkour*. Ezio corre, trepa, salta vallas y se engancha a cualquier cornisa. La idea es que Ezio puede recorrer toda la ciudad, por el suelo por los tejados, con la ayuda de su cuerpo y sus habilidades acrobáticas. Los movimientos de Ezio resultan muy dinámicos y orgánicos gracias no solo a las animaciones del modelo 3D del personaje sino a la disposición de los elementos del espacio.

El mobiliario urbano está colocado de tal forma que se crean recorridos mimetizados con el entorno para favorecer las habilidades de Ezio y, en definitiva, el gameplay. Los creativos de *ACII* afirman que muchas de las anacronías arquitectónicas se tuvieron que llevar a cabo para adaptar la ciudad a las necesidades de la propia jugabilidad del videojuego. La incorporación de elementos como carros de paja en los que Ezio cae tras lanzarse desde una cornisa, cuerdas tendidas de un punto a otro de los tejados o varas de acero colocadas de forma escalonada en las fachadas para que Ezio trepe a los tejados más rápidamente, son sólo

algunos ejemplos de las modificaciones realizadas en el paisaje urbano para favorecer la navegación de un punto a otro del escenario.

*ACII* es una obra que acerca al jugador a una interpretación de lo que pudo ser el Renacimiento italiano a través de un diseño actualizado de las ciudades y sus edificios. Para conseguir este efecto, los creativos se sirven de todos los elementos descritos en el análisis para conformar un universo rico en detalles y que haga más fácil la inmersión al jugador. Las localizaciones funcionan como un personaje más dentro de la trama hasta tal punto que da la sensación que la historia de Ezio es solo una “excusa” para mostrar al jugador una interpretación jugable del Renacimiento italiano. Esta fórmula se mantiene actualmente en la franquicia de *Assassin's Creed* ya que el interés del jugador por estos videojuegos, en cierta forma, se centra en revivir algunos de los períodos históricos más importantes.

*ACII* es una obra en la que convergen ciertas disciplinas artísticas que ayudan a formar ese universo capaz de aportar una experiencia profunda a los jugadores más allá del entretenimiento.

## CONCLUSIONES

La tarea aquí no es otra que la de contrastar y valorar, gracias a esa perspectiva única y necesaria que otorga el paso del tiempo, el estado inicial de la investigación con respecto a todos los resultados obtenidos después de haber perseguido los objetivos planteados con el fin de descartar o confirmar las hipótesis proyectadas en origen.

El transcurso de la investigación ha supuesto un gran viaje repleto de continuas idas y venidas, de construcciones y deconstrucciones, de autoaprendizaje y desaprendizaje. Debido a ello, el hecho de redactar estas líneas nos llena de una profunda satisfacción y emoción al poder comprobar que nos encontramos en ese punto de inflexión en el que debemos poner a examen los cimientos sobre los que se desarrolla y consolida nuestra investigación para poder obtener unas conclusiones que, como no podría ser de otra manera, están enfocadas a llenar ese pequeño vacío o laguna dentro de la comunidad científica con el fin de ofrecer un punto de vista novedoso en este campo que ayude a otros investigadores en futuros trabajos.

Estamos de acuerdo en que los estudios sobre videojuegos han proliferado en los últimos años pero en un campo tan abierto y multidisciplinar resulta especialmente sencillo perderse. Por esa razón se planteó desde el comienzo un objetivo principal tan claro y específico: analizar videojuegos desde un punto de vista artístico a través de un estudio de caso. Ese estudio de caso debía ser un paradigma dentro de los videojuegos artísticos: *Assassin's Creed II*.

El punto de partida de esta tesis, en conexión directa con el objetivo principal, fue la hipótesis de que los videojuegos pueden ser analizados como obras artísticas mediante el desarrollo y aplicación de una metodología cualitativa que comprenda la identificación y el estudio de las disciplinas artísticas que convergen en este medio.

Con este planteamiento, la pretensión era alejarnos de esa constante necesidad que hemos observado en muchos estudios de confirmar o desmentir al videojuego como obra de arte. En lugar de eso hemos partido de la base que ya planteaban tesis defendidas como la de Hidalgo que, ya en 2011, concluía que el videojuego puede ser considerado como un instrumento dentro del ámbito artístico y un Arte Total en consonancia con el concepto wagneriano que igualmente hemos manejado en gran parte de nuestra investigación y que ha sentado las bases de las técnicas interpretativas llevadas a cabo. A su vez, este concepto de videojuego como instrumento artístico y canalizador a su vez de una gran cantidad de disciplinas, ha sido la estructura sobre la que se ha vertebrado nuestro estudio y la base desde la que se ha partido para el desarrollo de los objetivos.

En primera instancia, el objetivo principal de la tesis era la creación de una metodología propia para el análisis artístico del videojuego pero en el transcurso de la investigación nos dimos cuenta de que este objetivo, aparte de ser muy ambicioso, no contaba con unos antecedentes demasiado sólidos dentro del ámbito académico por lo que acabó reformulándose ligeramente. De esta manera, optamos por abordar dicho análisis a través de una metodología cualitativa de base interpretativa canalizada a través de un estudio de caso, *Assassin's Creed II*, llevado a cabo gracias a la aplicación de una plantilla que se asemejara a un comentario clásico de obra artística pero incluyendo el estudio de todas las artes que confluyen en la obra.

Llegados a este punto podemos dar por conseguido el objetivo principal a través del análisis de la obra *Assassin's Creed II* como estudio de caso y ejemplo paradigmático de videojuego artístico. Como se mencionó al comienzo, se podría haber optado por cualquier videojuego de un marcado perfil artístico, sin embargo *Assassin's Creed II* se lanza en un contexto en el que los videojuegos independientes apenas comenzaban a tener visibilidad y,

por tanto, el concepto de videojuego artístico aún no se encontraba tan normalizado entre los usuarios como hoy día.

En el ámbito de lo *mainstream*, *Assassin's Creed II* supuso un punto y aparte ya que, a pesar de estar producido y ejecutado como una obra para satisfacer al gran público, fue de los primeros videojuegos en optar por el Renacimiento italiano como telón de fondo para su argumento. Sin duda, esta decisión por parte de la compañía Ubisoft hizo que los creativos que trabajaron en la obra tuvieran un especial cuidado y dedicación en la recreación de su ambientación, lo que resultó en un apartado artístico nunca antes visto. Por otro lado, y en consecuencia, *Assassin's Creed II* en particular y la serie *Assassin's Creed* en general, han sido objeto de debate desde entonces y objetivo de numerosos trabajos académicos que lo han abordado desde múltiples disciplinas de estudio. Acudiendo a estas investigaciones, se descubrieron aquellas lagunas ya mencionadas en el apartado dedicado a los *Historical Game Studies* y a los *Game Studies*, lo que, por otra parte, ha conformado en cierta manera la motivación central de esta tesis y de sus objetivos e hipótesis.

La consecución del objetivo principal ha conllevado varios retos que superar, entre ellos la idea de cómo plantear el estudio de caso a través de una herramienta de análisis que cubriera todo el espectro artístico del videojuego y que reflejara en concreto la línea de investigación perseguida durante todo el desarrollo de la tesis.

Para llegar aquí se desarrollaron una serie de objetivos específicos que, en consonancia con las inquietudes principales, ayudaron a construir un aparato teórico que dio consistencia a la consecución del objetivo principal y de la hipótesis. Estos objetivos secundarios o concretos también se han dirigido a la consecución de la parte más práctica, es decir, del análisis artístico del videojuego en sí mismo.



De esta manera, constatamos una de las aportaciones más interesantes e importantes de nuestro trabajo: el análisis artístico del videojuego a través de un conjunto de técnicas interpretativas que conforman un aparato metodológico sólido. Esta metodología tiene su base en lo cualitativo y en la aplicación del análisis de contenido y del estudio de caso propuesto cuyo desarrollo toma forma a través del guion de comentario diseñado a medida para el análisis de la obra. En base a esto, se desarrolló una plantilla que actuara como guía para el análisis artístico del videojuego en la que se intentaron incorporar algunas de las nociones teóricas analizadas más relevantes y que, en cierta manera, encajaban con la línea principal de nuestra investigación. El siguiente paso fue aplicar de manera práctica dicha herramienta de análisis.

Se profundizó en la idea de ofrecer una actualización del concepto de videojuego como obra artística a partir de las teorías más relevantes al respecto. En este apartado se demostró la complejidad del videojuego como producto cultural y artístico, ya que cada teórico citado acude a la definición de videojuego que más se adapta a sus tiempos o a sus objetivos de estudio. A pesar de ello se logró llegar a una definición que ampliase el sentido artístico del videojuego y que reflejara la noción actual que se tiene de estas obras de una manera más concisa y compleja.

Por otro lado, se pensó que era necesario realizar un análisis centrado en resaltar la evolución del videojuego como obra de expresión artística. Esto se llevó a cabo a través de un repaso por la historia del videojuego desde sus orígenes y por una franquicia en concreto, *Final Fantasy*, debido a su longevidad.

En la segunda parte de la tesis, un repaso por las teorías más relevantes comenzando por sus orígenes para contextualizar y redefinir la situación actual del videojuego como fenómeno social y artístico, se profundizó en las aportaciones teóricas clásicas más importantes sobre el

videojuego para concluir en los *Game Studies*, sus carencias como campo de estudios aplicados dentro de la cultura visual y el análisis de la artísticidad del videojuego.

Aquí debemos destacar la constante sensación de haber tenido la responsabilidad y la necesidad de realizar un retrato de la situación actual del videojuego como producto cultural y artístico. Para ello, nos hemos aproximado a los trabajos más recientes y destacables dentro de esta línea aunque no ha sido sencillo encontrar un hilo unificador en ellos, incluso en el ámbito extranjero.

Esto conecta con la consecución de uno de los objetivos específicos planteados: perseguir la divulgación de los conceptos relacionados con los *Game Studies* en el ámbito hispano. Este objetivo se ha llevado a cabo de manera eficiente ya que ha resultado ser uno de los efectos colaterales más satisfactorios de nuestro estudio al comprobar que hemos ofrecido un discurso unificador que ha otorgado cierta solidez a la teoría del videojuego en dicho ámbito.

Este subapartado, junto con el que se adentra en la historia del videojuego a través de su evolución artística y tecnológica, configura una puerta de entrada para los *Game Studies* en el ámbito académico hispano. A su vez, y durante el transcurso de toda la investigación, se intenta unificar criterios en cuanto a las distintas percepciones que existen sobre el videojuego como obra artística. Creemos que es una gran aportación debido a la ya renombrada dificultad que el investigador se encuentra a la hora de abordar este campo de estudio tan multidisciplinar y diversificado.

La consecución de los objetivos enlaza de forma directa con la verificación de las hipótesis.

Una vez verificada la hipótesis principal, es necesario señalar que, a pesar de que el análisis artístico del videojuego ha sido llevado a cabo mediante los patrones marcados durante el desarrollo de la investigación y, en concreto, de la metodología, quedan por

matizar algunos aspectos como la aplicación concreta de este método dentro de futuras investigaciones. No obstante se señala que la plantilla de análisis es flexible y que puede ser adaptada a las necesidades de los estudios que estén por llegar y siempre en comunión con sus objetivos específicos.

El estudio de algunas de las aportaciones que se han hecho a través de los *Game Studies* como línea de investigación que abarca todo lo referente a juegos y videojuegos, ayudó a resaltar de forma contundente las carencias, no en el sentido peyorativo del término, de algunos de los trabajos que hacen mención a la artisticidad del videojuego o que estudian el rigor histórico y el valor pedagógico de una cierta tipología de obra. En concreto, desde los *Historical Game Studies*, los historiadores suelen resaltar en sus trabajos las capacidades que tienen ciertos videojuegos para recrear una época histórica concreta o los anacronismos llevados a cabo por los creadores del videojuego. En este punto, y con la crítica al artículo de Dow (2013) sobre *Assassin's Creed II*, llegamos a la conclusión de que muchos de estos trabajos no tienen en cuenta los códigos del videojuego ni sus necesidades como obra artística y que, por tanto, era necesario realizar una aportación, teniendo en cuenta las teorías de mayor envergadura, que hiciera posible el análisis artístico de un videojuego.

Debemos hacer hincapié en que el análisis propuesto no tiene el ánimo de suplantar ni menoscabar a las líneas de estudio abiertas por los *Game Studies* pero sí de complementar aquellas investigaciones que se centren en el videojuego como obra de arte y de ofrecer unos parámetros metodológicos a seguir.

Siguiendo en parte el concepto de videojuego como Arte Total, se tomó la decisión de fragmentar el análisis artístico del videojuego profundizando en cada disciplina se manera separada aunque siempre teniendo presente que formaban parte de un todo: el producto final que experimenta el usuario, es decir, el videojuego en su versión definitiva. Debido a la gran

variedad de videojuegos que saturan el mercado, decidimos enfocar el análisis en uno que, por un lado, resultó ser un producto *mainstream* y que por otro es un título con una gran carga artística si se profundiza en todas las disciplinas implicadas en su funcionamiento.

De esta manera, la plantilla que sirve de guía para el comentario/análisis presenta una estructura dividida por disciplinas: aspectos literarios, cine, fotografía, pintura, arquitectura o música. En conjunto realzan el valor del videojuego como obra artística y se da un espacio final para reflexionar sobre aspectos como la estética de la obra, la jugabilidad que propone o su ambientación entre otros *ítems*.

Se ha intentado no ahondar demasiado en temas que han sido largamente tratados por parte de los trabajos a los que se hace referencia en esta tesis aunque, por otro lado, también se ha trabajado con la permanente sensación de que la industria del videojuego iba cambiando y evolucionando a la par que la tesis.

Por su naturaleza cambiante y compleja, el videojuego es un medio que resulta difícil de etiquetar y creemos que por esa razón pocos trabajos se han atrevido a hacer lo que hemos logrado con nuestra tesis.

Hasta hace pocos años, hablar de videojuegos equiparándolos a obras de arte era algo que resultaba impensable e incluso inoportuno para algunos investigadores. Por suerte fueron saliendo a la luz algunos trabajos pioneros que se aventuraron a establecer líneas de diálogo entre los estudios culturales, los videojuegos y el arte.

Con esta investigación que presentamos se ha intentado en todo momento ir un paso más allá, no sólo consolidando esos puentes que conectan varias disciplinas ofreciendo una base teórica sólida sobre la que fundamentar todo lo que ya se había dicho, sino aportando unas herramientas de análisis que ayuden a los investigadores a profundizar en el videojuego y en su lenguaje como lo que es, un objeto de estudio artístico.

En futuros trabajos, el análisis artístico del videojuego podría servir para realizar estudios especializados sobre obras concretas o para destacar el valor artístico de los videojuegos dentro de estudios multidisciplinares que los relacionen con otras artes o disciplinas. También se contempla el perfeccionamiento o adaptación del modelo de análisis propuesto debido a que el videojuego es una obra cuyos códigos y soportes tecnológicos evolucionan y mutan constantemente ofreciendo nuevas perspectivas artísticas y expresivas que son y serán dignas de análisis dentro de los estudios culturales.

Cabe decir también que en el transcurso de esta investigación se crea RIDIVI (Red Española de Excelencia de I+D+i y Ciencia en Videojuegos con base en la Universidad de Málaga) de la cual formamos parte. Es una asociación que promueve la unión de los investigadores españoles que trabajan en este extenso campo. Algunos de sus objetivos son: promover la investigación, la innovación y la transferencia de tecnología entre los agentes involucrados; divulgar los aspectos científicos que existen en el sector para atraer a nuevos investigadores; fomentar actividades con otras asociaciones que compartan fines similares; contribuir al desarrollo científico y tecnológico del videojuego en nuestro país y erigirse como un organismo que ayude a coordinar y mejorar la docencia en España en el diseño y desarrollo de videojuegos.

Aquí se pone punto y final a esta tesis, un trabajo insuficiente si se vislumbran todas las vías de estudio que han quedado abiertas y que seguramente servirán como punto de partida para otras ocasiones ya que se tiene la sensación de que han quedado muchas interrogantes en el aire y de que la investigación no está ni mucho menos concluída.

El futuro del videojuego como instrumento del arte aún está por ver ya que en esta industria los cambios se suceden a un ritmo vertiginoso. Lo que si parece que va a seguir inalterable, e incluso puede que se potencie, es la capacidad que tienen estas obras de

transmitir emociones a los jugadores sumergiéndolos en ambientaciones únicas y en experiencias incomparables a las que otorgan otros medios artísticos.

El videojuego se ha implantado en nuestra sociedad cómo algo más que un entretenimiento. Es un instrumento de nuestro tiempo. Es un arte que ha nacido para ser contemplado, estudiado y, por encima de todo, experimentado.

## FUENTES CONSULTADAS

### Bibliografía

- Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the art of simulation. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan. (Eds.), *First Person: New media as story, performance and game* (pp. 45-55). Cambridge: The MIT Press.
- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes, volumen (7)*, pp. 4-14.
- Aarseth, E. (2010). *The aesthetic of bottom-up*. Conferencia sobre la Inteligencia computacional y los juegos. IT University de Copenhagen. Recuperado de <http://vimeo.com/14416321>.
- Albarrán, J. (2019). *Estructuras antropológicas del imaginario en el espacio videolúdico: la poética de Final Fantasy VII* (tesis doctoral). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Antonelli, P. (2013). *Porqué compre Pac-Man para el MoMA*. Charla TED. Recuperada de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=279&v=YzGjO5aHShQ&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=279&v=YzGjO5aHShQ&feature=emb_logo).
- Armenteros, M. y Fernández, M. (2011). Inmersión, presencia y flow. *Contratexto, volumen (19)*, pp. 165-177.
- Bardin, L. (1996). *Análisis de contenido*. Madrid: Akal Ediciones.
- Barredo, A. (2016). *Facebook presenta Gameroom, su nueva plataforma de videojuegos*. La Vanguardia. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20161102/411500631167/facebook-facebook-gameroom-videojuegos-windows.html>.

Belli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, volumen (14), pp. 159-179.

Bermbach, U. (2018). *Videojuegos, ¿obras de arte?* Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=G5gGGj03GGU>.

Brea, J.L. (2002). *La era Postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Editorial CASA (Centro de Arte de Salamanca).

Briones, G. (1988). *Métodos y técnicas avanzadas de investigación aplicadas a la educación y las ciencias sociales*. Curso de educación a distancia. Módulo 5. Santiago: Programa Interdisciplinario de Investigaciones en Educación.

Brown, E. y Cairns, P. (2004). *A grounded investigation of game immersion*. CHI ACM Conference of Human Factors in Computing. Nueva York: ACM Press.

Bürger, P. (2000). *Teoría de la vanguardia*. Barcelona: Península.

Cáceres, P. (2003). Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable. *Psicoperspectivas*, volumen (2), pp. 53-82.

Caillois, R. (1991). *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard Editions.

Casas-Moreno, P, y Ramírez-Alvarado, M. (2019). Nuevos medios y viejas retóricas: arquetipos en las ficciones transnarrativas. En L. M. Romero-Rodríguez y D. Rivera-Rogel. (Eds.), *La comunicación en el escenario digital: Actualidad, retos y prospectivas* (pp. 675-696). Pearson.

Cejas, S. (2019). *Análisis de Indivisible, una combinación de géneros de lo más curiosa que da como resultado un RPG majestuoso y único*. Vida Extra. Recuperado de <https://www.vidaextra.com/analisis/indivisible-analisis-review-experiencia-juego-precio-ps4-xbox-one-switch-pc>.



- Chen, J. (2015). *Análisis de Journey: los tres viajes del héroe*. Canal de Youtube de Bukku qui. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=TO1wqPbpZUI>.
- Corona, A. (2018). *J.K. Rowling contra el fandom: cómo el universo de Harry Potter perdió la magia*. Xataka cine y televisión. Recuperado de <https://www.xataka.com/cine-y-tv/j-k-rowling-fandom-como-universo-harry-potter-perdio-magia>.
- Cortés, S., García, M.R, y Lacasa, P. (2012). Videojuegos y redes sociales. El proceso de identidad en Los Sims 3. *RED, Revista de Educación a Distancia*, volumen (33), pp. 1-18.
- Costikyan, G. (1994). I Have No Words And I Must Design. *Interactive Fantasy*, volumen (2), pp. 1-13.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Design*. McGraw-Hill: Estados Unidos.
- Crawford, G. (2012). *Video Gamers*. London: Routledge.
- De Aguilera, M, y Mañas, S. (2001). Atravesando el espejo (mediaciones tecnológicas y discursivas en las nuevas obras audiovisuales: el caso de los videojuegos). *Comunicar*, volumen (17), pp. 79-85. Doi: [10.3916/C17-2001-11](https://doi.org/10.3916/C17-2001-11)
- Desilets, P. (2009). *Assassin's Creed II. El libro de las conspiraciones*. Estados Unidos: Takeoff.
- Doménech, A. (2017). *Los videojuegos como producto del arte: la influencia e importancia del dibujo, del comic y otras artes en su historia* (tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada.
- Donovan, T. (2018). *Replay: la historia de los videojuegos*. Héroes de papel: Sevilla.

- Dow, D. (2013). Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II. En M. Kapell y A. Elliot. (Eds.), *Playing with the past. Digital Games and the simulation of History* (pp. 215-231). Nueva York: Bloomsbury.
- Dueñas, J. (2017). *Jugando en los museos. Aproximaciones artísticas al videojuego*. Revista digital Presura. Recuperado de <http://www.presura.es/blog/2017/01/21/jugando-museos-aproximaciones-arte-videojuego/>
- Eguia, J.L., Contreras-Espinosa, R. y Solano-Albajes, L. (2012). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3 ciencias, volumen (1)*, (pp. 1-13).
- Elidrissi, F. (2019). *Más de un millón de personas quieren que HBO rehaga la temporada final de Juego de tronos*. El Mundo. Recuperado de <https://www.elmundo.es/television/2019/05/18/5cdf63efc6c8314158b458b.html>
- Esteban, G. (2017). *La construcción de la narración y el héroe en el videojuego a través del estudio de la saga Assassin's Creed, desde una metodología de análisis audiovisual, tomando como referencia las estructuras clásicas del guion cinematográfico* (tesis doctoral). Universidad de San Pablo CEU, Madrid.
- Fernández, L., García, M. y Martínez, M. (2018). *Explorando Final Fantasy. Un análisis de la leyenda*. Diábolo ediciones: Madrid.
- Fowler, J. (2, mayo de 2019), cuenta personal de Twitter. Recuperado de <https://twitter.com/fowltown>.
- Frasca, G. (1999). Simulation versus narrative: introduction to Ludology. En M. J. P. Wolf y B. Perron (Eds.), *The Video/Game/Theory*. Oxford: Routledge, 2003.

- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Georgia: Institute of Technology.
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, n°7, vol. 1, pp. 37-44.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essay on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- García, E. (2018). Vanguardias artísticas y videojuegos: retomar el pasado para el mercado futuro. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, n° 75, pp. 99-116.
- Garda, M. y Grabarczyk, P. (2016). Is every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Game Studies*, volumen (16). Recuperado de <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>.
- González, D. (2014). *Arte de Videojuegos, da forma a tus sueños*. Madrid: Ediciones Ra-ma.
- González, M. y Matas, D. (2017). *De sombras y bestias, la travesía del Team Ico*. Sevilla: Héroes de papel.
- González, P. (2013). *Final Fantasy: la leyenda de los cristales*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- Gosciola, V. (2009). Narrativa audiovisual de los videojuegos: aspectos comunes con el cine. *Cuadernos de Información*, n°25, pp. 51-60.
- Guía de Nueva York desde 1999. (2012). *Míticos videojuegos en el MoMA*. Recuperado de <http://www.guiadenuelvayork.com/miticos-videojuegos-en-el-moma>
- Hidalgo, X.P. (2011). *Videojuegos. Un Arte para la Historia del Arte* (tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada.

- Hidalgo, X.P. (2014). Transmodernidad, estética y videojuegos. *HUM 736: Papeles de cultura contemporánea, volumen (9)*, pp. 5-14.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Isbister, K. (2017). *How games move us. Emotion by design*. Massachusetts: The MIT Press, Playful Thinking series.
- Iturriaga, B. y Téllez, A. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga *Assassin's Creed*. *Contextos educativos, volumen (17)*, pp. 145-155.
- Jacobo, M. (2012). Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de *Game Art* en Argentina. *Cuaderno 41. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, pp. 99-108.
- Jacques-Belleté, J. (2011). *Deus Ex: human revolution design work*. Montreal: Eidos, Square Enix.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers, televisión fans and participatory culture*. Massachusetts: Routledge.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. En Wardrip-Fruin & Harrigan, P. (Eds.), *First Person: New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robinson, A. y Weigel, M. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: MacArthur Foundation, the MIT Press.

- Jennett, C., Cox, A.L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T y Alison W. (2008).  
Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies*, volumen (66), 9, pp. 641-661.
- Jiménez, V.E. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Revista internacional de investigación en Ciencias Sociales*, volume (8), pp. 141-150.
- Johnston, J. (2020). *Release the Snyder Cut: así fue como el movimiento consiguió que la serie saliera adelante*. Revista GQ (cultura). Recuperado de <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/snyder-cut-hbo-la-liga-de-la-justicia-fecha>.
- Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Games Studies*, volumen (1). Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Kates, J. (1951). Space charge effects in Cathode-ray storage tubes. En G. C. Gotlieb. (Ed.), Universidad de Toronto: S.I
- Kyd, J. (2009). *Assassin's Creed II: El libro de las conspiraciones* (artbook). Montreal: Ubisoft.
- Lantz, F. y Zimmerman, E. (1999). Checkmate: Rules, Play and Culture! *Merge Magazine*, volumen (5), pp. 41-43.
- Le Diberder, A. y Le Diberder, F. (1993). *Qui a peur des jeux vidéo?* París: La Découverte.
- Leiva, J. (2018). (Re) visitando la Florencia del Renacimiento. *Eviterna: revista universitaria de humanidades, arte y cultura*, número especial (4), pp. 1-12.

- León, J. y Delgado, M. (2019). *Revolución indie: la subversión cultural del videojuego*. Sevilla: Héroes de papel.
- López, A. y Jerez, I. (2015). Textualidad digital y multialfabetización. Los contenidos digitales como material educativo. *Educatio Siglo XXI, volumen (33)*, pp. 165-182.
- López, L. (2018). *Las franquicias de videojuegos de mayor duración y sus juegos*. Recuperado de <https://www.hobbyconsolas.com/listas/franquicias-videojuegos-mayor-duracion-juegos-304663>.
- Martin, B. (2007). Should videogames be viewed as art? En A. Clarke y G. Mitchell (Eds.), *Videogames and Art* (pp. 201- 209) Bristol: Intellected books.
- Martínez, B. (2019). *Los museos se rinden a los videojuegos*. El Periódico. Recuperado de <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20191128/exposicion-videojuegos-game-on-madrid-7754972>.
- Maté, D. (2021). Game Studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos del centro de estudios en diseño y comunicación, volumen (98)*, pp. 19-35.
- Mayring, P. (2000). *Qualitative content analysis*. *Forum qualitative social research*, 1(2). Recuperado de <http://qualitative-research.net/fqs/fqs-e/2-00inhalt-e.htm>.
- McMillen, D. (2011). *Indie Game: The Movie* [documental de Netflix]. Canadá: Blinkworks Media.
- Miller, M. (2015). *Assassin's Creed, la historia definitiva ilustrada*. Girona: Panini comics.
- Miyamoto, S. (2007). *La Historia de los videojuegos*. Discovery Channel. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-gIzNWTwPWA>.

- Montijano, J. (2010). El *disegno* en los siglos XVI y XVII. *I+Diseño: revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño*, vol. 2, pp. 39-46.
- Morales, J. (2015). *Seriour Games: diseño de videojuegos con una agenda educativa y social*. Barcelona: UOC, colección Manuales.
- Muñoz, R. y Damiá, P. (2013). Narrativa, música y transmedia en Nier: hacia una nueva obra de arte total. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 2, volumen (1), pp. 169-185.
- Muriel, D. (2016). *Cultura participativa y videojuegos* [entrada en blog]. Recuperado de <http://www.zehngames.com/thinkpieces/cultura-participativa-videojuegos/>
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999.
- Newman, J. (2008). *Playing with videogames*. London: Routledge.
- Nicholson, Z. y Price, J. (2009). *Assassin's Creed 2. La guía oficial*. UK: Piggyback interactive limited.
- Obra de arte total (s.f). *Hisour. Arte, cultura, historia*. Recuperado de <https://www.hisour.com/es/gesamtkunstwerk-21215/>.
- Ocaña, J.E. (2019). Videojuegos y convergencia creativa: de las redes sociales a las plataformas de libre creación. *Ámbitos, revista internacional de comunicación*, volumen (45), pp. 203-223. Doi: [10.12795/ambitos](https://doi.org/10.12795/ambitos).
- Ocaña, J.E. y Ruíz del Olmo, F.J. (2020a). El videojuego de temática histórica como arte visual: anacronías conscientes y licencias creativas en la representación de espacios

urbanos de la saga Assassin's Creed. *Co-herencia*, volumen (17), 33, pp. 41-63. Doi: 10.17230/co-herencia.17.33.2.

Ocaña, J.E., Ruiz del Olmo, F.J. y Bustos, J. (2020b). La democratización artística del videojuego a través de internet y las redes sociales: del videojuego gratuito a las producciones independientes. En P. Núñez y A. M. Vicente (Coords.), *Gestión y formación audiovisual para crear contenidos en las redes sociales* (pp. 665-680). Madrid: McGraw-Hill.

Parkin, S. (2020). *Shigeru Miyamoto wants to create a kinder world*. Recuperado de <https://www.newyorker.com/culture/the-new-yorker-interview/shigeru-miyamoto-wants-to-create-a-kinder-world>.

Peñate, F. (2017). Los *Historical Game Studies* como línea de investigación emergente en las Humanidades. *Cuadernos de Historia Contemporánea*, volumen (39), pp. 387-98. Doi: <http://dx.doi.org/10.5209/CHCO.56282>.

Pérez, G. (1994). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. Tomo II. Técnicas de análisis de datos*. Madrid: La Muralla S.A.

Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Children*. London: Routledge.

Planells de la Maza, A. (2013). La emergencia de los *Game Studies* como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. *Historia y Comunicación Social*, volumen (18), pp. 519-528. Doi: [10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.43985](http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43985).

Rodríguez, G. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Ediciones Aljibe.



- Rodríguez, I. (2015). *El videojuego como vía de expresión cultural*. Blog Licencia Histórica. Recuperado de <https://www.licenciahistorica.com/2015/09/iris-rodriguez-alcaide-nueva-editora-en.html>.
- Rodríguez, R.M. (1989). *La sonrisa de Saturno. Hacia una teoría transmoderna*. Barcelona: Anthropos.
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. Massachusetts: The Mit Press: Cambridge.
- Saltzman, M. (2002). *Como diseñar videojuegos. Los secretos de los expertos*. Barcelona: Norma Editorial.
- Sánchez, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Santiago Martín de Madrid, M.P. (2011). *Análisis de la obra de arte: introducción a diversas metodologías*. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=M4y\\_IN81tjA](https://www.youtube.com/watch?v=M4y_IN81tjA)
- Summers, D. y O'Rourke-Jones, R. (2014). *Música: la historia visual definitiva*. China: DK.
- Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as culture*. New York: Gardner Press.
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Reino Unido: Wiley-Blackwell.
- Tones, J. (2019). *Solo con Hideo Kojima se menciona al autor detrás de un gran videojuego*. Xataka. Recuperado de <https://www.xataka.com/videojuegos/solo-hideo-kojima-se-menciona-al-autor-detras-gran-videojuego-que-parecido-a-director-cine-sector>.

- Trenta, M. (2014). Modelos de negocio emergentes en la industria del videojuego. *Icono*, volumen (15)12, pp. 347-373. Doi:10.7195/ri14.v12i1.565.
- Ubisoft Entertainment (2011). *Assassin's Creed Encyclopedia*. Francia: Manufacture D'Histoires.
- Uricchio, W. (2005). Simulation, history, and computer games en Handbook of Computer Game Studies. En J. Raessens y J. Goldstein (Eds.) *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 327-339). Cambridge: The MIT Press.
- Valles, M. (2000). *Técnicas cualitativas en investigación. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Síntesis Sociología.
- Vargas-Iglesias, J. y Velasco, P. (2016). Editorial. *LifePlay*, volume (5), pp. 5-8.
- Vasari, G. (2002). *Las vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos desde Cimabue a nuestros tiempos*. Madrid: Cátedra.
- Venables, M. (2011). *Exclusive Interview: Ubisoft's Creative Teams on Assassin's Creed Revelation*. Recuperado de <http://www.wired.com/geekdad/2011/11/exclusive-interview.ubisofts-creative-teams-on-assassins-creed-revelations/>.
- Vilajosana, M. (2019). *Gameplay, la exposición que convierte el videojuego en una pieza de museo*. El diario.es. Recuperado de [https://www.eldiario.es/catalunya/Expo-Gameplay\\_0\\_974652631.html](https://www.eldiario.es/catalunya/Expo-Gameplay_0_974652631.html).
- Villalobos, J. (2015). *Cine y Videojuegos. Un diálogo transversal*. Sevilla: Héroes de papel.
- Villarreal, O. y Landeta, J. (2007). *La Estrategia de Internacionalización de la Empresa. Un Estudio de Casos de Multinacionales Vascas* (tesis doctoral) Universidad del País Vasco-EuskalHerrikoUnibertsitatea, Bilbao.

- Webster, A. (2014). *Building a better Paris in Assassin's Creed Unity*. The Verge.  
Recuperado de <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>.
- Winnerling, T. y Kerschbaumer, F. (2014). *Early Modernity and Video Games*. Newcastle: Cambridge Scholar.
- Wikiwand. (s.f.). Asteroids. Recuperado de <https://www.wikiwand.com/es/Asteroids>.
- Witmer, B. G. y Michael J. S. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence, volumen (7) 3*, pp. 225-240. Massachusetts: MIT.
- Wolf, M. y Perron, B. (2003). Introducción a la teoría del videojuego. En M. Wolf y B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 1-27). Nueva York: Routledge.
- Yin, R.K. (1989). *Case Study Research: design and Methods, Applied social research Methods Series*. Newbury Park CA: Sage.
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer, volumen (38)*, 9, pp. 25-32.

## **Videojuegos, películas y series**

Activision. (2003-2020). Call of Duty series (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.:

Activision.

Amblin Entertainment. (1982). E.T. El extraterrestre [película]. EE.UU.: Steven Spielberg y

Kathleen Kennedy.

Atari. (1972). Pong (arcade) [videojuego]. EE.UU.: Nolan Bushnell y Ted Dabney.

Atari. (1979). Adventure (Atari 2600) [videojuego]. EE.UU.: Warren Robinett.

Atari. (1979). Asteroids (Arcade) [videojuego]. EE.UU.: Lyle Rains y Ed Logg.

Atari. (1981). Tempest (Arcade) [videojuego]. EE.UU.: David Theurer.

Atari. (1984). Marble Madness (Arcade) [videojuego]. EE.UU.: Mark Cerny.

Atlus. (2016). Persona 5 (Playstation 3 y 4) [videojuego]. Japón: Katsura Hashino.

Baer, R. y Tremblay, B. (1967). Chase Game (Brown Box) [videojuego]. EE.UU.: Sanders

Associates.

Bethesda Game Studios. (2011). The Elder Scrolls V: Skyrim (multiplataforma)

[videojuego]. EE.UU.: Ashley Cheng y Craig Lafferty.

Bloober Team. (2016). Layers of Fear (multiplataforma) [videojuego]. Cracovia: Aspyr.

Bluepoint Games. (2018). Shadow of the Colossus (Playstation 4) [videojuego]. Japón: Sony

Interactive Entertainment.

Campo Santo. (2016). Firewatch (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Gabe McGill y

Naje Ng.

Capcom. (1985). Commando (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Tokuro Fujiwara.

Capcom. (1985). Ghosts'n Goblins (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Tokuro Fujiwara.

Capcom. (1987). Mega Man (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Akira Kitamura.

Capcom. (1987). Street Fighter (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Capcom.

Capcom. (1991). Street Fighter II (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Yoshiki Okamoto.

Capcom/Columbia pictures. (1994). Street Fighter: la última batalla [película]. EE.UU.:

Kenzo Tsujimoto y Akio Sakai.

Capcom. (2002). Resident Evil. Remake (GameCube, Playstation 4 y Xbox One)

[videojuego]. Japón: Hiroyuki Kobayashi.

Capcom. (2006). Dead Rising (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Keiji Inafune.

Capcom. (2017). Resident Evil 7: Biohazard (multiplataforma) [videojuego]. Japón:

Masachika Kawata.

CD Projekt Red. (2015). The Witcher 3: Wild Hunt (multiplataforma) [videojuego]. Polonia:

Piotr Krzywonosiuk y Jędrzej Mróz.

CD Projekt Red. (2020). Cyberpunk 2077 (multiplataforma) [videojuego]. Polonia: Richard

Borzymowski.

CCP Games. (2003). EVE Online (PC, Mac OS X) [videojuego]. Islandia y EE.UU.;

Simon&Shuster Interactive y Valve.

Clover Studio/Ready at Dawn/Capcom (2006). Okami (Playstation 2, Nintendo Wii,

Playstation 4) [videojuego]. Japón: Atsushi Inaba.

ConcernedApe. (2016). Stardew Valley (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Eric

Barone.

Core Design. (1996). Tomb Raider (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Toby Gard.

Croteam. (2014). The Talos Principle (multiplataforma) [videojuego]. Croacia: Roman Ribaric.

CrowdStar. (2010). Happy Aquarium (Web, iOS) [videojuego]. EE.UU.: CrowdStar.

Cyan. (1993). Myst (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Robyn y Rand Miller.

Decla-Bioscop AG. (1921). Las tres luces [película]. Alemania: Erich Pommer.

Delphine Software. (1991). Another World (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Éric Chahi.

DC Films / Warner. (2021). La Liga de la Justicia de Zack Snyder (HBO) [película]. EE.UU.: Charles Roven y Deborah Snyder.

Eidos Montreal & Square Enix. (2011). Deus Ex: human revolution (multiplataforma) [videojuego]. Canadá: Eidos Interactive.

Electronic Arts. (1993-2021). Fifa series (multiplataforma) [videojuego]. Vancouver/Rumania: EA Sports.

Electronic Arts /DICE. (2016). Battlefield 1(Playstation 4, Xbox One y PC) [videojuego]. EE.UU.: Steven Hall.

Ensemble Studios. (1998). Age of Empires: the rise of Rome (PC) [videojuego]. EE.UU.: Microsoft Game Studios.

From Software/Bluepoint. (2009-2021). Demon's Souls (Playstation 4 y 5) [videojuego]. Japón: Masanori Takeuchi y Takeshi Kaiji.

From Software. (2015). Bloodborne (Playstation 4) [videojuego]. Japón: Hidetaka Miyazaki.

From Software/Bandai Namco. (2016). Dark Souls III (Playstation 4, Xbox One y PC) [videojuego]. Japón: Hidetaka Miyazaki.

Game Arts. (1985). Thexder (NEC PC-8801 y NES) [videojuego]. Japón: Hibiki Godai.

Giant Squid Studios. (2016). Abzû (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Matt Nava.

Gremlin. (1976). Snake (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Armanto.

HBO. (2011-2019). Juego de tronos [serie]. EE.UU.: David Benioff y D.B. Weiss.

Higginbotham, W. (1958). Tennis for Two (osciloscopio) [videojuego]. EE.UU.: William Higginbotham.

ID Software. (1992). Wolfstein 3D (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Tom Hall.

ID Software. (1993). Doom (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Tom Hall.

Infocom. (1979). Zork (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Infocom.

Infogrames. (1990). Alpha Waves (Atari ST, Amiga y MS-DOS) [videojuego]. Francia: Christophe de Dinechin.

Infogrames. (1992). Alone in the Dark (multiplataforma) [videojuego]. Francia: Infogrames.

Insomniac Games. (1998). Spyro the Dragon (Playstation) [videojuego]. EE.UU.: Michael John y Mark Cerny.

Insomniac Games. (2018). Marvel's Spider-Man (Playstation 4 y 5) [videojuego]. EE.UU.: Sony Interactive Entertainment.

Introversion Software. (2005). Darwinia (multiplataforma) [videojuego]. Reino Unido: Chris Delay.

KCE Tokyo/Konami. (1997). Castlevania Symphony of the night (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Toru Hagihara.

Kikiyama. (2004). Yume Nikki (PC) [videojuego]. Japón: Kikiyama.

Konami. (1981). Frogger (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Konami.

Konami. (1981). Scramble (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Leijac/Konami.

Konami. (1981). Super Cobra (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Konami.

Konami. (1986). Castlevania (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Konami.

Konami. (1987). Metal Gear (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Hideo Kojima.

Konami. (1988). Snatcher (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Hideo Kojima.

Konami. (1999-2012). Silent Hill series (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Konami.

Konami / Kojima Productions. (2015). Metal Gear Solid V: The phantom Pain  
(multiplataforma) [videojuego]. Japón: Hideo Kojima.

Lab Zero Games. (2019). Indivisible (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Lab Zero.

LucasArts. (1990). The Secret of Monkey Island (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.:  
Ron Gilbert.

LucasArts. (1992). Indiana Jones and the Fate of Atlantis (PC) [videojuego]. EE.UU.: Shelley  
Day.

LucasArts. (1998). Grim Fandango (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Tim Schafer.

Matt Makes Games. (2018). Celeste (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Maddie  
Thorson y Noel Berry.

Maxis. (1994). SimCity 2000 (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Will Wright y Fred  
Haslam.

Maxis. (2000). The Sims (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Luc Barthelet.

Microsoft. (2019). Gears 5 (Xbox One, Series S/X y PC) [videojuego]. EE.UU.: Christi Rae.



- Midway. (2009). The Wheelman (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Midway.
- Mistwalker. (2006). Blue Dragon (Xbox 360) [videojuego]. Japón: Hironobu Sakaguchi.
- Mistwalker. (2007). Lost Odyssey (Xbox 360) [videojuego]. Japón: Takehiro Kaminagayoshi.
- Mistwalker. (2011). The Last Story (Nintendo Wii) [videojuego]. Japón: Yutaka Takehisa, Hitoshi Yamagani y Takao Nagano.
- Moojang. (2011). Minecraft (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Kristoffer Zetterstrand y Markus Toivonen.
- Moon Studios. (2015-2019). Ori and the Blind Forest (PC, Xbox One y Nintendo Switch) [videojuego]. EE.UU.: Gennadiy Korol.
- Moon Studios. (2020). Ori and the Will of the Wisps (PC, Xbox One y Nintendo Switch) [videojuego]. EE.UU.: Moon Studios.
- Murnau, F. W. (1922). Nosferatu: Una sinfonía del horror [película]. Alemania: Victor Warner y Albin Grau.
- Namco. (1979). Galaxian (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Kazunori Sawano.
- Namco / Iwatani, T. (1980). Pac-Man (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Namco.
- Namco. (1995). Ace Combat (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Namco.
- Namco. (1995). Ridge Racer (Playstation, arcade) [videojuego]. Japón: Namco.
- Namco. (1995). Tekken (Playstation, arcade) [videojuego]. Japón: Hajime Nakatani.
- Namco. (1997). Tekken 3 (Playstation, arcade) [videojuego]. Japón: Katsuhiro Harada.
- Namco. (2004). Katamari Damacy (Playstation 2) [videojuego]. Japón: Keita Takahashi.

NaNa On-Sha. (1999). Vib-ribbon (Playstation, Playstation 3, PSP y Vita) [videojuego].

Japón: Masaya Matsuura.

Naughty Dog. (1998). Crash Bandicoot 3: Warped (Playstation) [videojuego]. EE.UU.: Mark

Cerny y Shuhei Yoshida.

Naughty Dog. (2013). The Last of Us (Playstation 3 y 4) [videojuego]. EE.UU.: Sony

Computer Entertainment.

Naughty Dog. (2020). The Last of Us Parte II (Playstation 4) [videojuego]. EE.UU.: Neil

Druckmann.

Netflix. (2018). Black Mirror, Bandersnatch (Netflix, streaming) [película]. Reino Unido:

Russell Mclean.

Ninja Theory. (2017). Hellblade: Senua's Sacrifice (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.:

Dominic Matthews.

Nintendo. (1981). Donkey Kong (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Gunpei Yokoi.

Nintendo. (1983). Mario Bros (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Shigeru Miyamoto.

Nintendo. (1985). Super Mario Bros (multiplataformas propias) [videojuego]. Japón: Shigeru

Miyamoto.

Nintendo. (1986). The Legend of Zelda (Nintendo Entertainment System) [videojuego].

Japón: Shigeru Miyamoto.

Nintendo/Universal pictures. (1993). Super Mario Bros [película]. EE.UU.: Jake Eberts y

Roland Joffé.

Nintendo. (1996). Super Mario 64 (Nintendo 64 y Switch) [videojuego]. Japón: Shigeru

Miyamoto.

Nintendo. (2001). Animal Crossing (Nintendo Gamecube) [videojuego]. Japón: Takashi Tezuka.

Nomada Studios. (2018). Gris (multiplataforma) [videojuego]. España: Conrad Roset, Alba Filella y Ariadna Cervelló.

Number None/Microsoft Game Studios. (2008). Braid (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Jonathan Blow.

Ozark Softscape. (1983). M.U.L.E. (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Dan Bunten.

Pandemic. (2009). The Saboteur (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Pandemic Studios.

Pázhitnov, A. (1984). Tetris (multiplataforma) [videojuego]. Unión Soviética: The Tetris Company.

Pipeworks Software. (2011). uDraw Studio (Nintendo Wii) [videojuego]. EE.UU.: THQ.

Playdead. (2010). Limbo (multiplataforma) [videojuego]. Dinamarca: Arnt Jensen.

Playdead. (2016). Inside (multiplataforma) [videojuego]. Dinamarca: Arnt Jensen.

Polyphony Digital. (2017). Gran Turismo Sport (Playstation 4) [videojuego]. Japón: Kazunori Yamauchi.

Polys Entertainment. (1997). Gran Turismo (Playstation) [videojuego]. Japón: Kazunori Yamauchi.

Qi Studios. (2005). Mark Healey (PC y Playstation 3) [videojuego]. EE.UU.: Mark Healey.

Quantin Dream. (2010). Heavy Rain (Playstation 3, 4 y PC) [videojuego]. EE.UU.: Charles Coutier.

Quantic Dream. (2018). Detroit Become Human (Playstation 4 y PC) [videojuego]. EE.UU.: Sophie Buhl.

Remedy Entertainment. (2001). Max Payne (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Sam Lake y Dan Houser.

Rockstar Games. (2002). Grand Theft Auto: Vice City (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Leslie Benzies

Rockstar Games. (2008). Grand Theft Auto IV (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Leslie Benzies.

Rockstar Games. (2013). Grand Theft Auto V (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Leslie Benzies, Sam Houser, Williams Mills y John Ricchio.

Rockstar Games. (2018). Red Dead Redemption 2 (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Sam Houser, Dan Houser, Rob Nelson, Josh Needleman y Chris Choi.

Rohrer. (2007). Passage (PC, Mac OS y Linux) [videojuego]. EE.UU.: Jason Rohrer

Russell, S. (1962). Spacewar! (pdp-1) [videojuego]. Massachusetts: Steve Russell.

SCE Santa Monica Studio. (2018). God of War (Playstation 4) [videojuego]. EE.UU.: Cory Barlog.

Sega. (1986). Alex Kidd in Miracle World (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Kotaro Hayashida.

Sega. (1991). Sonic the Hedgehog (Sega Mega Drive) [videojuego]. Japón: Naoto Oshima.

Sega. (1995). Comix Zone (Sega Mega Drive, Windows y Game Boy Advance) [videojuego]. EE.UU.: Peter Morawiec.

Sega. (1999). Shenmue (Dreamcast) [videojuego]. Japón: Yu Suzuki.

Sega. (2001). Shenmue II (Dreamcast, Xbox) [videojuego]. Japón: Yu Suzuki.

Sega. (2020). Sonic, la película [película]. Coproducción (EE.UU., Canadá y Japón): Original film, Sega, Blur Studio y Paramount Animation.

Semi-secret Software. (2009). Canabalt (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Adam Saltsman.

SIE Japan Studio (Team Gravity). (2012). Gravity Rush (Playstation Vita y 4) [videojuego]. Japón: Makato Isomine.

SIE Japan Studio GenDesign. (2016). The Last Guardian (Playstation 4) [videojuego]. Japón: Kazunobu Sato, Jinji Horagai y Fumito Ueda.

SIE Japan Studio (Team Gravity). (2017). Gravity Rush (Playstation 4) [videojuego]. Japón: Makato Isomine.

Softdisk. (1989). Catacomb 3-D (DOS) [videojuego]. EE.UU.: Tom Hall.

Squaresoft. (1984). The Death Trap (NEC PC-8801/9801 y Fujitsu FM-7) [videojuego]. Japón: Hironobu Sakaguchi.

Squaresoft. (1986). King's Knight (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Hironobu Sakaguchi.

Squaresoft. (1987). 3-D Worldrunner (NES). Japón: Hironobu Sakaguchi.

Squaresoft. (1987). Final Fantasy (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Hironobu Sakaguchi.

Squaresoft. (1987). Rad Racer (NES, arcade) [videojuego]. Japón: Hironobu Sakaguchi.

Squaresoft. (1988). Final Fantasy II (NES, Playstation) [videojuego]. Japón: Masafumi Miyamoto.

Squaresoft. (1990). Final Fantasy III (NES) [videojuego]. Japón: Masafumi Miyamoto.

- Squaresoft. (1991). Final Fantasy IV (SNES, Playstation) [videojuego]. Japón: Hironobu Sakaguchi.
- Squaresoft. (1992). Final Fantasy V (SNES, Playstation) [videojuego]. Japón: Hironobu Sakaguchi.
- Squaresoft. (1994). Final Fantasy VI (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Hironobu Sakaguchi.
- Squaresoft. (1995). Chrono Trigger (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Kazuhiko Aoki.
- Squaresoft. (1997). Final Fantasy VII (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Hironobu Sakaguchi.
- Squaresoft. (1999). Final Fantasy VIII (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Shinji Hashimoto.
- Squaresoft. (2000). Final Fantasy IX (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Hironobu Sakaguchi y Shinji Hashimoto.
- Squaresoft. (2001). Final Fantasy X (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Yoshinori Kitase.
- Square Enix. (2004). Dragon Quest VIII: el periplo del rey maldito (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Ryutaro Ishimura y Yoshiki Watabe.
- Square Enix. (2009). Final Fantasy XIII (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Yoshinori Kitase.
- Square Enix. (2016). Final Fantasy XV (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Shinji Hashimoto.
- StudioMDHR. (2017). Cuphead, “don’t deal with the devil” (multiplataforma) [videojuego]. Canadá: Chad y Jared Moldenhauer.

Studio Pixel. (2004). Cave Story (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Daisuke Amaya.

Sucker Punch. (2014). inFamous: Second Son (Playstation 4) [videojuego]. EE.UU.: Sony Interactive Entertainment.

Sucker Punch. (2020). Ghost of Tsushima (Playstation 4) [videojuego]. EE.UU.: Sony Interactive Entertainment.

Taito. (1978). Space Invaders (arcade) [videojuego]. Japón: Toshihiro Nishikado.

Tarn Adams. (2006). Dwarf Fortress (PC, Mac OS y Linux) [videojuego]. EE.UU.: Bay 12 Games.

Team Cherry. (2017). Hollow Knight (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: William Pellen, Davi Kazi y Ari Gibson.

Team Ico. (2001). Ico (Playstation 2) [videojuego]. Japón: Kenji Kaido.

Team Ico. (2005). Shadow of the Colossus (Playstation 2, 3 y 4) [videojuego]. Japón: Fumito Ueda.

Team Meat. (2010). Super Meat Boy (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Edmund McMillen y Tommy Refenes.

Tecmo. (2001). Project Zero (Playstation 2 y Xbox) [videojuego]. Japón: Tecmo.

Tequila Works. (2017). Rime (multiplataforma) [videojuego]. España: Remy Chinchilla.

Thatgamecompany. (2006). flOw (Playstation 3, 4, PSP y Vita) [videojuego]. China: Jenova Chen.

Thatgamecompany. (2012). Journey (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Robin Hunicke.

The Game Kitchen. (2013-2016). The Last Door (multiplataforma) [videojuego]. España:  
The Game Kitchen.

The Game Kitchen. (2019). Blasphemous (multiplataforma) [videojuego]. España: The Game  
Kitchen.

The NetHack DevTeam. (1987). NetHack (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.:  
DevTeam.

Toby Fox. (2015). Undertale (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Toby Fox y Temmie  
Chang.

Tryangle. (2018). Voldemort: Los Orígenes del Heredero [película]. Italia: Stefano Prestia.

Ubisoft Massive. (2016). The Division (multiplataforma) [videojuego]. Francia: Ryan  
Barnard.

Ubisoft Massive. (2019). The Division 2 (multiplataforma) [videojuego]. Francia: Ubisoft  
Massive.

Ubisoft Montreal. (2007). Assassin's Creed (multiplataforma) [videojuego]. Canadá: Jade  
Raymond.

Ubisoft Montreal. (2009). Assassin's Creed II (multiplataforma) [videojuego]. Canadá:  
Sébastien Puel y Jade Raymond.

Ubisoft Montreal. (2012). Assassin's Creed III (multiplataforma) [videojuego]. Francia:  
Francois Pelland.

Ubisoft Montreal. (2014). Assassin's Creed Unity (multiplataforma) [videojuego]. Francia:  
Alexandre Amancio.



Ubisoft Montreal/Toronto. (2014). Watch dogs (multiplataforma) [videojuego]. Francia:  
Ubisoft

Ubisoft Montreal. (2014). Child of Light (multiplataforma) [videojuego]. Francia: Jean-  
François Poirier.

Ubisoft Montreal. (2016). Assassin's Creed: The Ezio Collection (multiplataforma)  
[videojuego]. Francia: Ubisoft Montreal.

Ubisoft Montreal. (2016). Watch dogs (multiplataforma) [videojuego]. Francia: Dominic  
Guay.

Ubisoft Montreal. (2017). Assassin's Creed Origins (multiplataforma) [videojuego]. Francia:  
Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2020). Assassin's Creed Valhalla (multiplataforma) [videojuego]. Francia:  
Julien Laferrière.

Ubisoft Toronto. (2020). Watch dogs: Legion (multiplataforma) [videojuego]. Canadá: Sean  
Crooks.

UFA. (1927). Metrópolis [película]. Alemania: Erich Pommer.

Valve Corporation. (2007). Portal (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.: Valve.

Vanillaware. (2007). Odin Sphere (Playstation 2, 3 y 4) [videojuego]. Japón: Atlus.

Vanillaware. (2013). Dragon's Crown (Playstation 3, Playstation Vita y Playstation 4)  
[videojuego]. Japón: Katsura Hashino.

Vanillaware. (2020). 13 Sentinels: Aegis Rim (Playstation 4) [videojuego]. Japón: Akiyasu  
Yamamoto.

Vyssotsky, Morris y Ritchie. (1984). Core War (multiplataforma) [videojuego]. EE.UU.:

Vyssotsky, Morris y Ritchie.

Walt Disney/Buena Vista Pictures. (1982). Tron [película]. EE.UU.: Donald Kushner/Walt

Disney Productions.

Warner Bros. Pictures. (1982). Blade Runner [película]. EE.UU.: Michael Deeley y Ridley

Scott.

Warner Bros. Pictures. (2016). Animales fantásticos y dónde encontrarlos [película]. Reino

Unido: J.K. Rowling y David Heyman.

Warner Bros. Pictures. (2018). Animales fantásticos: los crímenes de Grindelwald [película].

Reino Unido, EE.UU.: J.K. Rowling y David Heyman.

Youtube Machinima. (2014). Street Fighter: Assassin's Fist [película/serie web/serie tv].

Reino Unido: Jaqueline Quella.

YS Net/Neilo. (2019). Shenmue III (multiplataforma) [videojuego]. Japón: Yu Suzuki y

Cedric Biscay.

Zynga. (2009). Farmville (Android, iOS, Flash, y HTML5) [videojuego]. EE.UU.: Zynga.

Zynga. (2010). CityVille (PC) [videojuego]. EE.UU.: Zynga.

Zynga. (2011). Empires and Allies (PC) [videojuego]. EE.UU.: Zynga.



## APÉNDICES

### Anexo 1 – Plantilla cuestionario Modelo A (profesionales)



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

#### ENCUESTA SOBRE LOS VIDEOJUEGOS COMO OBRAS DE ARTE (modelo A)

*Esta encuesta ha sido diseñada para conocer en profundidad las percepciones y opiniones que tienen los **profesionales** del medio sobre los videojuegos como obras artísticas. Dentro de “profesionales” están contempladas todas las categorías posibles y las preguntas están adaptadas a tal efecto. La información proporcionada será utilizada en el desarrollo de una tesis doctoral. Solicitamos tu valiosa colaboración para ayudar así al avance de este sector académico. Rogamos que leas detenidamente las preguntas y contestes con una (X). En las preguntas abiertas, intenta ceñirte al espacio asignado. Si surge alguna duda mientras respondes el cuestionario puedes consultar al coordinador. Los datos proporcionados serán tratados con total confidencialidad y desde el anonimato cuando los resultados de la investigación sean revelados. Gracias por tu tiempo.*

#### A) DATOS PERSONALES

*(Marca lo que corresponda con una cruz o escribe sobre la línea)*

Nombre /Empresa: \_\_\_\_\_ (opcionales)

1. Edad: \_\_\_\_\_

2. Sexo:    ( ) Masculino    ( ) Femenino

3. Cargo en la empresa/ nivel de estudios: \_\_\_\_\_

## B) PERFIL PROFESIONAL

4. Desarrolla brevemente tu dedicación y/o relación con el mundo de los videojuegos

5. ¿Cuánto tiempo sueles dedicar a trabajar en videojuegos a la semana?

Menos de 5 hrs       5-10 hrs       10-30 hrs       Más de 30 hrs

6. ¿Qué tipo de videojuegos son tus favoritos?

*(Marca como máximo tres opciones)*

Acción y bélicos     Arcade y plataformas     Simulación y velocidad

Lucha/beat'em up     Aventuras gráficas

Rol en mundo abierto/lineal

Deportes       Estrategia       Habilidad y Puzle

7. ¿Qué plataforma crees que es mejor para jugar o desarrollar videojuegos?

*(En el caso de que uses ambas, marca solo la que utilices asiduamente)*

PC       Consola    Especifica la/s consola/s: \_\_\_\_\_

8. Independientemente de tu profesión, ¿qué modalidad de juego es tu favorita?

Modo local solitario  Modo local cooperativo  Modo online

### C) SOBRE EL ARTE Y LOS VIDEOJUEGOS

9. ¿Podrías definir brevemente lo que es para ti el arte?

10. ¿Qué dirías que te aportan los videojuegos?

11. Si trabajas o trabajases creando videojuegos triple A o *indies*, ¿en qué perfil crees que encajarías más?

Artesano que diseña y ofrece un servicio  Artista y creativo

12. ¿En qué te centras o te centrarías más a la hora de desarrollar un videojuego?

*(Marca como máximo tres opciones)*

Diseño de la portada  El plan de marketing  Jugabilidad

Gráficos realistas  Historia  Diseño artístico y aspecto visual

Duración

13. ¿Alguna vez te has comprado una edición de coleccionista de un videojuego?

Sí     No     Sólo compro la edición física sencilla o la digital

14. ¿Qué elementos valoras más en una edición coleccionista?

*(Responde esta pregunta solo en el caso de que hayas contestado “Sí” en la anterior.*

*Marca tres opciones como máximo))*

Que traiga contenido digital adicional para el juego     La figura

Libro de arte     La Steelbook o carátula metálica

La banda sonora física/digital

Mapa o manual     Otros

15. Independientemente de tu dedicación, ¿qué prefieres en un videojuego?

Gráficos realistas     Una buena historia     Ambos

16. ¿Qué artes crees que están más relacionadas con el videojuego y su desarrollo?

*(Contesta todo lo que se te ocurra, por ejemplo: el cine, la música, etc.)*

17. ¿Qué elemento artístico te atrae más cuando juegas o creas un videojuego?

*(Marca como máximo dos opciones)*

La historia/guion     El diseño de los escenarios     El diseño de personajes

La banda sonora  La ambientación en general  La jugabilidad

El realismo gráfico  Los colores y la iluminación

#### **D) SOBRE LA INTERACTIVIDAD Y LAS EMOCIONES EN LOS VIDEOJUEGOS**

18. ¿Prefieres crear un videojuego con una historia lineal y marcada o uno que ofrezca la capacidad de decidir el orden de los acontecimientos?

19. ¿Te gustan los videojuegos en los que tienes que esforzarte por entender su historia o por el contrario prefieres aquellos que tienen un argumento fácil de seguir?

20. ¿Qué valoras más en un videojuego?  La historia por encima del reto que suponga  
 El reto que suponga por encima de la historia

21. Nombra tres videojuegos que consideres “más artísticos” para ti.

22. ¿Te has emocionado alguna vez jugando a videojuegos?  Sí  No

23. ¿Crees que los videojuegos son un arte?  Sí  No

24. Razona tu respuesta de la pregunta anterior.

*(Usa todo el espacio que necesites)*



25. ¿Cuáles son/serían tus principales fuentes de inspiración a la hora de diseñar un videojuego?

*(Por favor, contesta de forma distendida y libre tanto si colaboras directamente en el desarrollo de un videojuego como si no)*

FIN DE LA ESCUESTA

Muchas gracias

## Anexo 2 – Plantilla cuestionario Modelo B (usuarios)



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

### **ENCUESTA SOBRE LOS VIDEOJUEGOS COMO OBRAS DE ARTE (modelo B)**

*Esta encuesta ha sido diseñada para conocer en profundidad las percepciones y opiniones que tienen los **usuarios** sobre los videojuegos como obras artísticas. La información proporcionada será utilizada en el desarrollo de una tesis doctoral. Solicitamos tu colaboración para ayudar así al avance de este sector académico. Rogamos que leas detenidamente las preguntas y contestes con una (X). En las preguntas abiertas, intenta ceñirte al espacio asignado. Si surge alguna duda mientras respondes el cuestionario puedes consultar al coordinador. Los datos proporcionados serán tratados con total confidencialidad y desde el anonimato cuando los resultados de la investigación sean revelados. Gracias por tu tiempo.*

#### **A) DATOS PERSONALES**

*(Marca lo que corresponda con una cruz o escribe sobre la línea)*

Nombre: \_\_\_\_\_ (opcional)

1. Edad: \_\_\_\_\_

2. Sexo:    ( ) Masculino    ( ) Femenino

3. Profesión o nivel de estudios: \_\_\_\_\_

## B) PERFIL DE USUARIO DE VIDEOJUEGOS

4. Tipo de videojugador:  Casual  Asiduo  Profesional

5. ¿Cuánto tiempo sueles dedicar a jugar videojuegos a la semana?

Menos de 5 hrs  5-10 hrs  10-30 hrs  Más de 30 hrs

6. ¿Qué tipo de videojuegos son tus favoritos?

*(Marca como máximo tres opciones)*

Acción y bélicos  Arcade y plataformas  Simulación y velocidad

Lucha/beat'em up  Aventuras gráficas

Rol en mundo abierto/lineal

Deportes  Estrategia  Habilidad y Puzle

7. ¿En qué plataforma sueles jugar a videojuegos?

*(En el caso de que uses ambas, marca solo la que utilices asiduamente)*

PC  Consola Especifica la/s consola/s: \_\_\_\_\_

8. ¿Qué modalidad de juego es tu favorita?

Modo local solitario  Modo local cooperativo  Modo online

### **C) SOBRE EL ARTE Y LOS VIDEOJUEGOS**

9. ¿Podrías definir brevemente lo que es para ti el arte?

10. ¿Qué dirías que te aporta jugar a videojuegos y porqué crees que juegas?

11. ¿En qué te fijas más a la hora de comprar un videojuego?

*(Marca como máximo tres opciones)*

Diseño de la portada  La compañía desarrolladora

Opiniones profesionales

Opiniones de amigos  Gráficos realistas  Historia

Jugabilidad  Diseño artístico y aspecto visual  Duración

12. ¿Alguna vez te has comprado una edición de coleccionista de un videojuego?

Sí  No  Sólo compro la edición física sencilla o la digital

13. ¿Qué elementos valoras más en una edición coleccionista?

*(Responde esta pregunta solo en el caso de que hayas contestado “Sí” en la anterior.*

*Marca tres opciones como máximo))*

- Que traiga contenido digital adicional para el juego     La figura  
 Libro de arte    La Steelbook o carátula metálica  
 La banda sonora física/digital  
 Mapa o manual    Otros

14. ¿Qué prefieres en un videojuego?     Gráficos realistas    Una buena historia  

Ambos

15. ¿Qué artes crees que están más relacionadas con el videojuego?

*(Contesta todo lo que se te ocurra, por ejemplo: el cine, la música, etc.)*

16. ¿Qué elemento artístico te llama más la atención cuando juegas?

*(Marca como máximo dos opciones)*

- La historia/guion    El diseño de los escenarios    El diseño de personajes  
 La banda sonora    La ambientación en general    La jugabilidad  
 El realismo gráfico    Los colores y la iluminación

## D) SOBRE LA INTERACTIVIDAD Y LAS EMOCIONES EN LOS VIDEOJUEGOS

17. ¿Prefieres jugar a un videojuego que te ofrezca una historia lineal y marcada o uno en el que tengas la capacidad de decidir el orden de los acontecimientos?

18. ¿Te gustan los videojuegos en los que tienes que esforzarte por entender su historia o por el contrario prefieres aquellos que tienen un argumento fácil de seguir?

19. ¿Qué valoras más en un videojuego?  La historia por encima del reto que suponga  
 El reto que suponga por encima de la historia

20. Nombra tres videojuegos que consideres “más artísticos” para ti.

21. ¿Te has emocionado alguna vez jugando a videojuegos?  Sí  No

22. ¿Crees que los videojuegos son un arte?  Sí  No

23. Razona tu respuesta de la pregunta anterior.

*(Usa todo el espacio que necesites)*

FIN DE LA ESCUESTA

Muchas gracias

### Anexo 3 – Resultados “Modelo A”

#### Encuestado 1 – (Inglés)

##### (A) PERSONAL DATA

(Check all that correspond with a cross or write on the line)

Name / Company: PANACHE DIGITAL GAMES (compañía de Patrice Desilets, director creativo de *Assassin's Creed II*)

1. Age: 41

2. Sex: (X) Male ( ) Female

3. Position in the company / level of studies: \_\_Associates Animation Director\_\_

##### (B) PROFESSIONAL PROFILE

4. Briefly develop your dedication and/or relationship to the world of video games.

I come from the first generation of NES player so I have a long but not a full history of playing video games. Having a lot of pass times I often play music, go kayaking, hiking, cooking and watching movies and series.

So I would often play a Little but would go do something else after.

Except if I got Deep in a game and then I would play for 3 days in a row, but that is very exceptional if it happens.

5. How much time do you usually spend working on video games per week?

Don't know if you mean working or playing cause my job is working 40h a week on a game

( ) Less than 5 hrs ( ) 5-10 hrs ( ) 10-30 hrs (X) More than 30 hrs

6. What type of video games are your favorites?

(Make a maximum of three choices)

Action and war     Arcade and platforms     Simulation and speed

Fight/beat'em up     Graphic adventures     Role in open/linear world

Sports     Strategy     Ability and Puzzle

7. Which platform do you think is best for playing or developing video games?

(If you use both, check only the one you use regularly)

PC     Specific console(s)    console(s): \_\_\_\_\_

8. Regardless of your profession, which game mode is your favorite?

Solitary local mode     Cooperative local mode     Online mode

(C) ON ART AND VIDEO GAMES

9. Could you briefly define what art is to you?

A representation of a moment, a thought or a an opinión.



10. What would you say video games bring to you?

Entertainment and for puzzle games it makes my brain work harder.

11. If you worked or worked creating triple A or indie videogames, in which profile do you think you would fit more?

Artisan who designs and offers a service       Artist and creative

12. What do you focus on or would you focus more on when developing a video game?

(Make a maximum of three choices)

Cover design       Marketing plan       Playability

Realistic graphics       History       Artistic design and visual aspect

Duration

13. Have you ever bought a collector's edition of a video game?

Yes       No       I only buy the simple physical or digital edition

14. What elements do you value most in a collector's edition?

(Answer this question only if you answered "Yes" in the previous one.

Mark a maximum of three options)

That brings additional digital content for the game     The figure     Art book

The Steelbook or metallic cover     The physical/digital soundtrack

Map or manual     Other

15. Regardless of your dedication, what do you prefer in a video game?

Realistic graphics     A good story     Both

16. What arts do you think are most related to video games and their development?

(Answer everything you can think of, for example: cinema, music, etc.)

All arts are related to video games.

17. What artistic element attracts you most when you play or create a video game?

(Make a maximum of two choices)

The story/writing     The stage design     The character design

The soundtrack       The atmosphere in general       The gameplay

Graphic realism       Colours and lighting

**(D) ON INTERACTIVITY AND EMOTIONS IN VIDEO GAMES**

18. Do you prefer to create a video game with a linear and marked story or one that offers the ability to decide the order of events?

I have no preference

19. Do you like video games in which you have to make an effort to understand their history or do you prefer those that have an easy argument to follow?

Easy argument to follow

20. What do you value most in a video game?

The story above the challenge that supposes

The challenge above history

21. Name three video games that you consider "more artistic" for you.

Journey, Limbo and Bioshock infinite

22. Have you ever been excited or crying about playing video games?     Yes  No

23. Do you think video games are an art? (X) Yes ( ) No

24. Reason your answer to the previous question.

(Use all the space you need)

Because it's made by artists... animators, characters modelers, story design, etc.

25. What are/would be your main sources of inspiration when designing a video game?

(Please answer in a relaxed and free way whether or not you collaborate directly in the development of a videogame.)

My main goal is fun factor. The player has to have fun and want to play more and more.

So games like Trials, Portal, Dead By Daylight are games that are fun top play.

END OF QUESTIONNAIRE

Thank you very much

## **Encuestado 2**

### **A) DATOS PERSONALES**

*(Marca lo que corresponda con una cruz o escribe sobre la línea)*

Nombre /Empresa: Xavi Arrebola

1. Edad: 53

2. Sexo:      Masculino    Femenino

3. Cargo en la empresa/ nivel de estudios: Game Designer, Video Producer, Graphic Designer

### **B) PERFIL PROFESIONAL**

4. Desarrolla brevemente tu dedicación y/o relación con el mundo de los videojuegos

Empecé en el mundo de los videojuegos en 1989 en el mercado del coin-op para Gaelco S.A. hasta el año 2005. Entré como diseñador gráfico y animación de personajes. Pronto fui asumiendo el rol de game designer, guiones, playability, etc. Desde entonces y hasta ahora he seguido en contacto profesional con el mercado de video juegos en general además de trabajar en producción y post-producción de vídeo, VFX, etc.

5. ¿Cuánto tiempo sueles dedicar a trabajar en videojuegos a la semana?

Menos de 5 hrs      5-10 hrs      10-30 hrs      Más de 30 hrs

6. ¿Qué tipo de videojuegos son tus favoritos?

*(Marca como máximo tres opciones)*

Acción y bélicos     Arcade y plataformas     Simulación y velocidad

Lucha/beat'em up     Aventuras gráficas     Rol en mundo abierto/lineal

Deportes     Estrategia     Habilidad y Puzle

7. ¿Qué plataforma crees que es mejor para jugar o desarrollar videojuegos?

*(En el caso de que uses ambas, marca solo la que utilices asiduamente)*

PC     Consola

Específica la/s consola/s: ninguna de las 2, smartphone

8. Independientemente de tu profesión, ¿qué modalidad de juego es tu favorita?

Modo local solitario     Modo local cooperativo     Modo online

### **C) SOBRE EL ARTE Y LOS VIDEOJUEGOS**

9. ¿Podrías definir brevemente lo que es para ti el arte?

En general la definición de arte es muy ambigua y subjetiva, pero en mi opinión y enfocado a este tema (vídeo juegos) sería: la creación narrativa de un contexto en el que el receptor (usuario) entra de manera inmersiva a formar parte de lo que ocurre dentro de la

obra. Las herramientas o medios para la creación de dicha obra siempre están sujetos a las posibilidades que te ofrece la tecnología del momento.

10. ¿Qué dirías que te aportan los videojuegos?

Un plus en la “creación narrativa” que es la “interactividad”. A diferencia de una película, novela, etc con los videojuegos hacemos cómplice al usuario de lo que estamos contando.

11. Si trabajas o trabajases creando videojuegos triple A o *indies*, ¿en qué perfil crees que encajarías más?

Artesano que diseña y ofrece un servicio       Artista y creativo

12. ¿En qué te centras o te centrarías más a la hora de desarrollar un videojuego?

*(Marca como máximo tres opciones)*

Diseño de la portada     El plan de marketing     Jugabilidad

Gráficos realistas     Historia       Diseño artístico y aspecto visual

Duración

13. ¿Alguna vez te has comprado una edición de coleccionista de un videojuego?

Sí       No       Sólo compro la edición física sencilla o la digital

14. ¿Qué elementos valoras más en una edición coleccionista?

*(Responde esta pregunta solo en el caso de que hayas contestado “Sí” en la anterior.*

*Marca tres opciones como máximo))*

- Que traiga contenido digital adicional para el juego
- La figura
- Libro de arte
- La Steelbook o carátula metálica
- La banda sonora física/digital
- Mapa o manual
- Otros

15. Independientemente de tu dedicación, ¿qué prefieres en un videojuego?

- Gráficos realistas
- Una buena historia
- Ambos

16. ¿Qué artes crees que están más relacionadas con el videojuego y su desarrollo?

*(Contesta todo lo que se te ocurra, por ejemplo: el cine, la música, etc.)*

Por supuesto, cualquiera que implique el contar algo, que tenga una narrativa: música, pintura, cine, cómic, novela, poesía, danza, etc. Se puede hacer un videojuego con cualquiera de esas cosas, desde un cuadro hasta un tipo de baile.

17. ¿Qué elemento artístico te atrae más cuando juegas o creas un videojuego?

*(Marca como máximo dos opciones)*

- La historia/guion
- El diseño de los escenarios
- El diseño de personajes



La banda sonora  La ambientación en general  La jugabilidad

El realismo gráfico  Los colores y la iluminación

#### **D) SOBRE LA INTERACTIVIDAD Y LAS EMOCIONES EN LOS VIDEOJUEGOS**

18. ¿Prefieres crear un videojuego con una historia lineal y marcada o uno que ofrezca la capacidad de decidir el orden de los acontecimientos?

Me gustan todas las opciones, pero de todas maneras, aunque parezca que “*ofrezca la capacidad de decidir el orden de los acontecimientos*” realmente ya has calculado las opciones al diseñar el juego. Es solo una ilusión para el usuario y no hay gran diferencia entre lineal y otros modos aparentemente más abiertos, es todo narrativa.

19. ¿Te gustan los videojuegos en los que tienes que esforzarte por entender su historia o por el contrario prefieres aquellos que tienen un argumento fácil de seguir?

En todos los casos, insisto, es cuestión de NARRATIVA. Lo importante de una historia no es la historia en si sí no “cómo la cuentas”. Una gran historia mal contada es un fracaso, una historia mediocre bien contada es un éxito. Una gran historia bien contada es lo perfecto y, si está bien contada no es ni fácil ni difícil de seguir independientemente de su complejidad.

20. ¿Qué valoras más en un videojuego?  La historia por encima del reto que suponga

El reto que suponga por encima de la historia

21. Nombra tres videojuegos que consideres “más artísticos” para ti.

No sabría ni por dónde empezar, depende más del ingenio de los autores que de grandes medios. Aunque soy diseñador no soy consumidor y me fijo en otros juegos en el momento necesario para realizar un trabajo.

22. ¿Te has emocionado alguna vez jugando a videojuegos? (x) Sí ( ) No

23. ¿Crees que los videojuegos son un arte? (x) Sí ( ) No

24. Razona tu respuesta de la pregunta anterior.

*(Usa todo el espacio que necesites)*

Cómo ya he respondido anteriormente, naturalmente que se puede considerar un arte igual que cualquier otro medio narrativo y de expresión del tipo que sea. A parte de los medios técnicos, no tiene por que haber diferencia entre una obra de arte como un cuadro, película, música, novela, etc. Estamos en el mismo contexto con el plus de la interactividad, la complicidad del usuario. Eso es algo que por lo general los demás no tienen. Claro que cómo el soporte es digital parece algo efímero, qué cómo se produce para ganar dinero es sólo comercial. Son solo apariencias y prejuicios. Un cuadro, un libro, pueden ser efímeros también, se pueden perder, quemar, etc. Y todo se puede ver como un negocio para ganar dinero, no veo diferencia.

25. ¿Cuáles son/serían tus principales fuentes de inspiración a la hora de diseñar un videojuego?

*(Por favor, contesta de forma distendida y libre tanto si colaboras directamente en el desarrollo de un videojuego como si no)*

Llegué al mundo de los videojuegos desde el mundo del cómic (guion y dibujo), el mundo del cine y la TV (fue mi formación profesional). Así que mi inspiración para videojuegos proviene de los mismos sitios, en general todo tipo de “narrativa audio visual”: cine, cómic, novela, música, animación...Una vez dentro del mundo de los videojuegos empiezas a tener otros referentes dentro de ese mundo que son: otros video juegos. Por aquellos tiempos, los productos de Capcom, Konami, Sega, Namco, Atari. Ya que la mayoría eran de origen japonés y, como “comiquero” el “manga” y el “anime” empieza a tener mucha presencia a la hora de la inspiración. Con el tiempo y hasta ahora, referencias de otro tipo van entrando en escena, es la evolución de las herramientas de creación y las posibilidades de las nuevas plataformas. Desde los avances en PC pasando por consolas y en los últimos años los smartphones.

Desde el coin-op y las salas arcade, la evolución del consumo de los usuarios es fuente de inspiración también ya que eso condiciona y mucho la manera de llegar al usuario, de cómo contarle las cosas y acercarte a sus preferencias que están condicionadas por esos medios tecnológicos y de consumo.

Podría citarte una larga lista de directores de cine, escritores, músicos, dibujantes, guionistas, game designers, etc pero sería un no acabar. Creo que lo importante es el concepto y, como siempre, la narrativa.

FIN DE LA ESCUESTA

Muchas gracias

### **Encuestado 3**

#### **A) DATOS PERSONALES**

*(Marca lo que corresponda con una cruz o escribe sobre la línea)*

Nombre /Empresa: Federico Peñate Domínguez (UCM)

1. Edad: 29

2. Sexo:      Masculino    Femenino

3. Cargo en la empresa/ nivel de estudios: Investigador predoctoral en formación

#### **B) PERFIL PROFESIONAL**

4. Desarrolla brevemente tu dedicación y/o relación con el mundo de los videojuegos

Realizo una investigación predoctoral sobre las narrativas históricas en videojuegos ambientados en el pasado y cómo estas configuran y refuerzan ciertas identidades colectivas contemporáneas. He sido jugador de videojuegos durante prácticamente toda mi vida.

5. ¿Cuánto tiempo sueles dedicar a trabajar en videojuegos a la semana?

Menos de 5 hrs      5-10 hrs      10-30 hrs      Más de 30 hrs

6. ¿Qué tipo de videojuegos son tus favoritos?

*(Marca como máximo tres opciones)*

Acción y bélicos     Arcade y plataformas     Simulación y velocidad

Lucha/beat'em up     Aventuras gráficas     Rol en mundo abierto/lineal

Deportes     Estrategia     Habilidad y Puzle

7. ¿Qué plataforma crees que es mejor para jugar o desarrollar videojuegos?

*(En el caso de que uses ambas, marca solo la que utilices asiduamente)*

PC     Consola    Especifica la/s consola/s: \_\_\_\_\_

8. Independientemente de tu profesión, ¿qué modalidad de juego es tu favorita?

Modo local solitario     Modo local cooperativo     Modo online

### **C) SOBRE EL ARTE Y LOS VIDEOJUEGOS**

9. ¿Podrías definir brevemente lo que es para ti el arte?

Cualquier forma de expresión que pretenda trasladar una idea o forma de ver el mundo utilizando una serie de recursos como la metáfora, la alegoría, etc. A pesar de que el realismo

sea una corriente artística, considero que el arte se mueve siempre en el terreno de lo simbólico.

10. ¿Qué dirías que te aportan los videojuegos?

Entretenimiento, pensamiento crítico, herramienta de análisis de la economía, la sociedad y las identidades.

11. Si trabajas o trabajases creando videojuegos triple A o *indies*, ¿en qué perfil crees que encajarías más?

Artesano que diseña y ofrece un servicio       Artista y creativo

12. ¿En qué te centras o te centrarías más a la hora de desarrollar un videojuego?

*(Marca como máximo tres opciones)*

Diseño de la portada     El plan de marketing     Jugabilidad

Gráficos realistas     Historia       Diseño artístico y aspecto visual

Duración

13. ¿Alguna vez te has comprado una edición de coleccionista de un videojuego?

Sí     No     Sólo compro la edición física sencilla o la digital

14. ¿Qué elementos valoras más en una edición coleccionista?

*(Responde esta pregunta solo en el caso de que hayas contestado “Sí” en la anterior.*

*Marca tres opciones como máximo))*

Que traiga contenido digital adicional para el juego

La figura

Libro de arte

La Steelbook o carátula metálica

La banda sonora física/digital

Mapa o manual

Otros

15. Independientemente de tu dedicación, ¿qué prefieres en un videojuego?

Gráficos realistas  Una buena historia     Ambos

16. ¿Qué artes crees que están más relacionadas con el videojuego y su desarrollo?

*(Contesta todo lo que se te ocurra, por ejemplo: el cine, la música, etc.)*

La música, el cine, la pintura (y en general las artes plásticas), la arquitectura, la animación.

17. ¿Qué elemento artístico te atrae más cuando juegas o creas un videojuego?

*(Marca como máximo dos opciones)*

La historia/guion    El diseño de los escenarios    El diseño de personajes

La banda sonora    La ambientación en general    La jugabilidad

El realismo gráfico    Los colores y la iluminación

#### **D) SOBRE LA INTERACTIVIDAD Y LAS EMOCIONES EN LOS VIDEOJUEGOS**

18. ¿Prefieres crear un videojuego con una historia lineal y marcada o uno que ofrezca la capacidad de decidir el orden de los acontecimientos?

Lo segundo, aunque si la historia lineal es capaz de transmitir experiencias y emociones potentes también la considero aceptable

19. ¿Te gustan los videojuegos en los que tienes que esforzarte por entender su historia o por el contrario prefieres aquellos que tienen un argumento fácil de seguir?

Lo primero, me gustan los mundos ficcionales ludonarrativos.

20. ¿Qué valoras más en un videojuego?

La historia por encima del reto que suponga

El reto que suponga por encima de la historia



21. Nombra tres videojuegos que consideres “más artísticos” para ti.

Valiant Hearts, Papers/Please, BioShock

22. ¿Te has emocionado alguna vez jugando a videojuegos? (X) Sí ( ) No

23. ¿Crees que los videojuegos son un arte? (X) Sí ( ) No

24. Razona tu respuesta de la pregunta anterior.

Es una expresión cultural multidisciplinar, en el que el diseño narrativo, la faceta visual, el componente musical y el diseño de *gameplay* se combinan para expresar una serie de inquietudes contemporáneas, por lo tanto, lo considero un artefacto artístico. Además, las audiencias receptoras cada vez lo consideran más una forma de arte y, al ser éste definido en parte por la percepción de la época, creo que no es desafortunado afirmar que componen una forma artística ecléctica.

25. ¿Cuáles son/serían tus principales fuentes de inspiración a la hora de diseñar un videojuego?

El cómic y la animación, la pintura, la arquitectura y la literatura.

FIN DE LA ESCUESTA

Muchas gracias

## **Encuestado 4**

### A) DATOS PERSONALES

(Marca lo que corresponda con una cruz o escribe sobre la línea)

Nombre /Empresa: Xavi Fradera (opcionales)

1. Edad: 53

2. Sexo:      Masculino    Femenino

3. Cargo en la empresa/ nivel de estudios: Game Producer

### B) PERFIL PROFESIONAL

4. Desarrolla brevemente tu dedicación y/o relación con el mundo de los videojuegos

Diseñador y productor de videojuegos con más de 25 años de experiencia en el sector. He trabajado creando juegos para máquinas recreativas, consolas, consolas portátiles, Facebook y móviles.

5. ¿Cuánto tiempo sueles dedicar a trabajar en videojuegos a la semana?

Menos de 5 hrs      5-10 hrs      10-30 hrs      Más de 30 hrs

6. ¿Qué tipo de videojuegos son tus favoritos?

(Marca como máximo tres opciones)

Acción y bélicos      Arcade y plataformas    Simulación y velocidad

Lucha/beat'em up     Aventuras gráficas     Rol en mundo abierto/lineal

Deportes     Estrategia     Habilidad y Puzle

7. ¿Qué plataforma crees que es mejor para jugar o desarrollar videojuegos?

(En el caso de que uses ambas, marca solo la que utilices asiduamente)

PC     Consola    Especifica la/s consola/s: Móvil

8. Independientemente de tu profesión, ¿qué modalidad de juego es tu favorita?

Modo local solitario     Modo local cooperativo     Modo online

### C) SOBRE EL ARTE Y LOS VIDEOJUEGOS

9. ¿Podrías definir brevemente lo que es para ti el arte?

El arte en un videojuego es el entorno visual que acompaña una experiencia de juego.

10. ¿Qué dirías que te aportan los videojuegos?

Entretenimiento

11. Si trabajas o trabajases creando videojuegos triple A o indies, ¿en qué perfil crees que encajarías más?

Artesano que diseña y ofrece un servicio       Artista y creativo

12. ¿En qué te centras o te centrarías más a la hora de desarrollar un videojuego?

(Marca como máximo tres opciones)

Diseño de la portada     El plan de marketing       Jugabilidad

Gráficos realistas     Historia       Diseño artístico y aspecto visual

Duración

13. ¿Alguna vez te has comprado una edición de coleccionista de un videojuego?

Sí       No       Sólo compro la edición física sencilla o la digital

14. ¿Qué elementos valoras más en una edición coleccionista?

(Responde esta pregunta solo en el caso de que hayas contestado “Sí” en la anterior.

Marca tres opciones como máximo))

Que traiga contenido digital adicional para el juego

La figura

- Libro de arte
- La Steelbook o carátula metálica
- La banda sonora física/digital
- Mapa o manual
- Otros

15. Independientemente de tu dedicación, ¿qué prefieres en un videojuego?

- Gráficos realistas  Una buena historia  Ambos

16. ¿Qué artes crees que están más relacionadas con el videojuego y su desarrollo?

(Contesta todo lo que se te ocurra, por ejemplo: el cine, la música, etc.)

Todo lo que tiene que ver con la narrativa y las artes visuales en general: cine, cómic, teatro..., también la música

17. ¿Qué elemento artístico te atrae más cuando juegas o creas un videojuego?

(Marca como máximo dos opciones)

- La historia/guion  El diseño de los escenarios  El diseño de personajes
- La banda sonora  La ambientación en general  La jugabilidad
- El realismo gráfico  Los colores y la iluminación

#### D) SOBRE LA INTERACTIVIDAD Y LAS EMOCIONES EN LOS VIDEOJUEGOS

18. ¿Prefieres crear un videojuego con una historia lineal y marcada o uno que ofrezca la capacidad de decidir el orden de los acontecimientos?

Todo dependerá de qué videojuegos quieras/debas hacer. Hay muchos factores externos que condicionan como debe ser un videojuego: plataforma, situación de mercado, presupuesto, intención...

19. ¿Te gustan los videojuegos en los que tienes que esforzarte por entender su historia o por el contrario prefieres aquellos que tienen un argumento fácil de seguir?

Argumento fácil de seguir

20. ¿Qué valoras más en un videojuego?

La historia por encima del reto que suponga

El reto que suponga por encima de la historia

21. Nombra tres videojuegos que consideres “más artísticos” para ti.

Journey, Monument Valley, Uncharted saga

22. ¿Te has emocionado alguna vez jugando a videojuegos?  Sí  No

23. ¿Crees que los videojuegos son un arte?  Sí  No

24. Razona tu respuesta de la pregunta anterior.

(Usa todo el espacio que necesites)

Los videojuegos son puro entretenimiento, es una industria y se crean para ganar dinero.

Nunca, que yo sepa, la intención de la creación de un videojuego no es la de hacer reflexionar al jugador sobre un tema concreto

25. ¿Cuáles son/serían tus principales fuentes de inspiración a la hora de diseñar un videojuego?

(Por favor, contesta de forma distendida y libre tanto si colaboras directamente en el desarrollo de un videojuego como si no)

Normalmente son otros videojuegos, en los cuales te inspiras y añades aquello que lo va a hacer diferente. Es como subirse a los hombros de alguien para llegar más arriba. No obstante, también el cine y cómic son grandes fuentes de inspiración.

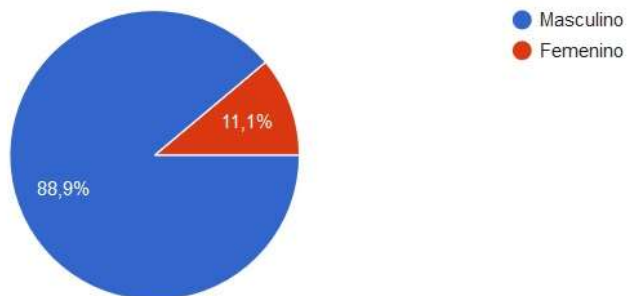
FIN DE LA ESCUESTA

Muchas gracias

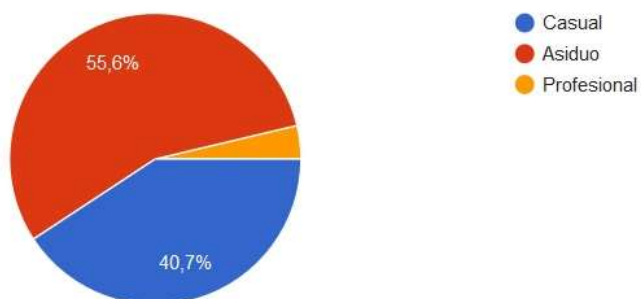
## Anexo 4 – Resultados “Modelo B”

(Datos contrastados de los 28 encuestados, obviando la edad y la profesión)

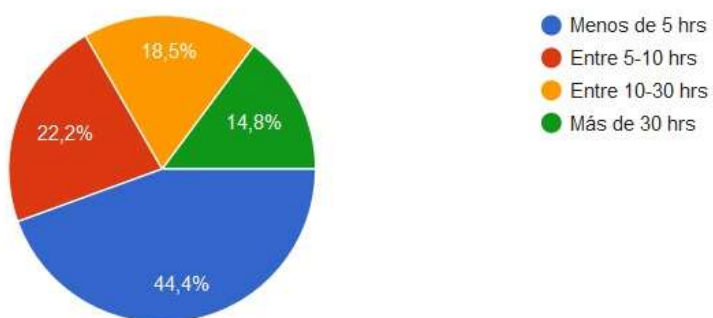
1. Sexo:



2. Tipo de jugador:

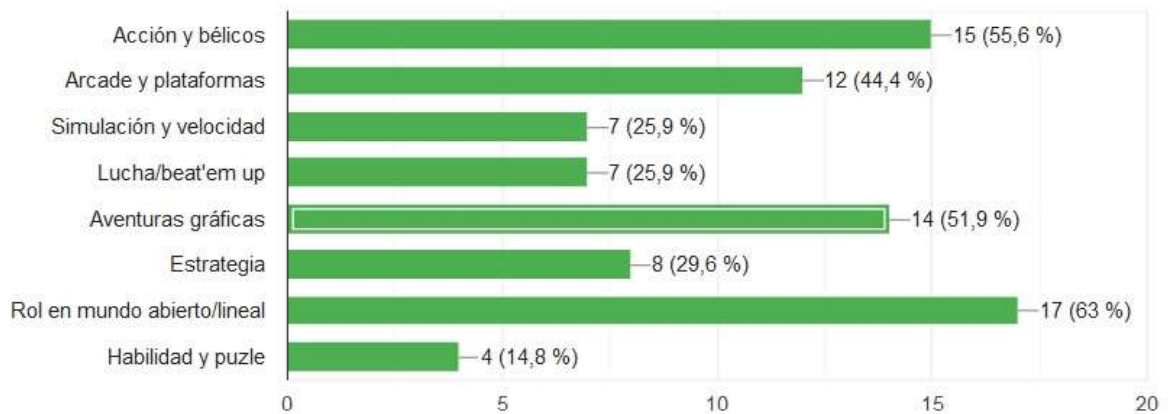


3. ¿Cuánto tiempo sueles dedicar a jugar videojuegos a la semana?

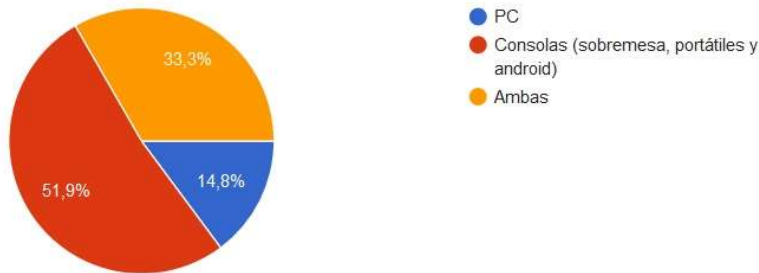




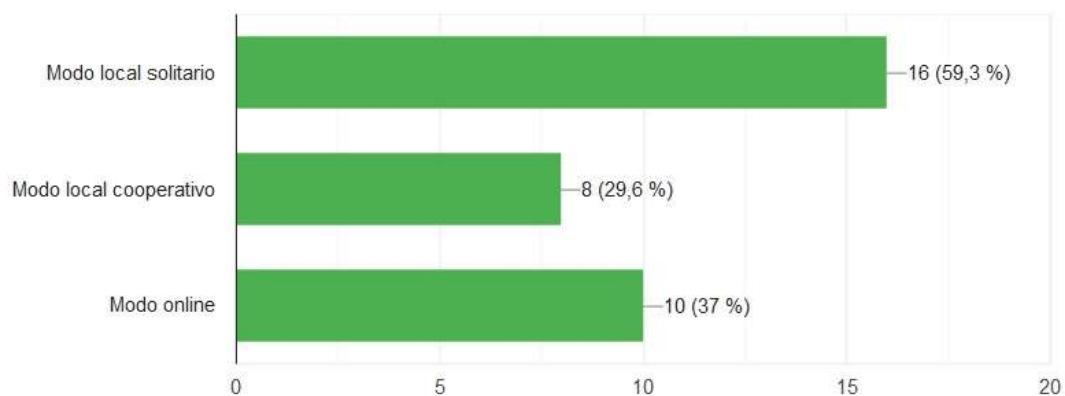
4. ¿Qué tipo de videojuegos son tus favoritos? (cada encuestado has marcado 3)



5. ¿En qué plataforma sueles jugar a videojuegos?



6. ¿Qué modalidad de juego es tu favorita?



## 7. ¿Podrías definir brevemente lo que es para ti el arte?

Algo que mola

Una clase determinada de sentimientos plasmadas en un cuadro.

Expresión interna de una persona o personas disfrutable y tangible que es capaz de provocar algún tipo de emoción o sensación de satisfacción

Algo cada día más necesario

Una forma de expresión

La capacidad de plasmar una realidad ya sea ficticia o no

Expresar de alguna forma sentimientos, sensaciones, ideas.... de una forma que pueda ser captada por el público.

Es la plasmación de una idea hecha pintura, escultura, arquitectura o infografía que llama la atención y a veces hace alusión a algo que ya existe

Un método de expresión de las inquietudes del autor.

Una forma de expresar lo que sientes.

Es muy amplio, para mí se refiere a lo artesanal, incluyo en lo eso la herramienta digital.

Toda forma de creación artística. Esto es, derivas de la pintura, la arquitectura y la escultura

Un medio de expresión y comunicación

Depende de muchos factores pues hay arte en una cocina cuando elaboran un plato, en un videojuego (ya sea por su banda sonora, su diseño o sus colores) o en un edificio por la singularidad de su construcción.

Un producto con finalidad estética y comunicativa, en el que se expresan ideas, emociones y, también, una visión del mundo, a través de diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros, corporales y mixtos.

Algo creativo que no todo el mundo pueda realizar, especial.

Una forma de expresar los pensamientos y sentimientos

Para mí el arte es un sentimiento o idea que puede expresarse por distintos medios, pintura, música, dibujo, escultura, o todos ellos a la vez que. Cualquier ser vivo con la capacidad de sentir o emocionarse puede expresar dicho sentimiento mediante el arte (no está limitado al género humano).

La alquimia de hacer cualquier experiencia digna de ser experimentada porque aporte algo

Una forma de expresar tu talento

La forma mas cercana de representacion real de ideas, emociones o sensaciones complejas

Valor que aporta el profesional creativo para hacer algo diferente, innovador y que se adapte a las necesidades de los usuarios consumidores.

L'arte è quando stupisci gli altri

Algo que cuando lo veo me transmite una emoción o que puede interpretarse de distintas formas según el punto de vista de cada uno

Art is sth that we can distinguish like a sth special

## 8. ¿Qué dirías que te aporta jugar a videojuegos y porqué crees que juegas?

Porque me divierto

Juego por entretenimiento y algunos juegos podrían aportarte formas de vida .. Como la de "No rendirse jamás "etc..

Es una pasión, no tengo demasiadas palabras para expresar lo que significa para mi. Simplemente es mi vida

Me ayuda a relajarme, evadirme, vivir aventuras de otra manera imposibles de realizar.

Consigo desconectar con sus historias.

Me aporta sobre todo la capacidad de desconexión , juego porque además aporta una socialización no obligatoria si se puede llamar así .

Entretenimiento. Lo que mas me motiva de un juego suele ser la historia, por lo general.

No me aporta nada positivo en si, solo entretenimiento momentáneo y desconectar de la realidad

Aumentar mis habilidades motrices, abrir mi mente al pensamiento y la lógica en algunos aspectos. También me aporta relajación o distracción en momentos de estrés. Y dolor de brazo.

Me aporta simple entretenimiento y regear a muerte.

Por diversion

Por diversión, por el reto, y también en algunos casos por la historia tipo película.

Lo considero un hobby, al igual que la lectura. Juego porque me entretiene, considero que la finalidad de los videojuegos es desconectar, como ir al cine

Relajación e incentivo creativo

Diversión, descubrimiento de nuevas aptitudes, creatividad, flexibilidad.

Al igual que el cine o literatura, los videojuegos pueden entretener, evadirse de la realidad durante un rato, ver una historia,... en general, muchos propósitos.

Me gusta porque me divierte y me hace desestresarme.

Diversión y entretenimiento

Pues, diría que en mi caso lo más importante es que me saca de este mundo lleno de rutinas, crueldad y decepciones y me transporta a mundos de fantasía y aventuras donde todo es posible.

Me aporta creatividad mirar desde nuevos puntos de vista

Diversión

Poder descubrir historias que me apasionen

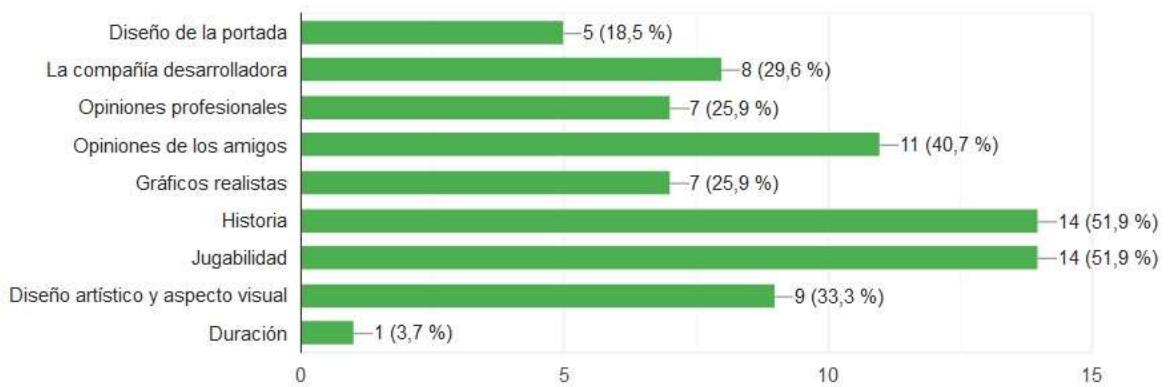
Entretenimiento, superación personal y colectiva y hábitos sociales con el entorno.

To have fun together with other people

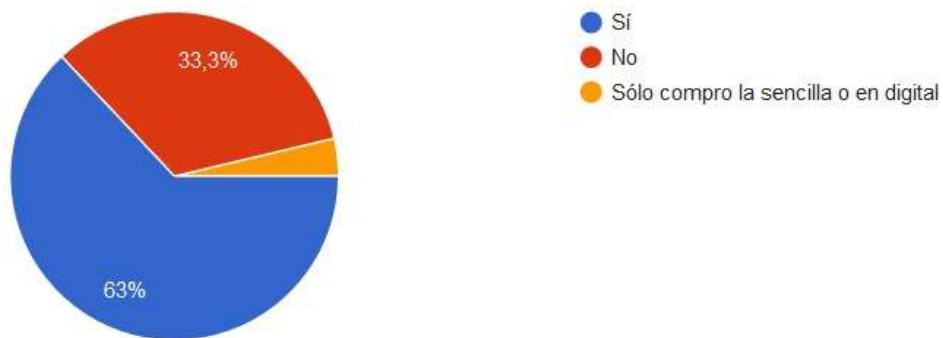
Un medio de ocio, juego porque me entretiene y porque me evoca emociones determinados juegos

Video games improve my imagination, i play, cause

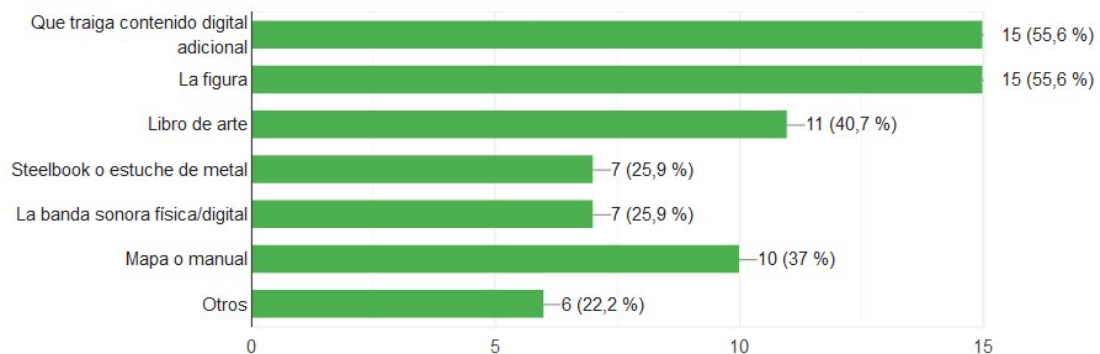
9. ¿En qué te fijas más a la hora de comprar un videojuego? (cada uno marcó tres opciones)



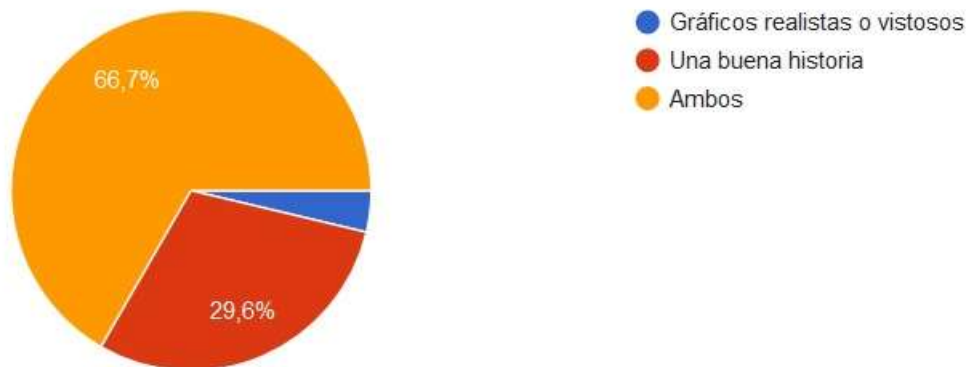
10. ¿Alguna vez te has comprado la edición coleccionista de un videojuego?



11. ¿Qué elementos valoras más en una edición coleccionista? (cada uno marcó tres opciones)



## 12. ¿Qué prefieres en un videojuego?



## 13. ¿Qué artes crees que están más relacionadas con el videojuego?

Música, cine, fotografía, arquitectura

Música y cine principalmente.

Todas ya que creo que es la rama que más invierte en innovación debido al público tan consumista y exigente, hoy en día no vale cualquier cosa

Comics

La música es una gran parte a mí parecer. Aunque los videojuegos actuales se rigen más por la cinematografía, quizás.

Musica, cine, cultura...

Musica, graficos

cine

Libros y películas

Por similitud a la hora de aunar distintos elementos (gráficos, jugabilidad, banda sonora, guión, etc...) creo que tiene más relación con el mundo del cine... llevan la experiencia interactiva más allá de este.

Música cine literatura ilustración

No podría relacionarlas, bien es cierto que tanto el cine como la musica son artes propios porque se crean de la nada y los videojuegos no es mas que una perfilacion de dichas ideas. Pero bien es cierto que es una conjuncion de todas esas representaciones

Música, imagen y programación

Cinema

Música, cine, gráficas,....

Livro e cinema

Cine, música y la dramaturgia

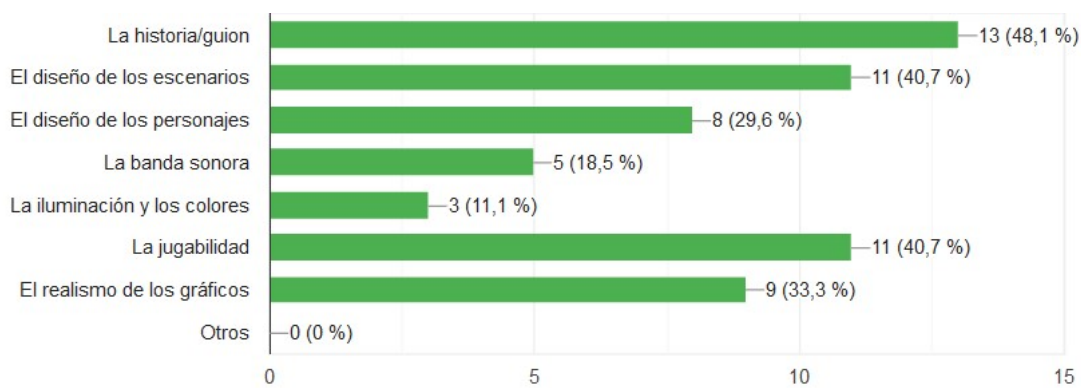
Cine, manga, novelas/cuentos

Creo que todas (y posiblemente alguna que aún no esté calificada como tal): Desde la música al cine pasando por un buen guionista, dibujantes que realicen un trabajo previo, informáticos que sepan plasmar dicho juego...de hecho, juegos en los que se solicita la opinión y consulta de arquitectos, médicos, historiadores...suelen ser los que más curiosidad despiertan en mí por el simple motivo de que puede suceder como en la película Gladiator: decenas de millones de dólares en extras, vestimentas, escenarios...pero al final sin rigor histórico pues está ambientada en una época en la que el estribo (pieza para enganchar el pie cuando montas en caballo) se inventó dos siglos después de lo que acontece en dicha película, algo que un profesor de historia de instituto podría haberles dicho, posiblemente gratis.

Más que relacionar distintas artes, utilizan estas (música, planos de cámara, colores, diseño de personajes) como herramienta para dar su propia personalidad. No hay una respuesta fija ni nada que este más relacionado a los videojuegos.

Música, arquitectura,cine

14. ¿Qué elemento artístico te llama más la atención cuando juegas? (cada uno marcó dos opciones)



15. ¿Prefieres jugar a un videojuego que te ofrezca una historia línea y marcada o a uno en el que tengas la capacidad de elegir y decidir el orden de los acontecimientos?

Los dos

Historia lineal

Historia lineal y marcada

Uno con la capacidad de decidir . Ya que el jugador podría sentirse de una forma u otra más libre.

Ambos, siempre y cuando el loop sea divertido

Lineal y marcada

Elegir el orden de los acontecimientos

La verdad que es algo que me gusta en ambos casos mientras que la historia sea buena. Es verdad, que los de toma de decisiones te introducen más en el juego. Quizás me decanto un pelín más por las decisiones.

Decidir

capacidad de elegir

Mundo abierto

capacidad de elegir y decidir el orden de los acontecimientos

Juego ambos tipos

Elegir

Prefiero elegir

Historia lineal y marcada suele estar mejor trabajada

Historia lineal

Open world

Capacidad de elegir

decidir el orden de los acontecimientos

16. ¿Te gustan los videojuegos en los que tienes que esforzarte por entender su historia o por el contrario prefieres aquellos que tienen un argumento fácil de seguir?

me gustan más los que me tengo que esforzar

Los que tienes que esforzarte.

Ambos. A veces quiero andar y disfrutar simplemente disparando y otras sentarme a comprender el porqué del todo

Difícil y a ser posible con metáfora

Prefiero aquellos en los que esforzarme.

Historias para esforzarse en entender la historia, para seguir un argumento fácil pongo tele 5

La primera opción, al igual que me pasa con las películas, me gusta que sea enrevesada.

Me da igual



Me gusta cualquier cosa que me haga comerme el coco.

Prefiero esforzarme en una buena historia a que sea sencilla.

Esforzarme por entender su historia

Los prefiero complejos

Me gusta la complejidad y las tramas ocultas

Esforzarme por entender la historia

Aquellos en los que he de esforzarme.

En mi opinión lo que más me importa es el gameplay. A partir de ahí me da igual como pinten la historia

Argumento fácil de seguir

Fácil de seguir

Me pasa un poco igual que en la pregunta anterior, creo que el secreto del éxito (al menos en mi caso), se basa en que haya un sano equilibrio entre que la historia sea fluida y atractiva y que ofrezca ciertos desafíos que ayuden a sumar la diversión, sin llegar a tener que sufrir una aneurisma (en plan Matrix con el personaje del Arquitecto).

En los que debes esforzarte

Un argumento fácil.

Mejor una historia mas compleja

Fáciles y dinámicos

Complicate stories are better

Argumento fácil

aquellos que tienen un argumento fácil de seguir

17. ¿Cuál de estas dos opciones valoras más en un videojuego?



18. Nombra tres videojuegos que consideres más “artísticos” y razónalo brevemente

Skyrim : Innovación de mapa abierto respaldado con una calidad visual ENORME para el momento.

The last of us : juego súper equilibrado tanto banda sonora, jugabilidad y en el aspecto visual.

Grim Fandango: pese a ser el último es el que más me gusta a nivel estético, historia y jugabilidad (para la época), un juego que para ser del 98 no deja indiferente a nadie.

Braid, Red Dead Redemption y Final Fantasy. Todos tienen buena trama sobre todo.

Capitán comando, xmen y street fighter. Los dos primeros se parecen a personajes de cómics y el último es un clásico

Witcher 3 - Porque ese juego es dios.

La saga deponia, no sé si realmente es artístico pero me gusta mucho el estilo de dibujo que tiene ese juego.

Limbo o inside me molan también en cuanto a concepto de ilustración

Far Cry Primal, Journey, Borderlands 2. Para mí simplemente obras de arte en lo que se refiere a videojuegos

Max Payne 3, Last of Us y Bioshock 1, sobre todo porque son juegos con historias increíbles y gráficos al mismo nivel.  
Podría agregar toda la saga souls.

La saga Assassins, sobre todo, la vida de Ezio y el Assassins origin por la mejora gráfica y de jugabilidad

Assasin creed, prince of persia, shadow of colossus

Final Fantasy por la evolución de todo lo que conlleva su historia.  
Aion: Por la calidad de la historia, sus paisajes.  
Flight Simulator: Por el detalle realista de algunas de sus cabinas.

Castlevania, porque me parece interesante la historia de la saga; Tekken, porque me parece increíble la fuerza visual que tiene, y Assassin's creed por sus gráficos y su historia.

Shadow of rome

Hum... difícil cuestión... supongo que si tuviera que elegir me quedaría con Final Fantasy VII y VIII, y también con alguna de las opciones de Quantic Dream (supongo que Destroy Become Human).

The Witcher . Senuas sacrifice . Bayonetta . Son preciosos buena banda sonora buen desarrollo de personajes principales

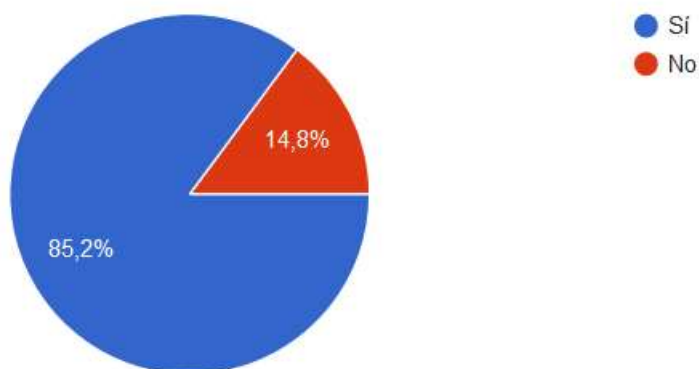
Shenmue: Representacion mas fiel de la vida diaria a traves de los videojuegos.  
Panzer Dragoon Saga: Se embriaga de artistas de la pintura para crear una obra con personalidad propia.  
Deus Ex (el original) : No solo el concepto de arte esta enfocado a la belleza, la arquitectura tambien es arte y este juego lo demuestra. La historia en este caso no se desarrolla por las decisiones que se toman, sino por la forma de jugar. Unido a una grandisima historia

FarCry, GTA

Apex legends, halo saga, resident evil

Sekiro, bloodborne y dark souls, cada uno en su ambientación representa de una manera sublime la cultura que representa o la época en la que se basa

19. ¿Te has emocionado alguna vez jugando a videojuegos?



20. ¿Crees que los videojuegos son un arte?



21. Razona tu respuesta de la pregunta anterior

Porque es una manera de apsar el rato y divertirse

Es arte desde el momento en que te hacen sentir emociones. Ira y adredalina(Doom) tristeza,emocion(ffvii) o ganas de reír ( maníaco mansion)

Creo que hay un buen cúmulo de ideas, sueños y realidades inventadas dentro de cada uno de sus desarrolladores. Son personas con ganas de enseñar algo al mundo.

El arte es la capacidad de expresar algo indiferentemente del formato, ya sea cine, música, videojuegos, artes plásticas, pintura....

Son un arte de forma innegable, con ellos somos capaces de entrar en Notre dame sin estar presentes aprender sobre su arquitectura interactuar con ella y acompañados de una banda sonora que se nos escape una lagrimilla. Pueden ser desde un museo interactivo con posibles variaciones de la historia a una obra performance inversiva , participativa y con una capacidad de impacto mucho más profunda ya que con un buen personaje los juegos son capaces de hacer nuestros problemas del mismo personaje

Habria elegido la ultima opcion, pero es cierto que en el caso de los videojuegos se tiene en cuenta tu habilidad para poder terminarlos, cosa que le da una peculiaridad que no encuentras en otro tipo de arte.

Es una manera de plasmar ideas y conceptos, de crear historias y eso puede ser "arte"

En los videojuegos existen una convergencia de varias artes que se complementan haciendo como resultado un nuevo arte que pocos saben apreciar.

Es igual que con el cine, la music etc... Si existe es por algo ¿No?

Como el dibujo animado y el cine, es un nuevo medio y una nueva forma de arte, en general no es un producto individual, como podría serlo una pintura o una pieza musical, sino que mucha gente trabaja en eso hasta por años, en áreas desde el dibujo hasta la programación, es muy parecido al cine por tener generalmente un director que acomoda todas esas disciplinas.

Toda forma de arte implica un elemento esencial: la originalidad. Como todo, pintura, escritura o arquitectura, existen algunos juegos que no aportan nada más allá del entrenamiento, como el Fifa por ejemplo. Por otros, implican la creación de una trama, historias superpuestas y un desarrollo gráfico muy complejo.

Genera impacto emocional en los jugadores

Son un arte en sí mismos por la cantidad de artistas que requieren y reúnen para ser elaborados. ¿No es eso en sí un arte?

El hecho de TÚ mismo de poder controlar al protagonista y la posibilidad de completar la historia de diferentes maneras ya lo hace distinto de las otras diferentes artes. Por esa regla de tres podríamos decir que las películas son solo un conjunto de fotografías (x numero de imágenes cada segundo) y música de fondo

Hace falta talento para crear un buen videojuego que te interese y que suponga una aventura bella de experimentar.

Los videojuegos basan su integridad estructural en el mismo arte en cualquiera de sus formas (dibujo, pintura, música, modelado...) no se pueden entender los videojuegos sin comprenderlos como una forma más de arte.

La posibilidad de vivir una realidad alternativa fantástica o realista que te proporciona riqueza . Alegría y emociones varias . Ya que en la ausencia del juego la vida en si puede parecer lineal a veces y el juego da la sensación de experimentar otras vidas .

razonada en el punto 15

Valor que aporta el profesional creativo para hacer algo diferente, innovador y que se adapte a las necesidades de los usuarios consumidores.

Alcuni videogiochi mi meravigliano quindi li considero arte

Si el cine es un arte, ¿por qué no los videojuegos?

## MENCIÓN INTERNACIONAL / INTERNATIONAL MENTION

### Summary

#### 1. Introduction

In recent decades, video games have undergone a long process of acceptance within the academic world. While some researchers labeled them as simply a toy or entertainment product, others saw the great potential within these cultural artifacts of the digital age. Consequently, at the end of the 1990s Game Studies emerged as a discipline that brings together all kinds of cultural studies on games and video games.

For this reason, and largely due to its interdisciplinary nature, there is a great deal of research that approaches the analysis of the video game from the prism of Psychology, Sociology, Anthropology, Pedagogy, History and many other humanistic disciplines; but there are few works that go into the video game as an object of artistic study and, therefore, the methodological procedures for analysing this type of work from an artistic perspective are just as scarce.

Due to the artistic elements and disciplines that are combined in them, it may seem a priori that video games do not differ much from other works such as films. However, it is not only interactivity that differentiates them and makes them stand out as one of the most innovative artistic forms of this century.

Due to its complexity, the concept of video games as art can be approached from multiple points of view. Movements such as Game Art not only appropriate the artistic elements inherent to the video game but also take "interactivity as a way of consummating the work of art" (Jacobo, 2012, p. 101). Other authors such as Muñoz and Damiá (2013) approach the study of the video game as a futuristic artwork by relating it to the Wagnerian concept of *Gesamtkunstwerk* (total artwork). Although this comparison may seem purely romantic, the

truth is that many other authors have observed and researched this same relationship and as many others as Planells de la Maza (2013) have devoted their efforts to drawing attention to the need to implement the video game as a discipline of study within the university sphere.

At this stage, the appropriate bridges have not been drawn to advance and evolve the existing fields of study on this subject. The latter is due to the very nature of the video game because, unlike cinema, sculpture or photography, the video game emerges as an art that apparently functions as a nexus and point of convergence of other arts. Many writings "look" at the video game through the lens of any other humanistic discipline and researchers are determined to break it down and reduce it to its field, which is also very understandable due to its marked interdisciplinary nature.

The first thing that comes to mind when we relate art with video games is the aesthetics and its graphic appearance, but the creative dimensions that this medium reaches go far beyond that idea since, as a vehicle for art, they have unique mechanisms when it comes to communicating and transmitting experiences and sensations.

In this scene, which is so mutable and diverse, our research aims to establish existing knowledge on video games as art and to shed more light on the subject in order to clarify some important questions that have not yet received a forceful response in academic circles. One of the most important issues is undoubtedly the need to reach a consensus when it comes to analysing video games as works of art, and to do so from a methodology that is different from that of other disciplines. We believe that our research provides the necessary tools for this.

The aim of this study is to analyse the video game from an artistic perspective, but it does not focus exclusively on the art that is created for the video game or on the references to art that it may contain. Rather, it is a question of studying the video game as an artistic work, and

to do so it is necessary to find a valid methodology. The development of this methodology and its subsequent application have become, by extension, practical questions associated with the main objective of the research. Therefore, we wanted to focus at all times on finding that link between visual culture, art and the video game, looking at the artistic analysis of the latter and the search for a methodology whose application allows us to obtain an in-depth vision of all the disciplines that converge in this type of work and that give it meaning and unity.

As has been said, video games have been studied from multiple methodological perspectives and from a variety of disciplines.

These investigations focus superficially on the relationship between art and video games and do not delve into the artistic nature of the medium as such, not as a channel for other techniques but as art in itself that has the capacity to communicate a message in a unique way.

References to theories and studies related to the video game will be enough to put its current situation as a cultural and artistic production into context. Although more and more theorists are focusing on participating in this emerging discipline called Game Studies, the truth is that there is a lack of a theoretical base that penetrates all the artistic layers of the video game and takes it into account as something more than a showcase for analysis for the other arts and academic disciplines.

The research is basically divided into three well-differentiated parts. The first part introduces a more descriptive and theoretical part, analysing the evolution of the concept of the video game and then offers a brief review of the history and evolution of the medium as an artistic discipline. It continues with an in-depth study of the most transcendental theories, leading to a critique of Game Studies in general and Historical Game Studies in particular. At



the end of this first part, there is a chapter aimed at analysing some aspects and theoretical approaches to the video game as an art and its integration into society.

The second part explores the artistic dimensions of the video game and the artistic codes shared with disciplines such as cinema or music, as well as the video game's capacity for immersion and the emotional impact through artistic design.

The third and last part of the thesis is reserved for case study. Therefore, the video game *Assassin's Creed II* is analysed as an artistic work.

Based on what has been established, the objectives of this research pursue theoretical and practical aspects in relation to the study of the video game as a work of art. This gives rise to the main objective of the thesis:

**To analyse video games from an artistic point of view through a case study.**

## **2. Methodology**

After an exhaustive bibliographic review, including books and all kinds of publications also from abroad, the objectives and hypothesis took shape and what was initially thought to be a simple analysis of the video game *Assassin's Creed II* as an artistic work became a methodological proposal to address the artistic analysis of video games in general.

The method carried out in this thesis for the artistic analysis of the video game is based on a qualitative - interpretative methodology and on an analysis of content that culminates in a case study directed and structured by a template or commentary card in which the categories are ordered.

Qualitative methods have amply demonstrated their validity for the production of knowledge within the field of Social Sciences and Humanities. This method is based on some

interpretative mechanics that can be used to explain certain cultural phenomena, in this case video games.

As pointed out by Cáceres (2003), who quotes the most relevant authors in this respect,

One of these qualitative procedures is the so-called Content Analysis (Bardin, 1996; Mayring, 2000; Pérez, 1994; Krippendorff, 1990), which despite a historical genesis linked to the objectification of human communications, has gained new relevance from its debated complementarity with qualitative purposes, which reposition it by virtue of the analytical fertility granted by the generation of categories from the data. (Gloria Pérez in Cáceres, 2003, p. 54)

In developing the methodology for the artistic analysis of the video game, we have always had in mind to build a bridge between current video game theories and classical art theory. We have been aware at all times of the difficulty of this task since the video game as such is part of the studies of visual culture and the methodologies contributed to date are close to audiovisual analysis and cinematographic techniques.

In order to orient ourselves and situate ourselves better in this purpose, we go back to the origins of the analysis of works of art in the strictest sense of the term and for our study we look at the artistic commentary sheets that are currently applied by critics, art researchers and art historians. This served us as a starting point to fix or prefix in some way the structure and/or the contents that our method should have as well as the methodologies in which it is inspired.

Professor Santiago Martín De Madrid (2011), who holds a degree in Fine Arts from the Universidad Politécnica de Valencia, offers an interesting overview of the various methods that have been used to analyse works of art. According to Santiago Martín de Madrid (2011),

the use of a specific analysis methodology does not exclude another and "can be supported to overcome the previous ones".

Once this connection has been established, we look at the research work dedicated to analysing video games only and exclusively.

Since the consolidation of Game Studies, a gesture that symbolizes the unification of criteria of rival theories (ludology vs narratology), any approach and discipline has a place when theorizing about video games. We believe that the problem comes when trying to reduce the video game as a work to the approach of the discipline from which its study is approached. On the one hand, it might be thought that this is a logical approach considering the difficulty of studying the video game and its character as a multidisciplinary artefact, but even research that focuses on its analysis from disciplines such as Art History or Audiovisual Communication leaves aside the very essence of the video game as an artistic work to focus on the study of the codes inherited by the video game from other disciplines.

In this way, the conclusion was reached that it was necessary and urgent to structure and consolidate existing theories in order to detect the possibility of a method that, supported by qualitative-interpretative techniques, would serve to approach the video game as an object of artistic study in an attempt not to reduce it under the magnifying glass of another discipline unconnected with the medium itself.

In his thesis, Hidalgo (2011) delves into the different relationships established between video games and the various artistic disciplines. He also reintroduces a term widely related to theatre and cinema to apply to video games: the *Gesamtkunswerk*, in other words, "the total or definitive work of art". Through this approach, Hidalgo takes an in-depth look at the various artistic disciplines that come together in a video game: film, music and literature,

among others, and finally proposes the video game as an artistic work capable of absorbing any other language or code.

This vision of the video game as a total work of art would become the main structure of our final tool to carry out the case study.

According to Jiménez (2012), through the case study, "the researcher studies the phenomenon in an objective way, allowing us to respond to the how and why, a subject that has been little or no studied before" (p. 143).

However, this technique presents a great challenge in terms of the small sample size. In this case, we believe that *Assassin's Creed II*, despite being a mainstream product, is a paradigmatic example within video games considered artistic, as it is ideal for the study of the artistic disciplines that converge in this type of work: literature, cinema, photography, painting, sculpture, architecture and music, among others. The method as such is proposed as a flexible structure in which all kinds of arguments can be accommodated as long as they are related to the work being analysed and are from an artistic point of view. In spite of this, and as has already been said, our research offers a script for the analysis and commentary of the work.

**A. Part One.** Identification and description of the work

- Title of the video game
- Launch date and developer/author company
- Platform
- Graphics engine
- Gender or theme
- Type of adventure: linear or open world
- View: first or third person
- Duration
- Brief narrative approach
- Brief contextualization of the work

**B. Part Two.** Analysis of the video game and its artistic dimensions

B1. Literary aspects

- Original or adapted idea
- Literary techniques and similarities
- Description of story, characters and settings

B2. Filmmaking and photography

- Original or adapted story
- Cinematographic style of his narrative
- Analysis of the story and comparison with film script structure

- Writing/describing characters and settings
- Commentary on the use of camera planes and angles (examples)
- Use of the colour palette
- Use of lighting

### B3. Graphic design and 2D art: drawing, illustration, painting, animation and comics

- Analysis of conceptual art and sketches: characters, settings, objects
- Direct use of these techniques within the video game: characters, scenarios, menus, maps, etc.
- Imitation of painting styles or other graphic arts applied to the medium

### B4. Sculptural and architectural aspects: 3D modelling

- Character Modelling Analysis
- Analysis of the modeling of buildings, cities and any construction
- Texture analysis
- Sculpture and architecture within the narrative of the game: original sculptures and buildings or copies of real works.

### B5. Soundtrack: music, effects and voices

- Music: composer/s, themes and instruments used (style)
- Analysis and commentary on a representative topic
- Sound effects and their use
- Voices: analyse the effectiveness of dubbing and the importance of voices

### **C. Part Three. Commentary and final reflection on the work**

- Aesthetics and artistic design of the video game
- Ambience
- Immersion
- Gameplay that it proposes
- Player experience
- Final evaluation of the artistic and communicative aspects

### **3. Theoretical framework**

#### **3.1 - Towards an updated conceptualisation of the video game as an artistic work**

Although many researchers have addressed video games as a subject of study, no agreed definition of the term has yet been reached. As of today, there is no absolute definition and this, for a researcher approaching video games for the first time, can be both encouraging and overwhelming.

There are so many definitions of "videogame" that it would be impossible to find one that would position itself as official or more representative since each author constructs and defends his or her own. However, some researchers have moved towards more objective definitions. So, what exactly is a video game?

Perhaps the main problem in arriving at an updated and agreed-upon definition of a video game is its markedly multidisciplinary nature.

Nowadays, video games are considered to be all kinds of things, from ergodic games to games. It is considered to be narration, simulation, performance, re-mediation (passing from one medium to another) and art; a potential tool for

education or an object of study for behavioural psychology; a medium for social interaction and a medium for distraction. (Wolf and Perron, 2003, p. 2)

It is for this last reason that the video game is approached from multiple disciplines, thus constituting its theoretical field as a point of convergence of a large number of possible approaches.

For the French sociologist Caillois (1991), a game is "a free and voluntary activity, separated in time and space, uncertain and unproductive and governed by the rules of fantasy". For Huizinga (2000), the game is "the playful representation of the struggle for life" in which the participants go through various phases ranging from obtaining fun to the manifestation of the competitive spirit.

From 1980 onwards, the first attempts to define the video game were made by theorists such as Sutton-Smith or creative people such as Chris Crawford, although these efforts were more aimed at categorising them according to their genre (action, skill) or comparing them with other interactive toys of the time, such as a doll with a built-in speaker. Sutton-Smith (1986) called it "the most complex toy ever built and (...) much more interactive than any other toy ever invented" (p. 66).

If we look more deeply into the definitions provided by the different methodologies and researchers on video games, we can see that they are increasingly complex because the video game has been adding up and absorbing the codes of the closest and most familiar artistic manifestations. However, there are few definitions that bring the video game closer to the category of a work of art. Aarseth (2007) observes that they consist of non-ephemeral artistic content (words, images and sounds stored on a reproducible physical medium) that place games much closer to the ideal object of the Humanities, the work of art (...) becoming visible to the aesthetic observer.



Most researchers in this field agree that, in order to better understand the close relationship between art and video games, "we must necessarily establish comparisons with other artistic disciplines to denote the factors that are shared with the arts and thus strengthen the arguments that support them as such" (Hidalgo, 2011, p. 101).

Another important factor to take into account in order to arrive at a hybrid definition of video games and art, or rather of video games as artistic works, is that not all video games have the same degree of artistry.

A suitable tool for categorising, defining, structuring and understanding this new art has not yet been found. This could be due to the fact that the video game is a typically post-modern product, something tremendously subjective and objective at the same time, individual and collective at the same time (...) That of video games is an incomprehensible phenomenon for many; society seems almost incapable of giving it any meaning, as with contemporary art, which in turn does not find in traditional criticism the tool to analyse and structure an opinion, they simply limit themselves to describing how the work is composed. (Belli and López, 2008, p. 161)

Taking into account the different theoretical positions and conceptualisations, it would be possible to draw up our own definition of a video game that would bring it closer to the concept of an artistic work in a clearer and more precise way:

A videogame is a multidisciplinary artistic manifestation oriented to entertainment and reflection presented as an electronic, interactive and previously programmed game using computer resources that, in most cases, are not available, develops a story or narration (linear or non-linear) housed within a fictional world that simulates reality or is totally imagined and that works with pre-set rules that establish the way in which the user or player interacts

through a control (console controller, keyboard, mouse, joystick, touch screen or any other peripheral) to achieve set objectives, either individually or collectively (online or local multiplayer). It is a non-ephemeral and intangible audiovisual work that requires direct and active (interactive) interaction and participation between the user and the electronic device (hardware) that reproduces and monitors the game which is in turn stored in physical or digital support (software).

### **3.2 - The evolution of the video game as a means of artistic expression within the framework of its technological evolution**

It has been deemed appropriate to include some brief historical notions to serve as a starting point for the research approach. To talk about the history of the video game is also to talk about the role that art has had in this medium since its origins, as both concepts have always been shown to go hand in hand even unconsciously by the first creators.

Between 1950 and 1970 there were a series of technological milestones that helped to shape the world of video games as we understand it today. Far from making commercial sense and within the experimental, at its origins, the video game or electronic game was the heir to the research carried out by Alan Turing and the deciphering of military codes, which led to the creation of an artificial intelligence capable of playing an electronic version of traditional chess with a human.

From here, a series of experimental games associated with a computer based on other board games would emerge. "The first would be *Bertie the Brain* (...) created by the Canadian engineer Josef Kates in 1950" (Domenech, 2017, p. 48). This was an electronic version of the tic-tac-toe or "three in a row".

As early as 1958, the physicist William Higginbotham (1910-1994) used an oscilloscope as a stand to create an electronic signal consisting of a horizontal line and a small vertical line

in the middle simulating the net of a tennis court while a point went from one side to the other hit by invisible rackets. He thus designed *Tennis for Two*, unaware that he was creating the antecedent to the first commercial video game in history.

On the other hand we have the German engineer Ralph Henry Baer (1922-2014), the official inventor of the computer game, who in 1968 created his Brown box or "brown box" with the game Chase Game that consisted of two points of light that are chased by the screen. The company Magnavox tv financed Baer's project and a stylized version of "the brown box" was created and marketed under the name *Magnavox Odyssey*, considered to be the first home console with 12 video games, including Ping-Pong four years before the birth of Atari and its famous arcade *Pong*. Nolan Bushnell, the future founder of Atari, tested the *Magnavox Odyssey* at a New York trade show in 1972, took ownership of the project and marketed it in a slightly different design. This was the beginning of the commercialisation of the video game on a massive scale.

In 1975, a domestic version of *Pong* was released, and Atari began to produce a large number of video games to compete with Japanese designers.

At the end of the 1970s, video game fever broke out, and both the Japanese company Taito and Atari entered a race to see who could offer the best quality in these types of titles. The most popular of all was undoubtedly *Space Invaders* (1978) by Taito and *Asteroids* (1979) by Atari. The latter already made use of vector graphics based on the programming of mutually dependent geometrical forms thanks to mathematical calculations that determine their position and movement. This technology was based on a vector refresh system called Quadrascan.

In 1979, the developer Namco launched the first video game to make use of colours, *Galaxian*, a direct heir to the original Space Invaders that added some new features to its gameplay.

The next major evolutionary step, which would end the dominance of the "martian killers", was taken by the Japanese video game creator Toru Iwatani (1955) with *his Pac-Man* in 1980 for the Japanese company Namco. This arcade video game was one of the first to show careful character design, at least on paper.

The Japanese creatives showed a deep artistic sensitivity when creating some of the most popular sagas and characters that are still in use today largely thanks to their designs.

Shigeru Miyamoto, the creator of characters such as Mario and sagas as iconic as *Zelda*, contributed enormously to digital art through his contributions and creations in the world of video games. Miyamoto made some interesting statements that reveal why art and videogames have always gone hand in hand: "there was a moment when I realized that videogames could help people express their emotions, since then, my childhood memories have been reflected in the videogames I have created" (Miyamoto, 2007).

Miyamoto certainly exemplifies the romantic figure of the artistic programmer of video games as he gives his creations personality and imprints his own sensations and emotions on them with a specific intention. To this end, Miyamoto perfectly executed the design of characters, animations, sounds, music and the world that contains his stories.

The works of the late 1980s moved away from the primitive concept of the video game and towards more traditional narrative objectives. Video games such as *Metal Gear* (1987), considered the first in the spy-infiltration genre, added a plot that, however simple or complex it was, gave it that evolutionary edge that the industry so badly needed. The fixation on video games to imitate narrative and cinematographic language undoubtedly extended the

artistic frontiers of the medium, allowing, thanks to technological advances, its evolution and enrichment as an interactive-narrative format.

In the mid-90s, a major leap forward was made at the technological level and with the change from 16 to 32 bits, or 64 in the case of Nintendo, there was a move from pixel graphics design to 3D polygonal modelling.

The design with polygons allowed programmers to support more ambitious ideas, thus generating fantasy worlds that offered deeper stories, more elaborate characters, more complex soundtracks and, in short, a more vivid world that allowed the user to have a richer interactive experience. The last decade of the 20th century was undoubtedly dominated by this type of production and by Sony's Playstation and the great catalogue it offered in what was, for many, one of the best creative periods that the videogame industry has experienced.

In the current century, and after several decades of perfecting and evolving the medium, the indie phenomenon has become unexpectedly popular with the independent video game *Braid* (2008), which gives way to a niche industry dedicated to programming video games with few staff and a very moderate budget. Today's independent creators are the direct intellectual heirs of those young people who, back in the 1980s, created their own PC video games in the solitude of their bedroom. The freedom of the creators, not being under the pressure of commercial trends, resulted in a large number of productions with a marked artistic and experimental profile.

### **3.3 - The birth of Game Studies: the video game as an interdisciplinary object of study**

With the rapid technological advances in the field of home consoles, the video game gained in complexity and artistic depth. In this context, works are appearing that take the video game as a central reference from the field of cultural studies: Game Studies, which in

turn are heirs to visual arts studies and the resolution of a conflict between the first game and video game theorists.

According to Wolf and Perron (2003), until 1984, with *The Art of Computer Design*, there were no publications on video game theory as such. In 1991, Professor Marscha Kinder published *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. This study is one of the first to classify video games as a means of communication alongside film and television. The video game was transformed from a marginal medium into "a cultural object worthy of attention (...) with a place in a wider social and economic context" (Wolf and Perron, 2003, p. 6).

Technological advances such as the CD-ROM allowed the creation of more detailed video games, both visually and soundly, opening the door to multimedia. This technological revolution made it possible to broaden and develop the language of the video game and, therefore, its study possibilities.

Authors such as Jesper Juul, Espen Aarseth, Janet H. Murray and Marie-Laure Ryan, among others, provided the initial keys that gave rise to the founding theories of the video game. This led to the emergence of two very different and, for theoretical purposes, opposing currents: ludology and narratology.

The concept of "ludology" was coined and defined by Frasca (1999) in his article *Simulation versus Narrative* as "a discipline that studies games in general and video games in particular".

Aarseth disseminated his studies through the *Digital Arts and Culture* lecture series (DAC, 1998-2009) and the founding of the first scientific journal devoted exclusively to the study of video games: *Game Studies*. This publication originated from a conference on video games organized by Danish theorist Jesper Juul at the University of Copenhagen in 2001: *Computer*

*Games and Digital Textualities*. In its first issue, Juul (2001) presents arguments for and against the exclusivity of the video game as a narratological text. Finally, he indicates that the video game is distinguished in many aspects from purely narrative texts so as to reduce its study to this single methodology, a view shared by Aarseth.

In opposition to the foundational trend led by Aarseth, there were theorists who started to study video games from sciences such as narratology. The theorist Janet Murray "conceived of the video game as a new medium capable of telling stories from a particular dramatic perspective" (Planells de la Maza, 2013, p. 522). Murray focused on the study of the narrative properties of the video game while Aarseth defended that it should be analysed from its own particularities and that it is "before anything else, a game and an interactive object" (Aarseth, 2004, p. 45).

Some hybrid theories also emerge that move away from extremes. This third approach describes and analyses video games as interactive fictions. The concept of transmedia narrative or Transmedia Storytelling, coined by Henry Jenkins, delves into the ability of video games to create fictional worlds shared by many media at once.

In his article *Game Design as Narrative Architecture*, Jenkins brings together the positions of narrators and playwrights, reviewing different arguments about the ways in which narrative occurs in video games. Jenkins (2004) notes that "game designers don't just tell stories; they design worlds and sculpt spaces" (p. 3-4). Finally, Jenkins (2004) argues that "in any case, it makes sense to think of game designers less as storytellers than as architects of narrative" (p.15) by referring to those spaces that tell a story through their design.

The contributions of playwrights, narrators and the hybrid theories such as those proposed by Jenkins not only opened up new lines of research but also shaped what is now known as

Game Studies, "a consensus discipline that tries to accommodate any scientific perspective focused on the phenomenon of play" (Planells de la Maza, 2013, p. 522).

Planells de la Maza (2013) draws attention to the need for Game Studies as a discipline to study the particularities of the video game. From this field, interesting proposals and multidisciplinary theoretical frameworks have emerged to analyse "the phenomenon of the contemporary video game" (p. 523) which in turn "have allowed the emerging discipline of Game Studies to go beyond the foundational debate to advance and consolidate some academic positions that go beyond the mere question of narrative" (p. 524).

Despite the fact that Aarseth was the core author of the ludological movement, the journal *Game Studies* began to include works that highlighted the need to approach the study of the video game from an open perspective and not restricted to any specific methodology.

The crossroads of ideas and the dialogue between narrators and playwrights have gradually sedimented various multidisciplinary approaches. As a result, the video game has been extensively analysed from disciplines such as Psychology, Sociology, Anthropology, History, History of Art, Educational Sciences or Film Studies, among others.

According to Maté (2021), "more and more works shunned any hint of formalism and set out to study both the technical and discursive aspects of the video game and its social effects" (p. 24). The popularisation of video games and the change in the consumption patterns of these works have led to their study being extended to other areas or fields of knowledge such as education and history.

This is how Historical Game Studies (HGS) came about, a line of research that began in 2007 in the journal *Rethinking History. The journal of Theory and Practice*, which gradually includes works "on History in a playful format, and in 2016 it will publish a special issue, Challenge the Past, dedicated exclusively to this trend" (Peñate, 2017, p. 388).



Art historian Douglas N. Dow publishes a vital article for HGS entitled *Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II* which is collected in the volume *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. Dow devotes a large part of his article to a detailed study of the anachronisms present in the architecture of digital Florence, i.e. he highlights the "errors" in the recreation of some buildings and their facades and the possible negative effects this can have on the players:

The version of the game of Santa Croce (...) is decorated with a facade that resembles that which adorns the royal church today. This façade was not built until 1863, but its presence in the game suggests that it is much older. (Dow, 2013, pp. 219-220)

Dow reveals that anachronisms expose players to a false view of historical events, but he does not take into account that educating the user is not the objective of the companies that develop this kind of videogames, although "the plot to be narrated is intertwined as perfectly as possible with the verified part of history" (Rodríguez, 2015, p. 4).

An x-ray of the quality achieved by the artists and researchers who worked on the design of the virtual Florence leads to the conclusion that the purpose of this visual and interactive montage is to offer a plot that is both attractive and entertaining. And to do this, before being completely faithful to the story, it must be credible within the game's universe.

But why does the city that appears in *Assassin's Creed II* have more similarity with the Florence that can be visited nowadays than with the Renaissance version? These anachronisms are continuously present in the video games of this saga and we can say that, if analysed as tools of the language of the video game, they help to situate the player in a historical period such as the Renaissance based on more current architectural references.

The appearance and involvement of Game Studies has been beneficial for the acceptance of the video game as a formal object of study but, on the other hand, it implies that these lines of work leave aside the intrinsic nature of the video game as a work of art created with the mission of entertaining under its own mechanics and artistic laws.

In this kind of research there is a mixture of approaches that do not benefit the study of the video game as art. The ideal here would be to approach the study of the video game from its own rules while taking into account the artistic disciplines that converge in it, avoiding reducing it to the focus of just one of these without having to go to the extremes of ludology or narratology. According to the updated definition provided above, the video game is a multidisciplinary work of art. For this reason, it should be possible to analyse it as a whole and in its essence as an artistic work without having to be reduced to its cinematographic, musical or literary properties alone. This possibility that is opening up is what has given meaning to our research: to materialise a tool, not one that gives the video game the category of a work of art, but one that analyses it as such.

## **4. Results**

### **4.1 - The video game as a cultural and artistic phenomenon**

Most researchers who study video games recognise their value as a means of artistic expression, but a large part of this research approaches them from other perspectives which, while necessary to understand aspects inherent in this type of work due to its codes and language inherited from other arts, also draw attention away from a question that requires an immediate response: if we recognise video games as artistic works, is it feasible to analyse them from this perspective?

According to Hidalgo (2011), we must understand that ideas related to aesthetics "are evolving and adapting to the cultural moments of their time (...) we must ask ourselves: What

is aesthetics today? (p. 21). We have therefore that the concept of aesthetics is mutating along with the means of artistic representation. Video games as a new artistic medium also participate in this change.

Our current society cannot be dissociated from technology, and video games play a fundamental role in understanding this new cyber-aesthetics, as well as the new roles played by the artists and creators who work on these works to transmit to the user something more than just fun, an experience in the form of a message masked in an audiovisual and interactive proposal with a high artistic component.

The disciplines that take part in the creative process of a video game make it possible for a large number of artists who until now had worked in other media such as film or comics to integrate themselves into the creative process, in many cases contributing their own artistic concerns.

#### **4.2 - The indie video game as a culminating product of the artistic democratization of the medium**

Today, video game users form a community that branches out their creative possibilities in multiple spheres of digital convergence, which undoubtedly gives them a power that is unprecedented in the cultural and entertainment industry. This potential serves as a catalyst for innovative proposals in all cultural fields, including the video game sector.

On the other hand, the classic role of the large production and distribution company of cultural and artistic content has become blurred in a horizontal communication panorama in which the figure of the active user is gaining ground. This, in the short and long term, means a constant change in strategy for large companies, since commercial success depends on maintaining control over business models.

The video game, due in part to its nature, has proved permeable to all these processes, which has led to the rapid expansion of the horizontal production model within a "broader participatory culture, which includes everything that goes beyond the screen, beyond the act of playing" (Muriel, 2016, p. 7).

We can therefore observe a great evolution of the vertical business model in which companies were the only producers of content in a unidirectional creative model.

Currently, the video game industry is governed by two types of productions: triple-A productions, comparable to Hollywood blockbusters, and independent, low-budget productions called indies. The latter, largely due to the scarcity of economic resources during their development, further enhance their artistic capabilities.

This field of work is a breeding ground for artists to experiment with art in video games with greater freedom, with new styles, mechanics and forms of interactivity.

In this sense, Garda and Grabarczyk (2016) have made a classification that includes the most common variables in this type of production and which opens up endless creative possibilities. There are three of them:

- Financial independence: a work receives no financial support of any kind. The ways of financing a video game without a large company behind it are very varied. The creator can be the main producer of the work, but can also ask for collective financing through crowdfunding platforms such as Kickstarter.

- Creative independence: this is the most important pillar for independent creation, although it is closely linked to the financial factor: whoever puts up the money has the last word on everything (León and Delgado, 2019, p. 20). Creativity is always in the shadow of the economic factor.

- Independence of publication: if a game is created and edited by the same person or team of people it is independent. Generally, the publication of an indie videogame is done in digital format. In the words of Trenta (2014), this type of distribution has the advantage of drastically reducing companies' costs, cancelling out the costs of storing the stock and eliminating the figure of the distributor and the retailer.

The alternation of these three variables with all their possible combinations within the independent videogame industry has led to the original concept of the indie videogame becoming distorted, resulting in a large number of works produced each under unique circumstances.

Many authors agree that the phenomenon of the indie videogame represents a before and after, a turning point and a "cultural subversion" that "will make us understand the indie scene as a creative liberation movement strongly marked, however, by important economic limitations that paradoxically make innovative aspects of the medium emerge" (León and Delgado, 2019, p. 39).

The indie genre has meant the dissemination and confirmation of the video game as a work of art among users and has provided the necessary tools to favour the democratisation of this means of artistic expression, which has shown that any author can use it to contribute their vision.

#### **4.3 - The artistic dimensions of the video game through the concept of the total work of art**

The video game as a work of art proposes the creation of an ecosystem in which any discipline has a place. But it is not satisfied with adopting or inheriting communicative forms and processes. It mixes them, makes them interact with each other while applying their original rules and formulas, creating a work capable of providing a unique experience to the

user. Tavinor (2009) points out in this respect that "video games have their own distinctive characteristics, which means that as an art form they should be treated on their own terms and not simply seen as forms derived from pre-existing types" (p. 172).

When in this research we talk about the concept of video game as a work of art it is important to underline and clarify that we are referring only and exclusively to the video game as a product of the work of a team of artists, to the video game as an artistic work and not to the art that emerges inspired by video games or that uses them for some artistic purpose.

We do not only contemplate the conceptual art carried out for the creation of the video game, but the intention is to embrace the final work as a complex artistic product, a complete work that deserves to be studied in detail through a methodology designed for that purpose. In order to understand how this methodology works and is applied, one of the statements or hypotheses that have been denounced for years within the academic world must be studied in depth: the video game as a total work of art.

An increasing number of authors approach the study of the video game as a multidisciplinary work of art through the analogy with the German concept of *Gesamtkunstwerk*, which can be translated as "total work of art", "synthesis of arts", "universal work of art", "integral work of art" or "all-embracing form of art".

This nineteenth-century concept is attributed to the theorist and composer Wilhelm Richard Wagner (1813-1883) who used it to refer to the work of the theatre understood through all the elements that were fused together in Greek tragedy. Wagner created the concept of a total work of art because he wanted the scenery, the music, the acting, the dance, that is, all the essential elements in a performance to be fused together. (Bermbach, 2018)

Many authors have extrapolated the term to the field of cinema, and more recently to video games, as they are artistic manifestations that combine elements from various arts.

Undoubtedly, video games have great potential to integrate different artistic forms and "the artistic sophistication of games is increasing" (Tavinor, 2009, p. 175). It is for this reason that we have chosen to apply an analytical-descriptive methodology that approaches the video game as if it were an artistic melting pot, trying to gather and give pragmatic form to these theories and definitely providing a universal tool that confirms and supports the video game as a singular and autonomous object of artistic study.

The process of creating a video game follows certain unalterable patterns. Its development usually has two well-differentiated parts: creative development and programming. Having said that, it is obvious that our research focuses on the artistic part where the performance of the different disciplines that come together is concentrated. In order to approach the study of the video game as an artistic work, it is necessary to analyze independently each of the disciplines involved to have a clear understanding of the role they play.

Hidalgo (2011) points out that the parts of the development, from the beginning to the end, are associated with

The conception of the story-plot; script writing; creation of characters, environments and general aesthetics; selection of scenes and elaboration of the storyboard; modelling of characters and environments if it is a 3D videogame; illustration if it is a 2D videogame; creation of soundtrack, dialogues and sound effects. (p.123)

Although our research does not aim to break down the arts or disciplines that converge in a video game, it is necessary to briefly review each of these to analyse the dialogues that are established and the key points.

Following the guidelines of Saltzman (2002) in his work *How to Design Video Games. The secrets of the experts*, the process of creating a video game and the disciplines that collaborate in its development and final result can be stated as follows:

- **Literature:** this idea leads to the construction of a story that requires literary tools to develop all the plot points as well as characters that are well developed and deep on a psychological level. The narrative that presents the game will also be linked to the style or genre that it has since it will not present the same complexity and depth a driving game as a role-playing game for logical reasons.

In the last decade, video games have taken a step forward in the way of storytelling, although it is also true that they have borrowed numerous codes from the language of cinema to do so.

- **Film and photography:** many video games are literally based on creative processes inherited directly from these disciplines. The use of shots, their angulation, camera movements... in its conceptual phase this work culminates in a storyboard that, as in film, is intended to provide a preliminary glimpse of how it will look on screen. Also included in this section is all the promotional material for the video game designed as a teaser or trailer.

- **Drawing, illustration, painting, comic:** most of this work is concentrated on the pre-production of the work. The designers study the visual aspect and the aesthetics that the video game will have through drawings, paintings and illustrations. They create sketches of the characters and environments while the department heads supervise all the work to see that the visualization of the world that will host the video game's story goes in the right direction.

On the other hand, in the production part, the illustration and drawing can be implemented directly in the video game as such. In 2D and 2.5D videogames most of the final designs that



are seen on the screen start directly from drawings and illustrations that are used as scenarios or to animate the characters. In some videogames, the direct influence of Comics is evident.

- **Architecture and sculpture:** classic arts also have a very important place in videogames. In 3D games, all characters and environments are modelled using design programmes that help to sculpt them digitally.

These models processed through such digital sculpture techniques are sometimes tested and imagined beforehand with physical models. The characters in the video game are usually sculpted to scale in order to know their final appearance. Architecture is manifested in videogames through two ways: conceptual drawings of the videogame scenarios and final 3D modelling. As already mentioned, cities and buildings play a fundamental role in the video game universe, they bring it to life and help to immerse it. Although most videogames present imaginary scenarios, there is a strong tendency to virtually simulate real cities with more or less success. The *Assassin's Creed* saga stands out in this regard due to its elaborate historical setting.

- **Music and sound:** this section includes the musical pieces, the sound effects and the voices of the characters. Music, just like in the cinema, plays a fundamental role in video games. Technological advances have made it possible to include orchestrated pieces as part of the soundtrack of a video game. Some well-known composers are Nobuo Uematsu (*Final Fantasy*), Austin Wintory (*Journey*), Jesper Kyd (*Assassin's Creed*) or Jeremy Soule (*Skyrim*). Ambient sounds and effects are also very important for the process of immersion in the story. As for dubbing, we had to wait for technology to allow for the inclusion of real voices.

#### 4.4 - The case study: the artistic analysis of Assassin's Creed II

As commented in the part corresponding to methodology, the concept of the video game as a total work of art is used as the starting point for the elaboration of an artistic analysis of the video game. To carry out this study, the video game *Assassin's Creed II* (2009) has been chosen and a content analysis has been carried out following the commentary script proposed above.

#### 5. Conclusions

The task here is none other than to contrast and assess, thanks to that unique and necessary perspective provided by the passage of time, the initial state of the research with respect to all the results obtained after having pursued the objectives set in order to discard or confirm the hypotheses originally projected.

The course of the research has been a great journey full of continuous comings and goings, of constructions and deconstructions, of self-learning and unlearning. Because of this, the fact of writing these lines fills us with a deep satisfaction and emotion to be able to verify that we are at that turning point where we must examine the foundations on which our research is developed and consolidated in order to obtain some conclusions that, as it could not be otherwise, are focused on filling that small gap or lacuna within the scientific community in order to offer a new point of view in this field that will help other researchers in future works.

We agree that studies on video games have proliferated in recent years but in such an open and multidisciplinary field it is especially easy to get lost. That is why we set ourselves a clear and specific main objective from the outset: to analyse video games from an artistic point of view through a case study. That case study was to be a paradigm within artistic video games: *Assassin's Creed II*.

The starting point of this thesis, in direct connection with the main objective, was the hypothesis that video games can be analysed as artistic works through the development and application of a qualitative methodology that includes the identification and study of the artistic disciplines that converge in this medium.

With this approach, the aim was to move away from that constant need we have observed in many studies to confirm or deny the video game as a work of art. Instead, we have taken as our starting point the theses defended by Hidalgo, who, in 2011, concluded that the video game can be considered an instrument within the artistic field and a Total Art in line with the Wagnerian concept that we have also handled in a large part of our research and that has laid the foundations of the interpretative techniques carried out. At the same time, this concept of the video game as an artistic instrument and as a channel for a great number of disciplines has been the structure on which our study has been structured and the basis from which we have started to develop our objectives.

In the first place, the main objective of the thesis was the creation of a methodology of its own for the artistic analysis of the video game, but in the course of the research we realised that this objective, apart from being very ambitious, did not have a very solid background within the academic field, so it ended up being slightly reformulated. Thus, we chose to approach this analysis through a qualitative methodology with an interpretative base channelled through a case study, *Assassin's Creed II*, carried out thanks to the application of a template that resembled a classical commentary on artistic work but including the study of all the arts that converge in the work.

At this point we can consider the main objective achieved through the analysis of the work *Assassin's Creed II* as a case study and paradigmatic example of artistic video games. As mentioned at the beginning, any videogame with a marked artistic profile could have been

chosen. However, Assassin's Creed II was launched in a context where independent videogames were just beginning to have visibility and, therefore, the concept of artistic videogames was not yet as standardised among users as it is today.

In the mainstream, Assassin's Creed II was a turning point, since, despite being produced and executed as a work to satisfy the general public, it was one of the first video games to opt for the Italian Renaissance as the backdrop for its plot. Without a doubt, this decision on the part of the Ubisoft company meant that the creatives who worked on the work took special care and dedication in recreating its setting, which resulted in an artistic section never before seen. On the other hand, and as a consequence, Assassin's Creed II in particular and the Assassin's Creed series in general, have been the object of debate since then and have been the subject of numerous academic works that have approached it from multiple study disciplines. These investigations have revealed those gaps already mentioned in the section devoted to Historical Game Studies and Game Studies, which, on the other hand, have to some extent shaped the central motivation of this thesis and its objectives and hypotheses.

The achievement of the main objective has entailed several challenges to overcome, among them the idea of how to approach the case study through an analysis tool that would cover the whole artistic spectrum of the video game and that would specifically reflect the line of research pursued throughout the development of the thesis.

To get here, a series of specific objectives were developed which, in line with the main concerns, helped to build a theoretical apparatus that gave consistency to the achievement of the main objective and the hypothesis. These secondary or specific objectives were also aimed at achieving the most practical part, that is, the artistic analysis of the video game itself.

In this way, we can see one of the most interesting and important contributions of our work: the artistic analysis of the video game through a set of interpretative techniques that make up a solid methodological apparatus. This methodology is based on the qualitative aspect and on the application of the content analysis and the proposed case study whose development takes shape through the commentary script designed to analyse the work. Based on this, a template was developed to act as a guide for the artistic analysis of the video game in which we tried to incorporate some of the most relevant theoretical notions analysed and which, in a certain way, fit with the main line of our research. The next step was to apply this analysis tool in a practical way.

We went deeper into the idea of offering an update of the concept of the video game as an artistic work based on the most relevant theories in this respect. In this section, we demonstrated the complexity of the video game as a cultural and artistic product, since each theorist mentioned goes to the definition of the video game that best suits their times or their study objectives. In spite of this, a definition was reached that broadened the artistic sense of the video game and reflected the current notion of these works in a more concise and complex way.

On the other hand, it was thought that it was necessary to carry out an analysis focused on highlighting the evolution of the video game as a work of artistic expression. This was done through a review of the history of the video game from its origins and a specific franchise, Final Fantasy, due to its longevity.

In the second part of the thesis, a review of the most relevant theories starting from its origins in order to contextualize and redefine the current situation of the video game as a social and artistic phenomenon, the most important classical theoretical contributions on the

video game were deepened and concluded with Game Studies, its shortcomings as a field of applied studies within visual culture and the analysis of the artistic nature of the video game.

Here we must highlight the constant feeling of having had the responsibility and the need to make a portrait of the current situation of the video game as a cultural and artistic product. To do so, we have approached the most recent and outstanding works in this line, although it has not been easy to find a unifying thread in them, even in the foreign field.

This connects with the achievement of one of the specific objectives set out: to pursue the dissemination of concepts related to Game Studies in the Hispanic environment. This objective has been carried out efficiently as it has turned out to be one of the most satisfactory side effects of our study when we have verified that we have offered a unifying discourse that has given certain solidity to the theory of the video game in that field.

This sub-section, together with the one that goes into the history of the video game through its artistic and technological evolution, configures a gateway for Game Studies in the Hispanic academic field. At the same time, and during the course of all the research, an attempt is made to unify criteria regarding the different perceptions that exist about the video game as an artistic work. We believe that this is a great contribution due to the already renowned difficulty that the researcher encounters when dealing with this multidisciplinary and diversified field of study.

The achievement of the objectives is directly linked to the verification of the hypotheses.

Once the main hypothesis has been verified, it is necessary to point out that, despite the fact that the artistic analysis of the video game has been carried out by means of the patterns marked during the development of the research and, specifically, of the methodology, some aspects remain to be clarified, such as the concrete application of this method within future research. Nevertheless, it is pointed out that the analysis template is flexible and can be

adapted to the needs of the studies that are about to be carried out and always in communion with their specific objectives.

The study of some of the contributions that have been made through Game Studies as a line of research that covers everything related to games and video games, helped to highlight in a forceful way the shortcomings, not in the pejorative sense of the term, of some of the works that mention the artistic nature of video games or that study the historical rigour and pedagogical value of a certain type of work. Specifically, since Historical Game Studies, historians tend to highlight in their works the capacity of certain video games to recreate a specific historical period or the anachronisms carried out by the creators of the video game. On this point, and with the criticism of Dow's (2013) article on Assassin's Creed II, we conclude that many of these works do not take into account the codes of the video game or its needs as an artistic work and that, therefore, it was necessary to make a contribution, taking into account the major theories, that would make the artistic analysis of a video game possible.

We must emphasise that the proposed analysis is not intended to replace or undermine the lines of study opened up by Game Studies, but rather to complement those investigations that focus on the video game as a work of art and to offer some methodological parameters to be followed.

Following in part the concept of the video game as Total Art, the decision was taken to fragment the artistic analysis of the video game by delving into each discipline separately but always bearing in mind that they form part of a whole: the final product experienced by the user, that is, the video game in its final version. Due to the great variety of videogames that saturate the market, we decided to focus the analysis on one that, on the one hand, turned out

to be a mainstream product and, on the other, is a title with a great artistic charge if you go deeper into all the disciplines involved in its operation.

In this way, the template that serves as a guide for the commentary/analysis presents a structure divided by disciplines: literary aspects, cinema, photography, painting, architecture or music. As a whole, they highlight the value of the video game as an artistic work and there is a final space to reflect on aspects such as the aesthetics of the work, the gameplay it proposes or its setting, among other items.

An attempt has been made not to delve too deeply into issues that have been dealt with at length by the works referred to in this thesis, although, on the other hand, work has also been done with the permanent feeling that the video game industry was changing and evolving at the same time as the thesis.

Due to its changing and complex nature, the video game is a medium that is difficult to label and we believe that for that reason few works have dared to do what we have achieved with our thesis.

Until a few years ago, talking about video games as works of art was unthinkable and even inappropriate for some researchers. Luckily, some pioneering works came to light that ventured to establish lines of dialogue between cultural studies, videogames and art.

With this research, we have always tried to go one step further, not only consolidating those bridges that connect various disciplines by offering a solid theoretical base on which to base everything that has already been said, but also providing tools of analysis that help researchers to go deeper into the video game and its language as what it is, an object of artistic study.

In future work, the artistic analysis of the video game could be used to carry out specialised studies on specific works or to highlight the artistic value of video games within



multidisciplinary studies that relate them to other arts or disciplines. The improvement or adaptation of the proposed model of analysis is also envisaged, given that the video game is a work whose codes and technological supports are constantly evolving and mutating, offering new artistic and expressive perspectives that are and will be worthy of analysis within cultural studies.

This is the end of this thesis, which is not enough if we look at all the research paths that have been opened and that will surely serve as a starting point for other occasions.

The future of the video game as an instrument of art remains to be seen, since in this industry changes are taking place at a dizzying rate. What does seem to remain unchanged, and even increase, is the capacity of these works to transmit emotions to players by immersing them in unique settings and in experiences unparalleled by other artistic media.

The video game has become established in our society as something more than entertainment. It is an art that has been born to be contemplated, studied and, above all, experienced.