

VIDEOJUEGOS Y ESTÉTICA MULTIMODAL

DIGITAL GAMES AND MULTIMODAL AESTHETICS

Lara Sánchez Coterón

Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid (España)

Recibido: 10 de mayo de 2018

Aceptado: 7 de julio de 2018

Resumen:

El presente trabajo busca arrojar luz sobre la formación de la idea de Estética de Juegos, desde un enfoque poético y al amparo de la disciplina de Estudio de Juegos. Como propuesta teórica se aíslan y definen dos acercamientos mayoritarios que determinan la estética de juego, se profundiza sobre propuestas anteriores de la definición de estética en este campo y se presentan diferentes casos de estudio relacionados con paradojas, disonancias y sorpresas resultado de la multimodalidad de la estética de este medio artístico.

Palabras clave: *Estética multimodal, videojuegos, game art, estudios de juegos.*

Abstract:

This paper seeks to shed light on the conceptualization of game aesthetics from a poetic approach within the Game Studies field. As theoretical context two major research currents that determine game aesthetics are isolated and defined. The work expands previous aesthetics definitions and presents different cases of study related to paradoxes, dissonances and surprises resulting from the multimodality of the aesthetics of this emergent cultural and artistic medium.

Keywords: *Multimodal aesthetic, digital games, game art, game studies.*

* * * * *

1. Introducción

Mientras que definir formalmente qué son los juegos digitales resulta una tarea ciertamente abordable, intentar precisar el concepto contemporáneo de estética puede provocar numerosos debates y desencuentros, además de presentarse como una labor

verdaderamente vasta. De hecho, definir su objeto de estudio con mayor precisión ha sido la principal tarea de la estética moderna y sigue siendo un concepto problemático y polémico de tratar.

Hoy en día el término "estética" puede ser utilizado para referirse a tres campos de estudio distintos, aunque no totalmente desvinculados. Por un lado, según la etimología de la palabra, la estética puede entenderse como la teoría de la sensibilidad, la percepción y la experiencia. Por otro lado, si tenemos en cuenta su uso en los siglos XVIII y XIX, podemos concebir la estética como la teoría de lo que hace de lo bello y lo sublime una obra de arte. Por último, bajo una óptica más contemporánea, la estética puede considerarse como la teoría de la producción artística (poiesis). En términos generales las teorías actuales abordan la estética como el análisis filosófico de las creencias, conceptos y teorías implícitas en la creación, la experiencia, la interpretación, o la crítica de arte¹

114

Estas tres concepciones de la estética son seguramente enfoques válidos para interpretar nuestra experiencia estética actual dentro del ámbito de los juegos digitales, pero la investigación en curso tomará como referencia el acercamiento etimológico del término. Este trabajo está enmarcado en los acercamientos que desde el campo de los estudios de juegos se han hecho al tema, para proponer más adelante una serie de particularidades que singularizan las categorías estéticas de los juegos digitales sobre otro tipo de producciones artísticas.

2. Estética de juego

La estética dentro del ámbito del videojuego es un término ambiguo que se utiliza algunas veces inapropiadamente o de un modo un tanto ligero y puede dar lugar a confusiones, debido a lo difuso de la expresión. Uno de los retos de entender el verdadero calado de la expresión estética de juego es que se enfrenta al concepto muy extendido en el lenguaje popular de estética como belleza visual. Diferentes autores han revisado este concepto en los últimos tiempos dando cuenta de la naturaleza incierta del mismo². A partir de estos y otros estudios realizados podemos entrever a priori la existencia de, al menos, dos líneas de pensamiento diferenciadas.

La primera define la estética de juego como un fenómeno sensorial con el que el jugador se encuentra al enfrentarse al juego: hablamos de la experiencia visual, auditiva y táctil. Autores de revistas especializadas, como el magazine online Gamasutra, hablan de estética de juego haciendo hincapié en la estética visual de los mismos³. También autores que abordan el diseño de juegos, como Richard Rouse, se refieren a estética audiovisual cuando utilizan el término en sus ensayos⁴. Henry Jenkins y Kurt Squire en su artículo incluido en el catálogo de la exposición Game On, hacen referencia a la herencia e influencia de algunos movimientos artísticos dentro de los videojuegos. Los autores describen como muchos creadores de juegos son reclutados de las escuelas de

¹ KELLY, Michael, *Preface to Encyclopedia of Aesthetics*, Nueva York, Oxford University Press, 1998, p. XI.

² LAUTEREN, Georg, "Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games" *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Finlandia, Frans Mäyrä, 2002.

³ HAYWARD, David, "Videogame Aesthetics: The Future!" *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*, 2005.

⁴ ROUSE, Richard, *et al*, *Game design: theory & practice*, Plano, Texas, Wordware, 2005.

arte y toman como referencia e inspiración para sus mundos de juego un amplio rango de influencias estéticas, incluyendo el expresionismo -cartografiando las emociones en el espacio físico- o el romanticismo -dotando a los paisajes de cualidades morales-⁵.

En este sentido, Henry Jenkins hace referencia a la carrera por crear gráficos realistas en detrimento de diseñar experiencias de juego “[...] el cine (en los años 20’s también) confundía la mejora tecnológica con el avance estético, equivocando el deseo de reproducir la realidad con el deseo de crear una experiencia emocionalmente atractiva”⁶.

En su texto *Do Independent Games Exist?*, Zimmerman habla de esta rémora que sufren los juegos. Una suerte de envidia del cine que entiende por realismo el uso torpe y poco imaginativo de los gráficos 3D. El autor argumenta que los juegos necesitan encontrar sus propias formas de expresión, capitalizar sus propiedades únicas como sistemas dinámicos y participativos para encontrar su propia estética⁷. Esta apreciación de Zimmerman tiene que ver con lo que ocurre en algunas superproducciones comerciales. En la escena de desarrollo independiente sin embargo existe un gran cuerpo de trabajos que utilizan las peculiaridades formales del juego para comunicar, usando en muchos casos gráficos muy elementales.

Es en este territorio donde tiene sentido la otra corriente de investigación que define la estética de juego como una expresión de la experiencia de juego, como el placer, la emoción o el sentimiento que siente o sufre el jugador, la "experiencia estética". Algunas definiciones sobre la estética de juego, como la interpretación de jugabilidad de Jesper Juul⁸, o las afirmaciones de Espen Aarseth, excluyen explícitamente el apartado audiovisual: “La estética de juego no tiene que ver con el apartado visual o gráfico del juego, sino con juegos que proporcionan una experiencia de juego interesante”⁹.

Incluso hay autores como Myers que aseguran que la interfaz gráfica y sonora, al contrario de aumentar la experiencia de juego, lo que hace es enmascararla. Myers defiende que de todas las características que distinguen la experiencia estética de los medios digitales – y en particular la experiencia de los juegos digitales – la más peculiar es la repetición de esa misma experiencia. En otros medios menos interactivos, tradicionales, los placeres estéticos aparecen de un modo más inmediato y directo. Por ejemplo, el disfrute de las artes visuales, auditivas y kinestésicas se experimenta tanto en el momento de su experiencia física como en su reflexión a posteriori. Sin embargo, independientemente de la calidad de las imágenes empleadas, la interfaz digital de los juegos de ordenador no permite el acceso directo e inmediato a sus patrones y diseños. Las imágenes de los juegos digitales son siempre imágenes en movimiento y ese movimiento es siempre en referencia a otra cosa: lo no-visual o, como lo denomina el autor, el anti-visual. Las necesidades del interfaz del videojuego retrasan y

⁵ JENKINS, Henry; SQUIRE, Kurt, “The art of contested spaces” *Game on: The history and culture of video games*, London, Barbican, 2002, pp. 64-75.

⁶ *Ibid.*

⁷ ZIMMERMAN, Eric, “Do Independent Games Exist?” *Game On*, Londres, Lucian King and Conrad Bain, 2002.

⁸ JUUL, Jesper "Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory", 2005, pp. 164. Disponible online en: <http://www.half-real.net/dictionary/> (Fecha de consulta: 10-5-2014).

⁹ AARSETH, Espen, *The Aesthetics of Bottom-Up. Conference on Computational Intelligence and Games*, Copenhagen, IT University of Copenhagen, 2010.

contextualizan la experiencia estética dentro de las reglas del juego o, dicho de manera más amplia, dentro de una experiencia de juego interactiva y auto-reflexiva¹⁰.

Estas dos interpretaciones sobre la estética del juego parecen sin embargo el claro reflejo de una problemática muy similar dentro de la historia del discurso estético. En primera instancia, una concepción básicamente informada de las estéticas de juego debiera tener en cuenta los materiales de algunos de los ámbitos más directos a los cuales pertenece el juego; por ejemplo, la estética de los nuevos medios de interacción entre personas y sistemas computacionales.

116

Dentro del campo de la interacción humano-sistema computacional (en inglés Human-Computer Interaction o HCI), tampoco existe unanimidad declarada sobre la cuestión estética. En este contexto se mencionan dos tipos de estética, estética clásica y estética expresiva. Estética clásica se refiere a las nociones tradicionales que hacen hincapié en el diseño ordenado y claro, mientras que la estética expresiva se refiere a la creatividad y la originalidad en el diseño. Algunos estudios muestran que la estética clásica se percibe de manera más uniforme por los usuarios, mientras que la estética expresiva puede variar en función de efectos de encuadre o de diferentes estímulos culturales y contextuales¹¹.

Ante la incapacidad de acotar este término dentro del ámbito de los estudios de juegos, parece que el consenso, la corriente más apoyada tanto por investigadores como por diseñadores de juego, va en pro de referirse a la estética de juego como el resultado empírico que el jugador experimenta interactuando con el diseño, es decir, a la propia experiencia del jugador. La búsqueda de la estética como reacción emocional o reflexiva del jugador. En este sentido algunos investigadores incluyen los aspectos audiovisuales dentro de la experiencia que crea el jugador con su interacción. Al igual que reflexionaba Walter Benjamin sobre la arquitectura en su clásico artículo de 1936, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica: “Las edificaciones (la arquitectura) pueden ser recibidas de dos maneras: por el uso y por la contemplación. O mejor dicho: táctil y ópticamente”*¹².

Algo parecido ocurriría con los juegos, que pueden ser experimentados sumando los diferentes sistemas de significado que los componen. Es decir, la complejidad de un sistema de juego nos aleja de las lógicas inductivas.

Tomemos como referencia el juego del estudio belga *Tale of Tales, The Path* (2009). A primera vista podríamos deducir que se trata de un ingenuo cuento de hadas, en el que caminas como en un ingenuo cuento de hadas y tu personaje es como la protagonista de un ingenuo cuento de hadas... La estética visual y el uso a nivel narrativo de la invocación de asociaciones narrativas pre existentes (el juego se presenta como una revisión del cuento de caperucita roja) nos hace pensar en un tipo de experiencia cándida e infantil (Figura 1). Sin embargo, una vez puestas en marcha las dinámicas de juego resulta ser una historia a ratos bastante cruda, con escenas nada naïf como las que aluden a la violación de una de las protagonistas por parte del “lobo”.

¹⁰ MYERS, David, “The aesthetics of the anti-aesthetics”, *Aesthetics of Play*. Bergen, Noruega, 2005.

¹¹ AHMED, Salah Uddin et al, *Aesthetics in Human-Computer Interaction: Views and Reviews. Human-Computer Interaction*, San Diego, CA, USA, New Trends, 2009.

¹² BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Discursos Interrumpidos I*, Buenos Aires, Taurus, 1989, p. 45.



Figura 1. Tale of tales. *The Path*, 2009. Imagen del videojuego.

La experiencia de juego puede enseñarnos mucho acerca de un juego, al igual que puede hacerlo el uso de un objeto o un ambiente. Como comenta el investigador Gonzalo Frasca la interpretación performativa no es sólo acerca de la utilidad de un objeto. El uso también nos permite interpretar un objeto estético. Frasca hace referencia a un caso de estudio del libro *Emotional Design* de Donald Norman, donde el usuario de un modelo específico de sacacorchos reconoce haber abierto tres botellas de una vez por el mero placer de usarlo. La persona entrevistada en la cita no sólo alaba el abridor de botellas a nivel práctico, sino también estético. Esto es totalmente extrapolable a los juguetes y juegos digitales. Algunos de ellos no nos aportan solo diversión, sino que nos sentimos bien cuando los manipulamos, nos permiten usarlos de una manera placentera¹³.

A finales de los años 2000 diferentes autores se hacen eco de la desambiguación del término estética en lo correspondiente al juego. Lejos de limitarse a hablar acerca de la presentación visual de los mismos o del estilo de los gráficos (con las connotaciones negativas sobre el concepto de *Eye Candy*¹⁴ que esto conlleva), la estética del juego comenzaba a concebir como una perspectiva que permitía examinar los principios generales y las cualidades formales de la experiencia de juego¹⁵.

¹³ FRASCA, Gonzalo, *Play the Message* Copenhagen, Denmark, IT University of Copenhagen, 2007. Memoria para optar al grado de Doctor: 2013, pp. 137-138.

¹⁴ Eye Candy es un término del argot popular anglosajón para referirse a personas visualmente atractivas o efectos utilizados para llamar la atención sobre la masa, de un modo superficial, cosmético, sin fundamento. Fuente WIKIPEDIA.

¹⁵ CANOSSA, Alessandro *et al*, *Making sense of game aesthetics*, Digital Games Research Association DIGRA, 2009.

Efectivamente parece una postura unánime el acercarnos a la estética de los juegos desde algo más que su aparato audiovisual. Sin olvidarnos de que los apartados gráfico y sonoro son relevantes a la hora de crear experiencia en los videojuegos, si ampliamos el campo de observación a los juegos en general, debiéramos tener en cuenta la experiencia que produce la estructura de juego en sí misma.

3. La particularidad de las estéticas procedurales

Desde un punto de vista procedural, aquel que se centra en el sistema de juego como cualidad primordial y definitoria de los mismos, en sus rasgos formales y la complejidad de los sistemas como rasgo definitorio de los juegos digitales, algunos autores hacen el viaje inverso y más allá de intentar definir la estética de los juegos digitales invocan el término para proclamar una suerte de modelo arquetípico en relación a este nuevo medio: *“La estética de los videojuegos es una expresión paradigmática de lo digital como una tecnología de representación y proceso”*¹⁶.

Ian Bogost, como representante de esta corriente e investigador interesado sobretudo en la retórica procedural, explica cómo los estudios sobre retórica visual existentes no son del todo válidos para estudiar medios como el juego. Desde este estudio sobre la estética de juego podemos encontrar una cierta analogía entre las afirmaciones de Bogost sobre retórica y este ámbito de investigación. Bogost afirma que la retórica visual no tiene en cuenta la representación procedural y que, en medios procedurales como el videojuego, las imágenes son con frecuencia construidas, seleccionadas, o secuenciadas por el código. En este sentido las herramientas utilizadas por la retórica visual son inadecuadas dado que la imagen está subordinada al sistema de reglas del juego¹⁷.

La especificidad de la estética de los juegos radica en que, si atendemos a su carácter procedural, esta se pone en marcha únicamente a través de la activación de un sistema. Así para el público en general, pueden pasar desapercibidas ya que solo se activan si interactuamos con el proceso de juego. Volvemos a utilizar las afirmaciones sobre la retórica de Bogost como símil a la situación de la estética de juego, aunque debemos tener en cuenta que la focalización en lo procedural deja de lado otro tipo de factores sumamente importantes como las implicaciones relacionadas con la percepción e interpretación de los jugadores.

A sabiendas de esto, el estudio en curso se sirve de este discurso sobre las diferencias entre los estudios visuales y procedurales para acentuar la peculiaridad de la estética que emerge de la experiencia de juego.

Bogost afirma que al igual que los retóricos visuales argumentan que la retórica verbal y escrita no rinde cuentas adecuadamente sobre las propiedades únicas de la expresión visual, en esta investigación se argumenta que la retórica verbal, escrita y visual tampoco se adecua al estudio de las propiedades únicas de expresión de los procesos computacionales. Que necesitamos una teoría de la retórica procedural para poder tomar decisiones acordes a los

¹⁶ KLEVJER, Rune, “Computer Game Aesthetics and Media Studies” *15th Nordic Conference on Media and Communication Research*, Reykjavik, Iceland, 2001.

¹⁷ BOGOST, Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2007, p. 24.

sistemas de software que nos encontramos todos los días, para permitir una autoría procedural más sofisticada, con la persuasión y la expresión como objetivo¹⁸.

Una vez revisadas y cotejadas las diferentes ideas de los autores que trabajan sobre la definición de estética de juego y teniendo en cuenta que existen distintos acercamientos al término dependiendo del contexto desde el que cada uno de los autores trabaja, este estudio propone una interpretación provisional de estética de juego que de un modo genérico sirva para los propósitos de análisis formal de diferentes casos de estudio.

119

Entenderemos pues estética de juego como la articulación entre diferentes modos estéticos resultantes del conjunto de elementos constitutivos (formales y emocionales), estilísticos (audiovisuales) y temáticos (narrativos) que caracterizan una determinada experiencia jugable. Podemos hablar por lo tanto de una estética multimodal, tomando prestado el término del ámbito de la semiótica social, para referirnos a las maneras en las que el lenguaje propio del videojuego combina diferentes modos de representación del conocimiento y del significado en la creación de la experiencia.

Esta definición que deriva de una propuesta previa¹⁹, es deliberadamente genérica y al mismo tiempo limitada, ya que no es intención de este estudio entender desde un punto de vista del campo de la filosofía el amplio fenómeno de la estética, sino más bien delimitar el concepto en base a su posterior uso dentro del ámbito del análisis crítico, la creación y el diseño de juegos.

4. Paradojas, disonancias y sorpresas en el modelo estético

No se trata de un reino exclusivo en los juegos digitales, pero la multiplicidad de capas de significado que presentan los juegos digitales les hace proclives a generar paradojas, disonancias y sorpresas en relación a su modelo estético. Repasaremos a continuación algunos casos en los que la estética visual se contrapone a la estética proveniente de los elementos constitutivos formales, emocionales y/o narrativos.

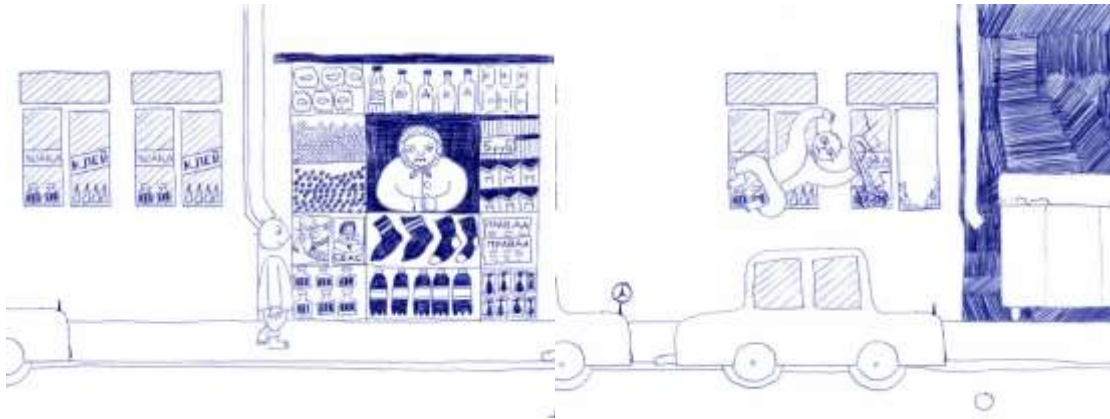
¹⁸ *Ibidem*, p. 29.

¹⁹ SÁNCHEZ-COTERÓN, Lara, *Arte y Videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Departamento Dibujo II, Madrid, Universidad Complutense Madrid, Tesis Doctoral, 2012, p.144.



Figura 2. Pol Clarissou, *Orchids to dusk*, 2015. Captura de pantalla del videojuegos (2015)
 Descargada de la página del autor <https://polclarissou.itch.io/orchids-to-dusk>

Orchids to dusk (2015), de Pol Clarisou, es juego 3D multijugador asíncrono en el que controlamos en tercera persona a un astronauta que acaba de caer en un planeta desconocido después de que su nave fallase. La mecánica principal del juego es caminar por ese nuevo mundo desconocido y el desafío inicial del diseño es que el oxígeno de nuestro traje espacial se está agotando. El territorio arenoso con ligeras ondulaciones, está plagado de pequeños oasis (Figura 2). La estética visual del juego es cálida y a priori parece que nos enfrentamos a un relajado juego de exploración. El propio autor lo califica como un diseño contemplativo. Ante la falta de un objetivo concreto el jugador convencional tratará de invertir el tiempo que le queda en explorar el planeta buscando la manera de salvarse, algún puzzle a resolver, o algún otro tipo de información significativa. Esta actitud, resultado de la inercia adquirida tras años de cumplir misiones, desbloquear niveles y otros tropos habituales para entender los videojuegos en términos de victoria o derrota, hace que la segunda mecánica del juego no aparezca hasta que el jugador no decide detenerse. La inactividad de nuestro personaje nos ofrece la posibilidad de quitarnos el casco y sea cual sea el nivel de oxígeno que tenemos, morir convirtiéndonos en un oasis más de ese planeta. La interrelación del apartado formal y el aparato narrativo del juego nos llevan a un tipo de experiencia vinculada a la muerte, bien el deceso irremediable o bien el final por decisión propia. De ninguna manera la estética visual del juego nos relata que ese desierto plagado de oasis es en realidad un cementerio de astronautas que han decidido morir en armonía con el entorno.



121

Figura 3. Lea Schoenfelder, *Ulitsa Dimitrova*, 2010. Capturas de pantalla del videojuego.

Otro caso de disonancia estética es el videojuego 2D de Lea Schoenfelder, *Ulitsa Dimitrova* (2010). En este diseño controlamos en tercera persona a un niño ruso Pjotr, que vive en las calles de San Petersburgo. Las acciones cotidianas de Pjotr son mendigar, robar alcohol para proveer a su madre alcohólica y prostituta, robar pegamento para usarlo como trueque por cigarrillos con otros niños de la calle, hurtar embellecedores de coches, dar chivatazos... todo ello como sustento para sobrevivir. El apartado visual del juego está realizado con grafismos de dibujo infantil a base de boli bic (Figura 3) y la ambientación sonora es un bucle de flauta callejera. La rutina del jugador realizando estas acciones puede ser infinita. Es únicamente cuando este deja de realizar las tareas diarias de Pjotr, cuando de nuevo las lógicas del juego unidas a una buena integración semántica en el apartado narrativo hacen surgir una parte muy cruda de la experiencia. Pjotr muere de frío en las calles de San Petersburgo por inacción.



Figura 4. Pippin Barr, *Tanks*, 2018. Captura de pantalla del videojuego.

En otras ocasiones el modelo estético multimodal nos ofrece sorpresas, como ocurre en el diseño *Tanks!?* (2018) de Pippin Barr. Este proyecto usa una estética de género vinculada a un juego de competición para dos jugadores en el que cada uno de ellos controla un tanque en un espacio 3D isométrico (a medio camino entre el *low poly* y el *cartoon*) donde la mecánica principal es el disparo.

El diseño comienza dando aviso de sumisión a ese tipo de sistema tradicional al jugador, aunque si reparamos en la impresión en pantalla de una serie de propiedades y atributos de diferentes objetos en lenguaje lógico nos dará una pista sobre lo que está por venir (Figura 4). Según avanza el juego el marco referencial vinculado a esa convención de juego de competición se va rompiendo a todos los niveles. Secuencialmente el juego va distorsionando recursos formales del diseño mediante la modificación de los parámetros ordinarios de todos y cada uno de los objetos que componen el diseño: el control de los tanques como personaje de juego, la disposición del mundo de juego, las luces, la cámara, el sonido, las físicas y las colisiones, el posicionamiento y desplazamiento de los elementos... El juego de competición inicial va perdiendo su sistema de significado y va dando paso a una suerte de juguete digital en el que los usuarios deben adaptarse a un modo experiencia que transita de la sumisión a la creatividad. El apartado visual evoluciona también desde el *low poly* 3D a una presentación gráfica de *glith* (Figura 5). El apartado narrativo también se desvanece y de la contienda entre tanques en un escenario árido pasamos al vacío propositivo del juguete en el que ya no sabemos muy bien qué es lo que controlamos o qué capacidad de acción tenemos en ese entorno.



Figura 5. Pippin Barr, *Tanks*, 2018. Captura de pantalla del videojuego



Figura 6. Theo Triantafyllidis. *Game Art Self Portrait: Interior*, 2016. Imagen del proyecto

Incluso en los casos en los que la carga sistémica del diseño es menor, como ocurre en algunas piezas de game art, podemos seguir hablando de estética multimodal debido a la coexistencia de semánticas sensoriales, narrativas y procedurales de baja intensidad. En el trabajo *Self Portrait: Interior* (2016) del artista Theo Triantafyllidis el modelo estético visual es figurativo y grotesco. La mecánica principal del usuario es caminar, avanzar alrededor y dentro de la cabeza del propio autor, usando su lengua como rampa de acceso (Figura 6). Este viaje a las entrañas es el que construye una débil capa semántica a partir de las propiedades físicas y la ecología de ese espacio interior. En este caso la laxitud de los elementos formales (reglas, mecánicas, retos, conflicto) y narrativos ofrece un espacio de contingencia al usuario de tal manera que es éste quien tiene la capacidad de completar la experiencia.

Este tránsito desde diseños formales (*Orchids to dusk* y *Ulitsa Dimitrova*) hasta propuestas lúdicas menos sometidas a los procesos (*Tanks!?* y *Self Portrait: Interior*) nos sirve también como paradigma para reflexionar sobre las estéticas multimodales explicitadas por el autor y las estéticas multimodales que surgen de la interacción específica del jugador.

5. Conclusión

En la revisión de la definición de estética de juego que se presenta en este artículo, la cual trata de ayudar a estudiar la percepción de la vivencia que genera la experiencia lúdica, se ha sustituido intencionadamente la percepción del placer de lo bello y lo sublime -un enfoque directamente relacionado con la estética tradicional de los siglos XVIII y XIX-, por la percepción de la vivencia, dejando espacio así a la multiplicidad de capas estéticas dentro del juego. La propuesta trata de reunir las dos corrientes teóricas mayoritarias y focaliza sobre el uso de los diferentes modos de generar significado que tienen los juegos digitales.

Este carácter poliédrico de la estética multimodal nos lleva a encontrarnos con diseños en los que la superposición o el enfrentamiento entre los diferentes significados y respuestas emocionales que genera en el jugador, forma parte nuclear de las propuestas de diseño en muchas ocasiones.

Debemos ser conscientes sin embargo de que se trata de una definición estrictamente formal, relacionada con el análisis del juego como objeto diseñado, y no incluye un factor tan importante como la interacción del jugador con el sistema de juego ni las aportaciones que éste hace sobre el diseño autoral.

En este sentido la investigación deja la puerta abierta a futuras indagaciones sobre los matices entre el modelo estético multimodal autoral y el modelo estético multimodal emergente que surgiría de la activación del conjunto de rasgos formales que rigen la interacción.



Bibliografía

- AARSETH, Espen, The Aesthetics of Bottom-Up. Conference on Computational Intelligence and Games, Copenhagen, IT University of Copenhagen, 2010.
- AHMED, Salah Uddin et al, Aesthetics in Human-Computer Interaction: Views and Reviews. Human-Computer Interaction, San Diego, CA, USA, New Trends, 2009.
- BENJAMIN, Walter, La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Discursos Interrumpidos I, Buenos Aires, Taurus, 1989.
- BOGOST, Ian, Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2007.
- CANOSSA, Alessandro et al, Making sense of game aesthetics, Digital Games Research Association DIGRA, 2009.
- EL-NASR, Magy Seif et al. "Dynamic Lighting for Tension in Games" Game Studies: the International Journal of Computer Game Research #7(1), 2006.
- FRASCA, Gonzalo, Play the Message Copenhagen, Denmark, IT University of Copenhagen, 2007. Memoria para optar al grado de Doctor: 2013.
- HAYWARD, David, "Videogame Aesthetics: The Future!" Gamasutra. The Art & Business of Making Games, 2005.
- HUTCHISON, Andrew "Making the Water Move: Techno-Historic Limits in the Game Aesthetics of Myst and Doom." Game Studies: The International Journal of Computer Game Research # 8(1), 2005.
- JENKINS, Henry; SQUIRE, Kurt, "The art of contested spaces" Game on: The history and culture of video games, London, Barbican, 2002.

- JUUL, Jesper "Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory", 2005. Disponible online en: <http://www.half-real.net/dictionary/> (Fecha de consulta: 10-5-2014).
- KELLY, Michael, Preface to Encyclopedia of Aesthetics, Nueva York, OxfordUniversityPress, 1998.
- KLEVJER, Rune, "Computer Game Aesthetics and Media Studies" 15th Nordic Conference on Media and Communication Research, Reykjavik, Iceland, 2001.
- LAUTEREN, Georg, "Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games" Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere, Finlandia, Frans Mäyrä, 2002.
- MYERS, David, "The aesthetics of the anti-aesthetics", Aesthetics of Play. Bergen, Noruega, 2005.
- ROUSE, Richard, et al, Game design: theory & practice, Plano, Texas, Wordware, 2005.
- SÁNCHEZ-COTERÓN, Lara, Arte y Videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea. Departamento Dibujo II, Madrid, Universidad Complutense Madrid, Tesis Doctoral, 2012.
- ZIMMERMAN, Eric, "Do Independent Games Exist?" Game On, Londres, Lucian King and Conrad Bain, 2002.

Cómo citar este artículo:

Sánchez Coterón, L. (2018). Videojuegos y estética multimodal. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación*, (15), 113-124.
