

¿Son arte los videojuegos?



Estética II | FFyL UNAM

19 abril 2018

Recapitulación

¿Puede ser arte la pornografía?

- Argumentos en contra:

- Generales (por tipo):

- Contenido representacional: rep. explícitas que no dan cabida a la imaginación e invitan a una mirada degradada.
 - Estatus moral: la pornografía es dañina - objetivización
 - Calidad artística: unidimensional, vulgar, producto de consumo, contenido formulario, distorsiona la realidad.
 - Respuesta esperada (prescrita): respuesta interesada y pasiva.

- Específico (Levinson) *

⊙ J. LEVINSON, 'ARTE ERÓTICO Y CUADROS PORNOGRÁFICOS' (2005)

*Hans Maes – “¿Quién dice que la pornografía no puede ser arte?”

1. El arte erótico consiste en imágenes producidas primordialmente para generar un cierto tipo de recepción R1.
2. La pornografía consiste en imágenes producidas primordialmente para generar un cierto tipo de recepción R2.
3. R1 exige de manera esencial una atención a la forma/vehículo/medio/manera de las imágenes y, por tanto, implica tratarlas como opacas.
4. R2 excluye de manera esencial una atención a la forma/vehículo/medio/manera de las imágenes y, por tanto, implica tratarlas como transparentes.
5. R1 y R2 son incompatibles.
6. Por tanto, nada puede ser a la vez arte y pornografía; o, al menos, nada puede ser presentado a la vez como arte erótico y pornografía.

⊙ J. LEVINSON, 'ARTE ERÓTICO Y CUADROS PORNOGRÁFICOS' (2005)

- (i) El arte (erótico) está dirigido primordialmente a generar placer estético que esencialmente supone atención a la forma/vehículo/medio/modo y por tanto implica representaciones *opacas*.
- (ii) La pornografía está dirigida primordialmente a generar excitación sexual lo que excluye esencialmente atención a la forma/vehículo/medio/modo y, por tanto implica tratar a las representaciones como *transparentes*.
- (iii) El placer estético y la excitación sexual son incompatibles.

- (i) Nada puede ser a la vez arte y pornografía.

©J. LEVINSON, 'ARTE ERÓTICO Y CUADROS PORNOGRÁFICOS' (2005)

- (i) El arte (erótico) está dirigido primordialmente a generar placer estético que esencialmente supone atención a la forma/vehículo/medio/modo y por tanto implica representaciones *opacas*.
- (ii) La pornografía está dirigida primordialmente a generar excitación sexual lo que excluye esencialmente atención a la forma/vehículo/medio/modo y, por tanto implica tratar a las representaciones como *transparentes*.
- (iii) El placer estético y la excitación sexual son incompatibles.
(premisa asumida) No es posible generar coherentemente dos respuestas incompatibles en la audiencia*

- (i) Nada puede ser a la vez arte y pornografía.

⊙ J. LEVINSON, 'ARTE ERÓTICO Y CUADROS PORNOGRÁFICOS' (2005)

(premisa asumida) No es posible generar coherentemente dos respuestas incompatibles en la audiencia*

- Pero parece posible apelar a respuestas incompatibles de la audiencia siempre y cuando las respuestas no sean generadas:
 - simultáneamente,
 - en la misma audiencia,
 - por la misma parte de la obra.
- Mientras que la misma persona no trate la misma parte de la obra, al mismo tiempo como simultáneamente opaca y transparente, se puede intentar (y conseguir) crear una obra que sea tratada (por ejemplo)..
 - a. Como transparente en un primer momento y opaca en otro momento
 - b. Como transparente por una parte de la audiencia y opaca por otra parte de la audiencia
 - c. En algunas partes como transparente y en otras como opaca.

⊙ J. LEVINSON, 'ARTE ERÓTICO Y CUADROS PORNOGRÁFICOS' (2005)

(premisa asumida) No es posible generar coherentemente dos respuestas incompatibles en la audiencia*

- Mientras que la misma persona no trate la misma parte de la obra, al mismo tiempo como simultáneamente opaca y transparente, se puede intentar (y conseguir) crear una obra que sea tratada (por ejemplo):
 - a. Como transparente en un primer momento y opaca en otro momento
 - b. Como transparente por una parte de la audiencia y opaca por otra parte de la audiencia
 - c. En algunas partes como transparente y en otras como opaca.

©J. LEVINSON, 'ARTE ERÓTICO Y CUADROS PORNOGRÁFICOS' (2005)

(premisa asumida) No es posible generar coherentemente dos respuestas incompatibles en la audiencia*

- a. Como transparente en un primer momento y opaca en otro momento
 - A veces la audiencia toma las imágenes como transparentes y luego empieza a reparar en los aspectos formales/vehiculares/en el medio y el modo de representar. Y este proceso puede ser anticipado por el/la artista.
 - Ej. Recursos del cine clásico americano.

©J. LEVINSON, 'ARTE ERÓTICO Y CUADROS PORNOGRÁFICOS' (2005)

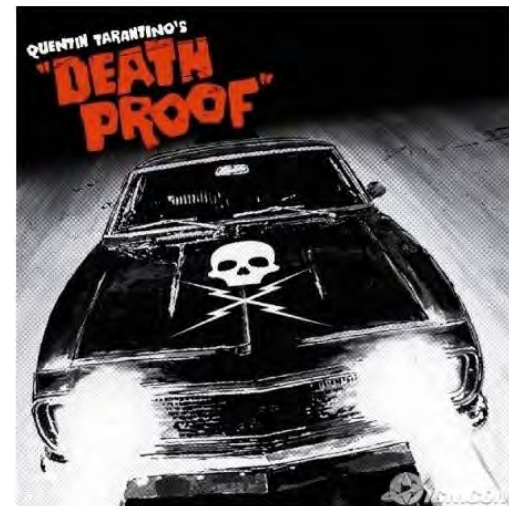
(premisa asumida) No es posible generar coherentemente dos respuestas incompatibles en la audiencia*

- a. Como transparente en un primer momento y opaca en otro momento
 - A veces la audiencia toma las imágenes como transparentes y luego empieza a reparar en los aspectos formales/vehiculares/en el medio y el modo de representar. Y este proceso puede ser anticipado por el/la artista.
 - Ej. Recursos del cine clásico americano.
 - Se asume que la visión “opaca” es esencial para que algo sea arte > atención al medio, cualidades formales
 - Idea modernista; pero hay otra tradición clásica del arte para la que “el triunfo más elevado del arte consiste en su ocultación”

©J. LEVINSON, 'ARTE ERÓTICO Y CUADROS PORNOGRÁFICOS' (2005)

(premisa asumida) No es posible generar coherentemente dos respuestas incompatibles en la audiencia*

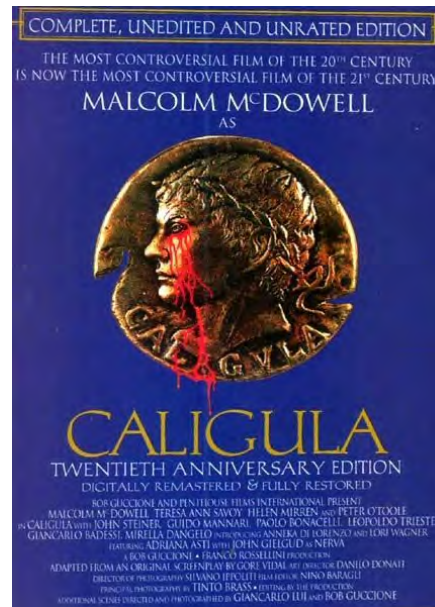
- b. Como transparente por una parte de la audiencia y opaca por otra parte de la audiencia
 - El/la artista puede tener la intención de que sólo una parte de su audiencia trate a las imágenes como transparentes mientras que otra parte de la audiencia las tome (parcialmente) como opacas.



⊙ J. LEVINSON, 'ARTE ERÓTICO Y CUADROS PORNOGRÁFICOS' (2005)

(premisa asumida) No es posible generar coherentemente dos respuestas incompatibles en la audiencia*

- c. Un artista puede tener la intención de que una parte de su obra sea tratada como transparente y otra (en parte) como opaca.



©J. LEVINSON, 'ARTE ERÓTICO Y CUADROS PORNOGRÁFICOS' (2005)

- (i) El arte (erótico) está dirigido primordialmente a generar placer estético que esencialmente supone atención a la forma/vehículo/medio/modo y por tanto implica representaciones *opacas*.
- (ii) La pornografía está dirigida primordialmente a generar excitación sexual lo que excluye esencialmente atención a la forma/vehículo/medio/modo y, por tanto implica tratar a las representaciones como *transparentes*.
- (iii) El placer estético y la excitación sexual son incompatibles.

~~(i) Nada puede ser a la vez arte y pornografía.~~

¿Preguntas, reflexiones?

¿Son arte los videojuegos?



Estética II | FFyL UNAM

19 abril 2018

El problema

https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma



¿Son arte los videojuegos?

¿Cuál es la posición que se defiende en el video?

Hoy

- Defensa del estatus artístico de los videojuegos
 - Grant Tavinor *“The Art of Videogames”* (2009)
- Estrategia:
 - Apelar a una teoría influyente sobre la definición del arte: teoría disyuntiva del arte [o teoría del ‘grupo’ / cluster theory of art]
 - Los videojuegos cualifican como arte bajo esta teoría.
 - Pero los videojuegos tienen sus características distintivas, por lo que no deben ser tratadas como derivativas de otras artes.

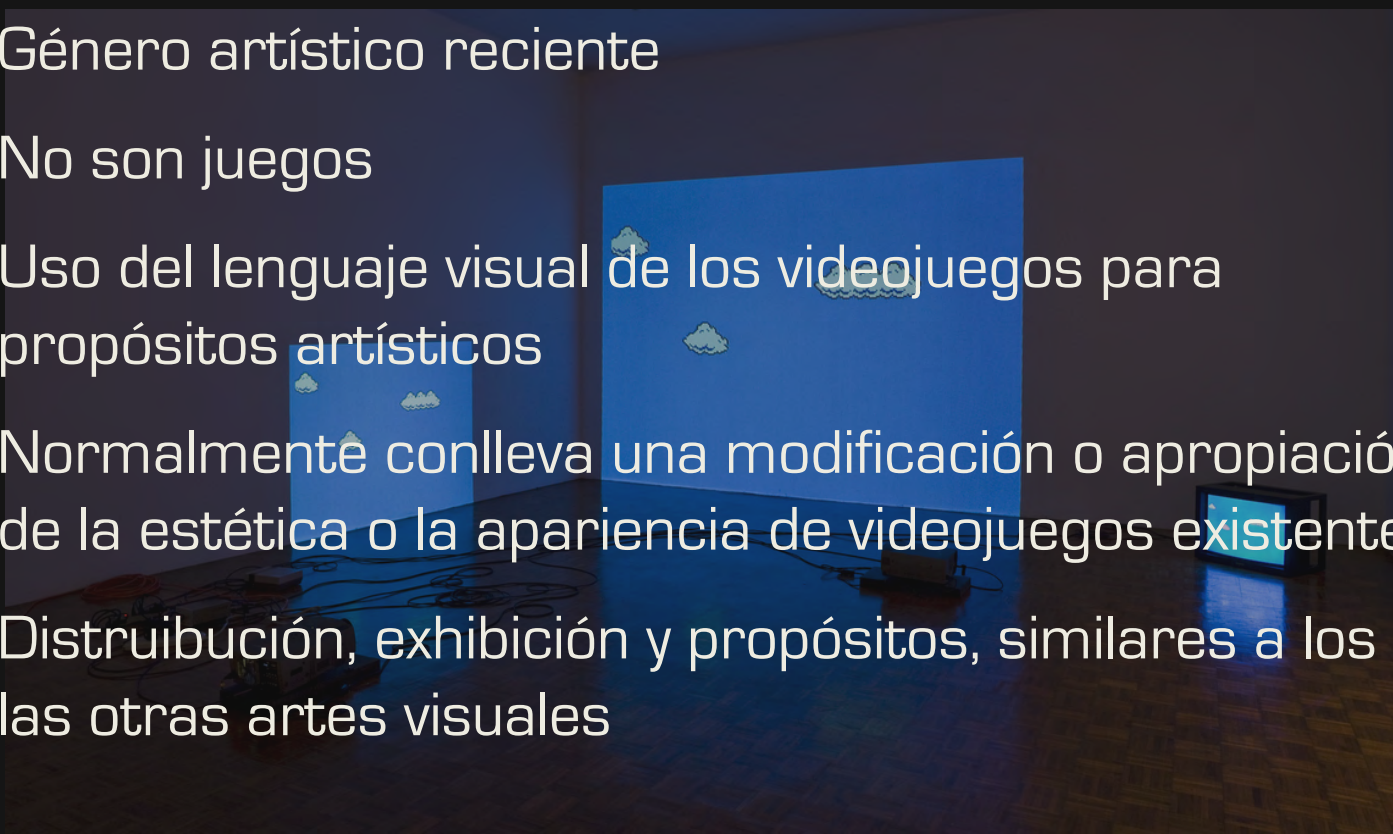
Cuestiones preliminares

1. Distinción entre las artes que están involucradas en la producción de videojuegos y la idea de que los videojuegos son arte en sí mismos.
 - La dirección de arte es un componente común a todos los videojuegos.
 - Artistas (pintores, diseñadores, actores) son contratados para elaborar videojuegos.
 - La pregunta relevante, no obstante, es si los objetos en cuya producción participan todos estos artistas son en sí mismos arte.
 - Algunos productos no-artísticos también involucran aspectos artísticos y de diseño, pero eso no los hace arte. Ej. Programas de entrevistas o de cocina de TV.

Cuestiones preliminares

2. Distinción entre la pregunta de si los videojuegos son arte y la cuestión del “arte de videojuegos”

- Género artístico reciente
- No son juegos
- Uso del lenguaje visual de los videojuegos para propósitos artísticos
- Normalmente conlleva una modificación o apropiación de la estética o la apariencia de videojuegos existentes
- Distribución, exhibición y propósitos, similares a los de las otras artes visuales



Cuestiones preliminares

3. Diferencia entre video juegos y *Machinima* (machine + cinema)

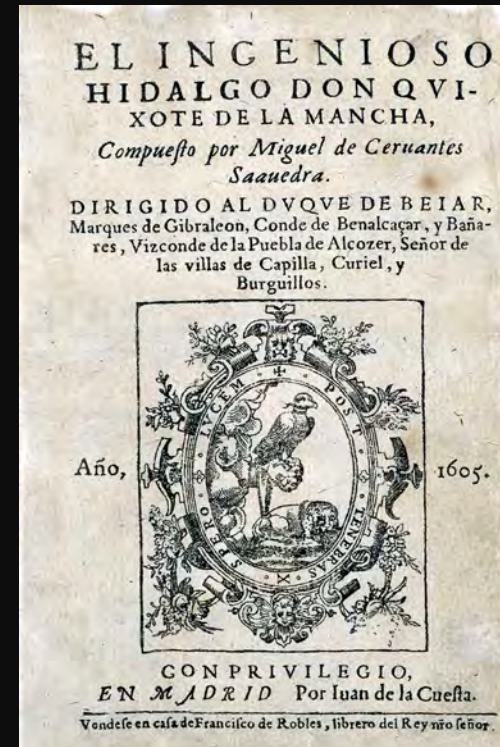
- Género cinematográfico reciente
- No son juegos
- Uso de la animación y maquinaria de los videojuegos para hacer películas narrativas cortas no interactivas
- Puede que se considere arte en virtud de ser un género cinematográfico.

Cuestiones preliminares

4. “Arte” utilizado en modo evaluativo: obras de calidad.

- Cuando se utiliza este término para decir que algo es bueno o de calidad
- Este no es el sentido relevante
- Nos interesa el término “arte” en sentido clasificatorio: para comparar con obras que caigan en la misma categoría.

Cuestiones preliminares



Similitudes superficiales con OdA tradicionales

- Los videojuegos son artefactos representacionales
- Poseen estructuras perceptuales y formales susceptibles de ser objeto de apreciación e interpretación estética
- Creados por individuos talentosos y creativos
- También son objeto de crítica y objetos de culto
- Muestran una preocupación por el estilo y coherencia estética.

Diferencias con las OdA tradicionales

- Son juegos participativos antes que objetos a ser contemplados por sus cualidades estéticas
- El aspecto concerniente al juego es el objeto fundamental de interés crítico
- Ganar y/o perder, y estar en competición es algo característico de los videojuegos y no del arte tradicional
- No han tenido presencia substancial en los circuitos del arte occidental tradicional.
- Son entretenimiento popular y el arte se concibe como *algo más* que entretenimiento.
- Producidos masivamente

¿Suponen estos rasgos un problema para que los VJ sean arte?

Metodología para responder la pregunta

- Adoptar una teoría o definición del arte y ver si los videojuegos responden a las condiciones impuestas
- Problema: Escoger una teoría/definición del arte

Teoría disyuntiva del arte / “Cluster theory of art”

- No define el arte en términos de condiciones necesarias y suficientes
- No supone que el arte tiene una esencia única
- Considera una lista, grupo o conjunto de características típicamente presentes en los objetos artísticos:*

Teoría disyuntiva del arte / “Cluster theory of art”

1. Poseer propiedades estéticas positivas
2. Expresar emociones
3. Ser intelectualmente estimulante (i.e. Cuestionar o crear reflexión sobre los modos tradicionales de pensamiento)
4. Ser formalmente complejas y coherentes
5. Poseer un significado complejo
6. Exhibir un punto de vista individual
7. Ser un ejercicio de la imaginación creativa (ser original)
8. Ser un artefacto o actividad producto de una técnica sofisticada
9. Pertenecer a una forma/medio artístico establecido (música, pintura, escultura..)
10. Ser producto de una intención de llevar a cabo una obra de arte

Teoría disyuntiva del arte / “Cluster theory of art”

- No define el arte en términos de condiciones necesarias y suficientes
- No suponen que el arte tiene una esencia única
- Consideran una lista, grupo o conjunto de características típicamente presentes en los objetos artísticos:*
- Algo es arte si posee la mayoría o una cantidad substancial de las características listadas
 - No hace falta tenerlas todas
 - Si un objeto carece de la mayoría de ellas, no es arte

Arte y videojuegos

1. Poseer propiedades estéticas positivas
 - Los jugadores y críticos de videojuegos describen los juegos apelando al mismo vocabulario estético que aquel que empleamos para referirnos a obras de arte
 - Los juegos apelan en buena medida al placer en lo bello, lo grácil de los movimientos, lo elegante de los gráficos, la música

SKYRIM



Arte y videojuegos

1. Poseer propiedades estéticas positivas
 - Los jugadores y críticos de videojuegos describen los juegos apelando al mismo vocabulario estético que aquel que empleamos para referirnos a obras de arte
 - Los juegos apelan en buena medida al placer en lo bello, lo grácil de los movimientos, lo elegante de los gráficos, la música

Grand Theft Auto V



Arte y videojuegos

1. Poseer propiedades estéticas positivas
 - Los jugadores y críticos de videojuegos describen los juegos apelando al mismo vocabulario estético que aquel que empleamos para referirnos a obras de arte
 - Los juegos apelan en buena medida al placer en lo bello, lo grácil de los movimientos, lo elegante de los gráficos, la música
 - Prueba de ello es los recursos que los jugadores invierten en el equipo (hardware y software) de juego

Arte y videojuegos

1. Poseer propiedades estéticas positivas
 - Cualidades estéticas específicas de los videojuegos referidas a las cualidades interactivas
 - Placeres kinestéticos / cinestéticos
 - Los críticos y jugadores se refieren a menudo a que un juego fluye, es agitado, frenético, con ritmo errático...



Arte y videojuegos

1. Poseer propiedades estéticas positivas
 - ¿Cuándo empezaron a adquirir una dimensión estética los videojuegos?
 - Grant Tavinor: recientemente. Los juegos anteriores a los 90s menos preocupados por las cuestiones estéticas. Menos recursos. Más centrados en el juego mismo.



Arte y videojuegos

1. Poseer propiedades estéticas positivas
 - ¿Cuándo empezaron a adquirir una dimensión estética los videojuegos?
 - Myst 1993 – punto de inflexión



Arte y videojuegos

7. Ser un ejercicio de la imaginación creativa (ser original)
 - Los videojuegos presentan claros mundos imaginativos
 - Los jugadores no sólo imaginan esos mundos sino que participan de/en ellos
 - Objeción: los jugadores sólo están embelesados y son cognitivamente pasivos
 - Si por imaginación entendemos visualización, los videojuegos hacen el trabajo por ellos (si son sofisticados) pero...
 - Del mismo modo que la literatura invita a imaginar mundos de ficción, los VJ también lo hacen
 - Inmersión a través de la imaginación en los mundos de ficción
 - Elaborar sus propios escenarios imaginativos

Arte y videojuegos

8. Ser un artefacto o actividad producto de una técnica sofisticada

- En el diseño de muchos videojuegos se aprecia una técnica virtuosa clara – particularmente en el diseño gráfico
 - La tecnología desarrollada permite esta sofisticación en el diseño, pero va más allá: los verdaderos artistas del diseño explotan al máximo estas herramientas.
 - No es mero foto-realismo: ciertos videojuegos mejoran el aspecto de lo que sería una visión de la realidad

Arte y videojuegos

8. Ser un artefacto o actividad producto de una técnica sofisticada

- No es mero foto-realismo: ciertos videojuegos mejoran el aspecto de lo que sería una visión de la realidad



Grid: Race Driver

Arte y videojuegos

8. Ser un artefacto o actividad producto de una técnica sofisticada

- No es mero foto-realismo: utilizan la tecnología foto-realista de un modo distinto: toques irónicos, cómicos...



Team fortress

Arte y videojuegos

8. Ser un artefacto o actividad producto de una técnica sofisticada

- No es mero foto-realismo: preferencia de creación de estilo que de explotar las posibilidades gráficas de la tecnología



Portal

Arte y videojuegos

6. Exhibir un punto de vista individual (expresividad individual)
- Menos obvio porque los VJ son producto de un equipo
 - Pero cada vez hay más autores en el campo del VJ



Hideo Kojima
Metal Gear



Will Wright
SimCity
The Sims
Spore



Hermanos Houser
Grand Theft V

Arte y videojuegos

- 6. Exhibir un punto de vista individual (expresividad individual)
 - Menos obvio porque los VJ son producto de un equipo
 - Rasgos distintivos de la productora o estudio
 - Rockstar (Auto Theft)
 - Blizzard (Warcraft, StarCraft, Diablo)

Arte y videojuegos

2. Expresar emociones

- No sólo expresan emociones de segunda mano sino promueven emociones en primera persona

- Sensación de ansiedad y miedo



SYSTEM SHOCK 2

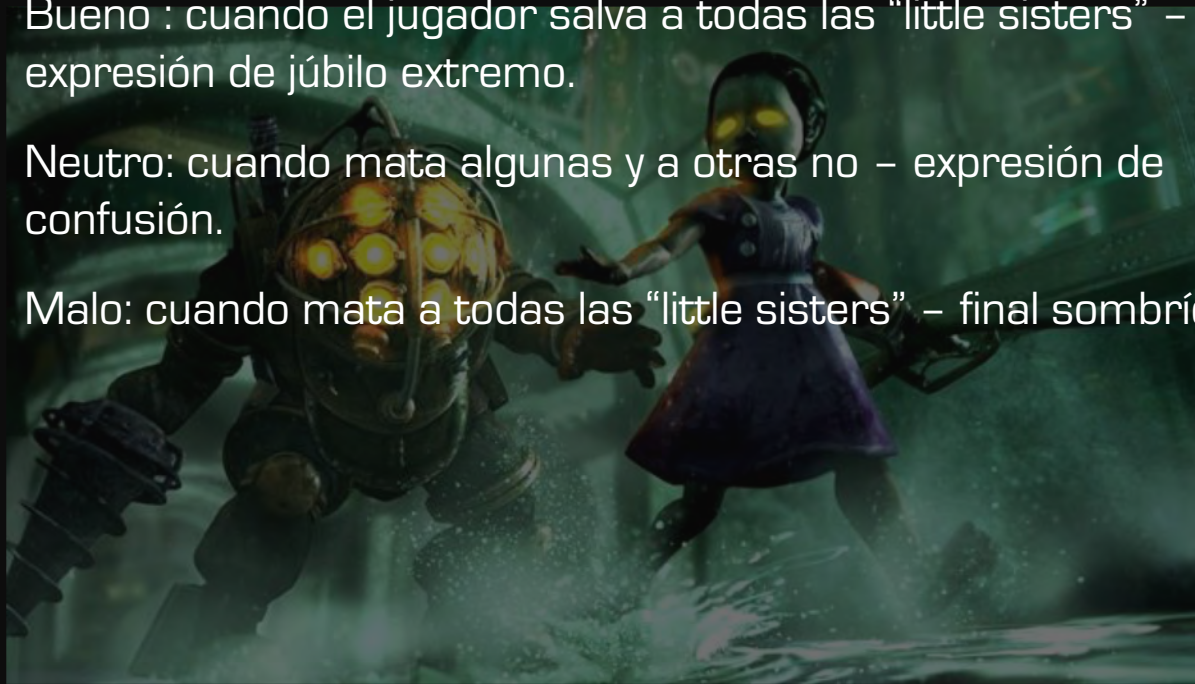
Arte y videojuegos

2. Expresar emociones

- También expresan emociones

- Tres posibles finales:

- Bueno : cuando el jugador salva a todas las “little sisters” – expresión de júbilo extremo.
- Neutro: cuando mata algunas y a otras no – expresión de confusión.
- Malo: cuando mata a todas las “little sisters” – final sombrío



Arte y videojuegos

3. Ser intelectualmente estimulantes

– Ciertos videojuegos apelan directamente a la capacidad del jugador de resolver problemas

- Portal: juego lógico
 - Obliga al jugador a descifrar la estructura del juego
 - Pensar cómo salvar obstáculos



Arte y videojuegos

3. Ser intelectualmente estimulantes

- Ciertos videojuegos apelan directamente a la capacidad del jugador de resolver problemas
- Al contrario que en la ficción literaria, en VJ jugador está en una posición de *actuar* a la luz de su comprensión del juego

Teoría disyuntiva del arte / “Cluster theory of art”

1. Poseer propiedades estéticas positivas
2. Expresar emociones
3. Ser intelectualmente estimulantes (i.e. Cuestionar o crear reflexión sobre los modos tradicionales de pensamiento)
4. Ser formalmente complejas y coherentes
5. Poseer un significado complejo
6. Exhibir un punto de vista individual
7. Ser un ejercicio de la imaginación creativa (ser original)
8. Ser un artefacto o actividad producto de una técnica sofisticada
9. Pertenecer a una forma/medio artístico establecido (música, pintura, escultura..)
10. Ser producto de una intención de llevar a cabo una obra de arte

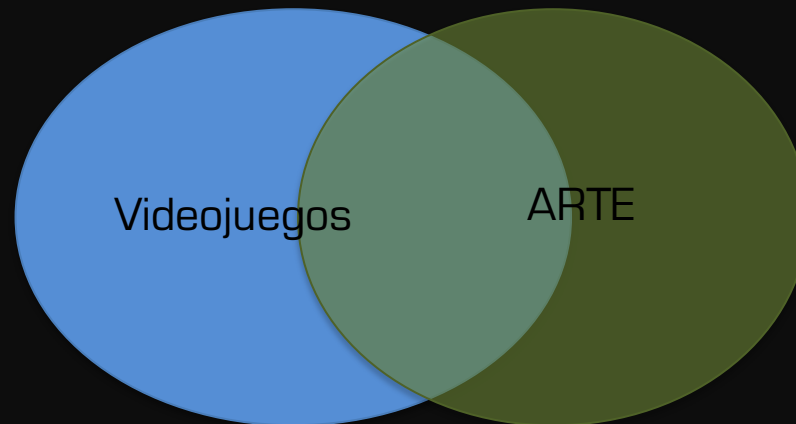
Arte y videojuegos

- Videojuegos como clase de artefactos – cumple requisitos
- Videojuegos individuales – más complicado
 - Ambiciones artísticas recientes
 - Previamente sólo aspiraban a ser *juegos*
 - *Donkey Kong y PacMan* son primordialmente meros juegos

Arte y videojuegos

Otras características que parecen alejar a los VJ del arte

- Cuestiones formales concerniente a ser *juegos*
 - Reglas, objetivos, competición
- Respuesta: algunas tragedias griegas involucraban competición
 - Pero no parece tan intrínseco al género de la tragedia
 - La competición sí es algo esencial de los videojuegos



¿PREGUNTAS? ¿COMENTARIOS?