

# ¿Son arte los videojuegos?



Estética II | FFyL UNAM

25 abril 2019

# Preliminares

## Notas reflexivas

- ¿Todas/os recibieron comentarios?
- Si no han leído (bien) las instrucciones HÁGANLO
- Siguiente entrega: 21 de mayo
  - Queda casi un mes pero es la última entrega
  - Solo tienen 9 días para corregirlas

# 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.

# Recapitulación

¿Puede ser arte la pornografía?

- Argumentos en contra:
  - Específico (Levinson)

## ⊙ 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\***

---

- 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.

# ¿Son arte los videojuegos?



Estética II | FFyL UNAM

25 abril 2019

# El problema

[https://www.ted.com/talks/paola\\_antonelli\\_why\\_i\\_brought\\_pacman\\_to\\_moma](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.
  - Los videojuegos tienen sus características distintivas, por lo que no deben ser tratadas como derivativas de otras artes.

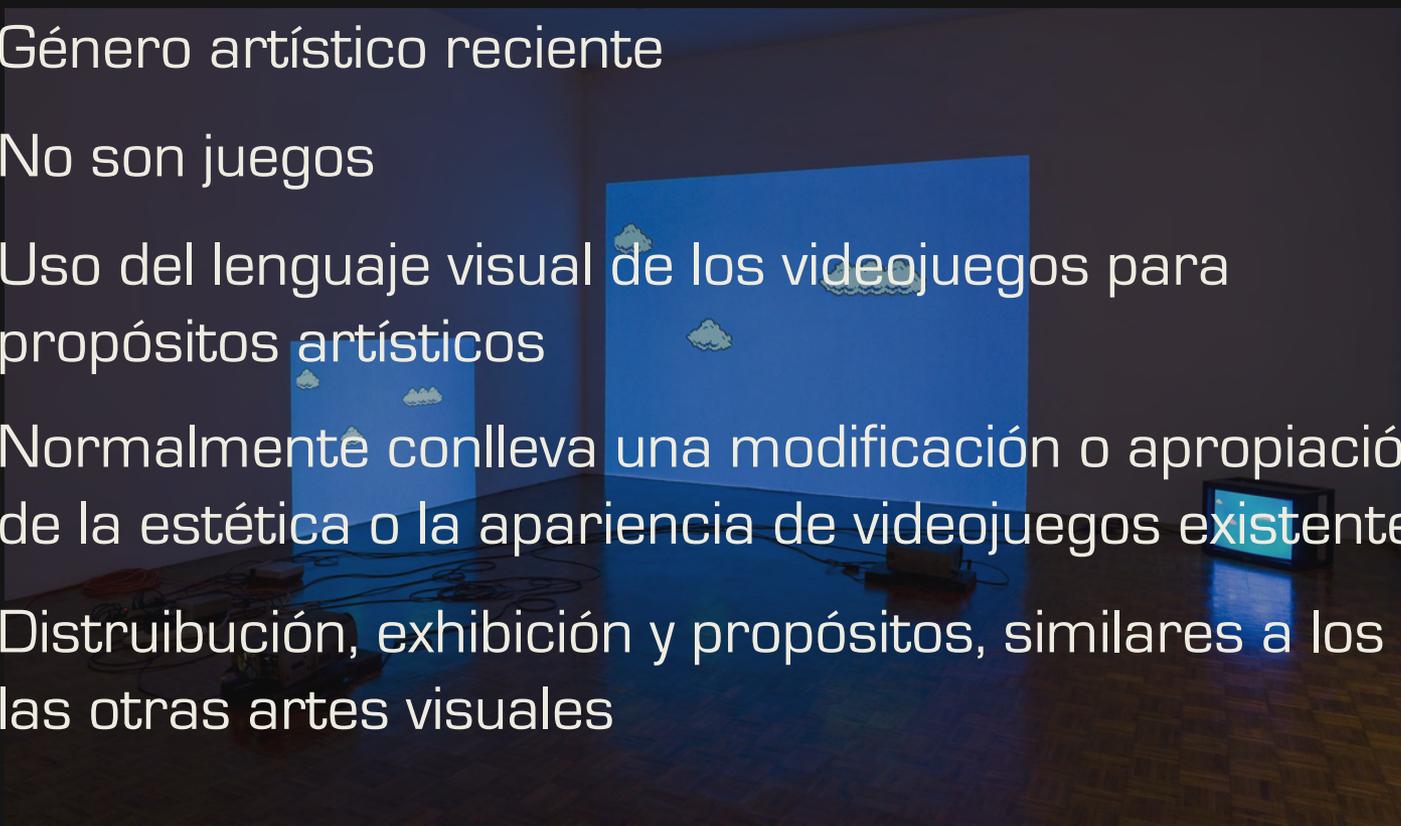
# Cuestiones preliminares

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

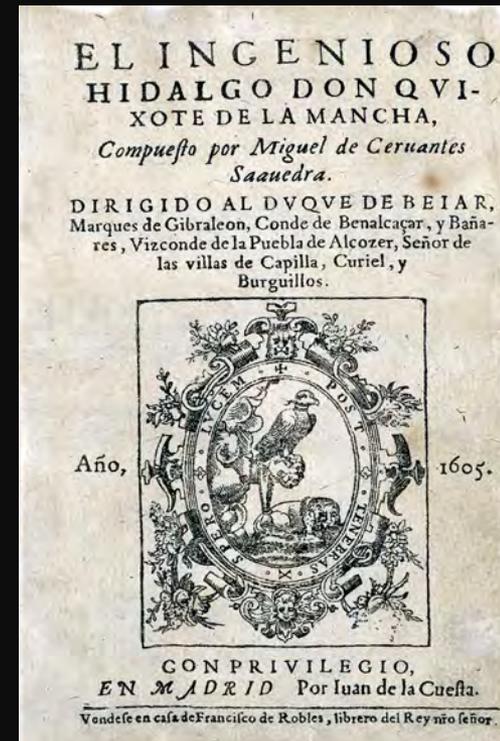
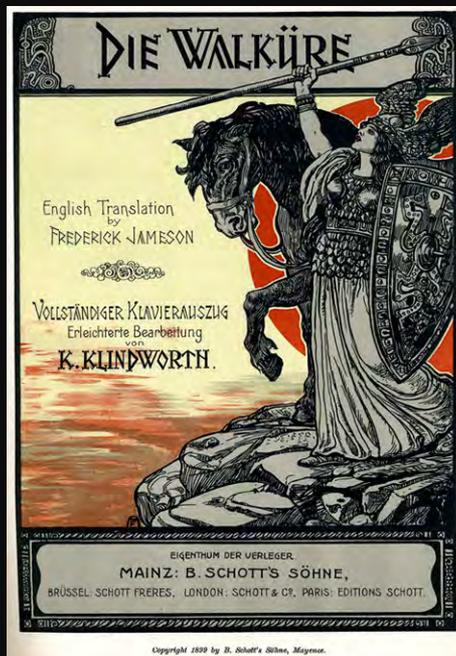


# Cuestiones preliminares

## 4. “Arte” utilizado en modo evaluativo vs clasificadorio

- Sentido evaluativo: 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 clasificadorio: para comparar con obras que caigan en la misma categoría sean buenas o no.

# Cuestiones preliminares



¿Qué podría hacernos pensar que los videojuegos son arte y que podría hacernos pensar que no lo son?

# 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

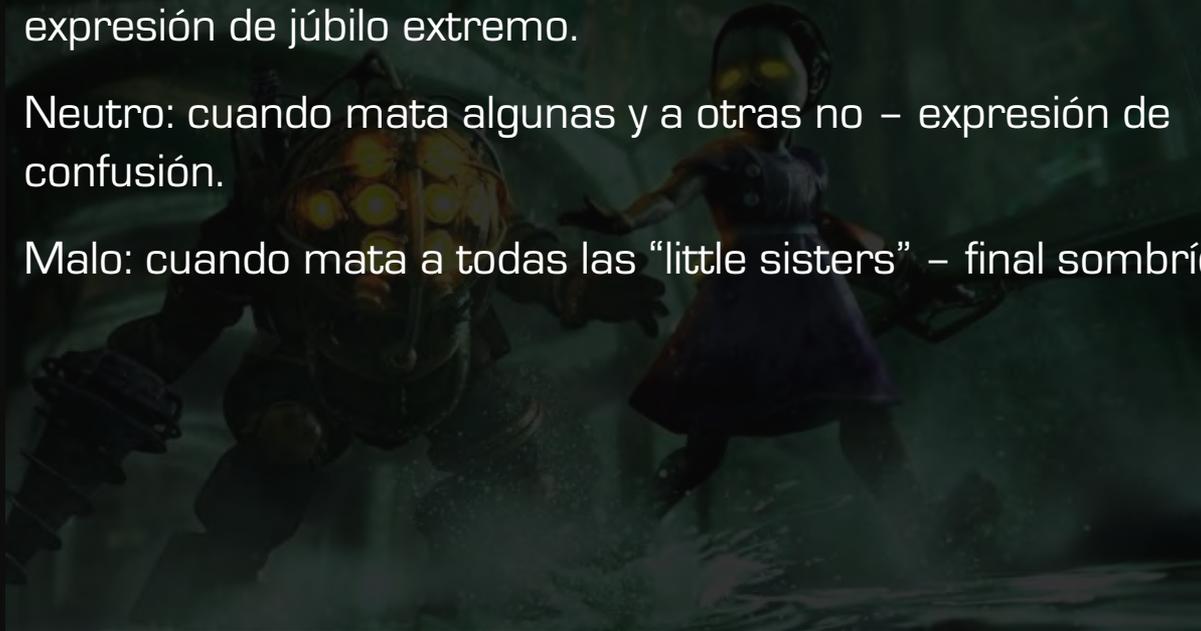


SYSTEM SHOCK 2

# 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 concernientes 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?