

Departamento Historia del Arte y Filosofía

UNIVERSOS PIXELADOS

Los videojuegos, sus tipologías y la influencia del arte total

GRADO EN HISTORIA DEL ARTE

Trabajo de Fin de Grado

UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

Tutor: Domingo Sola Antequera

Óscar Cabezas Encinoso

Curso académico 2018-2019

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3-7
1.1 Objetivos, plan de trabajo y justificación del tema.....	3-7
2. EL GESAMTKUNSTWERK, LOS VIDEOJUEGOS Y EL ARTE TOTAL..	8-12
3. TIPOLOGÍAS DE VIDEOJUEGOS SEGÚN SU DESARROLLO.....	12
3.1 Primando lo narrativo.....	12-30
3.2 Los valores artísticos en el videojuego.....	31-35
3.3 Cinemáticas en el diseño.....	36-39
3.4 La jugabilidad como factor determinante.....	39-43
3.4 ¿Un modelo híbrido?.....	44
4. CONCLUSIONES.....	45-46
5. ANEXO I: GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS	47-48
6. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CITADAS.....	49-52
7. VIDEOGRAFÍA.....	52
8. VIDEOJUEGOS: LISTADO.....	52-53

1. INTRODUCCIÓN

Cuando se hace alusión al mundo de la historia del arte se piensa instintivamente en las artes mayores, pintura, escultura, y arquitectura; pero también podemos hacerlo en la fotografía, en el cine, en el cómic, y en todo tipo de manifestaciones de carácter artístico. Esto se debe a que el concepto de arte ha evolucionado con el tiempo y lejos de adecuarse al planteamiento estético elaborado por Cennino Cennini en el siglo XIV, en el que se colocaba a la pintura por encima del punto de vista artesanal, se han adaptado a un nuevo período. Según la Real Academia Española de la Lengua, el arte es: “esa actividad en la que el hombre recrea, con una finalidad estética, un aspecto de la realidad o un sentimiento en formas bellas valiéndose de la materia, la imagen o el sonido”

Si seguimos esta definición, así como la percepción artística que se ha ido hegemonizando en el siglo XXI, podríamos entender que algo que, en un principio, allá por los años cincuenta, aparecía como simple divertimento informático que surgía como complemento a la aparición de los ordenadores, como son los videojuegos, ha alcanzado hoy en día una calidad tan relevante como para valorar su artisticidad, albergando unos valores estéticos de gran significación dentro del grupo de las artes audiovisuales.

Los videojuegos son un campo controvertido desde el punto de vista de la historia del arte contemporáneo, hay quienes comparten la idea de que efectivamente tienen características artísticas, y de la misma manera los defienden como una forma de arte, el caso de la artista Tiffany Holmes o el académico experto en medios de comunicación Henry Jenkins; sin embargo, este controvertido mundo ha sido criticado por la Historia del Arte en diversas ocasiones, o no tomado en serio por su cualidad como entretenimiento de grandes masas, a las que se les ofrece cierta libertad de decisión, como hace, por ejemplo, Roger Ebert, un afamado crítico de cine estadounidense para el diario Chicago Sun Times.

Considero que los videojuegos son inherentemente inferiores al cine y a la literatura. Hay un motivo estructural para ello: los videojuegos por naturaleza necesitan decisiones del jugador, algo que es la estrategia opuesta al cine y la literatura serios, que requieren un control del autor (Ebert:2012).

Según esta idea, que el jugador disponga de libertad, hace que el creador no tenga el control absoluto para la realización de su obra, por lo que las cualidades artísticas dejan de depender de éste, opinión que comparte uno de los más famosos diseñadores de videojuegos, Hideo Kojima. En otras ocasiones se les achaca, generalmente, cierto infantilismo o una relación con la juventud, que disminuye su valor per se.

Aun así, en los últimos años se los ha comenzado a tomar más en serio, como deja claro Ximena P. Hidalgo en sus intervenciones en simposios o participaciones en la revista *Papeles de cultura*, donde establece una muy interesante visión artística de los videojuegos. Estos fueron los textos que nos dieron pie a seguir trabajando en esta línea, analizando la relación entre el arte total y los videojuegos.

Cuando nos planteábamos este TFG pensábamos que éstos habían captado la esencia de Wagner cuando éste buscaba la creación del *Gesamtkunstwerk*, el concepto de obra de arte total. En este caso, actualizado con la incorporación de las artes del S. XX, como la fotografía, el cine, o incluso el cómic, ya que el concepto original incluía arquitectura, escultura, poesía, danza y música.

Este término lo utiliza para describir a los videojuegos la citada Ximena P. Hidalgo en su texto, *Yourself! Los mundos virtuales del videogame, el arte de nuestro tiempo*, para el duodécimo número de la revista *Papeles de cultura*. Coincidimos totalmente con ella en cuanto a que la aspiración de éstos es abarcar todos los campos posibles y hacer de la aventura gráfica un panorama de lo más completo. García Sedano cita el método analítico de Henry Jenkins, que tenía en cuenta los elementos estéticos y valores culturales de los videojuegos, así como todas las manifestaciones que demuestra el resultado de este método:

Es un enfoque multidisciplinar y complejo que, si bien corrobora la importancia de la disciplina, sobre todo en la relación arte-ciencia, alumbrando todas las posibilidades de un medio que se inscribe dentro de los discursos basados en los nuevos medios (García, 2017:176).

Sin embargo, en su aspiración, y al igual que Wagner y aquellos que lo han intentado a posteriori, parecen haberse quedado a las puertas de conseguirlo, puesto que

el concepto expuesto por el romántico del XIX exigía que cada una de las partes tuviera un peso equitativo, cosa que, según algunos autores con los que concordamos, como Nietzsche (que en *El caso Wagner* califica la obra de arte total como un “artefacto”), no llegó a conseguir (Keska, 2014: 301).

Los videojuegos han evolucionado desde los precarios modelos de sus inicios hasta la calidad que alcanzan a día de hoy, lo que otorga un mundo de posibilidades tanto a creadores como a jugadores. Sin embargo, hay un patrón en los mismos que contrasta con la idea del *Gesamtkunstwerk*, una categorización en diferentes apartados, que les impide alcanzar esa cota, y que es ejemplificada por autores como Szeemann (2000) -aunque para otros ámbitos-, citado por Pérez Garrido, cuando dice: “La obra total no existe, sólo se puede hablar de tendencia a ella, y anhelo de crearla siempre buscando por ambas tendencias artísticas y conseguir la integridad de estilo en diferentes artes” (2018: 356).

En la búsqueda de información y en el acercamiento a este mundo pudimos descubrir cinco vertientes en torno a las cuales los videojuegos enfocan su diseño. Independientemente de su género (Arcade, Carreras, Plataformas, Acción, Estrategia, Simulación, Rol, Musical, Sandbox, etc.) o clasificación, estas categorías son:

- Aquellos videojuegos que se centran en el apartado narrativo, donde se cuida al personaje y donde hallamos un mayor énfasis en la historia, con influencias claras de la mitología, de diferentes culturas, etc.
- Los videojuegos donde el apartado artístico es el más importante, con mayor énfasis en la estética y en los planteamientos pictóricos, escenográficos, etc.
- En otros el cine es una influencia notable pues tienen un uso constante de las cinemáticas.
- Otro de los elementos más importantes y que son inherentes y propios de los videojuegos, es la jugabilidad. Un aspecto que mide la interacción del usuario con las posibilidades que ofrece la simulación del mundo que éste plantea (García, 2017: 179).

- El último apartado, es una conjunción de los otros tres, donde la diferencia entre los aspectos es mínima. Hemos visto adecuado denominarlo como aspectos híbridos.

Si hacemos un análisis más de cerca, veremos que desde sus orígenes tenían como fin el entretenimiento, sin embargo, y con el paso de los años, la demanda por parte de los consumidores se fue haciendo mayor, y la exigencia de una mayor calidad audiovisual, argumental, artística, etc. también lo fue; así como el interés de las empresas en ofrecer un producto que fuese lo más competitivo posible, por lo que las diferencias artísticas y la profundidad de los mismos también fueron haciéndose cada vez más evidentes. Las grandes empresas, caso de *Square Enix*, *Insomniac* o *Nintendo*, gigantes desarrolladores de videojuegos que han adoptado modelos diversos para captar la atención de todos los jugadores, han puesto el aparato artístico como centro de sus creaciones, viéndose implementado por campañas de publicidad que han promovido tanto las ventas como la creación artística de estos aparatos de difusión.

Si hablamos de sus orígenes, a nivel financiero se creó una burbuja que comenzó a explotarse fructuosamente hasta la llegada del fatídico año 1983, cuando una crisis, la conocida como debacle de Atari, hiciese que las empresas americanas cayeran en picado por la cantidad de material que soportaba el mercado. La producción era excesiva, y además de una dudosa calidad, tratando de crear nuevos juegos para sus consolas con el menor presupuesto y el menor tiempo de desarrollo posible. Esto provocó no sólo la ruptura de esa burbuja creada desde el boom de los años setenta, sino cierto descontento general que hundió aún más la industria y que hizo que gran parte de las desarrolladoras americanas tuvieran que echar el cierre. Duró aproximadamente dos años y produjo un increíble ascenso de la industria japonesa, sobre todo del caso del gigante Nintendo, que ese mismo año de 1983 lanzó una consola que cambiaría el modo de entender los videojuegos, sobre todo por el novedoso mando de control que tenía, la NES (Nintendo Entertainment System). En 1985 se produjo en EEUU y dos años más tarde ya era un top en ventas, logrando así esta industria un nuevo punto de inflexión, gracias a juegos que más tarde se convertirían en clásicos absolutos, como fue la aportación del por entonces joven Shigeru Miyamoto, con su primer gran juego, el *Super Mario Bros*. Posteriormente, en los años noventa, el progreso tecnológico generó un cambio gráfico radical y diferencial, lo que ayudó a los videojuegos a convertirse en el medio de

entretenimiento en el que se han convertido a lo largo del siglo XXI (Martínez, 2015: 12).

A día de hoy podemos observar que, efectivamente, los videojuegos han adoptado este “espíritu wagneriano”, y que en su evolución han incorporado a conciencia a prácticamente la totalidad de las artes, desde la arquitectura, ejemplificada en la cantidad de escenarios a plantear y declarar; los personajes, elaborados mediante diseño gráfico, dotándolos de movimientos; la pintura aplicada como diseño de escena, y, en cierto modo, con mucha relación con la fotografía; y, obviamente, también se utilizan técnicas cinematográficas. Como vemos, prácticamente se tienen en cuenta todas las elaboraciones de carácter artístico.

Es imposible negar que se convirtieron en un elemento de ocio y aprendizaje para niños desde su aparición, y que siguen siendo hoy en día uno de los principales medios que la juventud elige para divertirse; lo que, en cierta medida, es negativo para los mismos, puesto como se ha demostrado mediante diferentes estudios, muchas personas han sufrido adicción. Es por ello por lo que los videojuegos son mirados con malos ojos, pese a todo lo positivo que aportan, pues su mal uso ha evidenciado problemas y les ha granjeado numerosas críticas.

En el TFG estudiaremos las características que indican que los videojuegos siguen la línea del “arte total”, así como entraremos en detalle en las categorías anteriormente citadas en torno a las cuales gira el desarrollo de toda la producción actual. Además, plantearemos algunos ejemplos que nos ayuden a observar la preponderancia de estas categorías y su importancia para la creación de los mismos.

A partir de ello intentaremos reflexionar sobre:

- El concepto de Gesamtkunstwerk, y la idea de si éste puede ser real o no.
- El arte total en relación con el mundo del cine y, a posteriori, con el de los videojuegos.
- Los videojuegos, instaurando tipologías comunes que nos ayuden a comprobar si se cumplen los requisitos del ideal wagneriano.

2. EL GESAMTKUNSTWERK, LOS VIDEOJUEGOS Y EL ARTE TOTAL

El concepto de Arte Total aparece por primera vez con Richard Wagner, creador del mismo. Lo plantea con intención de aplicarlo a sus obras, en este caso, mientras trabaja en edad temprana en *El Oro del Rin*, para la historia en cuatro actos de *El Anillo del Nibelungo*.

El término original “Gesamtkunstwerk” estaba asociado a la unión de poesía, música, danza y artes plásticas; siempre que tuviesen una importancia equitativa en cada uno de sus valores. Plasma sus ideas con respecto a este tema durante su exilio de Alemania, donde demuestra su cualidad como teórico en sus textos desde el año 1849 y hasta aproximadamente 1852. En primer lugar, en *Arte y Revolución*, *La obra de arte del futuro* y en la más importante, *Ópera y Drama*, va dejando ver sus ideas al respecto. Las lleva a cabo con mayor o menor impacto, planteándolas de manera práctica en la obra citada. Pero al observar el resultado, y las críticas que recibe por parte de autores como el citado Nietzsche, lo toma como un fracaso y se vuelve algo escéptico con el término desechando la idea, cómo podemos comprobar mediante la evolución de su música, cuyo papel se resalta cada vez más. Esto se debe a que el planteamiento teórico terminó desviándose en la práctica, donde en esa unión de las artes había “un predominio incuestionable de la música, en una obra teatral de un solo autor con el objetivo de provocar la sensación de éxtasis en el espectador” (Keska, 2004: 301).

Esta expresión es, sin lugar a dudas, uno de los planteamientos más interesantes del autor alemán. En su desarrollo, liga este concepto a la poética wagneriana, que lo acerca a su vez al mundo griego y al drama e idea totalizadora del teatro clásico. En su evolución, este apartado que une a Wagner con la mitología clásica y el mundo antiguo, queda un tanto de lado ya que la “cultura pop” utiliza estos términos para artes que, aún requieren una “justificación”, como es el caso del cine (aunque en muy poca medida) o sobre todo en los videojuegos, según el profesor Navarro Remesal (2015).

El Gesamtkunstwerk, en su significado, fue tornándose diferente al que Wagner le propugnó, más cercano a la idea de un “arte completo” que albergase todas las artes, en lugar del arte total. Una nueva acepción, que tanto el cine como los videojuegos han llegado a aprovechar. Esto se hace evidente cuando incluso catedráticos especializados en la obra del autor alemán, como el Dr. Udo Bernbach, en una entrevista para *Deutsche Welle*, afirma que la puesta en escena de los videojuegos recuerda a la

utilizada por Wagner, y no sólo eso, sino que además existen coincidencias entre la obra del músico y los mismos, e incluso se aventura a decir que el compositor alemán se hubiera interesado por este fascinante mundo de haberlo conocido. También la historiadora del arte Ximena P. Hidalgo llega a la misma conclusión, como ya hemos dicho, sin embargo, ella centra este término en el plano artístico y no en el videojuego en su conjunto.

El número de críticos que utilizan este término va en aumento, y es que, sin lugar a dudas, estamos ante una relación que podría resultar evidente. El profesor de Comunicación Audiovisual, Víctor Navarro Remesal, ya citado anteriormente, hace pública su opinión al respecto en la revista *La Inercia*, donde realiza un análisis del término en sintonía con Wagner y con la idea de la ópera, para el que fue preconcebido. En este artículo, de nombre “Apuntes sobre la obra de Arte Total”, llega a decir que los usuarios de este término a día de hoy lo han convertido “en un concepto matemático, de rendimiento y cantidades, muy en la línea de esa crítica que hace de los decimales su bandera” (2015), y a lo largo de su disertación sobre el tema aborda el término desde distintos ámbitos, llegando a la conclusión de que éstos, se pierden en el uso de un término que no pueden cumplir, ya que según Wagner requiere que la obra de Arte Total albergue la misma importancia y proporción de las artes que convergen, proponiendo una posible unificación de las modalidades artísticas, pues esta idea será el desafío esencial del futuro.

El ser humano artista sólo puede bastarse perfectamente con la unión de todas las modalidades artísticas en favor de la obra de arte común [...] El verdadero esfuerzo del arte es por tanto el de abarcarlo todo: quien está poseído por el verdadero impulso artístico desea alcanzar, mediante el desarrollo máximo de su propia capacidad... (Wagner, 1849: 142-143).

En la misma línea se expresa Rafael Argullol en su artículo, “La obra total”:

La unificación de los lenguajes artísticos procurará un nuevo arte que, a su vez, abrirá el camino de una nueva humanidad. Como si se tratara de un regreso de Orfeo, el poeta y el músico deben ir otra vez juntos (2013).

Wagner plantea su idea con vistas al porvenir y, evidentemente, dentro del campo de la música, la poesía, y la escenografía, que tanto le interesaban. Sin embargo, la extrapolación del término parece aceptada cuando vemos esa intención por parte de los creadores de videojuegos, la de una supuesta unificación de las artes. Como comenta Ángel Luis Sucasas, en “¿Es el videojuego un arte?” si se hace un despiece de las partes de un videojuego, hay una clara relación con el cine; existe un guion, hay un diseño artístico, es de gran relevancia tanto la fotografía como la banda sonora, y es la unión de estos elementos la que tinta a los videojuegos con la idea del Arte Total wagneriana (2015).

En “La búsqueda de la obra de arte total en el cine contemporáneo: Derek Jarman”, de la Dra. Monika Kęska, se hace alusión al anhelo de la fusión de las artes en torno a la idea de la obra total, y lo trata como uno de los principales objetivos de las manifestaciones culturales del siglo XX, aplicándolo a prácticamente la totalidad de las mismas (2014: 295).

El cine es uno de los artes más cercanos a los videojuegos, con quien ha tenido gran relación y recibido influencias. En el libro de José María Villalobos, *Cine y Videojuegos: un dialogo transversal*, se hace mención a que a pesar de la profunda diversificación que tienen los videojuegos, así como a un crecimiento que llega a ensombrecer ya a la industria del cine, ambos han tenido siempre un gran vínculo, después de que en los años 90 los desarrolladores, con los avances tecnológicos disponibles, pudiesen crear mundos más ambiciosos y tuvieran que buscar nuevas influencias para encontrar fórmulas narrativas más profundas y con un mayor enfoque en los apartados visual y expresivo (2015: 32). Utilizan pues los medios más cercanos a sus intereses, aprovechándose del cine, y adoptando sus planteamientos para completar sus argumentos, que hasta la década de los noventa habían sido bastante pobres.

Es de esta manera como llegarían a los videojuegos unas ideas que se arrastraban desde el Romanticismo, en un planteamiento que no sólo aborda Wagner, sino que también investigan desde otros campos de estudio como el de la filosofía, caso de Friedrich Hegel en su búsqueda de lo absoluto a partir de las ideas de naturaleza y espíritu. Según el investigador Pau Damià Riera Muñoz, estas ideas, herederas del clasicismo griego y retomadas por los románticos, son las que terminan por llegar al siglo XX, volviéndose a referir a la creación del cine, y la aparición más tardía de los videojuegos. Según su texto “Narrativa, Música y Transmedia en NIER: Hacia una

nueva obra de arte total”, la idea llega “oculta entre los artificios y ornamentaciones de los nuevos géneros audiovisuales” (2013, 170).

Una vez comprendida la relación entre las ideas wagnerianas con los videojuegos, y en torno a su relación con el cine, analizaremos cómo el impacto de este término afecta a los mismos y, sobre todo, si efectivamente estamos ante la obra de Arte Total que Wagner pretendía encontrar.

En primer lugar, y como ya hemos comentado a lo largo de este apartado, el término original se planteaba como una idea aplicada a la ópera, y que unía las artes escénicas en favor de una obra de arte con matices del drama griego; sin embargo, la evolución del término ha roto casi por completo este aspecto, para referirse y como bien critica Navarro Remesal, a un arte completo. En muchas ocasiones se les atribuye el mismo carácter a los videojuegos por su cariz anexionador; y es que la idea de un arte total es cuanto menos algo difusa.

El punto de inflexión que molestó a su creador, y por lo que finalmente acaba desechando el término, es que alguna de las artes terminara eclipsando a otra, y en cierto aspecto eso es lo que pasa con el cine, en un primer lugar, y con los videojuegos a posteriori. El equilibrio entre las distintas ramas artísticas que abarcan es muy difícil de conseguir, y es que el más mínimo desliz haría que el Gesamtkunstwerk dejara de tener sentido como “argumento”. Esto lo resume de manera espléndida en la conclusión de su artículo Navarro Remesal:

El arte (sea lo que sea; nunca voy a entrar a definirlo) nos acerca a aquello que no se puede nombrar, que no puede acabar de tomar forma. El arte no cristaliza aquello a lo que realmente se refiere. Una obra de arte, aunque se pretenda Total, nunca puede ser completa: si lo fuera, no habría sitio para lo poético, para el drama. No habría espacio para los espectadores mismos. ¿Dónde queda el arte en eso? (2015)

Sin lugar a dudas, la evidencia de que el término ha sido heredado, consciente o inconscientemente por este arte del siglo XXI se ha hecho visible, al igual que lo ha sido el fracaso del Arte Total como concepto. Se habla de los videojuegos como el perfecto sucesor de las ideas de Wagner, cuando a día de hoy, todavía ninguna de las artes ha sido capaz de llevar a cabo este planteamiento teórico, como hace referencia el afamado

historiador del arte Harald Szeemann (2000), citado por Ángel Luis Pérez Garrido (2018: 356) cuando alude a que la idea de que el arte total no existe, sino que cualquier intento de llegar al mismo se quedará en un anhelo que integrará a las artes. Este autor habla en definitiva de una utopía, concordando con la reacción de su creador al desechar la idea práctica. De ahí que tanto el cine como los videojuegos tengan esa aspiración de crear el arte total, aunque fallen en el intento, pero es ese mismo propósito lo que les da un valor añadido. Y no sólo eso, sino que se puede, mediante un análisis de los mismos, descubrir por qué no consiguen completar la idea de Wagner, revisando los diferentes campos a los que confieren una mayor importancia, ya sean estos los literarios, el diseño gráfico y la plasmación estética o los valores conductuales de la narrativa cinematográfica y los enfoques fotográficos y los diferentes aspectos de la jugabilidad, entre otros.

3. TIPOLOGÍAS DE VIDEOJUEGOS SEGÚN SU DESARROLLO

Cuando hablábamos del Arte Total hicimos alusión a una división que impedía que éste llegara a completarse nunca, y en el mundo de los videojuegos son cinco los factores en los que los mismos destacan incumpliendo así la regla wagneriana de la proporción. El primero de ellos es el que recibe una mayor influencia de la narrativa: la creación de personajes, los aspectos mitológicos y, en definitiva, la literatura o los guiones que siguen todos los juegos, y que para algunos de ellos es su aspecto más relevante. El siguiente es el que centra su atención sobre los elementos artísticos y estéticos de los videojuegos, ya sean artes pictóricas, música, cine o cualquier otra representación. En tercer lugar, los que priman los valores cinemáticos. En cuarto lugar y como elemento cohesionador de todos los juegos con el resto de factores, encontramos la jugabilidad, donde el foco son las mecánicas de juego y cómo el jugador se relaciona con el mismo, siendo este el apartado quizá más profundo y que incide en el campo de la psicología. Por último, hablaremos de aquellos que colocan todas sus características al mismo nivel y que hemos denominado como híbridos.

3.1 PRIMANDO LO NARRATIVO

Si hacemos énfasis en el primer apartado, la narrativa en los videojuegos, es uno de los elementos de mayor importancia y, como ya hemos comentado, desde la década

de los 90 se busca con el aumento de las posibilidades tecnológicas una mejora con la que no contaban los primeros juegos, como los muy conocidos *Space Invaders* (1978) o *Pac-Man* (1980), que sólo tenían características específicas para cada personaje y un motivo o un fin, sin saber cómo llegaba la nave que controlaban a estar rodeada de los “marcianitos” (apelativo que adoptaron en España los enemigos), o cómo ese pequeño círculo amarillo había quedado encerrado en un laberinto con cuatro fantasmas.

El concepto de guion de un juego se diferencia del literario y proyecta concepciones narrativas completamente diferentes a los discursos clásicos; por ejemplo, la literatura posee un carácter axiomático y la interactividad del libro termina donde lo hace este. El caso de la literatura para teatro sí que tiene más similitud por su idea para ser representada; sin embargo, también tiene sus diferencias, pues termina con la representación misma, y el guion cobra vida mediante la relación del actor y el público en un evento temporal. Bien al contrario, con las artes audiovisuales sí que tiene más semejanzas. En el caso del cine, una película es el resultado de una elección en detrimento de infinitas opciones y de cómo cada una de ellas cambia lo expresado, el significado. La conexión entre espectador y texto depende del control de todos los factores: luz, encuadre, sonido, música, movimiento, corte y elipsis; sin embargo, los videojuegos están menos sujetos al texto porque dependen de la participación activa del receptor. Para recibir el mensaje transmitido por el emisor se cae en muchas ocasiones en el concepto de la retronarratividad, lo que indica una narrativa a la inversa, expresando el concepto innovador de los videojuegos en torno a la toma de decisiones de las que dispone el jugador, que en ocasiones tiene cierta libertad para decidir el camino hacia el que derivará su historia (Martín, 2015:13-14).

El modo en el que se cuentan las historias en los videojuegos es muy característico, utilizando elementos propios del cine para, en diversas ocasiones, hacer avanzar con la historia. Es el caso de las cinemáticas, que suelen ser momentos de reposo de la acción de los videojuegos, cuando se desarrolla la historia y se avanza en la misma. En estos casos el control por parte del jugador o es nulo o muy limitado - por ejemplo, en los “juegos de decisiones” o aventuras gráficas, donde las cinemáticas suelen ser los picos de acción del mismo-.

Si hacemos referencia al proceso de creación de personajes, hablamos generalmente de diseño gráfico y del uso preconcebido de fuentes para su inspiración, como es el caso de la mitología, principalmente la grecorromana, aunque en los últimos

años hemos observado un considerable aumento de la mitología nórdica y de influencias asiáticas. Todo ello se ha visto reflejado en multitud de publicaciones e intervenciones en congresos, como demuestra el programa del *V Congreso Internacional de Mitocrítica. Mito y creación audiovisual*, del año 2018¹. Puesto que los videojuegos beben de todas las fuentes de inspiración a su alcance para crear sus historias.

Ejemplo de todo lo que hemos comentado anteriormente sería *World of Warcraft*, un videojuego creado como MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), cuyo concepto indica de por sí la creación de un mundo virtual de acceso a grandes masas.

World of Warcraft (al que también haremos referencia por sus siglas *WoW*) se creó como mundo de acceso de la empresa desarrolladora Blizzard tras el éxito de un universo creado en juegos anteriores, caso de *Warcraft: Orcs & Humans*, de 1994, y la saga *Warcraft*, que lo sucede; todos ellos juegos de estrategia en tiempo real, un modelo novedoso en el momento del origen de éstos, que muchos otros a posteriori han seguido (sobre todo aquellos que siguen el precepto de MMORPG). Según Gabriel Piuze (2010:1-2), en el aspecto general, este género sigue los esquemas establecidos por los juegos de rol tradicionales, como una evolución de los personajes en cuanto a habilidades, la utilización de objetos o dinero, así como de acciones que te obligan a interactuar con otros jugadores o con “NPCs” (Non-playing-characters). Otra de las características más comunes es la del sistema de experiencia, siempre en relación a los logros obtenidos, a nivel de recursos y a nivel de combate PvE y PvP (siglas tomadas del inglés, que se refieren respectivamente a *Player versus Environment* o Jugador contra entorno, y *Player versus Player*, Jugador contra jugador). Otra característica de los MMORPG es el llamado modo “sandbox”; el juego no tiene fin, aunque termine la historia y la consecución de objetivos.

Sin embargo, lo más interesante de éstos, que además está en la raíz de los mismos, es la creación en torno a la historia, con un guion muy preciso que avanza en consonancia con los jugadores. En palabras del, anteriormente citado, Piuze (2010: 2), uno de los objetivos centrales del juego es lograr cierta plenitud en la evolución del personaje (Juegos de rol online) a través de una interacción con el entorno generado por ordenador, o con otros jugadores; y en el caso de *World of Warcraft* con diversas

¹ Para mayor información, los programas son accesibles desde la siguiente página web <https://mythcriticism.com/programa-v/>

expansiones que hacen del videojuego algo dinámico, renovando sus características. Es por ello que el desarrollo de los personajes, resulte tan importante para este juego, donde el rol es la base para entender cómo un jugador puede llegar a sentir aprecio por su personaje mediante la creación del mismo y la evolución de su propio ser sobre un figurado mundo virtual. La narrativa cambia dependiendo del personaje escogido, así como de las acciones que tomas, lo que en cierta medida es la gran aportación de este arte del siglo XXI sobre cualquier otra representación, el control. La capacidad de decisión que se le otorga al jugador desde un primer momento, desde la elección de personajes hasta la rama que prefiera explorar y mejorar en detrimento de otras, le hacen avanzar en una dirección determinada por sí mismo, clave para entender por qué los videojuegos de rol son de los favoritos del público, lo que se demuestra en las cifras de jugadores de *World of Warcraft*, que en torno a 2008 llegó a acumular 11.500.000 personas en activo (Rajas y Sotelo, 2009:143).

Para hablar de su universo, que cuenta actualmente con cuatro dimensiones, cada una con su propio mundo habitado: Azeroth, Terrallende, Draenor y Argus, es necesario entender la compleja trama que hay tras su historia.

Dentro del territorio accesible en el juego se cuenta con el mundo principal, Azeroth, con los territorios de los Reinos del Este y Kalimdor. Cada uno de ellos posee ciudades en relación a algún personaje, en una raza, o a una historia; lo que plantea un espectro de posibilidades muy amplio.



Mapa del mundo de *Azeroth* (imagen del juego)

Como ya hemos comentado, las razas a escoger son la primera elección que realiza el jugador, puesto que las trece que hay actualmente en el videojuego dividen a los jugadores en dos facciones contrarias, la Alianza y la Horda.

Para entender de una manera sencilla la historia sobre la que se construye el mundo de Warcraft, podríamos resumirla de la siguiente forma: el titán caído Sargeras, que había luchado contra el “alma-mundo”, corrupta por los demonios, en contra de la opinión de El Panteón (el grupo de divinidades al que pertenecía), siguiendo su instinto de odio y con afán de querer liberar al mundo de su “maldad”, erradicando todo rastro de vida, consigue poseer al todopoderoso mago y Guardián de Azeroth, Medivh. Le obliga a encontrarse con Gul’dan, un brujo orco en el mundo Draenor, donde los sirvientes demoníacos del titán Sargeras, la conocida como “Legión Ardiente”, corrompieron el otrora pacífico espíritu de los orcos que habitaban ese mundo, arengándoles en un sinfín de violencia y ansias de sangre. El grupo que se crea, y que sigue a Gul’dan debe huir de un mundo que se les muere, conociéndolos como la Horda. Ayudados por sendos brujos se abre El Portal Oscuro, por el que entran en tropel con intención de conquistar la nueva tierra a la que se dirigen Azeroth, donde lo esperan las fuerzas humanas en Ventormenta, contra las cuales se produce una lucha constante. Entre éstas destacan algunos personajes, como el caso de la medio-orco Garona, que ayuda al principal defensor de los territorios humanos o el campeón Anduin Lothar, que, pese a luchar ferozmente con los suyos pierde la batalla. Finalmente, la Horda consigue su primera victoria tras la traición de Garona, asesinando al monarca Llane Wrynn².

Este es el comienzo de una historia, el inicio de la saga con *Warcraft Orcs & Humans*, que se expande mucho más allá y que desarrolla a cada uno de los personajes principales con gran habilidad, sobre todo a aquellos que tienen relevancia, caso de comandantes o jefes de guerra, pero también a otros menores: bestias, monstruos y criaturas fantásticas sacadas de diferentes mitologías (clásica, celta, germana, y diferentes culturas, generalmente europeas), como es el caso de los dragones, enanos, gnomos, goblins, elfos, trolls u ogros. También hallamos influencias de la religión cristiana en la figura de los demonios. Todos ellos adaptados por los creadores de esta saga para que tengan cabida en el juego, aportándoles diferentes matices. No es de extrañar esta fijación por cuidar los detalles de cada personaje, pues como juego de rol,

² Información tomada de la página web del juego (<https://worldofwarcraft.com/es-es/story/timeline>)

el jugador debe verse inmerso en la fantasía recreada por sí mismo. Rojas y Sotelo (2009:152) hacen alusión a Peña Timón (2001:109) cuando dice que el usuario del juego de rol percibe el espacio como un entorno virtual, lo construye por sí mismo, y en los videojuegos, realiza “narraciones digitales interactivas únicas e irrepetibles”.

Dentro del universo *Warcraft* y pese a la cantidad de recursos e interacciones habilitadas para los jugadores, lo que más llama la atención es el uso constante de un arte 3D, construido mediante diseño gráfico, donde se utilizan diferentes recursos para plantear los distintos mundos o lugares del universo creado por *Blizzard*. Tal es el caso de la ciudad de Ventormenta o la Isla de Theramore, construidas como ciudadelas de carácter medieval, en relación con la raza humana. Asimismo, se trata a los enanos como habitantes de las montañas, grandes maestros de la fundición, con arquitecturas gigantes horadadas en la roca, como su capital, Forjaz; los elfos como altos seres esquivos protegidos por los bosques, y con una estética refinada y en relación con la naturaleza, etc.

Las influencias de *World of Warcraft* se encuentran directamente en el mundo de rol creado por *Warhammer*, un juego de rol popularizado durante la década de los ochenta, y que posteriormente entraría también al mundo de los videojuegos con *Total War: Warhammer*. A su vez, el universo creado por éste, tomaba elementos más que notables de J. R. R. Tolkien del universo planteado para su saga de libros, desde *El Hobbit* a *El Señor de los anillos*. Indirectamente (o no, pues los creadores no se han manifestado al respecto), también podemos observar elementos de la cultura y mitología nórdica a su vez también había influenciado a Tolkien. Se trata pues, de una adaptación de diferentes fuentes aplicadas para crear un videojuego que ha conseguido tener un carácter propio.

El *WoW* es tremendamente ecléctico. Consideremos las diez razas. Los orcos provienen principalmente de la tetralogía de *El Señor de los anillos* de J.R.R Tolkien, siendo este un erudito de referencia en la lingüística histórica que basó su fantasía en las leyendas británicas. Tolkien estableció que los elfos eran seres particularmente altos, como así lo son los elfos de la noche en *WoW*...³ (Sims, 2010: 14)

³ *Wow is tremendously eclectic. Consider the ten races. Orcs are derived most directly from J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings tetralogy, and Tolkien was a leading scholar of historical linguistics who*



Castillo de Ventormenta (imagen del juego)



Forjaz (imagen del juego)

Al iniciar la partida por primera vez se plantea la posibilidad de crear un personaje propio en una pantalla exclusiva para ello, ofreciéndose ser parte de una de las trece clases existentes en el juego, con la división entre Alianza y Horda. Además, se puede, desde un inicio, escoger la clase o rol que se desea potenciar. De igual manera, podemos elegir entre diferentes parámetros que definirán los rasgos o características físicas del personaje escogido y, evidentemente, su sexo. Una vez hecho todo ello, se entra al juego con el personaje convenientemente creado al gusto del participante con objetivo de hacer rol online, siendo esa su representación en el mismo.



Pantalla de creación de personaje (imagen del juego)

based his fantasies on the legends of Britain. Tolkien told us that Elves were especially tall, as the Night Elves in WoW are... (Traducción propia)

Dependiendo de la elección se comenzará en un sitio u otro, siempre rodeado de otros personajes de la clase escogida, cada uno de ellas con una historia individual que sucede en paralelo con la historia principal del juego. En el inicio, se explican las características de la raza en cuestión y el juego variará dependiendo de la clase o la facción elegida, y de las misiones iniciales, por lo que resulta bastante amplia la cantidad de historias que, finalmente, terminan desembocando en un grueso común, representado por la trama principal de *Warcraft*, que se desarrolla mediante diferentes cinemáticas que hacen avanzar la historia.

El mundo en el que se aparece viene planteado a modo de tutorial. Mantiene la misma estética que el resto del juego, sin embargo, las mecánicas a desarrollar son mucho más simples, por lo que la historia avanza lentamente mediante misiones para adaptarse a los controles. Requiere de una gran cantidad de tiempo, tanto la exploración del mundo como las diferentes actividades que se pueden realizar hasta que se complete la historia y se inicie la trama principal de la saga, que una vez finalizada, permite seguir buscando mejorar el personaje, o probar a jugar la historia con otro, cambiar de facción y ver la línea narrativa de la misma, etc. Además, se puede seguir explorando el gigantesco mundo de *Warcraft* con las expansiones que cada cierto tiempo van añadiendo al juego. Son tantas las posibilidades que el límite lo pone el propio jugador. No hay un fin claro, un “the end” como en el cine, y esta es una de las características de este género particular, que hace del aspecto narrativo algo realmente interesante.

El factor que define la narrativa de *WoW* es su novedosa articulación del tiempo de la historia en relación con el tiempo del discurso. En primer lugar, el tiempo de la historia se extiende, se dilata, hasta poder ser considerado infinito: aun cuando, supuestamente, exista un final temporal del juego (Rajas y Sotelo, 2009: 154-155).

Otro apunte interesante sobre esta saga de videojuegos es cómo su arte, se ha expandido a otros géneros tales como la literatura, a modo de novelas y cómics, también se han realizado cortos animados, e incluso ha llegado a tocar la gran pantalla, lo que demuestra el interés de la narrativa de esta saga, y cómo se han explotado sus posibilidades.

El *League of Legends* es actualmente el ejemplo más conocido de MOBA (siglas de *Multiplayer Online Battle Arena*, que en español vendría a significar Videojuego multijugador de arena de batalla en línea), y posee unas de las cifras más altas en cuanto a jugadores y visualizaciones en la industria actual, según los escrutinios realizados en la plataforma de streaming Twitch, con un total de 512.300.000 horas (Miceli: 2019). Surge a partir del género instaurado por *Defense of the Ancients* –el MOBA–, curiosamente creado por *World of Warcraft* convirtiéndose en el máximo exponente del mismo, siendo el juego multijugador líder en la actualidad.

Tiene en su haber diferentes modos de juego. Siguiendo las líneas del género MOBA, tres mapas, el primero y mayor de ellos con tres carriles, de nombre “La Grieta del Invocador”, es el mapa principal, donde se enfrentan cinco jugadores contra otros cinco. Es el modelo más habitual dentro de este género. El objetivo es derrotar la base del enemigo, situada en ambas esquinas del mapa, inferior izquierda y superior derecha. Ambas son defendidas por estructuras, que en el caso de *League of Legends*, son denominadas “torretas”, así como por el propio equipo enemigo, que tratará de destruir el contrario, mientras defiende las suyas. Se trata pues de un juego donde prima la estrategia, un elemento que sólo los videojuegos pueden ofrecer, la jugabilidad, una categoría que mide la interacción del jugador con el juego y el sistema que este sigue. De esta forma se evalúan las habilidades requeridas para dominarlo, tales como las mecánicas de juego y la experiencia del jugador (González Sánchez, 2010: 150).

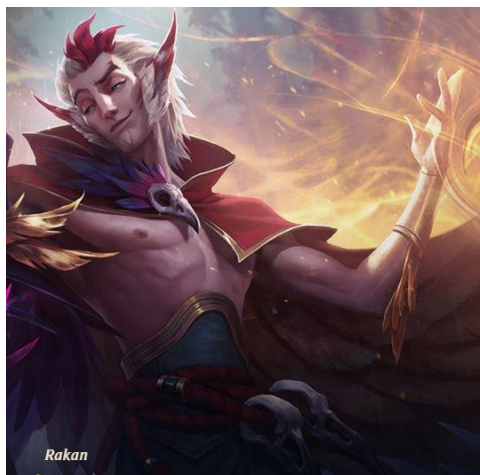


“La Grieta del Invocador” mapa principal del *League of Legends*. (imagen de la web del juego)

Durante los últimos meses, *League of Legends* ha incorporado a sus modos de juego una nueva modalidad, denominada como *Auto Chess*, en la que se eligen las piezas a poner en el tablero y se plantea una estrategia, mientras que el combate es automático, por lo que tiene una parte de aleatoriedad.

Pese a lo que hemos visto, donde se refleja que lo más importante para el *League of Legends* es el aspecto de la jugabilidad, las partidas no terminan en un avance de ningún tipo y cada una de ellas es independiente. Así han sabido aprovechar este aspecto para hacer de un juego plano algo más profundo, donde la historia incide indirectamente. Esto le aporta un mayor nivel de complejidad al aspecto narrativo, que debe centrarse en otorgar una personalidad algo exagerada a sus personajes (denominados en el juego como campeones) y desarrollar su historia de tal manera que estos valores se dejen entrever a la hora de la jugabilidad de los mismos.

Ejemplo de esto es Rakan, un campeón que hace su aparición en 2017 y cuyo proceso de creación fue grabado para mostrar en las redes. La historia de éste le confiere un carácter atrevido, alocado y su modo de juego resulta igualmente agresivo, estando sus habilidades destinadas a iniciar o forzar los combates⁴ (una de ellas, se llama, por ejemplo, “Entrada gloriosa”).



Rakan, personaje de *League of Legends* (imagen del juego)

⁴ Esta información ha sido tomada de un vídeo promocional por parte de la compañía desarrolladora Riot Games para su canal de YouTube, *League of Legends – España*. (20,04,2017) *La creación de los campeones de League of Legends |Detrás de las Cámaras*. [Archivo de vídeo] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=7gouULdnu_Q&t=5s

Es por ello que, pese a tener una carga importante en el apartado de la jugabilidad, es la historia la que sostiene el Universo que ha creado el juego. Al contrario que el *World of Warcraft*, en éste la diversidad de personajes que se pueden escoger es apabullante y crece año tras año. Actualmente cuenta con unos 145, cada uno con cuatro o más diferentes habilidades, lo que permite que el juego sea muy variado. Aun así, lo más llamativo es cómo cada uno de los personajes está desarrollado a partir de su propia historia y de sus habilidades, así como del proceso de modelaje, o las interacciones que tienen.

Para entrar en más detalle deberíamos conocer, a grosso modo, la historia principal en la que se desarrolla el juego. Los campeones de todas partes del mundo eran invocados por parte de los “summoners” unos poderosos personajes que representan a los jugadores y controlaban a los primeros según explica el propio equipo narrativo del juego en una publicación para su web oficial⁵.

Desde su creación, y hasta 2014, la historia de este juego iba en consonancia con su nombre, como veremos a continuación. Runaterra es un mundo mágico, movido por unas runas de gran poder. Son objetos de los que se desconoce su origen, y que han causado guerras por ambicionar su poder. Tras el término de éstas, y ante la evidencia por parte de todas las naciones de la destrucción causada, se decidirá crear el Instituto de Guerra, un lugar donde se encontraron los Campos de la Justicia -formados por La grieta del Invocador, así como otros mapas-, y la Liga de las Leyendas, donde se encontrarán los primeros 40 campeones que formaban el juego.

Sin embargo, los desarrolladores de este videojuego se dieron cuenta de que este aspecto limitaba la creatividad del equipo, que debía explicar cómo nuevos campeones iban apareciendo en la Liga. Es por ello, por lo que en 2014 se decidió hacer un cambio radical en el aspecto narrativo de *League of Legends*, convirtiéndolo en un valor sobre el que construir el juego. Reeditarían por completo la historia del mismo, centrándose en el Universo que se había creado y haciendo énfasis en la vida de los campeones, dejando de lado la idea de “los Invocadores”, y cayendo en la retrocontinuidad.

Según las explicaciones del jefe del área de Narrativa del juego, Tommy Gnox, en la web citada anteriormente:

⁵ Información compartida en el siguiente enlace de la página web oficial de *League of Legends*. <https://euw.leagueoflegends.com/es/creative-spotlight/dev-blog-exploring-runeterra>

No queremos limitar la historia por culpa de la jugabilidad, así como no queremos limitar la jugabilidad teniendo presente la historia – queremos que ambos (y todos los demás elementos de *LoL*⁶) tengan la libertad de ser lo mejor posibles.

La intención de *League of Legends* es que, la narrativa tenga un importante papel, cambie constantemente, y hasta día de hoy han cumplido con el plan establecido, actualizando historias para los personajes cada cierto tiempo, ampliando el espectro desde el que entender Runaterra, sus zonas, provincias, los orígenes de cada campeón, y apostando de manera importante por el papel que ocupan las artes plásticas, así como el diseño gráfico a la hora de dar imagen a cada una de las zonas; cosa que puede observarse en el mapa virtual accesible desde su página web⁷.

Además, LoL ha realizado un gran esfuerzo a la hora de crear a sus personajes, dotándoles de una profundidad mucho mayor, lo que ha supuesto un mayor índice de empatía entre éstos y los jugadores.

La propia empresa desarrolladora de este videojuego, Riot Games, mediante vídeos en uno de sus canales oficiales de YouTube (*League of Legends – España*), da a entender cómo funciona el proceso de creación. En *La creación de los campeones de League of Legends | Detrás de las cámaras* (20 de abril de 2017), expone cómo todo parte de unas siglas necesarias para entender su método de trabajo, ADN; *Art, Design and Narrative*, en español Arte, Diseño y Narrativa.

Mediante estos tres elementos, los personajes se desarrollarán en armonía, para que el campeón tenga un sentido por sí mismo pero que además encaje dentro del universo de *LoL*. Normalmente, y tal como especifican en el vídeo, todo parte de una idea dentro de cualquiera de los campos que forman el “ADN”, a veces es un diseño, y otras veces una línea de la historia pueden explotarse mediante la creación de un personaje.

La primera visualización de éstos la realizan los artistas conceptuales, que se encargan de dar forma a esa idea para crear una apariencia. Mientras tanto, otro equipo

⁶ *LoL* como abreviatura de *League of Legends*.

⁷ El mapa virtual de Runaterra, es un compendio de las zonas más relevantes para lo conocido en la actualidad sobre este universo. Además de ello se acompaña de pequeñas historias, así como imágenes que ejemplifican diferentes elementos, la vida cotidiana en un lugar, construcciones de relevancia, etc. Accesible desde el siguiente enlace: https://map.leagueoflegends.com/es_ES

dedicado a trabajar el apartado de la narrativa, empiezan a escribir sobre el personaje, le confieren un carácter, lo dotan de personalidad y buscan su lugar en Runaterra. Se produce entonces una investigación, donde entran en juego las referencias mitológicas, los estereotipos o clichés humanos, así como los de animales fantásticos y otro tipo de elementos que sirven a los escritores para crear la historia en torno a la cual trabajarán los diseñadores. Estos se centrarán en las mecánicas del juego, la elección de las habilidades, la jugabilidad, la dificultad, y otros factores que especifica el vídeo citado anteriormente.

Durante todo el proceso, el grupo de trabajo interprofesional se mantiene estrechamente unido para que el campeón tenga sentido en todos los aspectos. No se sigue un argumento, pues el personaje no se desarrolla, caracterizándose pues por ser planos. Por esta razón uno de los apartados más importantes para desarrollarlo, es la personalidad. Se siguen parámetros que en cierta medida se alejan de la realidad y exageran algunos aspectos de la misma, para que el personaje sea reconocible.

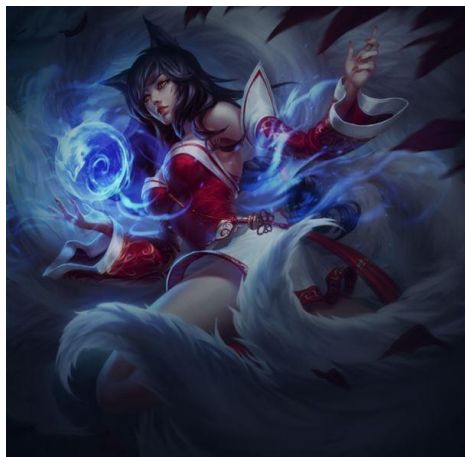
Como hemos comprobado, el diseño de personajes de *League of Legends* es totalmente ecléctico y muy completo; y la historia que han conseguido crear a partir de estos es el mayor logro de este videojuego. En sus orígenes, la historia del *LoL* era un recurso que daba pie al aspecto de la jugabilidad y no tenía ningún tipo de interés más allá de explicar en cierta medida cómo terminaban los personajes en *Los Campos de Justicia*. Sin embargo, después de 2014 todo cambió. Comenzaron a cartografiar su mundo, plantearon las diferentes ciudades, países o zonas, cada una de ellas con unas características particulares, y se centraron en dar a conocer mejor estos lugares mediante las diferentes actualizaciones o la aparición de nuevos personajes. Con este cambio pretendían ofrecer a los jugadores una experiencia más completa, donde la relación entre estos y el personaje fuese directa (ya que antes pasaba por un intermediario, el “Invocador”). Esto se debe en parte al interés de Riot Games por los jugadores como figura y elemento principal de su videojuego.

Desde sus inicios, Riot Games se ha preocupado por interactuar con la comunidad y obtener feedback, de hecho, en su página web afirman que aspiran a ser “la compañía más grande en el mundo centrada en el jugador”. Además, aseguran “escuchar lo que los jugadores dicen y hacerlo para hacer su experiencia mejor”. Prueba de ello es que Riot

permita que los usuarios creen y modifiquen contenidos de la marca *League of Legends* sin penalización alguna... (Jux, 2014: 71).

A día de hoy, el universo de *LoL* tiene historias para todos sus campeones, así como para las regiones que estos habitan. También disponen en su web de diferentes relatos cortos en relación a estas historias. Además, en los últimos meses han sacado una línea de cómics en colaboración con el gigante americano Marvel. La posibilidad que les ofrece ahondar en su propio universo, les permite explorarlo mediante diferentes opciones, es el caso de las diversas cinemáticas que han realizado⁸ explicando diferentes episodios de la historia de Runaterra, así como de los propios campeones, o la inmersión en el panorama musical que han realizado al sacar un álbum de música orquestal en relación a diferentes espacios y personajes de su juego, como si de una banda sonora se tratase⁹.

Como hemos mencionado anteriormente, los propios diseñadores de personajes en *League of Legends* reconocen el uso de la mitología y de otras referencias históricas para crear su Universo. *Ahri*, por ejemplo, tiene como origen la leyenda coreana de *Kumiho*, un zorro de nueve colas con la capacidad de transformarse en una bella mujer que seduce a los hombres para arrebatarles la vida. El resultado es un ser de aspecto vulpino, manteniendo las colas y la figura de la mujer atractiva.

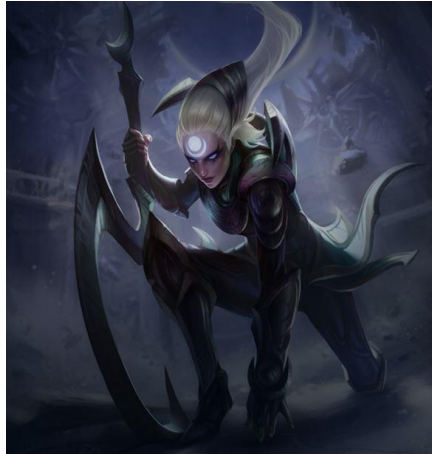


Ahri (imagen del juego)

⁸ Accesibles todos ellos en su página web https://universe.leagueoflegends.com/es_ES/, así como en su canal de YouTube (League of Legends – España, para los hispanohablantes)

⁹ Disponible gratuitamente en la cuenta de League of Legends en Spotify. https://open.spotify.com/album/4pg51OJaG6MGlpRFxWWLpr?si=RaE0F_AmRq-tOwC_GASJdw

Otro ejemplo de esta asimilación de diferentes mitologías es el de Diana, que copia a la diosa romana de mismo nombre. El personaje basa su culto a la luna, elemento característico de la hermana de Apolo e incluso porta su símbolo sobre la frente, mientras su historia gira en torno a este satélite.



Diana (imagen del juego)

En la siguiente tabla podremos comprobar algunos personajes más que adoptan características tomadas de otros de diferentes mitologías, así como otras referencias.

TABLA 1: REFERENTES CREATIVOS

Mitología nórdica	Mitología grecorromana	Mitología asiática	Influencias medievales	Mitología egipcia	Referencias cinematográficas
Olaf (Relación con Odín)	Cassiopeia (Relación con Medusa)	Ahri (Relación con Kumiho)	Evelynn (Súcubo)	Nasus (Relación con Anubis)	Kha'Zix (Relación con <i>Alien</i>)
Udyr (Relación con Odín)	Alistar (Minotauro)	Wukong ¹⁰ (Relación con Hánuman)	Warwick (Hombre lobo)	Renekton (Relación con Sobek)	Rengar (Relación con <i>Predator</i>)
Tryndamere (Relación con Thor)	Hecarim (Centaurio)		Vladimir (Vampiro)	Azir (Relación con Horus)	Volibear (Relación con el oso de <i>La brújula dorada</i>)
Nidalee (Relación con Skadi)	Leona (Relación con Apolo)		Nami (Sirena)		Lee Sin (Relacionado con el actor Bruce Lee)
	Janna (Relación con las ninfas)		Kayle (Relación con San Miguel)		Maokai (Relacionado con los Ent de <i>El Señor de los Anillos</i>)
	Ornn (Relación con Hefesto)				Pantheon (Relacionado con Leónidas de 300)

¹⁰ La imagen de este mono pertenece a uno de los libros más importantes para China desde la dinastía Ming, *Viaje al Oeste*. En este libro se narran las historias de un rey mono, de nombre Sun Wu Kong. Basado a su vez en la leyenda del héroe hindú Hánuman).

En el caso de territorios completos encontramos Shurima, cuya similitud con el Antiguo Egipto es evidente, y Freljord, una tierra helada poblada por tribus con un parecido más que razonable a la cultura nórdica medieval.



Ejemplo de una arquitectura de Freljord. Imagen tomada del mapa interactivo disponible en la web

(https://map.leagueoflegends.com/es_ES)



Olaf. Campeón de Freljord denominado como Berserker (imagen del juego¹¹)

El primero de ellos, Shurima, es un imperio caído cuyo momento de esplendor quedó atrás, pero que parece resurgir de sus cenizas. Todo en esta región recuerda al

¹¹ El juego añade los cuernos a los cascos, pese a que éstos son un elemento añadido contemporáneamente. Curiosamente una de las personas que contribuye a esta falsa creencia es Richard Wagner cuando en su ópera *El anillo del Nibelungo*, estrenada en 1876, decidió que el coro llevara cascos con cuernos y alas.

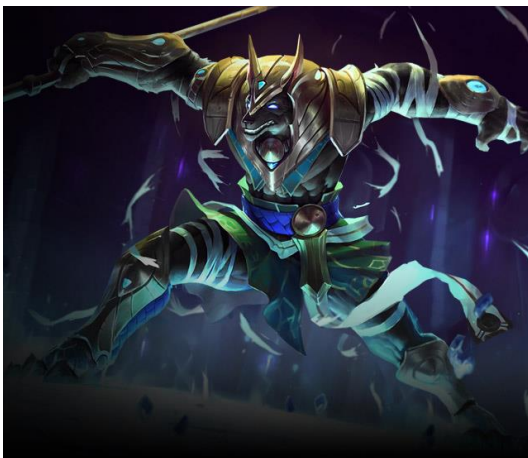
Antiguo Egipto, desde el arte hasta la mitología y la historia egipcia. El culto principal de esta región se realiza en su capital, donde se encuentra la Ciudad del Sol, cuya arquitectura más valiosa es El Disco Solar. Se adora a este astro, con claro paralelismo con el culto amarniano a Atón, representación del disco solar. También resulta relevante el hecho de que sus líderes, al igual que los faraones, fueran considerados como seres casi divinos.



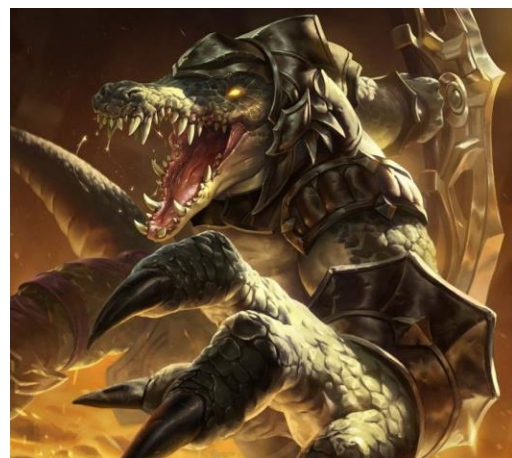
La ciudad del Sol, en Shurima. Imagen tomada del mapa interactivo disponible en la web

https://map.leagueoflegends.com/es_ES

Dos de sus campeones, Nasus y Renekton, ambos “Ascendidos” a la inmortalidad, pasaron de ser humanos a dioses. Son dos hermanos, y cada uno recibe influencias de una divinidad egipcia; Nasus, el chacal, representa a Anubis, y Renekton, el cocodrilo, hace alusión al dios Sobek.



Nasus (imagen del juego)



Renekton (imagen del juego)

Estas influencias mitológicas son aplicadas sin un criterio realista, sino como inspiración para crear el territorio; pues en el juego son muchas las culturas que conviven, así como diferentes personajes históricos, vikingos como Olaf, “deidades egipcias” como las ya citadas, samuráis, ninjas, y un sinnúmero de personajes adoptados de diferentes culturas y añadidos al juego.

Es muy común que videojuegos de este estilo tengan influencias similares. No sólo ocurre con los MOBA, lo vimos en el caso de *World of Warcraft*, en *League of Legends* y en otra multitud de juegos, caso de *God of War*, muy influenciado por la cultura clásica.



Kratos, protagonista de *God of War*, observando un ánfora que imita las de origen griego con el estilo de figuras negras (imagen del juego tomada de <https://www.alfabetajuega.com/noticia/god-of-war-sus-desarrolladores-consideraron-usar-mitologia-cristiana-d-118591>)

Su objetivo es hacer que el jugador tenga una experiencia completa y que, como ocurre con los juegos de rol, adopte, en mayor o menor medida, el papel de los personajes que el juego pone a su disposición. Es una manera de que la participación de los jugadores tenga además una carga emocional, y estos se vean con una mayor implicación en el desarrollo del juego en cuestión. Es decir, que la narratividad, y la jugabilidad tengan una estrecha relación, creando una forma de narrar completamente nueva, que Martín Rodríguez deja bastante claro en su libro *Análisis narrativo del guion de videojuegos*: “La narrativa proposicional de todo videojuego está compuesta por dos

factores clave: el diseño y el gameplay, medido este último por la jugabilidad” (2015: 95).

3.2 LOS VALORES ARTÍSTICOS EN EL VIDEOJUEGO

Por otra parte, las referencias artísticas también pueden servir de inspiración para que un videojuego centre todos sus elementos alrededor de éstas. Es el caso de *The Tender Cut* (traducido como “El corte tierno”), un proyecto indie realizado por las rusas Ilya Kononenko y Yuliya Kozhemyako, y promovido por las distribuidoras Indie DB, GameJolt This is Indie e Itch.io, todas ellas distribuidoras bastante pequeñas. Toma su nombre de la famosa escena del film *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, Luis Buñuel y Salvador Dalí: 1929) donde, supuestamente, se le cercenaba un ojo a la actriz Simone Mareuil.

Esta película surrealista del director español Luis Buñuel, que cuenta con la ayuda para su guion de Salvador Dalí, es la que sirve como inspiración para la creación de este juego, en particular esta escena situada al principio de esta película muda y surrealista de tan sólo 17 minutos. El propio Buñuel cuenta:

Escribimos el guion en menos de una semana, siguiendo una regla muy simple, adoptada de común acuerdo: no aceptar idea ni imagen alguna que pudiera dar lugar a una explicación racional, psicológica o cultural. Abrir todas las puertas a lo irracional. No admitir más que las imágenes que nos impresionaran, sin tratar de averiguar por qué (Buñuel, 2008:87).

En *The Tender Cut*, se juega tomando el papel del propio Buñuel en primera persona, lo que permite interactuar con todos los elementos que el juego pone a disposición del jugador, como si de una cámara subjetiva se tratase, pero, en esta ocasión, es éste el que la mueve a su antojo. La experiencia resulta inmersiva, desarrollándose la acción en una habitación que simula ser en la que Buñuel se encontraba en la película, imitando el aspecto de los elementos visuales en el filme, y añadiendo otros nuevos que intentan mantener el estilo surrealista, tales como un televisor en el que se repite incesantemente la escena del corte del ojo, o cuadros que muestran otros momentos de la película.



Habitación en la que ocurre la acción (imagen del juego)

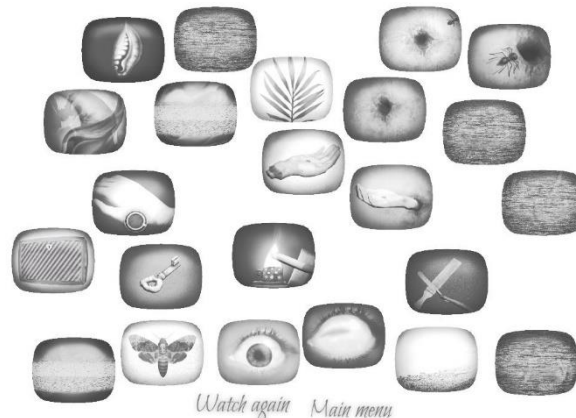
Al iniciar el juego se hace elegir al jugador entre una serie de objetos con apariencia de genitales. Al deslizar el ratón por cada uno de ellos se oyen una serie de sonidos similares a gemidos, pues el sexo tiene cierta relevancia. Así se consigue embaucar al jugador en un desconcierto general similar al pretendido por la película en cuestión, e incluso cierto malestar, producido por la desorientación que genera el juego, cuando incluso los pasos que das en la sala los oyes como los latidos de un corazón.



Elementos a escoger al inicio del juego (imagen del mismo)

El objetivo del juego es interactuar con todos los elementos posibles dentro de la sala, viniendo a terminar cuando se cercena el ojo que aparece en lugar de la luna, dándole al jugador la oportunidad de repetir la experiencia para conseguir los logros pendientes. Lo más significativo en el diseño artístico, la creación de un espacio

surrealista que envuelve en un halo de confusión onírica al jugador, que se ve obligado a perpetrar ese acto cruel que, ciertamente, podría resumirse en “un tierno corte”. Sin embargo, también tiene un papel importante, la jugabilidad al servicio del diseño, ya que es muy importante la relación entre el jugador y todo lo que sucede a su alrededor para que la experiencia de éste sea completa.



Final de *The Tender Cut* (imagen del juego)

Otro ejemplo similar es el de *Gris*, un videojuego español de alta calidad que apareció en 2018 sorprendiendo a la escena internacional en una de las plataformas distribuidoras más reconocidas, Steam.

El proyecto prometía incluso antes de su salida, con un pequeño tráiler que despertó cierto interés. Su desarrolladora, Nomada Studio, se formó con la unión de tres personas; Roger Mendoza y Adrián Cuevas, dos programadores catalanes que habían dado el salto a grandes compañías como Ubisoft Montreal, trabajando en juegos como *Assassin's Creed* o *Hitman*¹², que decidieron dejar sus empleos para embarcarse en la idea de la tercera persona implicada en este proyecto, el artista Conrad Roset. Este último es la mente pensante de este juego, y el creador del planteamiento artístico que podemos observar en el mismo.

¹² Lo que se denomina como videojuegos AAA, juegos producidos y distribuidos por grandes empresas y cuyo presupuesto es bastante alto.



Imagen promocional de Gris

Según este equipo, el juego tiene una inspiración marcada por las obras de la exposición *Gris*, del pintor barcelonés Guim Tió, del que toman el nombre del juego, así como la idea para la creación del personaje. Tienen de referencia otros videojuegos similares como *Inside* o *Journey*, pero también tienen en cuenta otras manifestaciones artísticas que intentan aplicar, como las composiciones de Moebius en sus cómics, o las esculturas de Alexander Calder, replicando sus móviles para elementos de la flora. (Xataka TV, 2018)

El arte en este juego cobra tal importancia que influye a la hora de producirlo, realizando todos los diseños manualmente, animando las figuras de la misma manera, y creando un rumbo claro para la transformación artística y estética del juego.

Gris pertenece al género plataformas y consta de diferentes puzzles que hay que superar para avanzar en el juego. En un primer momento, nuestro personaje, la joven llamada Gris, pierde la voz, así como el color pues queda en blanco y negro. Al llegar a ciertos puntos, y coleccionando estrellas, vamos desbloqueando los colores. Destaca el papel primordial que tiene para este juego la pintura, puesto que simula estar hecho en acuarela, pero también el papel que juega la música es esencial, creando un espacio de calma e influyendo en la recuperación de la voz del personaje.



Gris (imagen del juego)

El desafío planteado es el de superar diferentes pruebas hasta alcanzar el final del videojuego, con una dinámica implementada de recogida de objetos. Sin embargo, lo que hace a este juego interesante es el apartado estético en torno al cual se desarrolla, como una experiencia que evoca sentimientos de soledad o dolor, y que trata de superar las adversidades hasta regresar al punto de partida, donde de nuevo Gris tiene voz y color, y entonces se da cuenta de que el “enemigo” del juego es, en esencia, ella misma. Cuando esto sucede, todo vuelve a la normalidad, el color vuelve al mundo creado por Nomada Studio, mostrando la superación del trauma.

El aspecto de la jugabilidad es muy importante, al igual que en *The Tender Cut*, y de la misma manera está totalmente al servicio del arte. El mensaje que el juego transmite permite a los diseñadores subrayar el punto de vista artístico, con especial hincapié en el uso de la pintura y de la música. Esta última, compuesta por el grupo barcelonés Berlinist, ayuda al jugador durante su avance y acompaña a la escena a la perfección. El equipo creativo trabajó en armonía para que todas las piezas que lo forman estuvieran perfectamente cohesionadas (Xataka TV, 2018):

Gris, cuya dirección creativa capitanea un ilustrador, Conrad Roset, es un juego centrado única y exclusivamente en provocar un síndrome de Stendhal al jugador. Aunque coquetea con un tema subyacente: la depresión y cómo superarla, su presencia es más instrumental que esencial. La depresión le viene bien a Gris para desplegar su plástica de ascenso, su espectacular sinestesia entre mecánicas, imagen y música (Sucasas: 2018).

3.3 CINEMÁTICAS EN EL DISEÑO

Hay ejemplos en los que podemos ver la influencia del cine de forma clara, mediante el uso, en este caso, de cinemáticas, un recurso cada vez más común en los videojuegos que plantea una pausa en la acción de los mismos, y consigue mediante una escena un avance en el juego. Este modelo es muy común en las aventuras interactivas¹³. Ejemplo de ello es *Life is Strange*, que analizaremos a continuación, un videojuego que requiere de diferentes acciones por parte del jugador para que la historia tome un camino u otro, modificando así el resultado dependiendo de la toma de decisiones del mismo.

Con anterioridad hemos dicho que el cine ha sido tomado como base para los videojuegos, pero éste sigue contribuyendo mediante su lenguaje, siendo cada vez ambos mundos más cercanos, como demuestra que figuras como el director Guillermo del Toro se vean implicados en el desarrollo de videojuegos como *inSane*¹⁴, o el director sueco Josef Fares con *A Way Out*. El primero hace unas declaraciones para el portal Collider (2011) donde dice lo siguiente sobre su acercamiento:

With a videogame, you don't have to solve one screenplay, you have to solve 20 screenplays, because you are giving the player the illusion of free will. If the character kills another character or destroys a building, the game goes one way; if the character doesn't, it goes another¹⁵.

Este aspecto del que habla Del Toro nos da pie a reflexionar sobre lo que hace *Life is Strange*, que cuenta la historia de una joven llamada Max Caulfield. En el juego adoptaremos su papel, y la historia nos guiará por un drama adolescente del cuál seremos partícipes, escogiendo nosotros entre las diferentes opciones que se nos ofrecen.

La historia comienza con Max dándose cuenta de que posee una habilidad, la de retornar en el tiempo para solventar acciones que ha cometido. En principio este retorno

¹³ Más información sobre los diferentes géneros en el Anexo I de este trabajo.

¹⁴ Pese a que este jamás llegara a publicarse, y el director aún conserve los derechos del mismo tras la ruina de la desarrolladora con la que trabajaba.

¹⁵ Con un videojuego no sólo tenemos que resolver un guion, tienes que resolver 20, porque estás dándole al jugador una falsa ilusión de libre albedrío. Si un personaje mata a otro o destruye un edificio, el juego va en una dirección; pero si no lo hace, va en otra (traducción propia).

está limitado a un corto espacio de tiempo, aunque el uso de la misma sin embargo queda relegado a lo elegido por el jugador, al que se le ofrecen un sinnúmero de posibilidades de menor o mayor importancia para la trama del juego. Así se puede hacer que muera una planta, en caso de que no se riegue o se haga demasiado, pero también se puede cambiar la vida de una compañera que busca suicidarse. Todo depende de las decisiones del jugador, que como Del Toro hace mención, se ve con una sensación de falsa libertad, como si poseyese voluntad propia. La trama y el guion de este videojuego les reportó a los desarrolladores el premio BAFTA por la mejor historia en 2015. Sin embargo, estos, están supeditados por la concepción cinematográfica que tiene el videojuego, donde las cinemáticas cumplen con el papel providencial para el avance de la trama, razón por la que la estudiamos en este apartado, y no en el de narrativa.



Decisiones como ésta pueden cambiar los acontecimientos del juego

Ya hemos visto cómo el guion de este videojuego ha sido premiado por su calidad, al igual que la estructura que sigue, dividiendo el juego en cinco episodios que nos sirven para gestionar mejor todos los eventos que van pasando a lo largo del mismo, y nos ofrece espacios de calma para asumir todo lo que ocurre en las diferentes cinemáticas.

Los personajes evolucionan a lo largo del juego, la historia crea bucles, y se aprovecha de recursos como los flashbacks, en tanto que Max trata de usar su poder para cambiar diferentes situaciones que le ocurren. Cada vez se vuelve más retorcida, las decisiones se complican y cuanto más usa su poder peores parecen ser las

consecuencias, hasta que se llega a la disyuntiva final que *Life is Strange* plantea, terminando así un drama adolescente de la manera más macabra posible. Tras haberse enamorado del juego, de los espacios creados, como el pueblo de Arcadia Bay, de toda la gente con la que se da la posibilidad de interactuar, etc. ¿sacrificaría el jugador todo eso por el amor a una sola persona? Así es este juego, hace elegir entre la destrucción de todo un pueblo por continuar con la persona que se ama, o dejar que muera para salvarlo, madurando con cada decisión tomada.

En el juego, la acción son momentos de exploración del mapa, búsqueda de objetos o resolución de puzzles que hacen avanzar a la siguiente cinemática para que continúe la trama. Éstas, están hechas siguiendo preceptos cinematográficos, jugando con la escala de planos o dándote las pistas que necesitas para continuar en el juego mediante pequeños detalles gracias a movimientos de cámara, o enfatizando acciones de los personajes para crear más tensión. En definitiva, la puesta en escena consigue completar una historia que de por sí ya es atractiva, con una fotografía exquisita que curiosamente, es la asignatura que estudia la protagonista en el juego.



El uso de la fotografía en *Life is Strange* (imagen del juego)

El arte del juego también es muy llamativo, desarrollado por los franceses Dontnod Entertainment, una empresa de carácter indie, acompañado de una música que cumple un papel esencial para tener la experiencia completa que ofrece el juego.

Como hemos podido comprobar en estos ejemplos, los aspectos artísticos pueden llegar a tener una importancia vital en el planteamiento de los videojuegos, así

como la estética de los mismos puede ser el valor más importante de éstos, como ocurre con *Gris*. La jugabilidad puede ponerse al servicio de ellos para que resplandezca o tenga un papel protagonista; si bien este suele ser un aspecto que no todos los videojuegos pueden ofrecer, siendo más común en casos como el de *The Tender Cut*, o *Gris*, juegos de desarrollo independiente y de corta duración que buscan diferenciarse de los Triple A (juegos producidos y distribuidos por grandes empresas y cuyo presupuesto es bastante alto), poniendo énfasis en este aspecto.

El caso de *Life is Strange* es diferente, aunque naturalmente es interesante, consideramos que la artísticidad de su puesta en escena y la manera de contar su historia hace que el apartado estético sea más relevante. Pese a esto, se trata de uno de los videojuegos más cercano a la idea del Gesamtkunstwerk, donde todas las manifestaciones artísticas parecen estar a la par, y donde la autoría del trabajo está diversificada. Sin embargo, y como ya hemos dicho, no todas las artes tienen el mismo peso, por lo que incumple las reglas del concepto teórico wagneriano, si bien podemos ver que siguen el precepto de aunarlas en una sola representación, al igual que lo hizo el músico alemán.

3.4 LA JUGABILIDAD COMO FACTOR DETERMINANTE

El cuarto y último punto en el que los videojuegos pueden centrar su atención se basa en un concepto que de por sí tiene su propia controversia, y es la jugabilidad.

La jugabilidad se podría definir de diferentes maneras: “aquello que hace el jugador en el juego” (Nacke & others, 2009), “una serie de decisiones interesantes” (Sid Meier); o “es aquello de un videojuego que es fácil y divertido de usar, poniendo énfasis en el estilo interactivo y en la calidad del gameplay, estando afectado éste por la usabilidad, la narrativa e historia, la intensidad interactiva, el grado de realismo, etc.” (Usability-First, 2009), todas ellas citados por González Sánchez (2010: 150)

Como hemos podido observar son varias las opiniones al respecto y el término es algo que parece estar sin delimitar. Sin embargo, si hay consenso en cuanto está presente en todos los videojuegos, se puede medir y, además, puede ser el aspecto más relevante del juego, que se centra en ofrecer entretenimiento.

Es el caso por ejemplo de la saga *Super Mario Bros* o de *Pokémon*, pues en ambos, lo verdaderamente importante no es alcanzar a la princesa en el del primero, ni vencer al entrenador más habilidoso en el segundo, se trata de disfrutar el proceso que ello conlleva.



Super Mario Bros U Deluxe (imagen del juego)



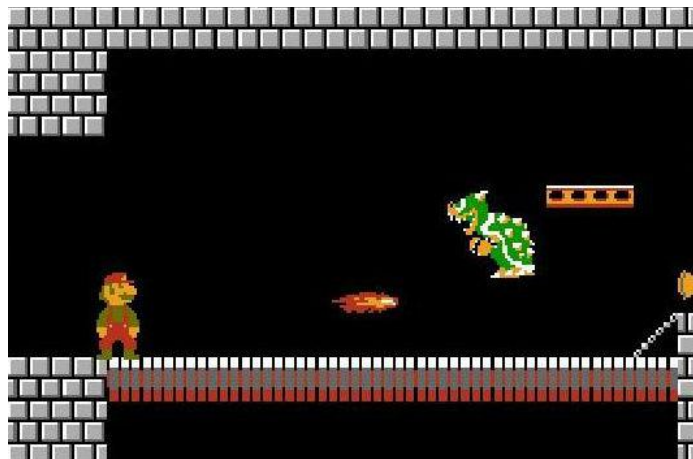
Pokémon Escudo y Espada (imagen del juego)

Resulta muy curioso el pensamiento de Miyamoto, creador del icónico fontanero italiano Super Mario, sobre la artisticidad de los videojuegos: “En lo que a mí respecta, nunca he creado videojuegos con la intención de que sean reconocidos como arte” (Valdés, 2014), pese a la creación de juegos más profundos y con más carga de los aspectos artístico y narrativo, como *The Legend of Zelda*. Lo mismo ocurre con Junichi Masuda y Shigeru Ohmori, cabezas visibles del desarrollo de *Pokémon*. Para todos ellos es más importante conocer las mecánicas del juego y cómo éstas interactúan con el jugador y su experiencia, lo cual entra en el terreno de la psicología.

Tratar de retar al jugador, y de que el reto esté equilibrado con la recompensa conseguida, así como con el nivel de habilidad del jugador en ese momento de la partida. Esto se explica muy bien entendiendo la saga *Super Mario Bros*, la historia de este fontanero, amante de una princesa, a la que un monstruo acorazado, Bowser, rapta. La acción se basa en llegar hasta ella, pero durante la misma, Bowser se esconderá en diferentes castillos de diversos mapas. El objetivo de Mario es superar cada mapa hasta llegar al castillo donde supuestamente se encuentra su princesa. Se trata de un videojuego de plataformas en el que la dificultad va en aumento progresivamente según

se avanza, sin embargo, la historia sólo sirve como excusa para poder hacer que Mario se enfrente a cada uno de los puzzles y aventuras. El arte del juego apenas cambia durante el mismo, y muy pocos factores lo hacen, porque lo que prima es resolver los mapas; incluso la historia es banal, ya que se repite a lo largo de más de veinte juegos que ha editado esta saga hasta la fecha. Sólo importa la interacción del juego con el jugador:

Basados en dos conceptos bien distintos, Shigeru Miyamoto definió con *Super Mario Bros* el género de las plataformas, mientras que con *The Legends of Zelda* abrió un nuevo camino a los juegos de consola, dotando al título de una profundidad inusitada para la época. Miyamoto basó ambos títulos en el concepto de que el jugador disfrute de la mecánica del propio juego en lugar de la mera persecución de grandes puntuaciones (Martínez: 2015, 142).



Super Mario Bros 1. Batalla final entre Bowser y Mario (imagen del juego)

Lo mismo ocurre con *Pokémon*, pues se trata de otro caso evidente donde la narrativa tiene un valor secundario, al igual que el arte o la estética, pese a la evolución de los mismos entre los diferentes juegos como ocurre con *Super Mario*. Pese a que en los últimos años esta industria haya intentado profundizar ligeramente en la manera de contar su historia, haciendo su narrativa algo más adulta que en los primeros juegos, donde los jóvenes eran el público al que iba dirigido.

Pokémon es un juego donde te acompañan unos monstruos de diferentes aspectos con los cuáles podrás luchar contra otros personajes controlados por la IA

(Inteligencia Artificial) para conseguir versiones evolucionadas de los mismos, o mejorar sus características base. La historia termina cuando el personaje consigue vencer a los entrenadores más fuertes de la región y ganar “La liga Pokémon”, un campeonato que lo enfrenta contra esos entrenadores. Sin embargo, se ofrece la posibilidad de continuar jugando, para que se complete el otro gran reto propuesto por la saga con su lema, “atrápalos a todos”.



Combate *Pokémon* en la versión *Ruby Omega* (imagen del juego)

Si bien pudiera parecer que este apartado es el menos interesante de los cinco, creemos lo contrario. La narratividad, así como el arte y la estética, son elementos que podemos ver en cualquier otra representación escénica, cómo es el caso del cine, el teatro, o incluso la ópera wagneriana; pero la jugabilidad se trata de un elemento propio de los videojuegos que se encarga de medir otra de las características representativas de los mismos, el control por parte del usuario y no sólo eso, sino también las capacidades o experiencias de éste a partir del *gameplay*. La cualidad para poder analizar este punto es realmente complicada de asumir, ya que lo más correcto sería abordarlo desde el campo de la psicología.

En la siguiente tabla, encontraremos una explicación del análisis de los juegos que hemos realizado, tratando diferentes valores en relación a las cinco categorías expuestas hasta ahora, en ella podemos ver cómo cada uno de los juegos analizados tiene unos valores que priman sobre otros, y a la hora de su desarrollo, los creadores

prestan mayor atención a los mismos, lo que nos da pie para realizar la categorización de los mismos teniendo en cuenta éstos.

Mediante colores, hemos resaltado los elementos referidos a cada categoría, de naranja, los que asociamos a la idea de la narratividad, de azul los relacionados con el apartado de artisticidad y estética, así como los relacionados con las cinemáticas y de color gris aquellos que se focalizan en la jugabilidad. Tras realizar este análisis, hemos descubierto que tanto en *League of Legends* como en *Life is Strange*, resaltan elementos referidos a dos de las tres categorías, lo que nos ha hecho replantearnos sobre la posible existencia de una quinta.

Valores que priman en los videojuegos/ Videojuegos analizados	<i>WoW</i>	<i>LoL</i>	<i>The Tender Cut</i>	<i>Gris</i>	<i>Life is Strange</i>	<i>Super Mario Bros</i>	<i>Pokémon</i>
Importancia del guion	X	X			X		
Relevancia de los personajes	X	X			X		
Adecuación a una trama sólida	X	X			X		
Relevancia de los planteamientos artísticos y cinemáticos			X	X	X		
Plasmación de un ideal estético			X	X	X		
Influencia directa de las artes					X		
Experiencia Jugador-juego		X				X	X
Importancia de las mecánicas de juego		X				X	X

3.5 ¿UN MODELO HÍBRIDO?

Aunque de manera genérica podemos entender que hay cuatro grandes subapartados en los que entran todos los videojuegos, aquellos en los que prima la narratividad, en los que destaca el apartado estético, la relevancia de las cinemáticas y en los que se impone la jugabilidad; en un análisis más en profundidad podemos detectar que hay algunos otros donde las cosas no parecen tan claras, donde los valores se entremezclan. Es así que hemos ampliado el número de campos para poder atender a esta diferente variable que hemos encontrado durante la realización del trabajo.

Entendiendo que los videojuegos en su mayoría, disponen de los tres elementos - narratividad, artística y jugabilidad- en mayor o menor medida, los que entran en esta categoría podrían ser aquellos cuya estabilidad entre dos o más de estos apartados nos impiden incluirlos en una única. Algo similar ocurre con algunos de los juegos analizados, el *League of Legends*, donde pudimos observar que pese a ser la jugabilidad su principal valor, el equipo de desarrollo del mismo había decidido cambiar el rumbo del juego para que la narrativa cobrara una mayor importancia. Ninguno de los dos está siendo supeditado por otro, por lo tanto, ¿pertencería este juego a la categoría en la que lo englobamos? Para poder diferenciarse del resto de los MOBA, Riot Games – desarrolladora de *LoL*-, toma la decisión de enfocar su juego de diferente manera, dándole mucho valor a la narrativa, al guión y al desarrollo de sus personajes, así como a la estética, razón por la que hemos decidido incluir a *League of Legends* en el apartado de la narrativa.

Otro juego cuyo valor narrativo es notable es *Life is Strange*, pues su guion cumple un papel providencial, sin embargo, su relación con el cine y el arte del propio juego eleva su relación con ambas categorías.

Es por ello que nos planteamos si podría darse la posibilidad de que existiese una nueva categoría. Nosotros hemos decidido denominarla como modelo híbrido, y aunque dudamos de considerarla una categoría per se, creemos que puede tener cabida en este análisis. Sin embargo, entendiendo que tras ello subyace cierta subjetividad, no incluimos ningún videojuego con claridad en este apartado.

4. CONCLUSIONES

Hemos comprobado cómo el Gesamtkunstwerk planteado por Wagner es una idea que no terminó de fraguar en su momento. En su libro *La obra de arte del futuro*, decidió plantearlo como una idea para el porvenir, por tanto, no es de extrañar que otras manifestaciones artísticas, como el cine o los videojuegos hayan continuado el legado propuesto por el músico alemán. Hemos visto cómo en la práctica este término no ha podido verse reflejado, y también hemos comprobado cómo incluso a día de hoy, tampoco podemos hablar de que alguna manifestación artística haya conseguido plasmar los preceptos propuestos por el término wagneriano.

Con los análisis de los diferentes videojuegos, hemos podido observar cómo, ciertamente, cada uno de ellos se engloba en uno de los cinco campos diferentes que habíamos planteado al inicio del trabajo, que son:

- Narratividad
- Estética y artísticidad
- Cinemática
- Jugabilidad
- Híbrido

Esta unión de diferentes aspectos en un arte audiovisual no es nueva en absoluto, pues el cine ha servido a los videojuegos como inspiración a la hora de evolucionar de la forma en que lo han hecho. Según Monika Keska:

El carácter multimedial del cine lo hace próximo a las teorías de la obra de arte total, sin embargo, esa tendencia se hace más patente en la obra de los cineastas que no tratan de disimular la presencia de los elementos de las diversas artes ni tratan de conseguir un efecto de realismo. A grandes rasgos, la historia del cine se puede dividir en dos principales corrientes: la homogénea, en gran parte relacionada con el «modo institucional» y la heterogénea que se puede considerar heredera de las teorías de arte total (2014: 302).

Si confiamos en esta división, los videojuegos han heredado el carácter multimedia del cine, además de la corriente heterogénea que trata de unir las manifestaciones artísticas en una sola obra, lo que, por ejemplo, se ejemplificaría en *Life is Strange*, un juego que trata de adoptar las ideas narrativas del cine aplicándolas a

crear una nueva experiencia que resulte mucho más interactiva, involucrando directamente al espectador, que pasa a convertirse en jugador, participe de la acción mediante la toma de decisiones. Este punto también podría acercarse a las ideas del músico alemán, ya que, según sus propias palabras, “el arte, para poder influir en la vida, ha de ser él mismo el culmen de una formación natural” (Wagner, 1849: 142).

Independientemente de que no consiga poner de manifiesto el Gesamtkunstwerk, los videojuegos, en su afán de mejorar, han adoptado elementos pertenecientes a todas las artes, y su desarrollo ha sido una rápida asimilación de conceptos tomados de las mismas.

Pero al igual que el cine, tiene productos mejores y peores, y los hay más ambiciosos que otros, lo que provoca diferencias claras en la calidad artística que pueden tener juegos como *Gris* o *Life is Strange*, comparados, por ejemplo, con la saga de *Mario Kart*. El entretenimiento es la clave para entender a los videojuegos, son un elemento que funciona en torno al público al que se destina, es un producto, y como tal tiene que cumplir con unas cuotas de mercado aceptables.

Esto coarta la libertad creativa de sus desarrolladores, que en la medida de lo posible deben de hacer su producto vendible. La jugabilidad sigue dependiendo de la reacción del jugador en particular, por lo que se trata de un factor volátil, siendo uno de los lastres para que los videojuegos puedan alcanzar -alguna vez- la cuota deseada por Wagner, donde todas las artes tengan una participación equitativa. Durante este trabajo nos hemos percatado de cómo lo que en principio parecía ser uno de los elementos más llamativos y característicos actúa en su contra, la de ofrecer cierta libertad al jugador.

De momento, no hemos podido alcanzar el pensamiento del músico alemán, algunos autores dudan que lleguemos a ello. Y nosotros nos preguntamos ¿es necesario llegar a un punto en el que todas las artes tengan un papel equitativo con el resto, donde nada resalte ni adquiera su protagonismo? Para Wagner se quedó en una utopía en la práctica, y pese a la búsqueda incansable por parte de las artes audiovisuales de este último siglo, tampoco han sabido encontrar la manera de llegar a él, quizá sea simplemente, ¿que no existe? ¿Que el arte siempre va a buscar la exaltación de sí mismo en un afán de competitividad autoimpuesto, donde una unión no tenga sentido alguno? De momento no tenemos la respuesta.

5. ANEXO I

En este anexo se incluye una tabla con los diferentes géneros de videojuegos, así como ejemplos de cada uno de ellos. Además, explicaremos brevemente cada categoría:

- Acción: Aquellos videojuegos en los que el jugador debe enfrentarse a diferentes obstáculos cuya superación dependerá directamente de sus habilidades y reflejos.
- Arcade: Videojuegos sencillos, de acción rápida, que siguen los patrones de las “máquinas arcade” originales. Sus niveles suelen ser cortos y la dificultad aumenta cuanto más se avanza.
- Aventura: Se trata de juegos de exploración, con un avance lineal mediante la resolución de puzles o interacción con NPC (Non Playing Character) Las aventuras gráficas son un subgénero del mismo.
- Estrategia: Videojuegos donde la creatividad y la planificación de objetivos son la característica principal, requiere de habilidad e inteligencia para sortear los retos planteados. Los MOBA son un subgénero del mismo.
- Lucha: Prima el concepto de las batallas tanto PvP como PvE. Suele tener influencias de diversas artes marciales.
- Musical: Aquellos juegos donde resalta la habilidad del usuario en relación a la música, siguiendo los patrones de ritmo, voz y precisión a la hora de controlar las notas.
- Plataformas: Se trata de un género que generalmente se hace en 2D, se basa en superar diferentes escenarios con mecánicas simples, saltar, correr, etc.
- Rol: Son los juegos donde adoptas el papel de un personaje y la esencia del mismo es la de mejorar sus características y habilidades mediante el progreso del juego. Los MORPG son un subgénero del mismo.
- Sandbox: Son los juegos no lineales, donde se otorga una mayor libertad a los jugadores, ofreciendo la posibilidad de explorar el mapa e interactuar sobre el mismo. Muchos videojuegos disponen de un modo sandbox pese a no serlo su historia.
- Shooter: Son los videojuegos donde las armas de larga distancia tienen un papel providencial, la habilidad principal es la puntería.
- Simulación: Se trata de juegos que ofrecen un diseño próximo a la realidad, o una “realidad ficticia”.

Realmente existen otras categorías menores que hemos decidido no incluir para ganar claridad expositiva y porque no lo creíamos necesario.

Géneros	Juegos			
Acción	<i>God of War</i>	<i>Spider-Man</i>	<i>The Last of Us</i>	<i>A Way Out</i>
Arcade	<i>Pac-Man</i>	<i>Space Invaders</i>	<i>Donkey-Kong</i>	<i>Pong</i>
Aventura	<i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i>	<i>Metal Gear Solid</i>	<i>Assasin's Creed</i>	<i>Resident Evil</i>
Estrategia	<i>Age of Empires</i>	<i>Civilization</i>	<i>Starcraft</i>	<i>Stellaris</i>
Lucha	<i>Mortal Kombat</i>	<i>Super Smash Bros.</i>	<i>Street Fighter</i>	<i>Tekken</i>
Musical	<i>Rock Band</i>	<i>Guitar Hero</i>	<i>SingStar</i>	<i>Cadence of Hyrule</i>
Plataformas	<i>Super Mario 64</i>	<i>Portal</i>	<i>Castlevania</i>	<i>Rayman</i>
Rol	<i>World of Warcraft</i>	<i>The Older Scrolls: Skyrim</i>	<i>Final Fantasy</i>	<i>Dark Souls</i>
Sandbox	<i>Horizon: Zero Dawn</i>	<i>Minecraft</i>	<i>Grand Theft Auto</i>	<i>Terraria</i>
Shooter	<i>Counter-Strike</i>	<i>Fortnite</i>	<i>Call of Duty</i>	<i>Destiny</i>
Simulación	<i>Sims</i>	<i>Animal Crossing</i>	<i>FIFA</i>	<i>Stardew Valley</i>

6. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CITADAS

Argullo, R. (2013, 9 de abril). La obra total. *El País*. Recuperado de:
https://elpais.com/cultura/2013/03/28/actualidad/1364471830_871362.html

Buñuel, L. (2008). *Mi último suspiro*. Barcelona: DeBolsillo. Recuperado de:
https://monoskop.org/images/b/bd/Bunuel_Luis_Mi_ultimo_suspiro.pdf

García Sedano, M. (2017). Arte y videojuegos. Reflexiones sobre lo lúdico, el arte y la tecnología en Asturias. *Liño*, N° 23, 175-184.

Gnox, T. (2014). Explorando Runaterra. Artículo de la web del juego. Consultado el 2 de septiembre de 2019, de <https://euw.leagueoflegends.com/es/creative-spotlight/dev-blog-exploring-runeterra>

Goldberg, M. (16 de noviembre de 2011). Guillermo del Toro talks *Pacific Rim*, his Video Game *INSANE*, and Provides Updates on Other Projects. *Collider*. Recuperado de: <http://collider.com/guillermo-del-toro-pacific-rim-insane-updates/>

González Sánchez, J. L. (2010). *Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos*. Granada: Editorial de la Universidad de Granada. Recuperado de: <https://hera.ugr.es/tesisugr/18931200.pdf>

Hidalgo, X. P. (2010). Yourself! Los mundos virtuales del videogame, el arte de nuestro tiempo. *HUM736 Papeles de cultura contemporánea*. N° 12, 4-7
<https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/1/art305.pdf>

Isern, J. (2012, 12 de marzo). Roger Ebert: “Los videojuegos no son un arte”.

MeriStation, Recuperado de:

https://as.com/meristation/2005/12/01/noticias/1133433480_059559.html

Jux Buendía, A. A. (2014). *Análisis de la expansión transmedia y la figura del prosumidor en los juegos MMO: El caso de League of Legends*. (Trabajo de Fin de Máster). Alicante. Recuperado de:

<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/41282?mode=full>

Keska, M. (2014). La búsqueda de la obra de arte total en el cine contemporáneo: Derek Jarman. *Espacio, Tiempo y Forma*, Serie VII (17), 295-306.

Martín Rodríguez, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid: Editorial Síntesis.

Martínez Cantudo, R. (2015). *La generación que cambió la historia del videojuego*. Madrid: Editorial Síntesis.

Miceli, M. (2019, 7 de julio). Top 10 Most-Watched Twitch Content, First Half 2019. *The Esports Observer*. Recuperado de: <https://esportsobserver.com/top10-twitch-content-h12019/>

Navarro Remesal, Víctor (2015, 29 de julio). “Apuntes sobre la obra de arte total”. *La Inercia*, Recuperado de: <https://www.lainercia.com/obra-arte-total-gesamtkunstwerk/>

Pérez Garrido, Á. L. (2018). Wagner y Gesamtkunstwerk: concepto de obra de arte total. Definición e interpretación en otras artes. *Publicaciones Didácticas*, N° 93, 356-361.

Piuzzi Martínez, G. (2010). Videojuegos MMORPG, conceptos, características, problemáticas y posibilidades. *E-innova*. 1, 1-11 Recuperado de:

Rajas M. y Sotelo J. (2009). La construcción narrativa de los mundos persistentes. *Icono 14*. N° 12, 140-161 Recuperado de:

<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/338/215>

Riera Muñoz, P. D. (2013). Narrativa, música y transmedia en NIER: Hacia una nueva obra de arte total. *Caracteres*. Vol II (1), 169- 185 Recuperado de:

<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1mayo2013/narrativa-musica-y-transmedia-en-nier-hacia-una-nueva-obra-de-arte-total/>

Sims Bainbridge, W. (2010). *The Warcraft civilization. Social science in a virtual world*. Cambridge Mass: MIT Press. Recuperado de:

https://books.google.es/books?id=GtYP_ZtrhZgC&pg=PA13&lp=PA13&dq=WoW+Tolkien&source=bl&ots=HVkjyFFv7m&sig=ACfU3U09515DgFEGsF8AS_iLHT5EzC4Qpw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjHpNPc363kAhUb5uAKHSHDCPY4ChDoATAHegQICRAB#v=onepage&q=WoW%20Tolkien&f=false

Sucasas, A. L. (2015, 15 de octubre). ¿Es el videojuego un arte? *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2015/10/07/babelia/1444212825_485908.html

Sucasas, A.L (20 de diciembre de 2018). Gris es el videojuego español de esta era. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2018/12/20/1up/1545298067_549943.html

Valdés Aragonés, I. (26 de noviembre de 2014). El creador de Super Mario: “No he creado mis obras para que se consideren arte”. *El País*. Recuperado de:

https://elpais.com/cultura/2014/11/24/actualidad/1416826227_999822.html

Villalobos, J. M. (2015). *Cine y videojuegos: un diálogo transversal*. Sevilla. Héroes de papel. Recuperado de: <https://issuu.com/edicionesarcade/docs/cyvc2>

Wagner, R (1849). *La obra de arte del futuro* (2º Ed.) Valencia: Universitat de Valencia. Recuperado de:

https://books.google.es/books?id=LrhWDgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q=caracter%C3%ADsticas&f=false

7. VIDEOGRAFÍA

Canal League of Legends- España. (2017). *La creación de los campeones de League of Legends / Detrás de las cámaras*. [vídeo online] Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=7gouULdnu_Q&t=6s [2 de septiembre de 2019]

Canal Xataka TV (2018). *Gris, uno de los videojuegos más bonitos del año*. [vídeo online] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=cgBs7CxBSQE&t=341s> [2 de septiembre de 2019]

8. VIDEOJUEGOS: LISTADO

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004)

- Blizzard Entertainment (2019). *World of Warcraft* [online] Recuperado de: <https://worldofwarcraft.com/es-es/> [10 de agosto de 2019]

League of Legends (Riot Games, 2009)

- Riot Games (2019). *League of Legends* [online] Recuperado de: <https://euw.leagueoflegends.com/es/> [13 de agosto de 2019]

The Tender Cut (Ilya Kononenko y Yuliya Kozhemyako, 2015)

- Kononenko, I. y Kozhemyako, Y. (2015). *The Tender Cut* [online] Recuperado de: <https://thetendercut.info/> [14 de agosto de 2019]

Gris (Nomada Studio, 2018)

- Nomada Studio (2018). *Gris* [online] Recuperado de: <https://nomada.studio/> [16 de agosto de 2019]

Life is Strange (Dontnod Entertainment, 2015)

- Square Enix (2019) *Life is Strange* [online] Recuperado de: <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/en-us> [17 de agosto de 2019]

Super Mario Bros (Nintendo Company, 1985)

- Nintendo Company (2019). *Official Home of Mario* [online] Recuperado de: <https://mario.nintendo.com/> [20 de agosto de 2019]

Pokémon (Game Freak, 1996)

- The Pokemon Company International, Inc.(2019). *Pokémon* [online] Recuperado de: <https://www.pokemon.com/es/> [22 de agosto de 2019]