

---

## 4.

### Game Studies

Miradas desde la Historia del Arte

Javier Castiñeiras López

Transactions of the Digital Games Research Association  
January 2023, Vol. 6 No 2, pp. 73-100. ISSN 2328-9422

© The text of this work is licensed under a Creative  
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative  
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of  
the respective copyright owners, and are not released into  
the Creative Commons. The respective owners reserve all  
rights

### Game Studies: Views from the History Of Art

#### RESUMEN

Este artículo propone una aproximación al estudio del videojuego desde la Historia del Arte, analizando las posibles metodologías que esta disciplina puede aportar en el campo de los Game Studies. El artículo se organizará a partir de una serie de puntos en los que se tratará la relación del videojuego con la Historia del Arte tradicional, el uso del formalismo y de la iconografía como

herramientas de análisis y finalmente se propondrá un caso de estudio particular, centrado en la arquitectura y el paisaje monumental digitales. El objetivo último es proponer posibles líneas de trabajo futuras y que las investigaciones sobre videojuegos tengan una mayor presencia dentro de la Historia del Arte.

## Palabras clave

Historia del Arte, Arquitectura, Estética, Narrativa.

## ABSTRACT

This paper proposes an approach to the study of the video game from the History of Art, analyzing the possible methodologies with which this discipline can contribute to the field of Game Studies. The paper will be organized around some points that will deal with the relationship between the video game and the history of traditional art, the use of formalism and iconography as analysis tools, and finally a particular case study will be proposed, focused on the monumental digital architecture and landscape. The aim is to propose possible future lines of research, and for video game studies to have a greater presence within the History of Art.

## Keywords

History of Art, Architecture, Aesthetics, Narrative.

## INTRODUCCIÓN

Resulta imposible saber si los *mechanikoi* Antemio de Tralles e Isidoro de Mileto fueron conscientes cuando finalizaron la cúpula de Santa Sofía de Constantinopla en 537 (rehecha por Isidoro el

joven en 563) de que habían concebido un modo de entender la arquitectura llamado a sobrevivir durante siglos. Su éxito fue tal, que los ecos de la iglesia matriz constantinopolitana llegaron hasta el lejano Moscú en tiempos de Iván el Terrible quien, entre 1555 y 1561, mandó erigir una catedral dedicada a San Basilio en la que la arquitectura cupulada bizantina se resignificaba, pero pervivía. Parece todavía menos probable que los citados arquitectos bizantinos y moscovitas pudiesen ni siquiera concebir que sus diseños edilicios sobrevivirían transformados en la cultura del ocio de finales del siglo XX. Sin embargo, probabilidades y azares al margen, el perfil de San Basilio y *Tetris* (Alekséi Pázhitnov 1984) son inseparables desde hace más de tres décadas, demostrando que el videojuego y la Historia tradicional del Arte (signifique esto lo que signifique) van de la mano desde sus inicios.

La célebre obra del ingeniero soviético Alekséi Pázhitnov es solo la punta del iceberg en lo tocante al diálogo entre la historia artística y el videojuego. Desde entonces, las interconexiones entre ambos mundos han crecido exponencialmente, volviéndose más constantes, más complejas y con un carácter mucho más multidireccional. A pesar de ello, y aun teniendo el videojuego todas las características de las llamadas industrias culturales, la presencia del medio en los programas docentes en los diferentes estudios superiores en Historia del Arte es testimonial. En el ámbito de la investigación la situación es similar, si bien en fechas recientes han visto la luz trabajos de diversa índole que poco a poco vienen a enmendar este injustificado retraso. La ausencia de los estudios histórico artísticos es si cabe más grave, habida cuenta que otras disciplinas humanísticas como la propia Historia han entendido el potencial discursivo de los medios ludonarrativos.

Centrándonos solo en el ámbito hispano el desequilibrio es manifiesto. Los estudios históricos aplicados a los videojuegos han tenido en la última década un importante desarrollo en torno a la figura de Juan Francisco Jiménez Alcázar, catedrático de Historia Medieval de la Universidad de Murcia e IP del “Grupo de Transferencia del Conocimiento. Historia y Videojuegos” y

del proyecto “Historia y Videojuegos. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital”. Tanto sus publicaciones (Jiménez Alcázar 2016), como las de algunos de los miembros más activos de su equipo (Venegas Ramos 2020) han venido a renovar el concepto de videojuego en el campo de las ciencias históricas. También otras instituciones académicas como la Universitat Pompeu Fabra, la Universidad Complutense de Madrid, la Universidad de León o la Universidad de Granada, entre otras, han realizado distintas actividades científicas bajo el hilo conductor del binomio historia y videojuegos (Mugueta Moreno 2018). La Historia del Arte no ha sido ajena a esta renovación metodológica, aunque esta se ha producido en contextos quizá menos estructurados, recayendo el protagonismo en tesis doctorales (García Martín 2019) y publicaciones científicas puntuales (Pérez Indaverea 2012; Castiñeiras López 2021). Mención aparte merecen las aproximaciones que se han realizado desde los estudios cinematográficos y narratológicos (Navarro Remesal 2019) o de literatura comparada y teoría literaria (Sánchez-Mesa Martínez 2007), con mayor trayectoria y de entre los cuales las citas realizadas son solo una mínima muestra significativa.

Ante la situación expuesta, el presente trabajo no pretende tanto analizar los motivos de la aparentemente reticencia de la Historia del Arte al estudio de los videojuegos, ni mucho menos estudiar las soluciones posibles, sino plantear algunas líneas de enfoque heredadas de la ciencia histórico-artística que sean aplicables a los estudios de videojuegos. En términos más nominales, y atendiendo a los diferentes contextos, se trata de proponer una Historia del Arte en la que el nombre de Shigeru Miyamoto comparta protagonismo con el del célebre escultor griego Fidias.

## EL VIDEOJUEGO Y EL CANON DE LA HISTORIA DEL ARTE

El ejemplo con el que se abría este estudio es una clara y temprana muestra de la querencia que los desarrolladores de videojuegos

tienen por la plasmación de obras artísticas reconocibles en sus trabajos. Quizá en sus orígenes se tratase de un mecanismo decorativo o de una simple nota intelectual, pero paulatinamente la referenciación de obras artísticas canónicas ha sido un factor fundamental para la creación de mundos virtuales cada vez más verídicos y complejos. Los saltos cualitativos se producen a gran velocidad y si *Tetris*, como se ha visto, introducía en 1984 la catedral moscovita en su pantalla de inicio, ya en los años iniciales de la década de 1990 las arquitecturas históricas aparecen incluidas como parte del *gameplay* en juegos como *Super Pang* (Mitchell Corporation & Capcom 1990) y *Atomic Runner* (Data East y Dempa 1992). En el primero de ellos destaca la fidelidad con la que se reproducen monumentos como el Alcázar de Toledo o la Sagrada Familia en Barcelona (Figura 1) en los fondos fijos de las pantallas de juego. Sin embargo, frente al estatismo pictórico de estas imágenes, en la obra de 1992 la reproducción de las pirámides egipcias o precolombinas se beneficia del mayor dinamismo propiciado por el sistema jugable de desplazamiento lateral. No es esta una cuestión anecdótica o baladí, sino una prueba fehaciente de la importancia que tienen los avances técnicos y los recursos propios del medio en el diálogo del videojuego con la historia de la arquitectura. Esta relación simbiótica es una constante hasta nuestros días y determina decisivamente los modos de ver y de jugar.



Figura 1: Sagrada Familia en Super Pang (Mitchell Corporation & Capcom 1990).

Los juegos de simulación y estrategia de ambientación histórica tienen, por su naturaleza, una especial querencia por incluir hitos arquitectónicos del pasado en sus propuestas de recreación de los diferentes periodos. Uno de los referentes del género como es *Age of Empires: the age of kings* (Ensemble Studios 1999) realiza una apuesta clara en este sentido y reproduce una nómina considerable de construcciones históricas con una corrección formal considerable en el contexto técnico de finales del siglo XX. Es especialmente destacable cómo en este juego se incluyen edificios harto conocidos como la catedral de Chartres (1194-1220) o Santa Sofía de Constantinopla (532-537), junto a construcciones fundamentales para el canon de la historia de la arquitectura, como Santa María de Laach (1093-1156) o el mausoleo de Teodorico (ca. 520), pero mucho menos conocidas para el público en general. Desde *Age of Empires* hasta nuestros días son incontables los acercamientos que el videojuego ha tenido hacia la historia de la arquitectura, siendo la saga *Assassins Creed* (Ubisoft 2007-2020) el sumun en las relaciones entre estos dos mundos. De los templos de Egipto a las ciudades coloniales del Caribe, pasando por el París revolucionario o los reinos británicos altomedievales, la obra

de Ubisoft ha mostrado un celo arqueologista —no exento de problemas y anacronismos— en la plasmación de los edificios y de las artes figurativas que ambientan su visión del pasado. Su estudio pormenorizado es inabarcable para un trabajo de estas características y, además, son diversos los autores que lo han desarrollado, por lo que remitimos a algunas de sus publicaciones (Navarro Morales, 2018; Morales Vallejo 2020). Además de *Assassins Creed*, juegos como *Ryse: Son of Rome* (Crytek 2013) o *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions 2020) son buena muestra de la vigencia de las recreaciones monumentales en el sector (Figura 2).



Figura 2: Templos en *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions 2020).

Dentro de esta tendencia, el videojuego español *Blasphemous* (The Game Kitchen 2019) es enormemente significativo al venir del ámbito de lo independiente frente a los juegos triple A previamente mencionados. En la creación de su imaginario cobran un inmenso protagonismo las notas eruditas alusivas a la Historia del Arte. Estas no solo funcionan como marco visual, sino que incluso algunos de los enemigos son emulaciones directas de obras tan célebres como la *Piedad* de Miguel Ángel, referenciada en el jefe final denominado Ten Piedad. En el juego del estudio sevillano

está muy presente también el arte de Andalucía y pueden reconocerse claramente obras paradigmáticas como la mezquita de Córdoba (Figura 3) o el puente de Triana. Entre estas referencias cultas al patrimonio andaluz destaca de nuevo la creación de un enemigo, común en este caso, inspirado en la tumba de los Reyes Católicos en la catedral de Granada. Con ello, el canon de la Historia del Arte se encuentra tras la creación ambiental, pero también dentro del *gameplay*, lo que hace de este videojuego un ejemplo particularmente excepcional. Si lo visto hasta este punto hace de *Blasphemous* una obra de especial relevancia, lo que le concede el mayor interés para los estudios de videojuegos e Historia del Arte es la capacidad que sus creadores han tenido de transmitir una ambientación muy específica a partir de la historia artística. Toda la obra se configura a partir de una serie de aspectos visuales que se relacionan con la identidad cultural de Andalucía, especialmente, con el imaginario de la Semana Santa y del Barroco (García 2021; Venegas Ramos 2019), que se rastrea en el diseño de personajes, ambientes pictóricos, arquitecturas virtuales, etc. No se trata tanto de referencias específicas, como de cualidades y calidades estético-formales alusivas a determinados lugares y a determinadas cronologías. El peculiar universo estético del título de la compañía The Game Kitchen demuestra que las aportaciones que la Historia del Arte puede hacer al estudio del videojuego trascienden con mucho la identificación concreta de obras, siendo el análisis y periodización de las estéticas y lenguajes que le son propios un campo de acción obligatorio para la disciplina.



Figura 3: Mezquita de Córdoba en *Blasphemous* (The Game Kitchen 2019).

## FORMALISMO Y VIDEOJUEGO

El valor artístico consustancial del videojuego es actualmente aceptado y son abundantes las exposiciones que sobre él se realizan (sirva como ejemplo reciente *Gameplay. Cultura del videojuego*, CCCB, Barcelona, 2019-2020) o los premios que sus creadores reciben (Miyamoto fue nombrado caballero en la prestigiosa *Ordre des Arts et des Lettres* de Francia en 2006). De hecho, desde un punto de vista de la historia social del arte, la presencia de nombres del *star system* cinematográfico en grandes producciones como *Cyberpunk 2077* con Keanu Reeves (CD Projekt Red 2020) o *Death Stranding* con Norman Reedus (Kojima Productions 2019) es un claro síntoma del cambio en la valoración artístico-social del medio. De manera análoga, los grandes directores han reivindicado para sí un valor de autoría personal, parangonable a lo acaecido con los cineastas de la *Nouvelle Vague* en la Francia de finales de los años 50 del siglo XX. Así, la huella autoral de creadores como Hideo Kojima, David Cage, Yoko Taro, Fumito Ueda, Neil Druckmann o Josef Fares es ampliamente reconocida y reconocible (Oliva 2020).

En tanto que manifestación de la cultura visual contemporánea, el videojuego desarrolla toda una serie de aspectos que, desde lo pictórico a lo cinematográfico, acaban por configurar un modo específico de expresión (Kirkpatrick 2011). Posiblemente sea el *Pixel Art*, al ser el empleado desde sus orígenes, el lenguaje visual más inherente y característico del medio (Hoy 2017). Esta suerte de puntillismo digital ha sobrevivido al paso de los años y en la actualidad se sigue empleando en numerosas obras con una voluntad *retro* y de pátina que le confieren, además, un cierto carácter autorreferencial. Asimismo, su importancia en la definición del arte contemporáneo sobrepasa los límites de las creaciones ludonarrativas y son numerosos los creadores que han asumido esta estética para obras artísticas de toda índole. Pep Puerta, Jonathan Borofsky, JaeBum Joo, PixelFleeces, Pixeltier o Designatius son algunos de los artistas que han ensayado con este lenguaje y, parte de ellos, protagonizaron la exposición *Pixel Meet Market* en el ICUB. Institut de Cultura de Barcelona en 2017.

El *Pixel Art* es el lenguaje visual inaugural del videojuego, pero ni mucho menos es el único. La estrechísima relación entre estética y tecnología en este sector cultural ha propiciado inmensos saltos formales en las obras y, de la mano de estos, se ha impuesto una clara apuesta por la búsqueda del más radical realismo visual (Weichelt 2020). Uno de los últimos hitos en esta senda se produjo en el mes de diciembre de 2021, cuando vio la luz una demo técnica del motor gráfico *Real Engine 5*, empleado en la nueva generación de videoconsolas. Con el título de *The Matrix Awakens* (Warner Bros y Epic Games 2021), se recrea el universo de la distopía fílmica con unas calidades técnicas de vanguardia desconocidas hasta la fecha. Mención especial merece la recreación de los actores protagonistas de la saga, Carrie-Anne Moss y Keanu Reeves, cuyos avatares llegan a confundirse con sus imágenes reales. Esta tecnología en el reconocimiento facial ha sido ya parcialmente aplicada en juegos completos como *Horizon Forbidden West* (Guerrilla Games 2022), que en la actualidad es una de las cumbres técnicas del medio y un referente en el hiperrealismo figurativo aplicado tanto a personajes como a

paisajes. La tendencia que ejemplifica el juego de Guerrilla Games es la imperante en el entorno de las grandes compañías, pero con ella no se agotan otras vías estéticas que están siendo reivindicadas por los sectores más independientes. El juego *indie* es especialmente proclive a la experimentación visual y, en esta búsqueda, se ha acercado a estéticas pictóricas heredadas de la historia artística. De este modo, el expresionismo inunda la pantalla en *Limbo* (Playdead 2010) de la misma manera que la luz y el color de los impresionistas (Figura 4) resuenan en *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios 2015) y *Ori and the Will of Wisps* (Moon Studios 2020); mientras que el recuerdo de la animación de Walt Disney configura la imagen de *Cuphead* (StudioMDHR 2018) o la huella del arte de Gustav Klimt la de *Transistor* (Supergiant Games 2014). La diferenciación entre estéticas *mainstream* e *indies* es válida de manera genérica, pero no siempre se corresponde con algunas realidades particulares. Existe toda una “clase media” que bascula entre ambas tendencias y que propone un naturalismo expresivo en *Hellblade: Senua’s Sacrifice* (Ninja Theory 2017) o un mundo onírico heredero de la pintura metafísica de Giorgio de Chirico en *Ico* (Team Ico 2001).



Figura 4: Uso impresionista del color en *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios 2015).

## ICONOGRAFÍA Y VIDEOJUEGO

Lo hasta aquí expuesto se corresponde con una metodología analítica exclusivamente formalista (Fernández Uribe 2000) heredada de la denominada historia de los —siempre problemáticos— estilos artísticos. El estudio de las formas y de las técnicas es uno de los pilares de la Historia del Arte al que, en la segunda mitad del siglo XX, se le sumó el método iconográfico e iconológico (Castiñeiras González 1998) a partir de las propuestas de autores de referencia como Fritz Saxl, Erwin Panofsky o Aby Warburg. Se trata este de un procedimiento de estudio que abandona lo formal y se centra en los temas que han configurado la historia de la imagen (si bien en sus últimas formulaciones tiende a aunar ambas realidades)<sup>1</sup>. Indiscutiblemente es un enfoque perfectamente utilizable en el estudio de los videojuegos, ayudando además a construir puentes (transmediales) entre este universo y otros medios como la literatura, el cine o el cómic (Encabo Fernández et al. 2016). La iconografía más tradicional ha tratado dos grandes áreas temáticas: la mitología clásica y la cristiana. Ambos grupos forman parte también de la cultura visual del videojuego y, citando solo algunas obras recientes, el ya mencionado *Blasphemous* o *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio 2019) ejemplifican a la perfección el peso de la iconografía cristiana en la creación de imaginarios videolúdicos, haciendo lo propio para la mitología clásica obras como *Inmortal Fenyx Rising* (Ubisoft 2020) o los primeros *God of War* (Santa Monica 2005-2010).

Otras mitologías han sido ampliamente exploradas y desde las sagas nórdicas en el nuevo *God of War* (Santa Monica 2018) hasta el folklore japonés en las dos entregas de *Nioh* (Team Ninja 2017-2020), los mitos son usados y reinterpretados con enorme asiduidad. Precisamente en la reconceptualización figurativa del

1. La exposición en profundidad del funcionamiento preciso de cada una de estas metodologías excede las pretensiones de este trabajo por lo que, para un acercamiento más exhaustivo, remitimos a la bibliografía citada en los estudios referenciados.

folclore y las leyendas se encuentra uno de los campos de investigación más interesantes, pudiendo el historiador y la historiadora del arte catalogar y analizar cuáles son los atributos y modos de representación heredados de otras tradiciones iconográficas y, por el contrario, cuáles son las nuevas propuestas de los videojuegos. Sirvan como ejemplos prácticos la caricatura del hedonista Zeus de *Inmortal Fenyx Rising* o la creación de un rico y original universo visual en *Dante's Inferno* (Electronic Arts 2010) a partir de una obra tan emblemática de la cultura occidental como es *La Divina Comedia* de Dante Alighieri. Los enfoques posibles desde las relaciones temáticas son inabarcables para un medio tan variopinto y creativo, por lo que las perspectivas de la iconografía tradicional no permiten abordar un sujeto de estudio tan grande. Ante esta casuística se hace necesario identificar y clasificar el desordenado conjunto de temas visuales que desde los años 70 del siglo XX han ido configurando la cultura visual del videojuego, ya sean estos más tradicionales o más transgresores. Para ello, se propone la segmentación en tres grandes grupos para el estudio de la iconografía en el videojuego: la ya invocada temática general del método iconográfico (religión, mitología, temas históricos, etc.), la plasmación de imágenes transmediales y, por último, las iconografías *ex novo*. Esta partición, permeable y comunicante, no excluye otras posibles, pero con ella se abordan las principales temáticas tratadas en los videojuegos.

Las dinámicas de la transmedialidad son consustanciales a la cultura contemporánea y el diálogo entre el videojuego y otras formas de narración (visuales o no) es un factor creativo constante. Para el estudio del uso en videojuegos de licencias célebres del cine, la literatura y el cómic ha de tenerse en cuenta dos etapas fundamentales. La primera, más relacionada con cuestiones comerciales y de *merchandising*, produjo obras con escaso éxito creativo (Saéz-Soro et al. 2011), mientras que la segunda, más cercana en el tiempo, ha sabido trasladar el material heredado a la casuística visual y narrativa del videojuego, creando con ello obras de mucho mayor interés. *Marvel's Guardians of the Galaxy* (Eidos Montreal 2021) o las sagas *Spiderman* (Insomniac Games

2018-2020) y *Batman Arkham* (Rocksteady 2009-2015) han sabido trasladar las imágenes de las viñetas y fotogramas a los *frames* del videojuego, siendo reconocibles los lazos con los arquetipos, pero sin despreciar la capacidad creativa que proporciona la interactividad jugable. Partiendo de esta premisa, el estudio iconográfico de un personaje crucial en la mitología de Gotham como *Scarecrow* ya no solo debe identificar los atributos o la morfología de su figura (en la obra de Grant Morrison, Dave McKean o Christopher Nolan), sino también valorar la capacidad que la imagen en movimiento e interactiva del videojuego tiene a la hora de transmitir una de sus características definitorias: la locura. Esta es vivida como jugadores en escenas oníricas donde el estado mental alterado condiciona nuestra manera de relacionarnos con la narración y con la propia jugabilidad. Con el ejemplo del icónico villano de Batman se demuestran las potencialidades (exclusivas) de los videojuegos en la creación de matices propios para las configuraciones iconográficas transmedia.

El tercer conjunto temático a abordar desde el método de la iconografía es el más amplio y el más rico de todos los posibles. La industria del videojuego no se ha dedicado solo a replicar imágenes extraídas de la cultura visual histórica o contemporánea, sino que, fundamentalmente, ha sido un motor de creación de personajes, paisajes y entornos que le son propios. De entre todas las creaciones icónicas exclusivas del videojuego, a buen seguro es Súper Mario Bros el personaje más significativo, al menos en términos de trascendencia cultural más allá del medio. La influencia de la obra de Shigeru Miyamoto es reconocida (Dewinter 2015) y en gran medida ha supuesto un punto de inflexión en la consideración artística del medio. Desde la iconografía, el estudio de estos nuevos personajes puede identificar sus características fisionómicas, vestimentas, atributos objetuales, etc. Es decir, los aspectos que configuran su identidad visual (Super Mario siempre tiene bigote, traje rojo y sombrero) y a partir de ellos estudiar su origen, su desarrollo y sus variaciones. Una vez establecidas las coordenadas iconográficas, puede (y debe) darse el siguiente paso (iconológico), por el que podamos

plantearnos los motivos de esos atributos y preguntarnos en qué contexto nacieron.

Empleando esta metodología de análisis visual, la iconografía de Kratos, protagonista de la saga *God of War*, se revela de máximo interés. En sus primeras apariciones el personaje espartano de nuevo cuño se define por una desarrollada musculatura, un tatuaje rojo, una cicatriz y un color blanco ceniza. Estos atributos ilustran dinámicas del pasado del personaje relevantes para la trama y cuestiones alusivas a su personalidad específica, por las que todas estas singularidades traducen en rasgos físicos su carácter violento e inestable. Sin embargo, el sanguinolento héroe de acción que tanto éxito tenía en el público joven de inicios de los 2000 va perdiendo fuelle con el paso de los años y en 2018 a los atributos vistos se le añaden los específicos de la madurez, encarnados en una barba heredada de la iconografía de los sabios de la Antigüedad, para un nuevo Kratos que huye de la violencia y cuya vida se ha visto marcada por la paternidad. Los cambios físicos del personaje se explican por la historia narrada, pero también por los cambios culturales en la sociedad contemporánea, en la que ciertos conceptos de masculinidad se ven muy matizados. Por ello, los cambios visibles de Kratos se justifican en su historia como personaje, pero también en nuestra historia como jugadores y, asimismo, en los cambios sociales que hemos vivido en las últimas dos décadas relativos a las cuestiones de identidad. El personaje de Santa Monica demuestra las inmensas posibilidades de análisis de la iconografía aplicada a los videojuegos. Sonic, Kirby, Solid Snake, Joel, Abby, Ellie o Shenua, son solo algunos más de los numerosos nombres que pueden confeccionar una consistente historia de la iconografía y la iconología aplicada al videojuego.

## LENGUAJE AUDIOVISUAL Y VIDEOJUEGO

Este punto es claramente el que ha merecido una mayor atención académica, quizá ayudado por la autonomía de los estudios fílmicos de los enfoques más tradicionales de la Historia de Arte.

Sea como fuere, cine y videojuegos conforman una dupla asiduamente tratada en el ámbito de los *Game Studies*. Al margen de cuestiones relativas a los paralelos comerciales o de valoración social entre videojuegos y cine, las redes de ida y vuelta entre ambos lenguajes audiovisuales son variadas y complejas. En líneas generales el videojuego, aún con rudimentos lingüísticos propios desde sus orígenes, parte de la emulación de la gramática fílmica (Villalobos 2014) para posteriormente configurar un lenguaje que, asumiendo recursos cinematográficos, se independiza y presenta una complejidad narrativa diversa a la del cine (Martín Núñez & Navarro Remesal 2021).

El uso de recursos narrativos de origen fílmico repensados para las necesidades del videojuego ha sufrido una enorme sofisticación en las últimas décadas. La voluntad estetizante y de creación de estructuras narratológicamente complejas se ha erigido como característica principal de algunas grandes producciones triple A, con títulos como *God of War* (Santa Mónica 2018) donde el conjunto del relato se vertebra por medio de un falso plano secuencia con una duración de más de 20 horas, impensable para el legendario inicio de *Sed de Mal* de Orson Welles en 1956. La potencia inmersiva de este tipo de técnica se ve incrementada en el videojuego por la dilatación temporal y por la naturaleza interactiva (Suárez Mouriño 2017), propiciando que el lenguaje de origen fílmico se reconfigure en el audiovisual ludonarrativo. La obra de Santa Mónica supone un salto cualitativo en la integración del lenguaje cinematográfico para un medio diverso, frente a las tradicionales propuestas de juegos *cinematográficos* como *Detroit Become Human* (Quantic Dream 2018) en el que se produce una cierta subordinación de lo jugable a lo fílmico.

La ruptura de la cuarta pared es otro aspecto de génesis cinematográfica que se ha ensayado con resultados sumamente creativos y originales en el videojuego. Un hito absoluto y muy precoz lo marcó *Metal Gear Solid* (Konami 1998) por medio de un requerimiento al jugador comprendido desde las dinámicas del juego y no tanto desde las del cine. En el enfrentamiento con el jefe

Psycho Mantis, el rival interpela al usuario en función del número de trampas en las que ha caído o de la cantidad de juegos que tenga guardados en su tarjeta de memoria. De hecho, para poder superar el nivel se debe cambiar de puerto el mando analógico para que el villano no pueda leer las acciones y movimientos del jugador. La obra dirigida por Hideo Kojima fue precozmente vanguardista y, junto a otras, mostró las inmensas posibilidades narrativas de los recursos propios del videojuego en cohabitación con la tradicional gramática del cine. En los últimos años se han producido enormes avances en la conformación de este lenguaje expresivo y *topos* universales como la soledad en *Shadow of the Colossus* (Team Ico 2005) o *Death Stranding* (Kojima Productions 2019), la locura en *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory 2017), el existencialismo en *Nier Automata* (Platinum Games 2017) o el distanciamiento y la reconciliación interpersonal en *It Takes Two* (Hazelight Studios 2021) que han sido abordados por medio de las dinámicas jugables y no exclusivamente con recursos narrativos más convencionales como las escenas cinemáticas de raigambre cinematográfica.

En ciertas ocasiones, la doble naturaleza discursiva del videojuego ha generado contradicciones en la narración, denominadas disonancias ludonarrativas. Es notorio el caso de la saga *Uncharted* (Naughty Dog 2007-2017) en la que los mecanismos lingüísticos convencionales nos presentan a un personaje con una personalidad que genera empatía, mientras que los mecanismos narrativos del videojuego nos obligan a tirotear a cientos, sino a miles, de personas. El desequilibrio entre los valores morales apriorísticos del héroe y su comportamiento en el *gameplay* es absoluto, propiciando una suerte de cacofonía en el proceso de creación de un relato cohesionado y coherente. En un ejercicio de autocrítica y superación la misma compañía propuso, unos años más tarde, una enmienda a estos problemas en la narrativa con *The Last of Us. Part II* (Naughty Dog 2020), donde se profundiza en la humanización del enemigo, entendido como el otro, hasta el punto de invertir los roles héroe/villano en un momento determinado del juego. Frente al tiroteo hollywoodiense de *Uncharted*, en *The*

*Last of Us* cada muerte es una pérdida y cada personaje, amigo o enemigo, tiene un contexto más allá de la dicotomía de los buenos contra los malos. Cada baja cuenta y es el usuario quien debe asumir esa decisión moral. De nuevo, en la doble línea del relato, el videojuego encuentra nuevos horizontes y deposita en la interactividad entre narración y jugador gran parte de su poder connotativo.

Títulos futuros establecerán dónde se encuentran los límites del lenguaje expresivo exclusivo del videojuego, que en cualquier caso y a tenor de lo expuesto, se configura a partir del empleo de los recursos habituales de la narrativa audiovisual (escalas de encuadre, movimientos de cámara, montaje, ect.) en la búsqueda de una, también audiovisual, poética propia. Indudablemente, desde la Historia del Arte estos recursos narratológicos y estéticos deben abordarse como parte de una realidad cultural amplia y compleja que permita establecer corrientes, estilos o tendencias. Asimismo, futuros estudios multidisciplinares podrán sistematizar cuáles son los procedimientos lingüísticos más habituales en el videojuego, de cara a poder proponer una historia del lenguaje videolúdico, análoga a la historia de la gramática del cine y otros medios audiovisuales.

## **ESTUDIO DE CASO: LA ARQUITECTURA Y EL PAISAJE MONUMENTAL DIGITAL**

En las últimas décadas la Historia del Arte, la Geografía y la Arqueología han abordado el estudio de la arquitectura y del urbanismo desde una óptica de conjunto, dando como fruto el estudio del paisaje monumental (Bell et al. 2012). Desde este marco metodológico y en sintonía con las propuestas del *Archeogaming* (Reinhard 2018), que vienen considerando el análisis de los objetos digitales desde los preceptos de los objetos materiales de la arqueología tradicional, pueden establecerse vectores de estudio para las arquitecturas y los paisajes culturales del videojuego.

Desde las primeras obras hasta los juegos contemporáneos más a la vanguardia, la arquitectura y el urbanismo han sido parte fundamental en la creación de universos y de discursos videolúdicos (Bonner 2021; Suárez Mouriño 2020). Seguramente el castillo de *Super Mario Bros* (Nintendo 1985) sea el paradigma del valor de la arquitectura en los videojuegos más tempranos. Resulta especialmente interesante su doble valor significativo ya que, además de ser un marco ambiental que ayuda a crear el mundo ficcional, la fortificación es la meta simbólica a la que el personaje y el jugador aspiran. El castillo como metáfora tiene un enorme recorrido en la historia del videojuego y, en su versión más lúgubre y cinematográfica, se reivindica en juegos como *Castlevania* (Konami 1986), *Super Ghouls 'n Ghosts* (Capcom 1991) o en los más recientes *Resident Evil Village* (Capcom 2021) o *The Legend of Zelda Breath of the Wild* (Nintendo 2017) (Figura 5). Este último ejemplo es de una relevancia manifiesta ya que el castillo, ubicado en el centro geográfico del mapa, articula también el devenir discursivo de la obra. Como en *Super Mario Bros* en la década de 1980, pero con la tecnología y los rudimentos narratológicos del siglo XXI, la arquitectura es la meta última del jugador y el elemento que confiere sentido al devenir de la aventura. Un valor similar adquiere la arquitectura en el muy reciente *The Elden Ring* (From Software 2022) ya que en su diseño de mundo abierto los palacios, castillos y abadías funcionan como hitos visuales en el horizonte, que incitan y fomentan la exploración, verdadero donante expresivo del juego. En las obras citadas, la arquitectura, el paisaje y la exploración en mundo abierto conforman un triple eje con un inmenso potencial expresivo<sup>2</sup>. Además, en paralelo y en conexión directa con los compases iniciales de este trabajo, el diálogo entre paisaje monumental y natural en *The Elden Ring* enlaza con las tradiciones de la pintura del paisaje del Romanticismo europeo, siendo más que evidentes las concomitancias con la obra del pintor alemán Caspar David Friedrich.

2. Los matices específicos que otorgan esta significación a los ejemplos arquitectónicos mencionados son de un gran calado y dibujan una línea de investigación que entendemos de gran interés y que será desarrollada en trabajos futuros.



Figura 5: Castillo en *The Legend of Zelda Breath of the Wild* (Nintendo 2017).

Además de las relaciones expresivas entre arquitecturas individuales, paisajes y jugadores, el videojuego ha explorado con asiduidad el mundo urbano en sus búsquedas estéticas y creativas. Fue sobre todo a partir de las bondades de la tecnología de los 2000 cuando la industria apostó por la creación de enormes urbes digitales (Pérez Indaverea 2012; Vella & Giappone 2018), siguiéndose en su confección fundamentalmente dos procedimientos: de una parte, se recrean ciudades reales históricas o contemporáneas y, de la otra, se erigen ciudades ficticiales. De entre el primer grupo la empresa Ubisoft se ha convertido con los años en un referente en la elaboración de ciudades virtuales, como bien demuestran los distintos *Assasin's Creed*, en los que destaca, entre otras cuestiones, el celo urbanístico-monumental con el que se han reconstruido ciudades como Jerusalén, Florencia, Roma, París, Alejandría o Atenas. Con esta dilatada experiencia, la compañía ofreció en *Watch Dogs Legion* (Ubisoft 2020) una más que convincente plasmación de la Londres contemporánea, sustentada en el mismo esmero mimético mostrado para las ciudades históricas. Para la Historia del Arte estas reproducciones urbanas tienen un enorme valor como herramientas de

visualización del pasado y de puesta en valor patrimonial<sup>3</sup>, si bien es cierto que son menos interesantes desde un punto de vista de análisis expresivo o estético novedoso, ya que están sumamente mediatizadas por el referente histórico.

El grupo de ciudades de ficción resulta mucho más rico en matices, al tratarse de obras de nuevo cuño que se empapan de las más diversas tradiciones estéticas y formales. Los historicismos medievalizantes de *Winterhold* en *Skyrim* (Bethesda 2011) y *Novigrad* en *The Witcher III: Wild Hunt* (CD Projekt Red 2015), o los ecos de las urbes norteamericanas en las ciudades de la saga *Grand Theft Auto* (Rockstar 1997-2013), no tienen la presión generada por el recreacionismo historicista y sus calles, plazas y edificaciones son susceptibles de ser estudiadas plenamente como manifestaciones de la cultura arquitectónica contemporánea, en tanto que huellas del eclecticismo constructivo de las obras de ficción. En cierta medida, las ciudades y arquitecturas del videojuego son al siglo XXI lo que las arquitecturas utópicas de Étienne-Louis Boullée y Claude Nicolás Ledoux fueron al siglo XVIII, de modo que su diseño se entiende como parte de una experimentación estética y formal no limitada por la experiencia edilicia real. Una de las más recientes cumbres en lo que a recreación urbana ficcional se refiere la marca la *Night City* de *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red 2020), penúltimo ejemplo de una manera de entender la ciudad propia de la ciencia ficción con títulos como *Metropolis* de Fritz Lang (1927) y *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) como referentes más claros. En *Cyberpunk 2077* se desarrolla una ciudad con una inmensa personalidad en lo arquitectónico y en lo urbanístico, por medio de unas arquitecturas dominadas por el hierro, el cristal y el neón. Además, en la ciudad

3. La principal diferencia con respecto a otros artefactos culturales que ayudan a visualizar el pasado radica en la mayor inmersión y en las posibilidades que proporciona la interactividad. Esto es, si en el cine, la literatura o el comic la arquitectura y el urbanismo son un marco prefijado, en el que el acercamiento del usuario está marcado por los tiempos y las formas que determinan los artífices (con intencionalidad documental o connotativo) en el videojuego la responsabilidad es compartida entre el diseño autoral y la interacción/deambulación del jugador.

distópica desarrollada en el juego, la arquitectura tiene una inmensa significación social, siendo las tipologías o los materiales un elemento determinante de cara a la sectorización de cada barrio de *Night City*, en un ejercicio de caracterización arquitectónica que va desde lo estético a lo sociológico.

De cara a sistematizar el uso del paisaje arquitectónico en el videojuego deben hacerse notar toda una serie de experiencias difícilmente clasificables, ajenas a las normas tradicionales y que reinventan el valor de las arquitecturas digitales en favor de usos narratológicos particulares y específicos para el relato que estas obras quieren proponer. Una muestra muy particular se encuentra en *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix 2020) donde una construcción particular, bajo el esclarecedor nombre de *Hell House*, ha dejado de ser marco para transformarse en un rival a derrotar. Más allá de lo grotesco de la propuesta, el valor formal o significativo es relativo, al tratarse de una arquitectura doméstica genérica, construida en madera, con cubierta a dos aguas, con un acceso central en la fachada y un conjunto de tres ventanas rematadas en arcos de medio punto. Sin embargo, su valor autorreferencial es relevante por su valor como homenaje a uno tipo de enemigo del *Final Fantasy VII* original de 1997. Un segundo caso de usos particulares para la arquitectura en el videojuego lo ofrece *Control* (Remedy Entertainment 2019). En los momentos finales de la aventura, en la misión denominada “El laberinto del cenicero”, la protagonista se introduce en unas estancias que pierden su carácter convencional y se transforman en arquitecturas oníricas, que se mueven y despiezan, generando una laberíntica estructura en total dinamismo que solo se detiene al final del capítulo. La configuración de esta arquitectura imposible, del linaje de las *Carceri* de Piranesi, tiene como función incidir en el carácter surrealista de la trama general de la historia y, junto a la música *heavy metal* y la acción desenfadada del *gameplay*, marcar una de las cúspides en el desarrollo narrativo del juego. La estructura laberíntica y en movimiento de *Control* demuestra las capacidades estéticas de la arquitectura virtual bien imbricada en el concepto general del relato videolúdico.

Son los ejemplos expuestos eslabones de una cadena mucho más larga que atestigua el papel fundamental de la arquitectura en la creación de universos en el videojuego. Desde unos orígenes como elemento contextual y decorativo se ha pasado gradualmente a un uso original y expresivo de los elementos arquitectónicos que, hasta cierto punto, es además exclusivo del medio. Ante esto, los caminos de la Historia del Arte aportan contexto y herramientas de análisis de enorme utilidad en el estudio estético de estas obras.

## **CONSIDERACIONES FINALES**

Ha sido mucho lo que la arquitectura y el arte han cambiado desde tiempos de Antemio de Tralles e Isidoro de Mileto. De lo material se ha ido pasando a lo digital en un proceso de transformación cultural en el que seguimos inmersos y que, cada vez más, tiene al videojuego en el centro de su relato. Sin embargo, a pesar de las evidentes y radicales transformaciones acaecidas en el mundo del arte, en las líneas precedentes se ha tratado de exponer como la Historia del Arte puede y debe abordar el estudio de estas nuevas realidades, incluso con métodos similares a los empleados para el estudio de obras tan tradicionales como la constantinopolitana iglesia de Santa Sofía. El método histórico-artístico es dinámico, en constante reconceptualización y en diálogo directo con las nuevas tendencias en todos los campos de la experiencia estética contemporánea. Por todo ello, parece obligado conceder en la nueva Historia del Arte un lugar destacado al mundo del videojuego. Su carácter innovador, incluso transgresor por momentos, permite no solo aplicar los marcos teóricos habituales de la disciplina histórica sino que, junto a la identificación de estilos, escuelas o autores, el análisis específico de estudios de caso permite comprender cuál es el verdadero calado narrativo y estético de la industria cultural del videojuego en relación con otras manifestaciones artísticas.

La muestra de videojuegos seleccionada no pretende ser arquetípica o generar un canon de estudio, ni mucho menos ser una

lista cerrada. Las obras aquí tratadas son un reflejo de dinámicas mucho más amplias y en las que se ha de profundizar en nuevos estudios. El ritmo de publicación de nuevos materiales es tan alto, además, que muchos de los títulos referenciados quedarán hasta cierto punto obsoletos en un futuro inmediato. Por supuesto, tampoco se han abordado todas las vías posibles, quedando fuera algunos otros enfoques relevantes como el valor de la música en el juego, las posibilidades estéticas del modo foto, o las capacidades creativas en arquitectura de juegos como *Minecraft* (Mojang Studios 2009), todos ellos susceptibles de análisis para el historiador y la historiadora del arte. Por todo ello, el presente estudio aspira más bien a plantear caminos metodológicos y vías de análisis a futuro, reivindicando la necesidad de que los estudios teóricos del videojuego y la Historia del Arte compartan espacios y que, desde los ámbitos investigadores hasta las programaciones docentes, Fidiás confronte a Miyamoto.

## BIBLIOGRAFÍA

Bell, S., Sarlöv Herlin, I. & Stiles, R. (eds.) *Exploring the Boundaries of Landscape Architecture*. Nueva York, Estados Unidos: Routledge, 2012.

Bonner, M. (ed.) *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg, Alemania: Heidelberg University Publishing, 2021.

Castiñeiras González, M. A. *Introducción al método iconográfico*. Barcelona, España: Ariel, 1998.

Castiñeiras López, J. “Game Studies. Methodological Approaches from the History of Medieval Art”: (English version). In *Espacio Tiempo Y Forma. Serie VII, Historia Del Arte*, no. 9, 2021: 419–440. DOI: <https://doi.org/10.5944/etfvii.9.2021.31815>

Dewinter, J. *Shigeru Miyamoto: Super Mario Bros., Donkey Kong, The Legend of Zelda*. Londres, Reino Unido: Bloomsbury Academic, 2015.

Encabo Fernández, E., Urraco Solanilla, M. & Martos García, A. *Sagas, distopías y transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica*. León, España: Universidad de León, 2016.

Fernández Uribe, C. A. “Formalismo y autonomía en la historia del arte”. In *Estudios De Filosofía*, vol. 21, no. 22, 2020: 57–78. [https://revistas.udea.edu.co/index.php/estudios\\_de\\_filosofia/article/view/335771](https://revistas.udea.edu.co/index.php/estudios_de_filosofia/article/view/335771)

García, R. “El barroquismo hispalense de Blasphemous”. *Start. Videojuegos en perspectiva. Revista independiente y atemporal*, 2021. <https://www.startvideojuegos.com/el-barroquismo-hispalense-de-blasphemous/>

García Martín, R. *Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego*, (tesis doctoral). Ciudad Real, España: Universidad Castilla la Mancha, 2019. <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/26616>

Hoy, M. *From Point to Pixel: A Genealogy of Digital Aesthetics*. Chicago, Estados Unidos: Dartmouth College Press, 2017.

Jiménez Alcázar, J. F. *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medieval y videojuegos*. Murcia, España: Compobell, 2016. <https://www.historiayvideojuegos.com/libro-de-la-edad-de-los-imperios-a-la-guerra-total-medieval-y-videojuegos/>

Kirkpatrick, G. *Aesthetic theory and the video game*. Manchester, Reino Unido: Manchester University Press, 2011.

Morales Vallejo, D. M. *La simulación de ciudades históricas en videojuegos de mundo abierto: la saga Assassin's Creed* (tesis doctoral). Granada, España: Universidad de Granada, 2020. <http://hdl.handle.net/10481/63918>

98 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Martín Núñez, M. & Navarro Remesal, V. “La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang”. In *L’Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, no. 31, 2021: 7-32.

Mugueta Moreno, I. “Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español”. In *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, edited by J. F. Jiménez Alcázar & G. F. Rodríguez, pp. 59-72. Murcia, España: Compobell, 2018. <https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2018/10/066.pdf>

Navarro Morales, E. “La arquitectura como elemento narrativo en *Assassins Creed II*”, In *Quaderns*, no. 13, 2018: 93-102. DOI: <https://doi.org/10.14198/QdCINE.2018.13.08>

Navarro-Remesal, V. *Cine Ludens. 50 diálogos entre juego y cine*. Barcelona, España: Editorial UOC, 2019.

Oliva, M. “Autoría: La construcción discursiva de la figura del autor en los videojuegos y sus implicaciones ideológicas”. In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, edited by V. Navarro-Remesal, pp. 46-54. Valencia, España: Shangrila, 2020.

Pérez Indaverea, M. A. “Espacios urbanos en el videojuego: París como escenario de tensión”. In *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 4, no. 1, 2012: 31-48. <https://webs.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen04-1/articulos03.htm>

Reinhard, A. *Archeogaming. An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. Nueva York, Estados Unidos: Berghann Books, 2018.

Saéz-Soro, E., Martín-Núñez, M. & Bort Gual I. “Del cine al videojuego: ¿evolución, simbiosis o parasitismo?”. In *Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea. Actas del IV Congreso*

*Internacional sobre análisis fílmico celebrado en la Universitat Jaume I 4, 5 y 6 de mayo de 2011*, edited by I. Bort Guall, S. García Catalán & M. Martín Núñez, pp. 1231-1243. Madrid, España: Ediciones de las Ciencias Sociales, 2011. [https://www.researchgate.net/publication/277272473\\_Videojuegos\\_trasladados\\_al\\_cine\\_analisis\\_y\\_caracterizacion\\_de\\_la\\_narrativa\\_audiovisual\\_en\\_ambos\\_medios](https://www.researchgate.net/publication/277272473_Videojuegos_trasladados_al_cine_analisis_y_caracterizacion_de_la_narrativa_audiovisual_en_ambos_medios)

Sánchez-Mesa Martínez, D. “Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital”. *Cuadernos de Literatura*, vol. 12, no. 23, 2007: 13-26.

Suárez Mouriño, A. *La narración de las interacciones* (tesis doctoral). A Coruña, España: Universidade de A Coruña, 2017.

Suárez Mouriño, A. “Arquitectura. La ciudad a medida del avatar y el jugador”. In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, edited by V. Navarro-Remesal, pp. 39-46. Valencia, España: Shangrila, 2020.

Vella, D. & Giaponne, K. B. R. “The City in Single player Fantasy Role Playing Games”. In *DiGRA '18 – Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*, 2018. <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-city-in-singleplayer-fantasy-role-playing-games/>

Venegas Ramos, A. “La memoria estética de Blasphemous”. *Presura*, 2019. <http://www.presura.es/blog/2019/09/23/la-memoria-estetica-de-blasphemous/>

Venegas Ramos, A. *Pasado Interactivo. Memoria e Historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz, España: Sans Soleil, 2020.

Villalobos, J. M. *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*. Sevilla, España: Héroes de Papel, 2014.

Weichelt, S. “Towards a Language for Artistic Realism”. *DiGRA '20 – Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference:*

100 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells  
de la Maza

*Play Everywhere*, 2020. [http://www.digra.org/digital-library/  
publications/towards-a-language-for-artistic-realism/](http://www.digra.org/digital-library/publications/towards-a-language-for-artistic-realism/)