

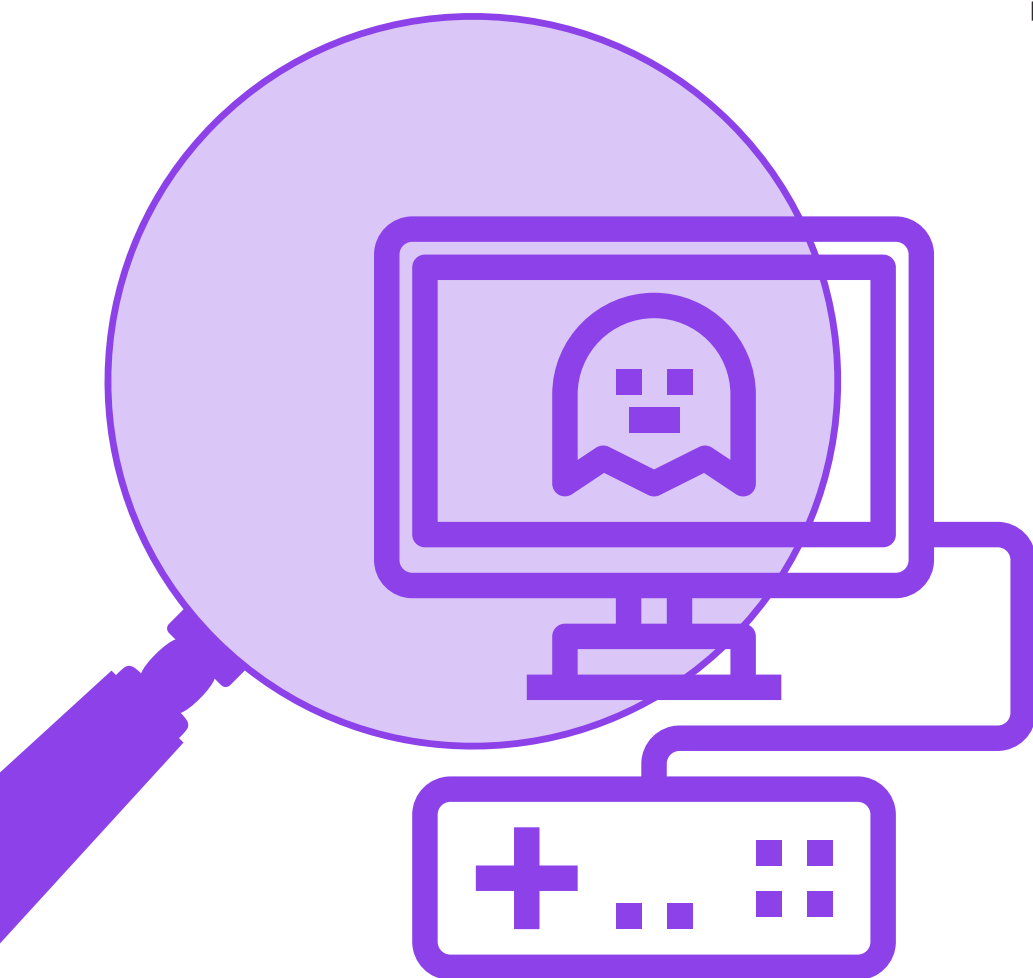


Universida de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Departamento de Diseño

LA ESTÉTICA DE UN VIDEOJUEGO

Una experiencia más allá de lo bello

Seminario de Investigación
para optar al Grado Académico de
Licenciada en Diseño



**MARTINA ARANTZA
FLORES CASTRO**

PROFESOR GUÍA
FELIPE CORTEZ ORELLANA

SANTIAGO DE CHILE
2024

RESUMEN

En la literatura especializada sobre videojuegos se pueden encontrar diversos usos de la palabra estética. Algunos refieren exclusivamente a la solución visual bella que, parafraseando a Edmund Burke, causa amor o alguna sensación parecida a él. Otros refieren a lo que aparece, por medio de pantallas y parlantes, a la vista y a la escucha de quien juega, incluyendo belleza o fealdad. Y otros refieren con estética a un flujo sin cortes en la experiencia de interacción con la mecánica y la historia del juego. Esta diversidad caracterizada en tres usos pareciera hacer eco del descuidado uso coloquial de la palabra. Para evitar tal eco, la presente investigación explora la literatura especializada en estética, recorriendo las principales ideas de una estética clásica, una estética de la interacción y una estética del aparecer, para ponerlas a dialogar con los usos ya caracterizados. Diálogo que nos permitirá rescatar los usos de la palabra que aportan mayor riqueza y complejidad al desafío de la estética en los videojuegos.

Palabras Claves

Videojuegos, Estética, Experiencia Estética, Interacción, Flow

ÍNDICE

RESUMEN	2
---------------	---

INTRODUCCIÓN	6
--------------------	---

MARCO TEÓRICO	8
---------------------	---

1. Hasta la Estética Cotidiana..... 8

1.1. Estética: De Baumgarten a Dewey y un poco más allá	8
---	---

1.2. La Estética del Aparecer: Encuentros Sensoriales y Percepciones Estéticas	8
---	---

1.3. Belleza y Gusto en la Estética Clásica: Una Exploración de la Percepción Estética y sus Transformaciones Históricas.....	10
---	----

1.3.1 Explorando la Belleza: Evolución y Confusión en el Concepto de Belleza.....	10
--	----

1.3.2 Dualidades Estéticas: Belleza Apolínea y Dionisiaca, y la Atracción de lo Siniestro	12
--	----

1.4. Explorando la Estética Cotidiana: Más Allá de las Bellas Artes hacia la Experiencia Estética.....	13
---	----

1.5. Más allá de la Belleza: La Experiencia Estética a Través de las pantallas.....	15
--	----

2. Aproximaciones de la Estética en el videojuego..15

2.1. Rediseñando la Interacción: Estética y Funcionalidad en los Productos Digitales para la Experiencia Cotidiana.....	15
--	----

2.2. Flujo y Transparencia: La Experiencia Inmersiva en los Videojuegos y Más Allá.....	16
--	----

2.3. Explorando la Estética del Videojuego: Más Allá de lo Visual hacia la Inmersión Multisensorial	18
2.4. La Horrible Belleza en los Videojuegos: Factores de Atracción en la Estética de los Videojuegos Populares.....	19

MARCO METODOLÓGICO24

1. Objetivos de la Investigación26

1.1 Objetivo general26

1.2 Objetivos específicos26

RUTA DE INVESTIGACIÓN27

1. Diseño de investigación y decisiones de muestreo27

2. Herramientas para la recolección de datos28

2.1. Análisis de lecturas.....28

2.2. Entrevista con experto de la estética30

2.2.1 Modelo de entrevista.....30

2.2.2 Formato de análisis.....31

3. Diagrama de Flujo31

4. Carga Gantt32

RESULTADOS.....34

1. Literatura de Videojuegos: Uso del Término Estética.....34

2. Estética de los Medios Digitales35

2.1. De la Belleza a la Experiencia: Hacia una Estética Contemporánea en los Videojuegos35

2.2. Experiencia Estética a través de las pantallas: el impacto del flow en la conexión entre jugadores y videojuegos.....	36
2.3. Estética Apolínea y Dionisiaca en Videojuegos: Experiencias Inmersivas y el Impacto de la Narrativa y Mecánicas en la Percepción del Jugador.....	37
2.4. La Autonomía del Jugador en la Experiencia Estética de los Videojuegos	39
3. Estructura de la Estética de los Videojuegos	40
4. Categorías conceptuales durante la entrevista ...	41
4.1. Síntesis mediante Inteligencia Artificial	41
4.2. Matriz de Análisis.....	43
DISCUSIÓN.....	45
CONCLUSIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
ANEXO	56
1. Transcripción de entrevista de experto	56
1.1 Procedimiento de la entrevista.....	57

INTRODUCCIÓN

Desde su aparición y con mayor fuerza en las últimas décadas, los videojuegos se han convertido en uno de los medios de entretenimiento más importantes para la sociedad y la cultura, en donde diversos diseñadores se han centrado en la interacción del usuario y el diseño de los videojuegos, dejando a un lado las consideraciones estéticas de estos. En la industria del diseño de los videojuegos la estética es un concepto laxo que, a veces, se refiere únicamente a un resultado visual “bonito” o “bello”. Incluso los mismos diseñadores de videojuegos nombran a la estética como la capa más superficial del desarrollo de un videojuego. En otras ocasiones los propios jugadores engloban a la estética como todo el arte visual y sonora del videojuego.

El uso laxo también se puede encontrar en la literatura especializada que se han referido a la estética de los videojuegos como un aspecto meramente visual y artístico, de hecho uno de los autores más relevantes Jesse Schell, en su libro *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, se ha referido a la estética de videojuegos como el aspecto que primero se ve (y sólo se ve) de un videojuego, es decir, solamente el ámbito visual. Sin embargo, otros autores como Salen y Zimmerman, en su libro *Rules of Play*, dicen que la estética de los videojuegos corresponde a una estética de los sistemas interactivos. Por lo tanto cuando se quiere hablar sobre una estética de los videojuegos realmente no se sabe bien hacia dónde dirigirla u orientarla.

Buscando una dirección u orientación es que esta investigación da unos pasos hacia atrás, saliendo de la literatura del videojuego para consultar sobre el concepto de estética en la literatura respecto de la estética, por ampliar su comprensión

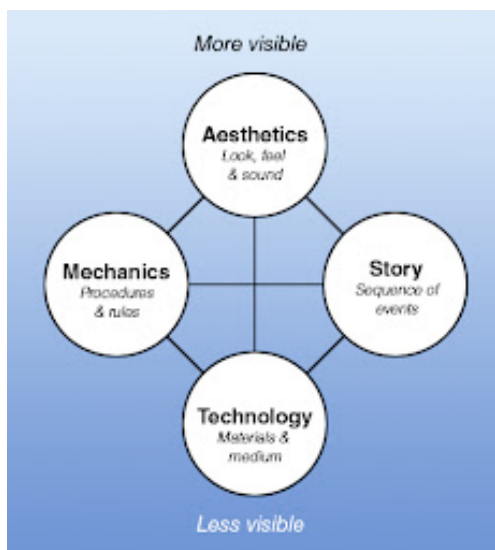


Figura 1: Ilustración de los cuatro elementos de un juego. **Nota:** Adaptado de Strontium blog [Ilustración], por King, J. 2012, <https://strontium-blog.blogspot.com/2012/10/the-art-of-game-design-part-2.html>, revisado en 24,11,2024.

y buscar un modo de volver a ingresar a la literatura del videojuego con una postura informada para la crítica. Entonces, ¿Cómo podemos referirnos a la estética que se encuentra en el ámbito de los videojuegos sin reducirla sólo al resultado visual?

MARCO TEÓRICO

1. Hasta la Estética Cotidiana

1.1. Estética: De Baumgarten a Dewey y un poco más allá

En un inicio hablar de estética era hablar de la sensación. Nos remontaremos hacia quién le dio origen a la palabra *aesthetica*, Baumgarten (1763) usó el término para referir a lo confuso que podemos sentir de manera interna, como conocimiento sensible. En este sentido, propone el objetivo de la estética como la búsqueda de la belleza. Baumgarten plantea lo bello como algo objetivo que no puede ser cuestionado puesto que se rige por normas establecidas en la antigüedad (Aumont, 1997), sin embargo exploraremos el concepto de lo bello más adelante.

Baumgarten en cierto punto de su estética hace una breve mención de la experiencia, indicando que corresponde al conocimiento consciente y claro gracias a los sentidos externos, ya sean estos el tacto, la visión, la audición, el olfato y el gusto (Baumgarten, 1763), aunque no será hasta la estética de Dewey que se considere realmente el término “Experiencia Estética” y sea desarrollada por él.

1.2. La Estética del Aparecer: Encuentros Sensoriales y Percepciones Estéticas

Martin Seel propone que, en la historia que construye el término de estética, es posible distinguir dos modos de pensar la percepción estética. Dice que «se le ha atribuido la capacidad, ora de ofrecer un acceso especial al Ser (Sein), ora de instaurar un modo especial de Apariencia (Schein)» (2007, p.118). Siguiendo con el autor, la estética del Ser se relaciona con un encuentro con las cosas tal como son en realidad, mientras que la estética de la Apariencia implica un alejamiento frente a la estabilidad y fiabilidad del mundo y de esta forma. Estas dos vías le sirven a Seel para introducir una tercera y suya, que es una percepción que atiende a la plenitud simultánea y momentánea del aparecer (Erscheinen), y no el Ser determinable ni la apariencia irreal.

Dicha percepción estética consistiría en la atención a un juego de apariciones (Erscheinungen), donde las apariciones se tratan de objetos determinados por la intuición (Anschauung), es decir, saber qué objeto se está contemplando no interfiere en la contemplación. Siguiendo con lo anterior, el aparecer estético no se trata de el aparecer de algo sino un aparecer en sí mismo, esto quiere decir que el aparecer no se presenta como una revelación iluminadora sino más bien no implica una intención de mostrar, simplemente aparece, independientemente del objeto, Seel denomina esto como una estética del aparecer (Seel, 2007).

Kant considera que el aparecer solamente puede ocurrir por aquellos que posean la capacidad de sentir y ser conscientes, teniendo también la disposición a demorarse sensorialmente en dichos objetos, es decir, los seres humanos (Seel, 2010), en este sentido en el aparecer, nos encontramos ante una estética donde es importante que haya un momento de demora para permitirnos sentir dichas sensaciones producidas por un algo, este algo es denominado por Kant como objeto estético y lo define de la siguiente manera “El objeto estético es una cosa-en-su-aparecer, la percepción estética es la atención a ese aparecer” (Seel, 2010, p.16), en donde corresponde al objeto que nosotros le dedicamos nuestra concentración o en otras palabras el aparecer, dicho de otra forma gracias a la observación del objeto estético es que aparece la percepción estética siendo este un puente entre ambos.

Complementando con lo anterior Seel menciona que no es que percibamos un mundo distinto a nuestros objetos sensoriales sino que los percibimos de forma distinta con un fuerte sentido para el aquí y ahora de la percepción (Seel, 2007). Entonces la estética del aparecer la entenderemos como lo siguiente, tal como lo afirma Seel (2007):

El sentido primordial de éste yace en sí mismo; en un encontrarse a sí mismo que se efectúa como un encontrar al mundo, y que no va más allá de este mismo encuentro. En ese encuentro los seres humanos cuentan con una de sus mejores posibilidades de dejarse ser en el tiempo de su existir (p.139).

Siendo un encuentro entre nosotros como seres humanos sintientes y el mundo sensible, donde tenemos la posibilidad de dejarnos ser en el tiempo del existir en ese encuentro.

Seel hace mención que la estética del aparecer no debe limitarse al arte pues el arte produce ante nosotros algo significativo, hay una intención detrás del arte, a diferencia del aparecer que se nos muestra sin ninguna intención.

Por su parte, el arte para diversos autores tiene relevancia en la estética del aparecer, en efecto, Hegel considera obvio que el arte debe estar presente en el aparecer puesto que las obras de arte no muestran un aparecer ilusorio ni

engañoso sino más bien nos muestra una forma pura y libre, donde los deseos del hombre se ven reflejados y creados por nuestro espíritu, es decir, un encuentro con nosotros mismos (Hegel, 2008).

De igual manera para Nietzsche la experiencia del arte significaba una ruptura con respecto a la actitud cotidiana solo que la forma en que él lo veía no implicaba un ascenso del espíritu o las ideas puras, sino más bien una manera de perderse en las apariciones y resalta también que dicho estado no podría lograrse sin la elaboración de una obra de arte donde surge un encuentro lúdico en la libre contemplación estética (Seel, 2010). Incluso hace mención sobre que el arte posee un mayor impacto en las cosas ya que “penetra a mayor profundidad en las cosas que cualquier otro fenómeno humano: constituye el lenguaje mismo de las apariencias” (Bayer, 1980, p.342).

Y a pesar de que, para Schopenhauer, quien propone que el arte es un problema debido a que genera una redención de la voluntad, es decir, nos volvemos sumisos hacia los deseos terrenales o impuros, si apoya la idea, junto con Valéry, de que en la contemplación del arte existe la posibilidad de que quien la contempla experimente un aparecer en *suspense* y se convierta en un sujeto intemporal (Seel, 2010).

1.3. Belleza y Gusto en la Estética Clásica: Una Exploración de la Percepción Estética y sus Transformaciones Históricas

1.3.1 Explorando la Belleza: Evolución y Confusión en el Concepto de Belleza

Lo que ocurre con el concepto de belleza es similar a lo ocurrido en la estética, puesto que su uso se ha ido tergiversando a lo largo de los años refiriéndonos a todo lo que nos agrada como algo bello o consideremos que algo es bueno (Tatarkiewicz, 2001), por lo que es correcto explorar más a fondo este concepto y porque se suele confundir con lo que llamamos el gusto.

Mencionado por Tatarkiewicz (2001) en su recorrido histórico sobre el concepto de la belleza, en la Antigua Grecia se afirmaba que el concepto belleza hacía referencia a la simetría y la armonía, es decir, la proporciones perfectas, puesto que para los griegos lo perfecto era considerado bello, sin embargo más adelante Aristóteles diría que una cosa es bella porque es en sí misma deseable y nacería la pregunta si las cosas son bellas porque agradan, o agradan porque son bellas. Así mismo Burke menciona que no cree que la belleza consista en las proporcionalidades, como se pensó por mucho tiempo, puesto que lo bello no se encuentra a base de dedicarle mucha atención e investigar demasiado algo, además de que no tiene nada que ver nuestra propia voluntad para con ella, sino más bien causa

ante nosotros un sentimiento de amor (Burke, 2014).

Eco durante su texto explora cómo a lo largo de la historia el uso del término belleza cambia dependiendo de las culturas ya que estas tienen su propia concepción de lo bello, algunos lo bello puede significar una cosa que para otras no lo son; hace mención además que lo bello es un adjetivo que solemos utilizar para referirnos a algo que nos gusta y por ende este estaría relacionado con lo bueno, sin embargo lo bueno trae consigo un deseo de posesión, el querer poseer tal objeto va en contra de lo que es realmente lo bello (Eco, 2015). Nosotros como sujetos queremos poseer algo porque nos gusta, aquí ya hablamos de el gusto y Kant plantea el gusto como la facultad de juzgar acerca de lo bello, es decir, como nuestra propia percepción siente una satisfacción interesada y es esta misma satisfacción que hace que algo nos guste ya que esto es agradable para nosotros de manera individual, por lo que el principio que determina el gusto es lo subjetivo (Kant, 1876).

Del mismo modo Burke, dice sobre el gusto que es subjetivo para cada persona y no posee normas fijas que lo definen, sino más bien se trata sobre formar un juicio propio. Si bien es cierto que la mayoría de los seres humanos podemos estar de acuerdo con las mismas cosas en relación a los sentidos, como por ejemplo en decir que la miel es dulce y el vinagre es agrio, son las vivencias personales de cada persona las que sentarán las bases de sus propios gustos, a esto se le conoce como diferencia de gustos. La gran diferencia de gustos procede cuando se comienzan a comparar las cosas que se juzgan por grados y por una atención cercana y larga con relación al objeto, entonces la sensibilidad y el juicio son las cualidades que componen el gusto y varían dependiendo de la persona (Burke, 2014).

Retomando lo dicho por Aristóteles sobre si las cosas son bellas porque agradan, o agradan porque son bellas, como se mencionó anteriormente es el gusto lo que nosotros consideraremos para algo que nos agrade de manera personal, pero que no significa que sea bello. Lo bello, por su parte, Kant (2015) lo describe como un sentimiento que es agradable, alegre y sonriente el cual nos proporciona placer respecto a la existencia de un objeto, pero este tipo de placer no es el de deseo sino más bien de uno que nos conmueve al contemplar la naturaleza, porque para Kant lo bello se encuentra solo en la naturaleza, y en donde a diferencia del gusto dicho objeto de contemplación no posee una relación para con nosotros, además nos damos cuenta que estamos en presencia de algo bello porque este sentimiento produce cambios en nuestro rostro tales como un cambio en la sonrisa o una mirada de serenidad (Kant, 1876-2015).

Así mismo Burke menciona que la belleza son aquellas cualidades de los objetos que causan en nosotros, a través de los sentidos, un grado de amor. El amor, aclara Burke, es la satisfacción causada al contemplar cualquier cosa bella y la distingue del deseo al cual se le atribuyen las pasiones violentas, todo lo

contrario a lo que es la belleza (Burke,2014). Las cualidades de las que habla Burke son las siguientes:

- » **Pequeños:** en diversas lenguas se habla en diminutivo cuando nos referimos a objetos amorosos o un nombre pequeño a las cosas que amamos (Burke, 2014).
- » **Lisura:** la lisura es una propiedad que suele observarse en los objetos bellos, dentro de la naturaleza podemos observar las hojas bellas de árboles y flores, el pelaje de los animales (Burke, 2014).
- » **Variación Gradual:** los objetos bellos no poseen partes angulares, ya que eso podría significar algo contrario a lo bello, las partes bellas no tienen una continuidad en una línea recta (Burke, 2014).
- » **Delicadeza:** la apariencia debe ser delicada e incluso frágil (Burke, 2014).
- » **Color:** el color de los objetos bellos no deben ser oscuros ni sucios sino todo lo contrario, limpios y claros, pero sin llegar a un color fuerte, más bien debieran ser suaves (Burke, 2014).

Kant encuentra la belleza en la naturaleza, no en el arte a diferencia de lo propuesto por Hegel, pues para Kant los “objetos bellos del arte” son elaborados para un fin: la búsqueda de placer, pero que más allá de tal fin son inútiles. En cambio en la naturaleza nos ofrece, según el mismo filósofo, una satisfacción desinteresada al contemplarla, pues no fue creada para cumplir un fin en específico, siendo este el principio de lo bello según Kant la universalidad objetiva, donde todos los seres sintientes y conscientes sienten la misma satisfacción (Kant, 1876). Sin embargo a partir del siglo XIX se comienza a hablar de una belleza que se encuentra en el arte, es decir, la belleza del arte, en donde Tomas de Aquino decía que en el arte existe una belleza que no se encuentra en la naturaleza puesto que el artista tendría la capacidad de crear un cuadro bello si logra que lo que está representando sea perfecto aunque este mismo sea feo (Tatarkiewicz, 2001). En este sentido podríamos decir que el artista sería considerado un imitador de la naturaleza y que el arte puede representar a la naturaleza de una forma bella, aún cuando esta sea de carácter repugnante (Eco, 2015).

1.3.2 Dualidades Estéticas: Belleza Apolínea y Dionisiaca, y la Atracción de lo Siniestro

En cierto momento de su texto, Eco, categoriza la belleza con dos conceptos nietzscheanos por un lado la “belleza apolínea” que expresa orden, armonía y serenidad, y por el otro la “belleza dionisiaca” la cual muestra locura, falta de razón, peligro y perturbación (Eco, 2015). Los conceptos de Nietzsche hacen

referencias a actitudes estéticas propias de una experiencia estética, es decir, la actitud de las personas ante algo que perciben. Dentro de esta actitud estética Nietzsche la divide de dos maneras la primera siendo apolínea refiriéndose a el control sobre sí mismo, la lucidez, lo sublime, la serenidad, la mesura; y la segunda como lo dionisiaco como lo irracional, el caos, lo perturbador, lo salvaje, la embriaguez (Nietzsche, 2016).

Freud nos habla del término siniestro, concepto que dice está descuidado dentro de la literatura estética. En su texto *Los Siniestros*, se refiere a este mismo concepto cómo lo insólito cuando las cosas conocidas y familiares se tornan de una forma espantosa, por lo que lo siniestro significaría un estado de extrañeza e inquietud ante lo trastornado, sin embargo lo siniestro además de provocar los estados anteriores también existe la posibilidad de sentir placer ante esta extrañeza (Freud, 2016).

1.4. Explorando la Estética Cotidiana: Más Allá de las Bellas Artes hacia la Experiencia Estética

Hasta este punto hemos hablado de la estética como sensaciones placenteras con respecto a las obras de arte y siendo este un puente para alcanzar el aparecer, del mismo modo para Dewey la belleza proviene de una experiencia solo que no es una experiencia cualquiera, según él “No importa qué experiencia se convierte en estética, con tal de que sea plenamente satisfactoria... (Bayer, 1980, p.440), dicho de otra manera lo que la experiencia nos debe provocar para considerarla estética debe ser una sensación intensa de placer interno, una experiencia única.

Sin embargo Dewey toma el concepto de la experiencia estética y lo traslada a un contexto fuera del arte puesto que él critica las limitaciones de la experiencia estética exclusivamente de las bellas artes, a partir de esto desarrolla una teoría estética naturalista que consiste en “...una interacción entre el organismo y su entorno...” (Leddy et al, 2019, p.1) en donde “la criatura viva”, refiriéndose al ser sintiente, está en constante interacción con el mundo que lo rodea, a esta estética Dewey la denominará como “Estética Cotidiana”. Mandoki apoya la estética propuesta por Dewey, ella afirma que los estudiosos de la estética temen salirse del ámbito del arte porque caerían en un “todas las cosas son estéticas” y que terminaría disolviendo el término de la estética (Mandoki, 2008), y junto con lo dicho por Mandoki, Huisman hace mención sobre que la experiencia la encontramos en objetos que solemos reconocer y en donde tengamos la capacidad de percibirlos de manera desinteresada y encontrando en ellos una satisfacción, hace énfasis en que la experiencia no tiene por único objeto al arte sino que también la naturaleza (Huisman, 2002).

Y si bien Dewey no excluye del todo a las bellas artes debido a que las considera como una mejora que hace más atractivas las experiencias diarias de las personas, pero que no son un escape de la vida ordinaria (Leddy et al, 2019), Mandoki

difiere con él en ese sentido puesto que las obras de arte no son expresión de emociones sino que es el espectador quien interpreta y genera emociones a partir de la experiencia con tal objeto (Mandoki, 2008). A pesar de lo anterior, Dewey considera que debe haber una separación del arte con la experiencia cotidiana en este sentido él critica la concepción museística del arte dado que los museos se convirtieron en lo que él llama “el salón de belleza de la civilización” y se refiere a la élite o “los nuevos ricos” como personas que solo coleccionaban obras de arte para elevar su estatus social donde estas corrían el peligro de convertirse en meros “productos de arte” (Leddy et al, 2019).

Por consiguiente el enfoque que propone Dewey para la experiencia estética, es la de una experiencia que es producida por todas las unidades más básicas de la vida, es decir, no tan solo reduciéndose en el arte (Leddy et al, 2019), sino por ejemplo objetos, eventos o incluso actividades que las personas realizan en su día a día y que no están planeadas con intención de estética pueden llegar a considerarse estéticos como resultados de una interpretación propia (Mandoki, 2008).

Aún así no solo contemplamos como tal al objeto, puesto que esto es una forma pasiva que no nos permite llegar a la emoción apasionada (Bayer, 1980), sino que la experiencia es desencadenada por ciertos factores, por ejemplo el abrir un libro, e incluso así la experiencia está en constante cambio debido a que los elementos que inician la experiencia se fusionan con otros nuevos a medida en que se avanza, volviendo al ejemplo del libro corresponde el de pasar las páginas (Leddy et al, 2019), junto a esto la experiencia no se acaba en un momento aleatorio, más bien se cumple con la suma de las fases anteriores, vale decir un cúmulo de experiencias, que alcanzan un cumplimiento, como por ejemplo cuando terminamos un libro, se juega un juego o cuando acabamos una conversación (Leddy et al, 2019). Además Mandoki enfatiza en que antes de que se produzca la percepción, el objeto como tal no existe ante nosotros, pero cuando lo percibimos de forma estética, el objeto se nos aparece y adquiere un carácter más profundo (Mandoki, 2008), esto es la Estética del Aparecer en lo Cotidiano.

Sin embargo Saito pone en duda si el término “cotidiano” debemos entenderlo de forma literal, dado que para una persona lo que considere como actividad cotidiana puede ser una ocasión especial para otras, o si el uso de ciertos objetos que podrían evocar una experiencia resulte en algo sin importancia para alguien más (Saito, 2015), esto es apoyado por Mandoki quien pone de ejemplo lo siguiente “una voz murmurante puede no tener ningún significado para un sujeto y ser intensamente seductora o evocadora para otro” (Mandoki, 2008, p.22), podemos decir entonces que la experiencia estética será determinada para cada persona dependiendo de su ocupación y los diversos estilos de vida que estas posean o el contexto en que se encuentren inmersos y en donde lo más importante es la actitud o el cómo nos comportamos frente a ellos (Saito, 2015).

No obstante en ese aspecto, Dewey excluye de lo bello los sentidos que él considera como inferiores como lo son el gusto y el olfato ya que no los considera relevantes a la hora de experimentar una experiencia estética (Leddy et al, 2019), sin embargo para Saito nosotros somos receptores de las sensaciones corporales, donde podemos sentirlos al recibir estimulaciones sensoriales a través de por ejemplo el sabor de una comida o el olor de productos horneados (Saito, 2015).

Es así como la experiencia estética abarca los artefactos estéticos incorporándose en el centro de la vida diaria y los rituales comunes, festividades o eventos, demostrando que los objetos estéticamente significativos no requieren necesariamente un entorno especial, sino una continua interacción con ellos, y que además para el desarrollo de la experiencia estética se requiere de un esfuerzo, es decir la acción, por parte del experimentador y a veces una pasividad en donde el objeto o entorno son los que toman la iniciativa en la experiencia (Leddy et al, 2019).

1.5. Más allá de la Belleza: La Experiencia Estética a Través de las pantallas

A partir de lo anterior se puede identificar una afirmación errónea con respecto a lo que se evidencia en el ejemplo puesto por Seel en su libro sobre la película *American Beauty*, específicamente el video en el que aparece una bolsa plástica flotando. En esta secuencia se narra cómo el protagonista visualiza un video y lo que se está reproduciendo es el vuelo de una bolsa de plástico, se hace mención sobre lo que el video de la bolsa produce en el protagonista “..., los dos experimentan el vuelo de la bolsa plástica como algo absolutamente bello...” (Seel, 2007, p.125). Sin embargo, se nos brinda la información de lo que siente el protagonista mientras está contemplando el video de la bolsa, en el cual la descripción que está realizando no corresponde a un sentimiento de belleza, sino más bien a una experiencia estética. Esto lo podemos evidenciar cuando se nos menciona que el protagonista se encuentra sumergido completamente en el video del vuelo de la bolsa en donde su realidad permanece en un estado de suspensión (Seel, 2007).

2. Aproximaciones de la Estética en el videojuego

2.1. Rediseñando la Interacción: Estética y Funcionalidad en los Productos Digitales para la Experiencia Cotidiana

Como lo mencionamos anteriormente Dewey guió el análisis de la experiencia estética fuera de las obras de arte donde la importancia para una buena experiencia es la relación entre los seres humanos y su entorno en el día a día, además las experiencias estéticas son consideradas como instancias que se enfocan exclusivamente en brindar un significado especial a las interacciones con los

objetos (Pachecho, 2019), vale decir con esto que las experiencias en donde hay una interacción de nosotros con un objeto nos producirá una sensación de satisfacción con dicha interacción, pero los estudiosos de la estética descubrieron algunos problemas en cómo percibimos la experiencia en los productos electrónicos puesto que los diseñadores solo se están centrando en la forma visual del objeto y no en su funcionalidad ni en el uso hacia los usuarios (Petersen et al., 2004).

Así mismo en los objetos de uso cotidiano está presente lo que se conoce como cualidades estéticas negativas, es decir, una sensación de aburrido y monótono, debido a que con lo mencionado anteriormente, los diseñadores solo al centrarse en lo visual del objeto no están aprovechando la oportunidad de diseñar interacciones más divertidas y que llamen al usuario a descubrir por sí mismo, esto lo encontramos presente en el día a día y que de cierta manera afecta el día a día de las personas (Saito, 2015), a partir de todo lo anterior es que se comenzó a hablar, en la disciplina del diseño, de un diseño centrado en el usuario donde los diseñadores de interfaces se preguntaban cómo involucrar a las personas y que fueran el centro del diseño de productos electrónicos (Bernasconi et al., 2019), se buscaba entonces, en la estética, un ideal de eficiencia de uso del objeto pero al mismo tiempo reconocían que solo la funcionalidad como tal no satisface las necesidades y los deseos que tienen los usuarios cuando interactúan con los productos digitales, debido a que en la experiencia no solo entra en juego la interacción táctil sino que abarca todas las cualidades con las que podemos tener una experiencia corporal, es decir, sensoriales, auditivas, visuales y táctiles, tal como lo menciona Petersen “...la funcionalidad y la claridad no bastaban para satisfacer las necesidades y los deseos humanos cuando se interactúa con sistemas interactivos” (Petersen et al., 2004, p.270).

Es por esto que para mejorar la calidad de nuestra relación con el entorno artificial se propuso una estética que tuviera por objetivo una experiencia estética a través de la interacción entre el intelecto de los usuarios y su cuerpo humano, la cual se denominó como Experiencia de la Interacción (Petersen et al., 2004). En este sentido se entiende que los diseñadores no deben crear tan solo un producto y la visual de este, sino más bien deben tomar en consideración el cómo los usuarios se comportan e interactúan frente a los productos digitales para lograr un contexto que provoque una experiencia de carácter multisensorial respecto al entorno y el uso (Bernasconi et al., 2019). Las interacciones con los productos digitales deben poder conducir a los usuarios a un estado de flujo en contextos de la vida cotidiana, haciendo que los objetos digitales fomenten la curiosidad de los usuarios en la exploración de estos, pero teniendo siempre cuidado con diseñar productos que puedan incomodar o distraer al usuario por su mal funcionamiento (Pachecho, 2019).

2.2. Flujo y Transparencia: La Experiencia Inmersiva en los Videojuegos y Más Allá

Cuando hablamos del flujo nos referimos a una experiencia más allá de una simple contemplación, es decir, nos perdemos por completo en la satisfacción y acción que realizamos con un objeto, donde todos nuestros sentidos corporales se ven involucrados. Heidegger nombra a este tipo de experiencia como una “transparencia” definiéndolo así una forma en que el usuario se concentra en la acción que está realizando, y quién efectúa la acción se sumerge en un estado de “flujo” donde solo se concentra en lo que hace y no el objeto en sí mismo, ignorando por completo al objeto en cuestión (Pacheco, 2019), un ejemplo que da Pacheco sobre la transparencia en la vida cotidiana es la siguiente:

Si tomamos el ejemplo tradicional de martillar un clavo, el manipulador no es consciente del martillo como un objeto explícito de consciencia, sino que está inmerso en realizar la acción de golpear el clavo. En este caso, el martillo se vuelve transparente y el manipulador actúa a través de él (p.58).

De esta forma la transparencia ha ayudado a que los productos digitales no interrumpen el estado de flujo de los usuarios, dejándolos centrarse en la ejecución de la acción que realicen y no en el objeto en sí.

El concepto de flujo lo entenderemos como “el énfasis, la atención, la absorción y la totalidad de la experiencia de juego” (Niedenthal, 2019, p.4), es decir y complementando con lo dicho por Heidegger con la transparencia, el flujo correspondería a un estado mental intenso que se mantiene con el pasar de la acción, la acción en cuestión de la que hablaremos será la de jugar videojuegos, por lo que llevando el concepto del flujo hacia un contexto de los videojuegos nos encontraremos con diversos factores que ayudan a conseguir y mantener este estado, para esto Lazzaro ha propuesto cuatro claves para generar más emociones en las experiencias de los juegos, una de ellas la denomina “Diversión Fácil” o mejor conocida como inmersión, según esto la principal clave para que los videojuegos generen una experiencia de inmersión en los jugadores es centrarse en la curiosidad y el descubrimiento del juego para sumergirse en el disfrute de la experiencia, siendo esto a través de las distintas opciones que los videojuegos nos ofrecen, por ejemplo mecánicas ocultas (Lazzaro, 2004).

Otro factor que aporta a la inmersión es la experiencia sensorial, como ya hemos visto anteriormente nuestras experiencias son multisensoriales pondremos de ejemplo cuando bebemos un té, al beberlo todos nuestros sentidos se unifican para la experiencia no podemos separar el aroma del té ni el cómo se ve visualmente e incluso podemos sentir la textura y el calor de la taza mientras lo bebemos (Saito, 2015), lo mismo ocurre en los videojuegos donde no podemos aislar nuestras sensaciones corporales del juego en sí, por ejemplo usualmente al

jugar lo primero que verán los jugadores en la pantalla será el diseño artístico visual seguido de un ruido ambiental e incluso hay jugadores en donde ellos mismos preparan su espacio para sumergirse en los videojuegos al añadir en su experiencia un bocadillo o un bebestible mientras juegan (Lazzaro, 2004).

2.3. Explorando la Estética del Videojuego: Más Allá de lo Visual hacia la Inmersión Multisensorial

Si nos trasladamos a un contexto de videojuegos, el término Estética del Videojuego es un concepto laxo del cual los autores se refieren con diversos usos, entre ellos el más mencionado es la estética como una solución visual bella, es decir, el apartado artístico de los videojuegos y como estos son los detalles superficiales en un desarrollo de videojuegos (Shell, 2008), reduciendo la estética a solamente eso.

No obstante diversos autores no están de acuerdo con lo mencionado anteriormente, ese es el caso de Niedenthal quien propone tres definiciones para la estética de los videojuegos, siendo la primera definición la vinculación de los fenómenos sensoriales que los jugadores experimentan con los juegos digitales, en este sentido hablamos de todo que podemos observar en la pantalla visual ya sean los propios avatares de los jugadores, los obstáculos, los sonidos ambientales del juego como también su música le agregan un valor estético incluyendo la propia interacción con la interfaz. La segunda definición propuesta trata los aspectos que comparten los videojuegos con las distintas formas de arte, sin embargo el autor no profundiza mucho en esta parte. Y por último la tercera definición propuesta trata sobre la estética como una experiencia de placer, emoción y sociabilidad siendo estos los objetivos finales de los videojuegos (Niedenthal, 2019).

Goethe apoya las definiciones de Niedenthal ya que su definición de estética del juego abarca las mismas tres caracterizaciones, él explica además que el objetivo de la estética debe ser sumergir a los jugadores dentro de un ambiente de juego para ayudar a suspenderlos de su realidad haciendo que solo se centren en el juego, es decir, lograr que los jugadores estén inmersos en el videojuego (Goethe, 2019).

Por su parte Bohyun Kim propone que para alcanzar una estética se deben considerar las dinámicas y mecánicas de un juego, en este sentido las mecánicas son la base para que un videojuego pueda funcionar ya que, consisten en los elementos y las acciones que los jugadores realizan dentro del juego, gracias a esto surgen las dinámicas siendo estas la interacción entre las mecánicas del juego y los jugadores, es decir, las actividades que debe realizar el jugador para crear una experiencia de juego, surgiendo así mediante el uso de las dinámicas y mecánicas la estética, que define como el objetivo del juego en sí por ejemplo divertirse, competir, el compañerismo, placer, etc. Y en donde se da una respuesta de estados emocionales intensos durante el videojuego (Kim, 2015).

Sin embargo, el autor Jesse Schell quien es una de los más relevantes en la literatura especializada de los videojuegos, se refiere a la estética de los videojuegos como una obra de arte, habla sólo sobre el apartado visual y sonoro, mencionando que el arte atrae a los jugadores a un mundo extraordinario haciendo de esto una experiencia agradable para ellos, considera que cada obra de arte implementada en el videojuego es una recompensa para los jugadores y resalta que la estética visual es la capa más superficial del desarrollo de un videojuego (Schell, 2008).

A pesar de todo esto Lazzaro también propone que la estética de los videojuegos no solo se reduce a la pantalla, también involucra el entorno mismo de los jugadores en donde la inmersión la relaciona con los placeres sensoriales, en este sentido existen jugadores que para aumentar la inmersión preparan el lugar en donde jugaran ya sea apagando las luces, conectando la pantalla a un televisor para apreciar con mayor detalle el juego, colocándose auriculares para experimentar un sonido envolvente e incluso hay veces en que los jugadores lleven algún bocadillo para comer mientras están jugando (Lazzaro, 2004).

Aunque los autores difieren en ciertos aspectos de las definiciones de la Estética de los Videojuegos podemos encontrar algunos elementos en comunes entre ellos, el más relevante para la gran parte de las definiciones es el de “inmersión” o también llamado “flow” tal como lo define Niedenthal, el cual se vincula directamente con las sensaciones corporales, por lo que en los videojuegos se debe tener en consideración todos los factores ya sean visuales, auditivos, gustativos o de interacción, puesto que se está diseñando una experiencia estética multisensorial completa.

2.4. La Horrible Belleza en los Videojuegos: Factores de Atracción en la Estética de los Videojuegos Populares

Si solo reducimos la estética de los videojuegos a su apartado visual y que este debiese ser bello utilizando el mal uso de este término y siguiendo las cualidades son populares pero considerados como feos con imágenes grotescas, colores sucios, entre otros según lo entendido por las cualidades de lo bello de Burke.

Dentro de estos videojuegos populares encontramos los siguientes casos.



Figura 2: Mortal Kombat 11.

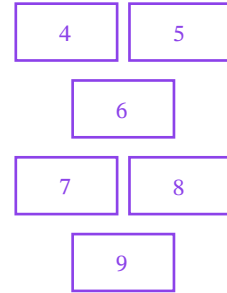
Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2019, https://store.steampowered.com/app/976310/Mortal_Kombat_11/, revisado en 26,11,2024.

Figura 3: Mortal Kombat 11, personaje Mileena.

Nota: Adaptado de Reddit [Imagen], por NoirGalaxy. 2022, https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/zajydo/mortal_kombat_11s_mileena_has_the_best_design/?tl=es-es, revisado en 26,11,2024.



Figuras



4. Alice Madness Returns.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2011, https://store.steampowered.com/app/19680/Alice_Madness_Returns/, revisado en 26,11,2024.

5. Fallout New Vegas.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2010, https://store.steampowered.com/app/22380/Fallout_New_Vegas/, revisado en 26,11,2024.

6. GTA V.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2015, https://store.steampowered.com/app/271590/Grand_Theft_Auto_V/, revisado en 26,11,2024.

7. Resident Evil 4.

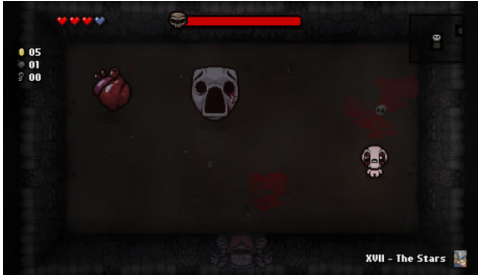
Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2023, https://store.steampowered.com/app/2050650/Resident_Evil_4/, revisado en 26,11,2024.

8. BioShock.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2007, <https://store.steampowered.com/app/7670/BioShock/>, revisado en 26,11,2024.

9. Dark Souls II.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2014, https://store.steampowered.com/app/236430/DARK_SOULS_II/, revisado en 26,11,2024.



Figuras

10

11

12

13

14

15

10. The Binding of Isaac Rebirth.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2014, https://store.steampowered.com/app/250900/The_Binding_of_Isaac_Rebirth/, revisado en 26,11,2024.

11. Borderlands 3.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2020, https://store.steampowered.com/app/397540/Borderlands_3/, revisado en 26,11,2024.

12. Elden Ring.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2022, https://store.steampowered.com/app/1245620/ELDEN_RING/, revisado en 26,11,2024.

13. The Last of Us Part I.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2023, https://store.steampowered.com/app/1888930/The_Last_of_Us_Part_I/, revisado en 26,11,2024.

14. Street Fighter 6.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2023, https://store.steampowered.com/app/1364780/Street_Fighter_6/, revisado en 26,11,2024.

15. Left 4 Dead 2.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2009, https://store.steampowered.com/app/550/Left_4_Dead_2/, revisado en 26,11,2024.



Figuras

16

17

18

19

20

21

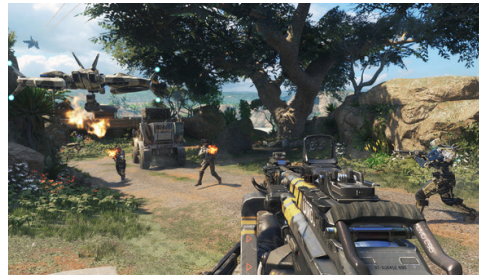


16. Project Zomboid.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2013, https://store.steampowered.com/app/108600/Project_Zomboid/, revisado en 26,11,2024.

17. League of Legends.

Nota: Adaptado de TheSpike [Imagen], por Lemon, E. 2024, <https://www.thespike.gg/league-of-legends/beginner-guides/is-league-of-legends-an-mmo>, revisado en 26,11,2024.



18. DOOM.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2016, <https://store.steampowered.com/app/379720/DOOM/>, revisado en 26,11,2024.

19. Don't Starve Together.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2016, https://store.steampowered.com/app/322330/Dont_Starve_Together/, revisado en 26,11,2024.



20. Call of Duty: Black Ops III.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2015, https://store.steampowered.com/app/311210/Call_of_Duty_Black_Ops_III/, revisado en 26,11,2024.

21. Amnesia The Dark Descent.

Nota: Adaptado de Steam [Imagen], por Steam. 2010, https://store.steampowered.com/app/57300/Amnesia_The_Dark_Descent/, revisado en 26,11,2024.

Como se pudo observar con las imágenes anteriores, existen videojuegos que son populares pero que visualmente no son bellos, siguiendo las cualidades que un objeto bello debería tener, como lo son el tamaño pequeño, los colores claros, la lisura o la delicadeza; o que causen un sentimiento de amor en los jugadores (Burke, 2014). Por ende los videojuegos no atrapan a los jugadores por si son bellos o feos, sino que lo que produce ese enganche son otros factores.

MARCO METODOLÓGICO

Aprendimos con el marco teórico que en la estética clásica su objetivo principal es la búsqueda de la belleza y las sensaciones, sólo que esta belleza era atribuída principalmente a las obras de arte.

El concepto de la belleza se ha ido tergiversando a lo largo de la historia llegando a confundirse con el gusto. La diferencia entre la belleza y el gusto es que este último es subjetivo y relacionado con la satisfacción personal, es decir, que el sentimiento de placer varía dependiendo de las experiencias individuales. En cambio lo bello es de carácter universal y desinteresado el cual no busca un fin.

Se sugiere que la belleza provoca un sentimiento de amor a través de los sentidos, además Burke describió que un objeto bello posee cualidades como la delicadeza, lo pequeño, la suavidad y los colores claros.

Aparecen dos conceptos nietzscheanos para categorizar la belleza: la belleza apolínea que representa el orden y la simetría, y la belleza dionisiaca asociada al caos y lo irracional. Sin embargo estos conceptos originalmente reflejan actitudes estéticas. A estas actitudes estéticas se le añade lo siniestro que consiste en un estado de inquietud y extrañeza cuando lo familiar se trastorna extraño y espantoso.

Seel por su parte encontraba la belleza en lo inesperado, gracias a esto propuso la estética del aparecer que consiste en una desconexión con la realidad, en donde la experiencia del “aparecer” provoca un momento de demora consciente hacia un objeto estético.

Dicha experiencia fue desarrollada por Dewey en su estética cotidiana con el nombre de la experiencia estética más allá de las bellas artes. Propone así que cualquier interacción con nuestro entorno puede provocar una experiencia estética de carácter intenso y único dependiendo del contexto individual de cada persona.

Gracias a lo planteado por Dewey nos damos cuenta que la experiencia estética puede ocurrir en cualquier interacción, incluyendo a los productos digitales. Esto nos lleva a que la satisfacción va más allá de lo visual en los medios digitales, pues se busca una experiencia que integra la funcionalidad y la experiencia multisensorial de los usuarios.

Por ello surge la “Experiencia de la Interacción” en la estética de la interacción, la cual se enfoca en cómo se comportan e interactúan los usuarios con los productos digitales para lograr un estado de flujo en ellos.

Con flujo entenderemos el estado de inmersión total en la actividad que se está realizando, obviando al objeto en sí. En el contexto de los videojuegos este estado se logra mediante la curiosidad, la interacción con las mecánicas del juego, integrando así una experiencia multisensorial que integra además el entorno físico preparado por los jugadores para intensificar dicho estado del flujo.

Volviendo al término estética en los videojuegos, este es utilizado en la literatura especializada de videojuegos con distintos enfoques reduciendo la estética como la capa superficial visual y sonora. Sin embargo otros autores nos presentan visiones más amplias en cuanto a que consiste una estética de videojuegos, siendo de las principales como las experiencias sensoriales de los jugadores al producir emociones como diversión, competencia o compañerismo, otros hablan de sumergir a los jugadores en el mundo del videojuego desconectándolo de su realidad, en otros casos no limitan la estética sólo a las pantallas sino que incluyen además el entorno físico de los jugadores.

Si bien las definiciones varían, la mayoría de los autores coinciden en que la inmersión o también conocida como el flow es el eje central para la estética de los videojuegos, pues considera tanto la experiencia multisensorial como la interacción del jugador con el videojuego mismo y su entorno.

Por lo tanto la intención de la presente investigación es explorar la literatura especializada en estética recorriendo las ideas principales de la estética clásica, la estética del aparecer y la estética de la interacción para rescatar cuales son los usos de la palabra que aporten una mayor riqueza a la definición de estética de los videojuegos.

1. Objetivos de la Investigación

1.1 Objetivo general

- » Concluir en una definición sobre la estética que no considere sólo el resultado visual en un contexto de los videojuegos.

1.2 Objetivos específicos

- I. Identificar las principales ideas sobre la estética desde su aparición como *aesthesis* hasta un acercamiento en los videojuegos.
- II. Estimar los elementos claves que se encuentren dentro de las definiciones sobre estética clásica, estética del aparecer y la estética de interacción para un acercamiento a la estética en los videojuegos.
- III. Distinguir cuáles son las definiciones de Estética que más se acercan a una concepción en los videojuegos.
- IV. Relacionar las distintas definiciones sobre estética con el concepto de flow para comprobar si dicha definición será la mejor manera de definir la estética dentro de un contexto de videojuegos.

Con esto presente, será necesario conocer cuales son las definiciones que hay sobre la estética para definir los límites en los que se concentrará la investigación, es por esto que en el marco teórico se abordarán una serie de definiciones en torno a la estética, donde los primeros acercamientos para entender y definir las limitaciones del concepto “estética” se basarán en los textos de Baumgarten, Kant, Burke y Seel principalmente, para luego avanzar a una definición en la que hay una desvinculación del arte y la belleza con la estética donde será relevante la estética propuesta por Dewey, de esta manera podremos vincular la estética con productos digitales y cual es su implicancia con ellos, será a partir de aquí en donde podremos comenzar a vincular la estética con los videojuegos especificando los elementos claves que ayudarán a acercarnos a lo que definiremos como Estética de los Videojuegos.

RUTA DE INVESTIGACIÓN

1. Diseño de investigación y decisiones de muestreo

Esta investigación analizará qué se dice sobre el concepto de la estética en la literatura especializada de los videojuegos, logrando comprender a la estética clásica para saber realmente a que se refieren cuando se habla de La Estética de los Videojuegos.

Se buscará comprobar que la experiencia estética es la verdadera definición de la estética de los videojuegos y en base a los resultados redefinir dicha estética. Redefinir el concepto de la estética en un contexto de videojuegos centrándose en ella como una experiencia estética, permitirá a los diseñadores y desarrolladores de videojuegos no solo centrarse en el ámbito visual de un juego y dejarlo hasta el final del desarrollo, sino ir más allá teniendo en consideración diversos factores que logren que los jugadores puedan sumergirse y tener una experiencia completa dentro de los videojuegos.

Para lograr lo anterior, esta investigación de enfoque cualitativo se llevará a cabo utilizando la investigación cualitativa, la cual permite desarrollar teorías con respecto a un fenómeno aplicado a un contexto en concreto, al generar las teorías se desarrollan hipótesis o conceptos que deben ser respaldados con los datos que sean recolectados y diferenciarlos con respecto a las lecturas previas (Sampieri, 2014). En el caso de la presente investigación el contexto serán los videojuegos y a partir de más lecturas se buscará el desarrollo sobre a qué podría referirse la Estética de los Videojuegos.

La intención de esta investigación es la de explorar un concepto por lo que el tipo de muestreo por el cual se opta será el de muestra teórica, abarcando distintos textos que girarán en torno a la experiencia estética en productos digitales, diseño y desarrollo de videojuegos y factores que permiten el flow en un videojuego. Además se optará por una muestra de expertos para recoger su punto de vista sobre la estética y videojuegos, se buscará a personas que sean expertas en la estética y que idealmente tengan investigaciones sobre la estética. El tamaño que se busca obtener en un principio de la muestra será entre 20 a 30 casos de muestra teórica.

La entrevista a expertos estará dirigida a Hans Stange, experto en el área de la estética y Doctor en filosofía, estética y teoría del arte. Actualmente integra grupos de trabajo en CLACSO, el comité académico del magíster en cine documental de la U. de Chile y es editor de la revista de cine Primer Plano, además ejerce como docente en la Universidad de Chile. Su entrevista permitirá extraer datos para replantear la estética de los videojuegos y analizar la vinculación o desvinculación de la estética clásica y la estética contemporánea.

2. Herramientas para la recolección de datos

2.1. Análisis de lecturas

En el análisis de lecturas se desarrollaron cuatro criterios de elección para abordar el tema en profundidad.

1. Textos especializados sobre la estética desde Baumgarten a Dewey, en primera instancia se busca explorar el concepto de la estética en el período de la ilustración cuando ya la estética es un estudio en la rama de la filosofía, por lo que se decide descartar lo que se decía de estética anterior a Baumgarten. Con estos textos se busca analizar el concepto de la estética y cual es el tema central de este.
2. A partir de Dewey se comienza a hablar de la experiencia estética y como esta puede aparecer en objetos cotidianos, por lo que los textos seleccionados hablan sobre una posible estética en la interacción de medios digitales, ya que los videojuegos se establecen como medio digital.
3. La siguiente selección de textos se centra en cuáles son los factores que afectan que los jugadores se sumergen en los videojuegos, analizando si estos tienen relación con la experiencia estética y abordar finalmente una posible estética en los videojuegos.
4. Dentro de la literatura especializada de los videojuegos se buscan textos que hablen sobre el diseño y desarrollo de los mismo, esto para evidenciar el uso del término estética y como se refieren a este.

La búsqueda se centró en las siguientes fuentes:

- » **Google Académico**, debido a su confiabilidad y reconocimiento de otros investigadores, da como resultados diversas fuentes, sean estos artículos especializados, libros o tesis. La búsqueda

se realizó a partir de las siguientes palabras claves: *estética, experiencia estética y game design*.

- » **Revista Diseña UC**, es una revista perteneciente a la Pontificia Universidad Católica de Chile la cual busca promover el pensamiento crítico sobre teorías, metodologías, prácticas y herramientas propias del área de diseño. Cuenta con publicaciones semestrales y bilingües. La búsqueda se realizó a partir de las siguientes palabras claves: *estética, interacción y experiencia estética*.

La selección de la literatura de videojuegos se realizó mediante las recomendaciones de expertos en el desarrollo de videojuegos como lo son el youtuber Alva Majo. A continuación se presenta una síntesis de la literatura seleccionada, sin embargo el apartado en donde se hable sobre estética se analizará con profundidad en los resultados.

- » **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Jesse Schell (2008), nos presenta su libro como una guía paso a paso para diseñadores de videojuegos que abarca los aspectos creativos, técnicos y psicológicos del diseño de juegos. Jesse Schell presenta su metodología a través de 100 conjuntos de preguntas, que son perspectivas específicas para analizar y mejorar un diseño, las cuales se deben plantear mientras se crea el juego. El objetivo del libro es ayudar a los diseñadores a crear experiencias de juego significativas, inmersivas y entretenidas, centrándose en los jugadores y cómo interactúan con el juego.
- » **Elements of Game Design**. Robert Zubek (2020), el autor introduce los conceptos básicos del diseño de juegos, abarcando las herramientas y técnicas utilizadas por los profesionales en la producción de juegos comerciales. Presenta un modelo para analizar el diseño de juegos en términos de tres niveles interconectados (mecánica y sistemas, jugabilidad, y experiencia del jugador) y explica cómo los diseñadores de juegos novatos pueden utilizar estos tres niveles como marco para guiar su proceso de diseño.
- » **Advanced Game Design a Systems Approach**. Michel Sellers (2017), se centra en el diseño de videojuegos desde una perspectiva sistémica, considerando el juego como un conjunto de componentes interrelacionados que interactúan para crear experiencias emergentes y dinámicas. Sellers explica: qué son los juegos y cómo el pensamiento sistémico puede ayudarte a pensar en ellos con mayor claridad; cómo promover sistemáticamente la participación, la interactividad y la diversión; qué puedes aprender de MDA y otros marcos de diseño de juegos; cómo diseñar toda la experiencia del jugador; entre otros.

- » **Characteristics of Games.** George Elias, Richard Garfield y Robert Gutschera (2012), ofrecen una nueva forma de entender los juegos: se centra en ciertos rasgos (como el número de jugadores, las reglas, los grados de suerte y habilidad necesarios y la relación recompensa/esfuerzo) y se utilizan estas características como puntos básicos de comparación y análisis. El libro muestra lo que todos los géneros de juegos (juegos de mesa, juegos de cartas, juegos de computadora y deportes) tienen que enseñarse entre sí. Los diseñadores de juegos de hoy pueden encontrar soluciones a los problemas de diseño cuando observan los juegos clásicos que han evolucionado a lo largo de años de juego.

Rules of Play: Game Design Fundamentals. Katie Salen y Eric Zimmerman (2003), ofrecen un modelo unificado para analizar todo tipo de juegos, desde juegos de mesa y deportes hasta juegos de computadora y video. Como participantes activos en la cultura del juego, los autores han escrito Rules of Play como un catalizador para la innovación, lleno de nuevos conceptos, estrategias y metodologías para crear y comprender juegos. Al construir una estética de los sistemas interactivos, Salen y Zimmerman definen conceptos básicos como “juego”, “diseño” e “interactividad”. Analizan los juegos a través de una serie de dieciocho “esquemas de diseño de juegos” o marcos conceptuales, que incluyen los juegos como sistemas de emergencia e información, como contextos para el juego social, como un medio para contar historias y como sitios de resistencia cultural.

La información recolectada permitirá una mayor comprensión sobre los distintos factores que hacen que los jugadores estén inmersos en los videojuegos. Estos datos permitirán aterrizar y comprobar si la dirección a la que se guía el concepto es factible o no.

2.2. Entrevista con experto de la estética

2.2.1 Modelo de entrevista

La entrevista con el experto en estética Hans Stange se pretende conocer su punto de vista y una crítica acerca de si la estética de los videojuegos tiene como eje central a la belleza o a una experiencia más allá de lo bello, entregando así información para estructurar la dirección de la estética de videojuegos. El medio por el cual se contactará al experto será mediante correo electrónico. La entrevista será de tipo semiestructurada pues se espera profundizar en algún área de interés de este mismo, por lo que las preguntas podrán cambiar de acuerdo a como se esté dando la entrevista.

Estética y Videojuegos

¿Cómo estaría relacionada la belleza de la estética con los videojuegos?

Belleza

¿Un videojuego puede ser considerado como una belleza dionisiaca?

Experiencia Estética

¿Es posible que un sujeto produzca una experiencia estética a sí mismo?

2.2.2 Formato de análisis

Una vez realizada la entrevista se procederá a la transcripción de la conversación la cual fue previamente grabada y autorizada por el entrevistado. Con ayuda de la herramienta Highlight Tool se destacarán las frases relacionadas a cada tema con un color respectivo, para luego generar una matriz de análisis la que estará compuesta por la categoría y las frases claves correspondientes a cada una. Con esta matriz se espera proporcionar nueva información acerca de la estética de los videojuegos.

3. Diagrama de Flujo

Para organizar las etapas de la investigación se realiza un diagrama de flujo como podemos ver en la figura 22.

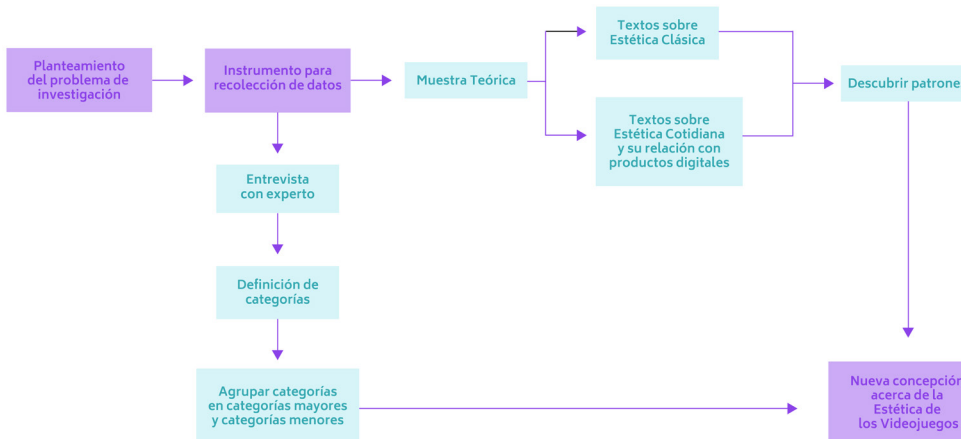


Figura 22: Diagrama de Flujo, elaboración propia.

4. Carga Gantt

Se consideran X actividades, a dividirse como se indica a continuación

Actividades / Semanas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Definición de estética en general, considerando a Burke: Indagación Filosófica Sobre el Origen de Nuestras Ideas Acerca de los Sublime y de lo bello.																	
Definición de estética en general, considerando a Kant: Observaciones Acerca del Sentimiento De Lo Bello Y Lo Sublime.																	
Estética en general, con Seel: Un paso al interior de la estética.																	
Definición de estética en general, considerando a Tatarkiewicz: Leyendo capítulos cuarto “La belleza: historia de un concepto” y quinto “La belleza: historia de la categoría”.																	
Definición de estética en general, considerando a Tatarkiewicz: Leyendo capítulos sexto “La belleza: la disputa entre objetivismo y subjetivismo” y undécimo: “La experiencia estética: historia del concepto”.																	
Poner en relación lo leído de Burke, Kant, Seel y Tatarkiewicz																	
Preparar y realizar al menos un par de entrevistas a expertos en estética general; podrían ser: Hans Stange.																	

RESULTADOS

1. Literatura de Videojuegos: Uso del Término Estética

La inquietud sobre el uso del término estética de los videojuegos nace a partir de lecturas especializadas sobre el desarrollo y diseño de videojuegos, en los que los autores se refieren a la estética de los videojuegos como algo meramente visual haciendo referencia a los elementos artísticos de los videojuegos que deben ser la solución visual bella de estos, como lo menciona el autor Jesse Schell en su libro *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (2008):

...las consideraciones estéticas contribuyen a hacer más agradable cualquier experiencia. Un buen diseño artístico puede hacer maravillas por un juego...El placer estético no es poca cosa. Si su juego está lleno de bellas ilustraciones, entonces cada cosa nueva que el jugador llega a ver es una recompensa en sí misma (p.347).

En repetidas ocasiones el autor se refiere a la estética como el apartado artístico y sonoro, y cómo un trabajo atractivo de este puede sumergir a los jugadores en el videojuego y su mundo, además de mencionar que para este autor la estética es la primera impresión que da un videojuego atrayendo a los jugadores solamente por la superficialidad de lo visual y lo auditivo de un videojuego.

De la misma manera, el autor Zubek en su libro *Elements of game design* considera que no se debiese tomar la estética descrita por el marco MDA puesto que dentro de la industria de desarrollo de videojuegos este término solo se utiliza para hablar del apartado visual y no de la experiencia del jugador con el sistema de juego lo cual podría generar confusión dentro del área (Zubek, 2020). El autor Michel Sellers en su libro *Advanced Game Design a Systems Approach*, si bien no hace una mención directa a la estética de los videojuegos, si critica el modelo MDA de igual manera que Zubek, mencionando que este modelo sirve para crear confusión específicamente con el término estética ya que este término tiene un fuerte significado relacionado con la estética visual, dando como resultado que los desarrolladores de videojuegos se refieran a esta como la apariencia y sensación visual del videojuego en vez de la experiencia

del jugador con este (Sellers, 2017).

Por otro lado los autores del libro *Characteristics of Games*, se refieren que el atractivo estético y la jugabilidad llegan a chocar entre sí, dan a entender que esto sucede debido a que las consideraciones estéticas implican una mayor ornamentación en el diseño siendo que la jugabilidad requiere de una interfaz sencilla, concluyendo que los artistas y diseñadores de videojuegos son enemigos naturales (Elias et al, 2012).

Mientras que para los autores Eric Zimmerman y Katie Salen, en su libro *Rules of Play*, aclaran que no se están refiriendo a una estética visual puesto que pertenece al proceso creativo de los juegos, sino más bien afirman que la verdadera estética de los videojuegos se encuentra en la estética de los sistemas interactivos, es decir, las mecánicas propias de los videojuegos “..., el verdadero dominio del diseño de videojuegos es la estética de los sistemas interactivos. Incluso antes de que existieran los ordenadores, crear juegos significaba diseñar sistemas dinámicos...” (Salen et al, 2003, p.31).

En estos textos que hablan del diseño y desarrollo de los videojuegos, podemos evidenciar que mayoritariamente se están refiriendo a un ámbito artístico y que este debe ser bello o atractivo, pero entonces qué pasa con videojuegos como GTA V o DOOM los cuales no son considerados bellos aunque muy populares dentro de la comunidad de videojuegos. Es a partir de lo anterior que nos cuestionamos si el arte visual y sonoro deben ser la única interpretación de una estética de los videojuegos o más bien se debe referir a otro aspecto como lo sería el flow, puesto que de estos artículos encontramos uno que se refiere a la estética de sistemas interactivos, el cual puede ser una estética más contemporánea al estar relacionado con el flow o la inmersión.

2. Estética de los Medios Digitales

2.1. De la Belleza a la Experiencia: Hacia una Estética Contemporánea en los Videojuegos

Según lo dicho en la entrevista por el experto en estética Hans Stange, la belleza siempre ha sido el problema de la estética clásica, en donde recalca que el principal debate de este es la relación de la percepción con el objeto y si la belleza es una condición del objeto, sin embargo nos dice él que este problema se acaba en la estética contemporánea en donde la belleza ya no es el tema central de estudio. Más bien la estética contemporánea se trata de la autonomía del sujeto en relación al mundo que lo rodea, es decir, la experiencia estética en la que el sujeto se le presenta su propia subjetividad y donde es capaz de hacer una reflexión crítica sobre su propia experiencia tomando distancia de dicho objeto y poder tomar

el control de su experiencia estética; la estética contemporánea ya no se trata de entender si los objetos son bellos o no ahora se trata de la experiencia enfocada en el usuario (Hans, 23 de Septiembre del 2024).

A partir de lo dicho por el entrevistado es que nos damos cuenta que lo que se dice en la literatura especializada de los videojuegos sobre estética, se están refiriendo a lo que se pensó en la estética clásica, es decir, que el videojuego se debe ver bello visualmente para que sea estético, pero nos damos cuenta de que esto es un error al ser los videojuegos un medio contemporáneo.

...tu problema es contemporáneo, tu problema son los videojuegos, y la reflexión estética contemporánea sobre los videojuegos, si es que la hay ¿cierto?, probablemente no tenga la belleza como categoría central, es decir, no nos hacemos la pregunta acerca de si los videojuegos son bellos o no, nos hacemos otras preguntas, nos preguntamos si los videojuegos son entretenidos, si son interesantes, si son... no sé... didácticos, divertidos, violentos, groseros, morbosos, adictivos, pero en general no si son bellos (Stange, 23 de Septiembre del 2024).

Por lo que los videojuegos no deberían referirse a una estética clásica, sino más bien a una estética contemporánea, esto implicaría tener en consideración otros aspectos de los videojuegos que no son necesariamente el arte visual de ellos.

Podemos observar que existen videojuegos los cuales son populares dentro de la comunidad de jugadores pero que si nos guiamos por las cualidades descritas por Burke debieran ser considerados como feos, entonces lo que está ocurriendo con esos videojuegos no se trata de una belleza visual, sino que es otro aspecto de los videojuegos lo que está influyendo en el enganche de los jugadores.

2.2. Experiencia Estética a través de las pantallas: el impacto del flow en la conexión entre jugadores y videojuegos

En el siglo XXI y gracias al desarrollo tecnológico aparecen la realidad aumentada y la realidad virtual en los cuales reaparece la idea de sumergirse en algo, estamos hablando de las experiencias inmersivas (Hans, 23 de Septiembre del 2024). Como se pudo observar en la aclaración del ejemplo de la bolsa de Seel sobre que estaba experimentando el protagonista, logramos concluir allí que la experiencia estética ya no se queda solamente en el mundo del arte, por el contrario puede ocurrir con cualquier objeto, en nuestro caso estaría siendo una experiencia estética a través de las pantallas, es decir, una experiencia de los productos electrónicos y sus derivados como los videojuegos en los cuales los jugadores pueden sumergirse dentro de ellos, en otras palabras, los videojuegos producen una experiencia estética que trata sobre el flow en los jugadores.

En este sentido, aparece la estética de la interacción la cual busca una mejor relación entre los usuarios y los productos digitales por medio de la experiencia estética a través de la interacción entre el intelecto de los usuarios y su cuerpo, es decir, busca que los diseñadores tomen en consideración el cómo se comportan e interactúan los usuarios cuando están frente a un producto digital (Bernasconi et al., 2019). Nos referimos a una interacción, según explicado por Crawford en un contexto de conversación, que implicaría un proceso repetitivo en donde participan dos actores que alternativamente escuchan, hablan, piensan entre sí (Crawford, 2002); por lo tanto una interacción dentro de un videojuego tendría la participación tanto de los jugadores como del videojuego mismo a través de sus mecánicas de jugabilidad. Dentro de los textos leídos sobre el diseño de videojuegos encontramos uno que hace alusión a que una estética de los videojuegos debiese ser la estética de los sistemas interactivos, el cual podría estar relacionado a una estética más contemporánea al estar directamente vinculado con el flow.

Por consiguiente, el objetivo de la estética de los videojuegos implicaría sumergir a los jugadores dentro de un ambiente de juegos para suspenderlos de su realidad, centrándose solo en lo que tienen al frente de ellos, es decir, jugar al videojuego (Goethe, 2019); por lo que los videojuegos no atrapan por si son feos o bellos, atrapan por la interacción con las mecánicas de juego y las historias o trama que los videojuegos cuentan a través de ellas, las cuales pueden ser feas o bellas, pero incluso eso no es relevante ya que lo importante es atrapar al jugador.

2.3. Estética Apolínea y Dionisiaca en Videojuegos: Experiencias Inmersivas y el Impacto de la Narrativa y Mecánicas en la Percepción del Jugador

De esta manera podemos clasificar los videojuegos siguiendo los conceptos Nietzscheanos, como dionisiacos o apolíneos, los cuales son mencionados por Eco en su texto “La historia de la belleza”, si bien aparecen como categorías de la belleza, lo que hace Eco en su texto es extender la idea de la belleza a estos conceptos nietzscheanos (Hans, 23 de Septiembre del 2024), sin embargo originalmente Nietzsche los clasifica como actitudes estéticas propias de una experiencia estética, por ende entenderemos lo apolíneo como el control sobre sí mismo, lo sublime, la serenidad, la medida; y lo dionisiaco como lo irracional, el caos, lo perturbador, lo salvaje, la embriaguez (Nietzsche, 2016). Esto explicaría el porqué a algunos jugadores les gustan los videojuegos de pelea, de terror, de competencia, etc; el experimentar esa embriaguez, esa violencia es lo que atrapa a ciertos jugadores en este tipo de videojuegos.

Lo anterior se relaciona con una metodología llamada el marco MDA, que sirve como herramienta para hacer de puente entre el diseño de juegos con el desarrollo de juegos, este marco tiene la particularidad de incorporar la experiencia del jugador dentro del desarrollo y diseño de juegos. Callois explica

el marco MDA de la siguiente manera, la mecánica son las reglas del juego, es decir, lo que los jugadores pueden y no pueden hacer, incluyendo los objetos necesarios para jugar y el espacio en el que se desarrollará; la dinámica consiste en cómo se ejecutan las reglas o como se desarrollan las mecánicas mediante movimientos y comportamientos con los objetos del juego; por último la estética se refiere a la experiencia del jugador mientras juega el juego el cual resulta de las interacciones del jugador con el sistema de juego, esta experiencia incluye tanto la apariencia visual del juego como los eventos resultantes de las interacciones del jugador; la relación de los tres componentes nos colocan en dos puntos de vistas siendo el primero del diseñador en el cual la mecánica genera una dinámica que creará la experiencia estética del juego, en cambio el punto de vista del jugador esto ocurre de manera inversa comenzando con la experiencia del juego, creando estrategias para jugar y que de esta manera el jugador podrá descubrir las mecánicas (Fernández, 2009).

Así, el marco MDA, nos dice Callois, le da al diseñador una idea de cómo puede influir en la experiencia de los jugadores, pero que al final esta dependerá exclusivamente del propio jugador (2009). En este sentido el autor Kim toma lo dicho por Callois sobre el marco MDA y nos define la estética de un videojuego como el objetivo del mismo, es decir, diversión, competición, compañerismo, aventura, etc (Kim, 2015).

Hablamos entonces de una estética en la que el objetivo del videojuego provoca una experiencia estética en el jugador, a partir de dicho objetivo es que se clasifican los videojuegos como lo hace Kim en su texto ya sean estos competitivos, de compañerismo, aventura, fantasía, etc; y dependiendo del objetivo del juego es que se logrará una experiencia estética de juego distinta en cada jugador.

Si llevamos los conceptos nietzscheanos a los videojuegos podemos hablar de videojuegos que tienen una estética más apolínea y otros que tienen una estética dionisiaca según lo que estos quieran provocar en los jugadores. En otras palabras, una estética apolínea consistiría en un estado tranquilo, sereno, sin nada de estrés, diversión pasiva; y una estética dionisiaca consistiría en estados de euforia, competitividad, diversión extrema, entre otros; incluso dentro de la estética dionisiaca podemos incluir una estética de lo siniestro donde el estado principal sería el miedo y el suspenso provocados en los jugadores.

Dentro de la estética apolínea podríamos encontrar videojuegos como Stardew Valley, Animal Crossing, Gris, Dark Souls, Elden Ring, Raing World, Stray. Estos videojuegos gracias a su jugabilidad tan relajada e historias que cuentan crean una experiencia más calmada, sin estrés de por medio y teniendo un control sobre lo que está sucediendo y que si bien lo visual ayuda a esta experiencia es eso, una ayuda para conseguir el estado.

En cuanto a la estética dionisiaca podríamos encontrar los siguientes videojuegos como League of Legends, Valorant, Celeste, Fornite, Mario Kart, Ori and the Blind

Forest, Mortal Kombat, entre otros. Los videojuegos mencionados anteriormente tienen la particularidad de provocar en el jugador un estado más eufórico gracias a la jugabilidad de estos, ya sean por que el jugador pierde constantemente al ser un videojuego de mayor dificultad o el juego está diseñado para ser uno de estilo competitivo en el que los jugadores pueden tener experiencias más violentas o simplemente quieren ganar a toda costa, pero es tan alto el disfrute de estos que no paran de jugar hasta conseguir su objetivo dentro del videojuego.

Como se mencionó anteriormente la estética de lo siniestro estaría ligada a la estética dionisiaca, videojuegos como Phasmophobia, Amnesia The Dark Descent, Silent Hill, Dead Space, Resident Evil, Outlast, entre otros, son videojuegos en donde la familiaridad es trastornada, por ejemplo con un apocalipsis zombie o extrañas criaturas, para provocar en los jugadores una sensación de extrañeza o miedo, en estos videojuegos prevalecen las mecánicas de persecución, sentirse observado, resolución de puzzles en donde al completarlo aparece un susto, entre otros.

2.4. La Autonomía del Jugador en la Experiencia Estética de los Videojuegos

Sin embargo, como mencionó Callois en su texto, el diseñador no puede controlar la experiencia del jugador, sí puede ayudarlo en esta, pero no controlarla del todo (Fernández, 2009), tal como lo menciona Lazzaro quien propone que la estética de los videojuegos no debiera reducirse solo a la pantalla, puesto que los jugadores involucran su entorno físico para generar un ambiente y sumergirse completamente en la jugabilidad del videojuego a través de los placeres multisensoriales, en este sentido los jugadores preparan su espacio de juego llamado *setup* ya sea apagando las luces, cerrando las cortinas, colocándose auriculares para un sonido envolvente e incluso los jugadores se llevan un bocadillo para comer mientras juegan (Lazzaro, 2004). De esta manera podemos evidenciar que los jugadores se generan a sí mismos una experiencia estética, es decir son conscientes de lo que están experimentando y quieren disfrutarlo.

A partir de la entrevista realizada a Hans Stange, es que podemos conocer que una experiencia estética autónoma es el eje principal de una estética contemporánea, puesto que en la estética contemporánea la autonomía crítica es la capacidad del sujeto para relacionarse con una obra de manera independiente y reflexiva, es decir, que no solo se deje llevar por el estímulo inmediato, sino que tome distancia y se cuestione el efecto y el mensaje que dicha obra le transmite (Hans, 23 de Septiembre del 2024). En el contexto de los videojuegos, este concepto se traduce en una experiencia estética activa donde el jugador es capaz de tomar una distancia consciente y entender que es lo que está sintiendo y decidir si quiere seguir sintiéndolo o no.

3. Estructura de la Estética de los Videojuegos

En base a todo lo expuesto anteriormente, se muestra en la tabla a continuación una organización de la literatura leída, clasificándose en lo que sugieren principalmente los autores acerca de una estética de los videojuegos para estructurar la posible estética de estos. Se opta por añadir a los autores que hablan sobre la estética de los medios digitales al estar directamente relacionados con los sistemas interactivos, al mismo tiempo se excluyen algunos autores de la literatura de videojuegos al hacer más bien una crítica al modelo MDA que hablar directamente sobre que debiese ser la estética de los videojuegos.

Elementos principales	Autores								
	S. Niedenthal (2009)	N. Lazzaro (2004)	B. Kim (2015)	O. Goethe (2019)	J. Schell (2008)	K. Salen et al. (2003)	R. Bernasconi et al. (2019)	C. Pacheco (2019)	M. Petersen et al. (2004)
Artístico	♦				♦				
Experiencia del jugador		♦	♦				♦		
Flow	♦	♦		♦				♦	
Sistemas interactivos						♦		♦	♦
Experiencia multisensorial	♦	♦							♦

Tabla 1: Qué dicen los autores en relación a la estética de los videojuegos y medios digitales, elaboración propia.

La Tabla 1 muestra los elementos principales de lo que se han referido los autores en relación a la estética tanto de los videojuegos como de los medios digitales, de los cuales se han identificado cinco a lo largo de toda la literatura leída. Podemos observar que el flow es el más mencionado por los autores estando este estrechamente relacionado con la experiencia estética por lo que coincide con lo que se venía pensando a lo largo de esta investigación. Caso contrario es el apartado artístico el cual como ya se ha mencionado la experiencia estética no se reduce solamente a los sentidos de la vista y el oído sino que abarca todos nuestros sentidos para que se produzca dicha experiencia, es decir, una experiencia multisensorial, por ende no es de sorprender que este componente haya sido el menos mencionado dentro de la literatura. En la figura 23 podemos observar como la experiencia estética encierra todos

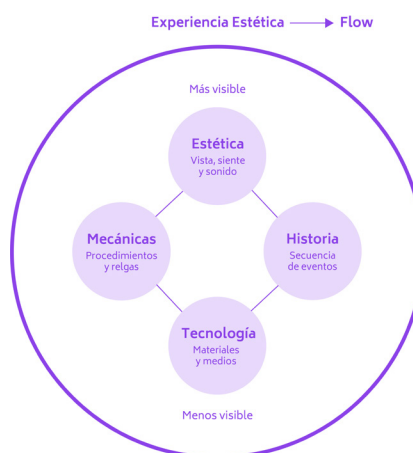


Figura 23: La experiencia estética engloba los elementos del videojuegos. **Nota:** Intervención propia en base a Strontium blog, por King, J. 2012, <https://strontium-blog.blogspot.com/2012/10/the-art-of-game-design-part-2.html>

los elementos de un videojuego que nos menciona Schell, de esta forma la estética ya no implicaría solamente a lo visual y al sonido sino más bien unifica las mecánicas, la historia y la propia tecnología que podríamos relacionar con el entorno físico de los jugadores.

4. Categorías conceptuales durante la entrevista

4.1. Síntesis mediante Inteligencia Artificial

Se pidió a tres inteligencias artificiales que leyeran la transcripción de la entrevista realizada al profesor Hans Stange para que realizaran una síntesis de las categorías que fueron definidas con anterioridad.

Categoría	Chat GPT	Monica	Sider IA
La Belleza en la Estética	En la estética clásica, desde Platón hasta Hegel, la belleza se consideraba el problema fundamental de la estética, ya que representaba la relación entre la percepción humana y el objeto percibido. En este sentido, se debatía si la belleza era una propiedad intrínseca del objeto o si dependía de la percepción del observador.	La belleza ha sido un tema central en la estética desde Platón hasta el siglo XIX, donde se debate si es una característica del objeto o de la percepción humana. Este dilema se centra en la relación entre la percepción y el objeto, y cómo la belleza se ha desplazado de ser un concepto central a uno más retórico en la estética contemporánea.	Hans menciona el debate clásico sobre si la belleza es una característica del objeto (hay cosas bellas que provocan una reacción estética) o de la percepción (somos nosotros quienes consideramos algo bello). Este dilema ha sido central en la estética desde Platón hasta Hegel.
Experiencia Estética	La experiencia estética puede tener una dimensión subjetiva, cultural o biológica, y abarca desde lo bello hasta lo sublime y lo siniestro. La experiencia estética en la filosofía clásica explora como una obra puede abstraer al individuo de su realidad.	Se menciona a Nietzsche y su idea de que la experiencia estética depende de la disposición del sujeto. Eco utiliza conceptos nietzscheanos para discutir la belleza en contextos contemporáneos, aunque Hans sostiene que la belleza ya no es una categoría relevante.	La experiencia estética se refiere a cómo reaccionamos ante un objeto estético. Hans menciona que Aristóteles introdujo la idea de catarsis en el teatro, mientras que Kant definió la experiencia estética como la combinación de elementos innatos del sujeto con datos del mundo sensible.

Tabla 2: Síntesis por la Inteligencia Artificial.

Categoría	Chat GPT	Monica	Sider IA
Estética Contemporánea	La estética actual se centra en el discurso del arte, que permite la reflexión crítica, la representación de ideas y el uso de técnicas que van más allá de la belleza. En este contexto, cuestiones como los medios técnicos (como el cine, los videojuegos y las imágenes digitales) se vuelven esenciales, desplazando la belleza en favor de una estética funcional y crítica.	La experiencia estética se vincula a la autonomía del sujeto, donde la reflexión crítica es crucial para entender la propia percepción y sensibilidad.	En la estética contemporánea, la belleza se considera menos relevante que la capacidad de la experiencia estética para generar un espacio crítico y reflexivo. Hans enfatiza que la experiencia estética debe ser reflexiva y crítica. Para que un individuo tenga una experiencia estética autónoma, debe ser capaz de reflexionar sobre su percepción y no simplemente reaccionar de manera instintiva a un estímulo.
Medios Digitales	Existe una carencia de reflexión estética sobre los medios digitales y videojuegos. Hans sugiere una aproximación desde la experiencia del usuario como punto de partida para decisiones estéticas en el diseño de videojuegos, centrándose en cómo este se siente, más que en la funcionalidad estructural del juego.	En la reflexión estética contemporánea sobre los videojuegos, la belleza no es la categoría central; en cambio, se analizan aspectos como el entretenimiento y la experiencia emocional. Hans señala la falta de una teoría estética robusta para los medios digitales y los videojuegos, sugiriendo que la estética contemporánea debe adaptarse a nuevas formas de percepción y experiencias.	Hans señala que no existe una teoría estética bien desarrollada para los videojuegos, a pesar de su creciente importancia en la cultura contemporánea. Se menciona un enfoque metodológico que prioriza la experiencia del jugador sobre la estructura del juego, sugiriendo que las decisiones estéticas deben guiar el diseño del juego.

4.2. Matriz de Análisis

A partir del resultado de los datos anteriores, se genera una nueva matriz de análisis, pero en este caso se utilizarán dos grandes categorías con sus respectivas subcategorías e idea principal de estas.

Categoría General	Subcategoría	Idea Principal
Estética Clásica	Belleza	La belleza es el problema central de la estética, ya que se debate si la belleza es una característica del objeto, es decir, que hay cosas bellas que provocan una reacción en nosotros; o si dependía de la percepción del observador, es decir, nosotros consideramos que algo es bello.
	Experiencia Estética	La experiencia estética hace referencia a cómo los individuos reaccionamos ante un objeto estético, abstrayendo al individuo de su realidad pasando a un estado en donde se pierde a sí mismo y pierde la noción del tiempo, se le conoce como estado de profunda inmersión. Esta experiencia, según Kant, se puede clasificar de tres maneras: apreciación a lo artificial, a la naturaleza y desasosiego a lo infamiliar.
Estética Contemporánea	Experiencia Autónoma	La experiencia estética actual hace referencia a la autonomía del sujeto, donde la belleza no es relevante, se genera un espacio de reflexión crítica para entender qué es lo que el sujeto está sintiendo., es decir, la propia percepción y no solamente reaccionar de forma instintiva ante un estímulo.

Tabla 3:
Matriz de Análisis de entrevista.

Categoría General	Subcategoría	Idea Principal
-------------------	--------------	----------------

Medios Digitales

Existe una falta de reflexión estética desarrollada para los videojuegos y los medios digitales. Se sugiere una aproximación que prioriza la experiencia del usuario, en el caso de los videojuegos del jugador, centrándose en cómo estos se sienten por sobre la estructura del videojuego. Además en la estética contemporánea se sugiere que debe adaptarse a nuevas formas de percepción y experiencias.

DISCUSIÓN

El objetivo de esta investigación fue explorar el concepto de la estética específicamente en el área de los videojuegos, debido a que en la literatura especializada del desarrollo de los videojuegos los autores reducen este concepto a un resultado visual “bello”, y aunque dentro de estos libros existen algunos en que mencionan el modelo MDA lo hacen más bien para realizarle una crítica y recomendar no guiarse por la definición que propone este modelo, el cual es la experiencia del jugador a partir del objetivo mismo del juego, más bien dicen explícitamente que el término estética debe utilizarse para referirse al ámbito artístico de los videojuegos y así no crear confusión dentro de la industria. Sin embargo dentro de la literatura leída se encontró un texto donde se mencionaba que la estética de los videojuegos debiese ser la estética de los sistemas interactivos haciendo referencia a las mecánicas propias de los videojuegos.

Debido a lo anterior, el análisis de esta investigación abarca la exploración del término estética, del cual surgen distintas perspectivas sobre qué es y en qué consiste la estética para los diferentes autores, puesto que principalmente se hace referencia a una estética de lo bello teniendo relación con las obras de arte, por ello se exploró el término desde Baumgarten, quien bautizó la palabra *Aesthesis* como las sensaciones internas producidas ante un objeto bello, por lo que el objetivo de la estética lo propuso como la búsqueda de la belleza; hasta una estética relacionada con los medios digitales y los sistemas interactivos la cual se denomina como estética de la interacción.

Ahora bien, el autor Seel nos propone la estética del aparecer la cual la define como una desconexión con la realidad, en donde se pierde la noción del tiempo y la atención se centra en el objeto estético que nos ha hecho desconectarnos de nuestro entorno, esta estética propuesta por Seel es el primer acercamiento a lo que se podría decir sobre una estética de los videojuegos. Sin embargo, el objeto estético al que se refieren muchos autores para el aparecer lo atribuyen exclusivamente a las obras de arte por ser consideradas como bellas.

Igualmente que con Hegel, el autor Nietzsche nos dice que el arte es una forma de romper con la cotidianidad, y que sin una obra de arte el perderse no podría ocurrir. Así mismo Schopenhauer y Valéry mencionan que experimentar la suspensión de la realidad está en la contemplación del arte.

Se ha evidenciado una fuerte relación entre las obras de arte y la belleza y como estas componen la estética según los autores, es debido a esto que dentro de la exploración de la estética se explora además el concepto de la belleza, el cual tiene relación sobre lo que se quiere decir en la literatura de videojuegos y por ser además un concepto que, al igual que la estética, se utiliza en la cotidianidad sin tomar en consideración su verdadero significado tergiversando este concepto.

Dentro de la investigación se encontraron algunos autores que realizan un recorrido a través del concepto de la belleza, entre ellos Tatarkiewicz y Eco, quienes mencionan en sus respectivos textos que en la Antigua Grecia la belleza hacía referencia a las proporcionalidades perfectas, simétricas y armónicas, ya que para ellos lo perfecto era considerado bello, aunque aquí nacería la pregunta sobre si las cosas son bellas porque agradan, o agradan porque son bellas. Ahora bien, Burke por su parte no cree que la belleza se encuentre en las proporciones perfectas y simétricas ya que en la belleza no se trata de darle una atención intencionada y mucho menos investigarla por mucho tiempo.

De hecho Eco menciona algo relevante sobre la belleza y es que esta cambia dependiendo de las culturas pues cada una tendrá una concepción distinta de lo que es bello y que es lo feo, pero que en todas se utiliza como adjetivo para referirse a algo que nos gusta. Es aquí donde entra Kant, pues hace una aclaración sobre el gusto y lo bello, siendo el gusto un deseo de posesión hacia aquello que nos gusta y lo plantea como nuestra percepción siente una satisfacción interesada haciendo que algo que nos guste sea agradable para cada uno de nosotros de forma individual, por lo que el gusto es subjetivo en cada individuo. Del mismo modo Burke dice algo similar a Kant, pues afirma que el gusto cambia dependiendo de la persona y las experiencias que le ha tocado vivir.

Volviendo a lo bello como tal Kant nos lo describe como un sentimiento que llega a producir cambios en la cara, como por ejemplo una sonrisa o una mirada serena, el cual proporciona un placer con respecto al objeto del cual no estamos vinculados, solo que este placer no implica un deseo de posesión de por medio, por el contrario, nos conmueve al presenciarlo. Así mismo Burke define lo bello como las cualidades de un objeto que causan un sentimiento de amor, este amor Burke lo define como la satisfacción causada al contemplar cualquier cosa bella.

Así mismo, Kant considera que la belleza se encuentra solamente en la naturaleza, al contrario de Hegel, puesto que para él los objetos bellos del arte son creados con un fin, el cual es generar placer, sin embargo este placer es forzado por los artistas, lo cual resulta ser inútil pues como vimos anteriormente la belleza es un placer que aparece sin esfuerzo, sin una intención de por medio.

De todas formas en el siglo XIX se sigue refiriendo a que la belleza se encuentra en el arte, en otras palabras la belleza del arte, al contrario que Kant, Tomas de Aquino se refiere a que el arte posee una belleza que no es posible encontrar en la naturaleza, esto debido a que el artista es capaz de replicarla a la perfección

aunque esta sea de carácter repugnante, considerando al artista como un imitador de la naturaleza.

Ahora bien Burke nos habla sobre que un objeto bello posee ciertas cualidades, las cuales son pequeño, liso, no posee ángulos puntiagudos, debe ser delicado y de colores claros y limpios. No obstante si se tomaran en cuenta estas cualidades dentro de los videojuegos, ocurre algo interesante puesto que hay videojuegos que debiesen considerarse feos, según las cualidades mencionadas por Burke, pero que son populares dentro de la comunidad de jugadores. Es gracias a esto que nos damos cuenta de que no se trataría de si el videojuego es bello o no, son otros factores los que están involucrados en la estética de los videojuegos.

Durante el texto de Eco, él realiza una categorización de la belleza con dos conceptos siendo estos la belleza apolínea y la belleza dionisiaca; sin embargo originalmente estos son conceptos nietzscheanos en los cuales Nietzsche se refiere a ellos como actitudes estéticas, siendo aquellas las actitudes de las personas cuando están percibiendo un objeto estético. Por un lado nos dice que lo apolíneo es cuando tenemos el control sobre nosotros mismos, lo sereno, lo sublime, entre otros; y se refiere a lo dionisiaco como el caos, la embriaguez, lo salvaje y lo irracional. Del mismo modo, Freud nos menciona la estética de lo siniestro la cual consiste en el miedo que se siente cuando estamos en presencia de algo familiar, pero que este es trastornado y de cierta manera este miedo ante lo infamiliar produce en nosotros una sensación de placer y querer sentirlo. A causa de lo anterior es que se explicaría el porqué los jugadores les gusta jugar videojuegos que les haga sentir miedo o en donde se frustren pero quieran seguir jugando hasta conseguir el objetivo del videojuego; podría ser esto otro acercamiento a una posible estética de los videojuegos.

No obstante y pese a todo lo anterior encontramos un autor quien nos propone un concepto del cual se ha hecho referencia como el aparecer, pero el autor Dewey se refiere a este como la experiencia estética, de la cual él nos la presenta como una experiencia única y de una sensación intensa de placer interno. Lo interesante que nos propone Dewey con la experiencia estética es que la traslada a un contexto fuera del arte llamando a su estética como la estética cotidiana. Así mismo Mandoki dice que dicha experiencia estética puede producirse en diversas actividades cotidianas, siendo por ejemplo el leer un libro, asistir a un evento, entre otros; enfatiza además que antes de que ocurra la experiencia dicho objeto no existe ante nosotros, pero cuando se percibe el objeto este adquiere un carácter más profundo en nosotros.

Una vez clarificado el concepto de lo bello y entendido que la experiencia estética puede ocurrir en contextos fuera del arte, se logró identificar un mal uso del lo bello dentro del ejemplo que nos da el autor Seel en relación a *American Beauty*, específicamente el video de la bolsa plástica que contempla el protagonista, del cual hace alusión que es un sentimiento bello lo que el protagonista está experimentando. Sin embargo lo que realmente el protagonista está experimentando

es una experiencia estética a través del video, puesto que la información que se nos proporciona es que él se encuentra perdido en el video de la bolsa y que todo su entorno se ha suspendido en el tiempo. Este caso da el pie para analizar la experiencia estética a través de las pantallas, es decir, los medios digitales.

En este punto, la investigación analiza la estética de la interacción, en donde el principal problema de los productos electrónicos, según Petersen, radica en que los diseñadores se han concentrado solamente en el aspecto visual del objeto, más no en su funcionalidad ni en la interacción de los usuarios con el objeto. A causa de esto es que se comienza a hablar de el diseño centrado en los usuarios, quienes serían finalmente el centro del diseño de productos electrónicos. Se buscaba entonces en la estética de la interacción la experiencia estética a través del intelecto de los usuarios en conjunto a su experiencia corporal. En este sentido Bernasconi dice que los diseñadores deben considerar cómo los usuarios se comportan frente a productos electrónicos, logrando de esta forma una experiencia de carácter multisensorial.

En este sentido Pacheco nos presenta el concepto del flujo o también conocido como el flow, el cual dentro de los medios digitales consiste en un estado mental del cual el usuario está completamente sumergido en la acción que se está ejecutando incluso llegando a ignorar al objeto en sí. Dentro del contexto de los videojuegos dicho flujo se consigue al estar realizando la acción de jugar al videojuego, es más existen diversos factores que ayudan a los jugadores a conseguir este estado del flujo, de hecho Lazzaro propone en una de sus claves a la “diversión fácil” que denomina como experiencia de la inmersión, en donde para que los jugadores se sumergen en la experiencia, el videojuegos debe proporcionar al jugador la capacidad de descubrir el juego mediante las mecánicas.

Podemos evidenciar que el concepto del flow tiene bastante similitudes con la experiencia estética, casi que se podría estar hablando de lo mismo sin darnos cuenta, pero uno en un contexto específico. Lo cual con lo anterior se decide analizar qué es lo que se dice de la estética de los videojuegos dicho por autores que no sean desarrolladores de videojuegos. Entre ellos Niedenthal propone tres definiciones de las cuales la más relevante es en donde se refiere a la estética como una experiencia de placer y emoción a través de fenómenos sensoriales que experimentan los jugadores con los videojuegos. De igual forma Goethe añade a las definiciones de Niedenthal que el objetivo de la estética debe ser el sumergir a los jugadores, que su atención esté completamente en el videojuego para suspenderlos de su realidad.

Al contrario de los dos autores mencionados anteriormente, Kim nos habla acerca del modelo MDA, el cual sirve como puente entre los diseñadores y los desarrolladores de videojuegos, dentro de este modelo el autor nos define la estética como el objetivo del videojuego y realiza una serie de clasificación para dichos objetivos, siendo estos por ejemplo el compañerismo, competición, aventura, entre otros; a partir del objetivo es que se genera la experiencia estética del jugador.

Aunque Callois recalca que dicha experiencia no puede ser controlada por los diseñadores sino más bien es el jugador quien finalmente controlará su propia experiencia. Incluso Lazzaro hace mención sobre lo anterior, pues dice que la experiencia estética en los videojuegos no la reduce solamente a las pantallas, ya que los propios jugadores utilizan su espacio físico para aumentar la inmersión en el videojuego, ya sea cerrando cortinas, colocándose audífonos e incluso trayendo un bocadillo para comer mientras juegan. Podemos evidenciar que para la experiencia estética de los jugadores estos involucran el factor multisensorial.

A lo largo de la investigación se pudo analizar que si bien los autores difieren en cuanto a la estética de los videojuegos, podemos encontrar una similitud bastante frecuente e importante, la cual es la experiencia estética conocida en el ámbito de los videojuegos como el flow.

CONCLUSIONES

La presente investigación comienza comparando lo que se dice sobre la estética en los videojuegos. Se descubre que los autores de la literatura especializada de los videojuegos reducen la estética a una solución puramente visual el cual debe ser atractivo para nuestros sentidos; otros autores directamente critican la definición de estética en el modelo MDA y que no debiera tomarse en consideración con la excusa de que en la industria esta se refiere solamente al arte de los videojuegos. La excepción a esto es el texto de Salen y Zimmerman quienes dicen que la estética de los videojuegos debe ser la estética de los sistemas interactivos. Esta diversidad de usos de la estética generan un descuidado uso de la palabra, dificultando sobre cómo dirigirnos a ella.

A raíz de este descuidado uso, se decide entonces explorar el concepto de la estética en la literatura especializada en estética, desde Baumgarten quien define la *Aesthesis* como la búsqueda de lo bello. El concepto de la belleza en la cotidianidad se suele utilizar para referirse a que algo nos parece bonito, sin embargo lo bonito es un punto intermedio entre la subjetividad y lo objetivo, por lo que además en esta investigación se exploró el concepto de la belleza.

Según Kant lo bello es de carácter universal, es decir, si se place de forma individual no es considerado bello, pues la satisfacción ante la contemplación de un objeto bello debe ser la misma para cualquiera. Por su parte Burke define la belleza como las cualidades de un objeto que causan amor, es decir, la satisfacción al contemplar cualquier cosa bella.

Por otro lado con Martin Seel aparece un concepto relevante para la investigación, él propone la estética del aparecer que a diferencia de lo propuesto por Baumgarten esta no resulta de una búsqueda de la belleza, sino más bien de la atención a una cosa en su aparecer, donde da lo mismo que cosa es, siendo esta bella o fea.

Gracias a la estética del aparecer propuesta por Seel, podemos vincular la experiencia estética con el concepto del flow en la estética de la interacción. Si bien ambos conceptos son similares entre sí podemos diferenciarlos en que la experiencia estética es perteneciente a una estética clásica mientras que el flow pertenece a una estética más contemporánea refiriéndose al ámbito digital.

Siendo el flow un estado que sumerge a los usuarios en la actividad que están realizando obviando incluso al objeto en sí mismo. Este concepto es fundamental para el área de los videojuegos ya que su principal objetivo es poder suspender a los jugadores de la realidad mientras juegan, centrándose solamente en la acción de jugar al videojuego.

Es por esto que el concepto de la estética en los videojuegos no debiera tratarse solo de un ámbito visual que debe ser atractivo, pues como ya vimos existen videojuegos que deben ser feos para poder atrapar a los jugadores; más bien se trata de una estética que unifica las mecánicas, la historia y la experiencia del jugador. Como podemos observar en los resultados, diversos autores nos hablan de una experiencia multisensorial apoyada por la jugabilidad de los videojuegos. Así, dicha experiencia varía en cada videojuego y el estado que ellos producen en los jugadores.

Dichos estados se relacionan con los conceptos nietzscheanos y los clasificamos como estética apolínea y estética dionisiaca, dependiendo si los videojuegos producen experiencias estéticas más tranquilas y de control o por el contrario de más euforia, violencia e incluso miedo, dentro de este último se puede agregar una tercera estética, la estética de lo siniestro. Por lo que no encontraríamos con experiencias estéticas de las peleas para los jugadores que disfruten de este tipo de videojuegos.

Así mismo en la entrevista realizada al experto Hans Stange nos mencionó que los videojuegos al ser un medio contemporáneo no debieran ir en la misma dirección que una estética clásica, en la que la belleza es el tema central de estudio. Por lo que en una estética contemporánea y centrada en los medios digitales el eje central es la experiencia autónoma del sujeto, es decir, la subjetividad del usuario en su experiencia estética del videojuego.

En definitiva como nos dice Stange, una estética contemporánea implica la subjetividad para el usuario, por lo que la estética que nos propone Schell, al solo reducirla a un apartado artístico, le quita la subjetividad a los jugadores, pues limita la experiencia de los jugadores al arte y no tomando en cuenta los demás componentes de la experiencia estética como el entorno físico de los jugadores, la jugabilidad o la propia historia del videojuego contada a través de la jugabilidad, es decir, la experiencia propia del jugador más allá de lo bello.

Schell posiciona la vista y la escucha dentro de lo más visible en un videojuego como el primer impacto visual, es decir, la capa más superficial del desarrollo de videojuegos. Como se pudo observar en la Figura 23, la experiencia estética unifica todos los elementos propuestos por Schell, quedando la experiencia estética como la capa más visible, pues sí tal como nos dice Kant la experiencia estética es visible, solo que no de la misma manera que propone Schell, sino que está se ve reflejada a través de una sonrisa en el caso de un videojuego con estética apolínea, mientras que en los videojuegos con una estética dionisiaca

puede ser a través de un ceño fruncido o incluso en los videojuegos con estética siniestra una expresión de desesperación.

A raíz de la tabla 1 podemos evidenciar que efectivamente el componente que los autores consideran clave dentro de la estética de los videojuegos es el flow, el cual está relacionado con la experiencia estética. De todas formas nos dice Hans que existe una falta de escritos que hablen acerca de una estética de los medios digitales y que es lo que producen en los usuarios, y si la hay es escasa; esto trae como consecuencias que los autores no se pongan de acuerdo en que implica una experiencia estética en los medios digitales e incluso que no sea tomada en cuenta.

Podemos concluir a partir de toda la investigación que en la literatura de los videojuegos existe un uso descuidado acerca de la estética y que les falta bastante para llegar a una definición como tal, esto lleva a los autores sólo a reducirla al apartado artístico de los videojuegos, pero esto no es así ya que una posible estética de los videojuegos implicaría a la experiencia estética, la que no solo abarca los sentidos de la vista y el oído, sino más bien es una experiencia multisensorial que involucra además el entorno físico de los jugadores que ellos mismos construyen para tener su propia experiencia estética deseada. De esta manera una posible estética de los videojuegos tendría como eje central a la experiencia estética, aunque su definición en los videojuegos ya está siendo utilizada solo que con otro nombre y ese es el flow.

Desde el diseño esta problemática puede desarrollarse como un nuevo enfoque para el diseño de videojuegos donde se aborden las necesidades de diferentes tipos de jugadores y su contexto, trabajando en las historias, mecánicas y los propios entornos que fomenten una conexión profunda con el videojuego y no solo pensar en ellos como productos visualmente atractivos, sino más bien como experiencias integrales que contribuyen a la calidad de vida de los jugadores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aumont, J. (2001). *La estética. De la sensación al gusto*. En su: *La estética hoy* (pp.59-95). Ediciones Cátedra.
- Baumgarten, A. G. (1763). *Aesthetica*. impens. Ioannis Christiani Kleyb.
- Bayer, R. (1965). *Historia de la estética*. FCE.
- Bernasconi, R., Ortiz Nicolás, J. C., Yoon, J., & Martínez De La Peña, A. (2019). Editorial: Aesthetics of Interaction. *Diseña*, (15), 4–15.
- Burke, E. (2014). *De lo sublime y de lo bello*. Alianza Editorial.
- Crawford, C. (2002). *The art of interactive design: A euphonious and illuminating guide to building successful software*. No Starch Press.
- Eco, U. & Irazazábal, M. (2015). *Historia de la belleza*. Debolsillo.
- Elias, G. S., Garfield, R., & Gutschera, K. R. (2012). *Characteristics of games*. MIT Press.
- Fernandez, V. (2009). *El juego es lo importante: un marco para estudiar los videojuegos como representación*. Conferencia internacional DIGRA 2009: Abriendo nuevos caminos: innovación en juegos, juego, práctica y teoría (Septiembre de 2009).
- Freud, S. (2016). *Lo Siniestro (Spanish Edition)*. Createspace Independent Publishing Platform.
- Goethe, O. (2019). Chapter 8: Visual Aesthetics in Games and Gamification. En su: *Gamification Mindset* (pp.85-92). Springer
- Hegel, G. W. F., Merker, N., & Vaccaro, N. (1908). *Estética*. Daniel Jorro.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ta ed.). McGraw-Hill.

- Huisman, D. (2002). *La estética* (Vol. 75). Editorial Montesinos.
- Kant, I. (1876). *Crítica del juicio seguida de las observaciones sobre el asentimiento de lo bello y lo sublime* (Vol. 1). Librerías de Francisco Iravedra.
- Kant, I. & Moreno, L. (2015). *Observaciones acerca del sentimiento de lo bello y de lo sublime*. Alianza Editorial.
- Kim, B. (2015). Chapter 3. Game Mechanics, Dynamics, and Aesthetics. *Library Technology Reports*, 51(2), 17-19.
- Lazzaro, N. (2004). Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story. Game Developers Conference.
- Leddy, T. & Kalle, P. (2023) “Dewey’s Aesthetics”, The Stanford Encyclopedia of Philosophy
- Mandoki, K. (2008). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I* (Vol. 1). Siglo XXI.
- Niedenthal, S. (2009). What we talk about when we talk about game aesthetics. In Digital Games Research Association (DiGRA), London, UK (2009). DiGRA Online Library.
- Nietzsche, F. (2016). *La visión dionisiaca del mundo*. Alianza Editorial
- Núñez Pacheco, C. (2019). Interaction Aesthetics In and Beyond the Flow. *Diseña*, (15), 48–69.
- Petersen, M. G., Iversen, O. S., Krogh, P. G., & Ludvigsen, M. (2004, August). Aesthetic interaction: a pragmatist’s aesthetics of interactive systems. In Proceedings of the 5th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques (pp. 269-276).
- Saito, Y. (2015). *Aesthetics of the Everyday*.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press.
- Seel, M. (2007). *Un paso al interior de la estética*. *Estudios de filosofía*, (36), 117-131.
- Seel, M. (2010). *Ocho historias breves*. En su: *Estética del aparecer* (pp.13-31).

Katz Editorial.

Sellers, M. (2017). *Advanced game design: a systems approach*. Addison-Wesley Professional.

Tatarkiewicz, W. (2001). *Historia de seis ideas : arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Editorial Tecnos.

Zubek, R. (2020). *Elements of game design*. MIT Press.

ANEXO

1. Transcripción de entrevista de experto

Nombre del entrevistado: Hans Stage

Títulos y grados: Doctor (c) en filosofía, estética y teoría del arte, Universidad de Chile. | Periodista, Universidad de Chile.

Ha sido profesor e investigador en la U. de Chile (2007-act.), U. de Santiago (2009), U. del Desarrollo y U. Santo Tomás (2007-2009), y profesor invitado en la U. de la Frontera, Temuco. Fue colaborador en las revistas Rocinante y Lat.33 (2004-2005), del semanario La Nación Domingo (2005-2007) y el suplemento Cultura de La Tercera (2008).

Actualmente integra grupos de trabajo en CLACSO, el comité académico del magíster en cine documental de la U. de Chile y es editor de la revista de cine Primer Plano (segunda época). Los temas de sus publicaciones, cursos y charlas son variados: la teoría crítica, la cultura visual contemporánea, la crítica de cine, los estudios sobre cine chileno, la relación entre estética y política, la semiología, la teoría del discurso, la epistemología de la comunicación, la cultura de masas, la práctica profesional de los periodistas, entre ellos. En el ICEI realiza los cursos de Teoría crítica, Teorías de la imagen, Seminario de investigación y Crítica de cine..

Categorías para el análisis de la entrevista:

Belleza **Estética Contemporánea** **Experiencia Estética** **Medios Digitales**

1.1 Procedimiento de la entrevista

La entrevista fue coordinada a través de correo electrónico, explicándole un poco del tema al entrevistado. La reunión fue en modalidad presencial, ubicados en una sala de coworking en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo.

Antes de realizar la entrevista se conversó un poco del interés propio de la investigación y como se estaba llevando esta misma.

Entrevistadora: ¿Puede contarme acerca de la belleza en la estética?

Entrevistado Hans: El tema de la belleza es el problema clásico de la estética ¿cierto? y lo es desde Platón en adelante y en todos los autores precisamente hasta el siglo XIX, la belleza tiene que ver con, **es el debate fundamental de la estética clásica que es la relación entre la percepción y el objeto, cómo se relacionan la percepción y el objeto y si la belleza es una condición del objeto, es decir, hay cosas bellas y esas cosas bellas activan, por decirlo así, naturalmente e instintivamente o incluso racionalmente el aparato sensitivo del ser humano o al revés si la belleza es una característica de la percepción, somos nosotros en el fondo los que miramos las cosas como si fueran bellas a las cosas que objetivamente pueden ser o no ser bellas.** El problema es que la belleza, como problema central de la estética, se acaba yo diría con Hegel, y nada en la estética contemporánea, salvo que nosotros utilicemos el término retoricamente, es decir, hablamos de belleza porque suena bien, como hablamos de buen gusto de mal gusto porque suena bien, pero en el fondo con eso queremos decir otras cosas ¿cierto? no queremos realmente hablar de la belleza, **nada en la estética contemporánea tiene a la belleza como concepto o como categoría central de estudio o de investigación, la estética contemporánea no se trata de la belleza ya no se trata de la belleza se trata de otras cosas, se trata de en primer lugar de la autonomía del sujeto respecto del mundo que lo rodea y respecto del mundo que producen,** se trata de por otra parte de las condiciones materiales y formales de la percepción entendidas ahora casi como un acto físico o biológico, por eso aparece la Gestalt y por eso aparece la psicología de la percepción y la psicología del color y la psicología del arte ¿cierto? etc etc. Pero sobretodo fundamentalmente se trata del discurso del arte, es decir, la capacidad del arte para generar un espacio de reflexión crítica o para poder vehiculizar representaciones o para poder abanderizarse o transformarse en un medio de expresión de conceptos, de ideas, etc, etc, estoy tratando de hacer una descripción como muy general, o se separa un poco el ámbito de la percepción, del problema de la percepción del ámbito de la producción artística y nos concentramos del problema de los medios, es decir, los medios técnicos para producir por ejemplo una imagen, los medios...las técnicas artísticas para poner en escena una obra o para hacer una película o para hacer un videojuego, es decir, **nos vamos al problema técnico, el problema de la técnica, el problema**

del medio, el problema de la base material. Si tu te fijas nada de eso tiene que ver en principio con la belleza, yo te diría que después de Hegel, las lecciones estéticas de Hegel, la belleza queda despachada como problema de la estética, por eso te digo que estás errando los tiros, porque tu problema es contemporáneo, tu problema son los videojuegos, y la reflexión estética contemporánea sobre los videojuegos, si es que la hay ¿cierto?, probablemente no tenga la belleza como categoría central, es decir, no nos hacemos la pregunta acerca de si los videojuegos son bellos o no, nos hacemos otras preguntas, nos preguntamos si los videojuegos son entretenidos, si son interesantes, si son nose didácticos, divertidos, violentos, groseros, morboso, adictivo, pero en general no si son bellos, o damos por sentada una cierta dimensión estética de belleza y por lo tanto damos por sentada ciertas categorías de belleza, por ejemplo que sean proporcionados, simétricos nose que la imagen sea limpia o cosas de ese tipo, o la damos por sentada o no nos preocupamos de ella para nada.

Entrevistadora: Y por ejemplo, que esto lo menciona Umberto Eco, la belleza dionisiaca, ¿qué opina respecto a que se podría considerar un videojuego, póngase usted violento muy grotesco con imágenes grotescas, como una belleza dionisiaca?

Entrevistado Hans: Si si si, Umberto Eco está haciendo ahí una referencia indirecta a un texto de Friedrich Nietzsche, que se llama El Origen de la Tragedia, y Nietzsche nos plantea que la belleza o digamos que las categorías estéticas, la experiencia estética no depende solo de las percepciones, es decir, de nuestra disposición a recibir o a percibir o a entender algo, sino que es también una actitud, es decir, una cierta capacidad productiva, nosotros podemos, por decirlo así, pasivos, el mundo es bello y nosotros lo percibimos y lo entendemos, o podemos ser activos, es decir, nosotros hacemos que el mundo sea bello, y en esa actitud estética, es decir, esa disposición a hacer, que en el fondo es la actitud de los artistas, pero también nos dice Nietzsche es la actitud de las personas que perciben, yo arreglo mi casa para percibirla de cierta manera, yo decido mi ropa para provocar cierto efecto y me pongo el patito cierto para que la gente me note y piense de mí una cosa y no otra cosa porque no me pongo un cuchillo cierto jaja. Esa actitud estética nos dice Nietzsche puede ser de dos tipos, puede ser apolínea, es decir, acervar la dimensión racional, acervar el cálculo acervar la proporción, la simetría, acervar el componente de la abstracción, la idea de orden cierto, y eso sería el arte clásico, eso sería el arte del renacimiento, eso sería por ejemplo el esquema abstracto de los mosaicos árabes, eso sería la Bauhaus, sería la abstracción, el constructivismo cierto, o poder acervar el elemento dionisiaco, es decir, aquel que produce placer y que su disposición tiene menos que ver con el orden y con la proporción y más con el ímpetu, con la fuerza, con romper límites, donde importa menos la actitud en términos el componente racional sino que importa más el componente emocional, la expresión, donde lo dionisiaco es por lo tanto lo que está asociado no tanto a la simetría, la proporción, la cosita de bonita y ordenada, sino que es el caos,

es la pachanga cierto, osea los ejemplos contrarios de lo que le decía cierto, el romanticismo, el expresionismo, el barroco, el rock, el ska cierto, esa tocata punki donde todo el mundo grita y suda, Diosiniso es el dios que baila cierto, no el dios que está haci como “oy que bonito” es el dios que baila, pero Nietzsche dice que son actitudes estéticas no dice que son categorías de belleza, entonces que es lo que hace Eco, Eco toma un concepto, Nietzsche escribe en 1872 y Hegel escribe en 1830, Eco toma un concepto Nietzscheano y lo extiende, lo utiliza para extender la idea de belleza y presentarla como un elemento relevante en nuestra época, pero ahí yo contra Eco, sigo pensando con Hegel, que después de 1830 el concepto de belleza es un concepto estético irrelevante, entonces, digamos ahí usted tiene dos opciones en su seminario, una opción es, como nada de esto es objetivo ni está científicamente comprobado o demostrado y de hecho belleza sigue siendo una cosa que nosotros usamos en nuestro lenguaje común, y digamos que la belleza ya no sea una categoría que nos sirva para pensar estéticamente no quiere decir que no sea un concepto o un término que no utilizamos en la vida cotidiana, una opción que usted tiene es, creo yo, categorizar una noción de belleza adecuada para su objeto de estudio. La otra opción, creo yo, es olvidarse, y pensar en cuáles son las categorías estéticas adecuadas que a usted le sirven para pensar los videojuegos, ¿se fija?

Entrevistadora: Sí, comprendo.

Entrevistado Hans: No es fácil jaja.

Entrevistadora: No claro que no, si ya me explota la cabeza con tanta filosofía jaja. Quería preguntarle también por la experiencia estética, si me puede contar usted más de la experiencia estética.

Entrevistado Hans: Sí. Tiene mucho que ver con lo que le dije recién, la experiencia estética es un concepto que, de nuevo, aparece con las primeras reflexiones sobre arte y sobre estética allá en el mundo griego antiguo, uno podría decir que el primer autor que define algo así como la experiencia estética es Aristóteles cuando habla de la catarsis en el teatro, esa sensación de que lo que estamos viendo en el escenario nos arrebató y nos hace perder la noción del tiempo y del espacio, se nos pasa el hambre, se nos pasa el frío cierto y queremos ver como termina cierto si ver si Perseo se salva o no, si Euridites se casa o no se casa con su mamá y es como “guaaaa”, ya esa es la catarsis, lo que pasaría hoy en un estadio de fútbol por ejemplo, pero ningún autor, y por otra parte tenemos a San Agustín que habla de la contemplación, el ensimismamiento, el sentirse como hundido y perdido en una obra, en un himno, en un canto, una misma experiencia mística. Nosotros tenemos documentadas ideas acerca de la experiencia estética, pero ningún autor la define más o menos hasta el comienzo o fines del siglo XVIII, dicho rápido y mal cierto, la experiencia estética es lo que nosotros nos pasa frente a un objeto estético y como reaccionamos, por eso es una experiencia y, de nuevo, según distintos autores esa experiencia

va a ser más automática o va a ser entrenada, es decir, todos tenemos naturalmente la disposición de reaccionar frente a cosas bellas, o cosas interesantes, o lo que sea, o no, y por lo tanto hay que educarse, por eso aparecen las ideas de que hay gente que está más entrenada y menos entrenada en arte por ejemplo, y hay gente mal educada y gente bien educada, gente con mal gusto y gente con buen gusto que en el fondo ha recibido entrenamiento para poder apreciar cosas estéticas, como debieran serlo ustedes los estudiantes de diseño cierto ¿o no? jaja. Está el debate respecto de si es una experiencia de naturaleza física, es decir, biológica que tiene que ver con nuestra sensibilidad, con los estímulos visuales o auditivos, que sería por ejemplo la tesis que apoyaba por la música tecno y es como pum pum, una cosa biológica como que el ritmo del corazón o la música urbana en general, o si es más bien algo de naturaleza sentimental o algo de naturaleza racional, si es una experiencia objetiva, es decir, que podemos estudiar como todos la tenemos más o menos bajo las mismas condiciones, o subjetiva, es decir, es individual y específica de cada persona y por eso todos tenemos gustos distintos, si es cultural o es innata e instintiva, cada autor va a tener una idea distinta, por eso definir qué es la experiencia bajo estos parámetros como que, de nuevo, no tiene mucho sentido. A mí me gustan dos definiciones y eso tiene que ver con lo que hablábamos recién, la primera definición, que es una definición clásica de Kant, que de nuevo, dicho corto y mal, Kant nos dice que la experiencia estética es una experiencia que se produce combinando elementos innatos del sujeto con datos que nos provee el mundo sensible exterior, y esa experiencia estética puede ser esencialmente de dos tipos, una es la experiencia de precisamente de belleza, entonces Kant dice que la experiencia estética es una, Kant es anterior a Hegel, es la última definición más o menos moderna de belleza, Kant dice que la belleza es una forma de experiencia estética, y es nuestra experiencia de los objetos artificiales producidos por el hombre, ¿por qué? porque la belleza tiene que ver con la proporción, la simetría, con nuestra capacidad de disfrutar como algo no solamente es bonito sino que además se ajusta a una finalidad, tiene un propósito, es una categoría que además serviría super bien aplicada en el mundo del diseño, porque Kant está hablando de cómo en nuestra mente nosotros vemos por ejemplo una silla, somos capaces no solo de apreciar que la silla es bonita sino que además somos capaces de apreciar que la silla es cómoda, o si vemos una pintura somos capaces de apreciar no solamente que la pintura es bonita sino que además la pintura es decorativa, o si fuera una pintura histórica que además logra comunicarnos o transmitirnos un mensaje patriótico o lo que sea, pero en el fondo vemos como la forma se adecua a una cierta finalidad y eso es lo bello nos dice Kant, y eso solo podemos entenderlo, solo podemos apreciarlo y experimentarlo cuando las cosas tienen una finalidad, por eso la belleza solamente es producida por el arte y por los objetos producidos por el ser humano. Y después hay una segunda forma de experiencia estética nos dice Kant que es la experiencia de lo sublime, y la experiencia de lo sublime no es producida por los objetos hechos por el hombre sino que es producida por la naturaleza, y lo que nosotros disfrutamos de la naturaleza es nuestra incapacidad de poder medirla, entonces contemplamos el horizonte, contemplamos el cielo infinito, contemplamos el mar insondable,

nos imaginamos la extensión absoluta del universo, nos empezamos a imaginar la larga cadena de genealogía de personas que han vivido antes de nosotros, y todo eso nos sobrecoge, lo sublime es un sobrecogimiento y en el fondo que es lo que nos sobrecoge que somos capaces de imaginarnos algo que no tiene medida, y entonces como que el cerebro se tilda, como estoy mirando algo, pero eso que estoy mirando, físicamente completamente no tiene límites, el horizonte no tiene límites, el cielo estrellado no tiene límites, un incendio voraz que destruye toda la séptima región, como hace años atrás, ese fuego abrazador, uno dice queda sobrecogido por que lo está mirando, pero no es capaz de figurar y eso es como una droga para el cerebro, esa incapacidad de percibir algo y al mismo tiempo o hacerle match con una categoría exacta, el cerebro disfruta, y el cerebro puede como ya que deje de pensar, me dejo llevar, me sobrecogo. En el siglo XX se va a agregar una tercera categoría a estas dos, la belleza que viene de lo bello de los objetos, la categoría de lo sublime en la naturaleza y en el siglo XX va a aparecer la categoría de lo siniestro, que está tomada de las categorías de Kant, Kant de alguna manera lo sugiere porque Kant dice así cómo podemos experimentar lo agradable y lo bello, podemos experimentar lo desagradable y lo deja ahí no lo desarrolla, y hay un texto de Freud, que se llama Los Siniestros, y después hay otros autores que lo han seguido trabajando, y **aparece lo siniestro entonces como una tercera forma de categoría, nuestra capacidad de disfrutar cuando algo familiar es trastocado en algo que ya no nos es familiar**, por ejemplo un closet transformado en la puerta de entrada al mundo de los monstruos, por ejemplo una calavera, pero que en vez de estar allí yacente empieza a mirar y a moverse, unas ramas de árbol que en cierta luz parece sugerir unas manos que te quieren agarrar. **Lo siniestro es lo infamiliar, en alemán es unheimlich, quiere decir que son cosas que nosotros percibimos normalmente de una cierta manera, pero que de repente es trastocada como algo que ya no es lo familiar, no es lo habitual sino lo inhabitual, lo infamiliar y eso nos da miedo, pero como al mismo tiempo sabemos que no es verdad, entonces esa sensación de miedo es una pura sensación estética, no es una sensación de miedo real psicológico, es la base de las películas de terror, nos asusta, pero en el fondo como sabemos que no es un miedo, que nuestra vida realmente no está en peligro, que la amenaza no es realmente real, entonces disfrutamos de ese estímulo como se disfruta por ejemplo comer ají, eso es lo siniestro.** Esa es una definición clásica que yo creo que es bastante útil, y que a lo mejor a usted le podría servir porque además todos esos elementos están presentes en cierta estética de los videojuegos. La que a mi me gusta, la otra que a mi me gusta que ya es plenamente moderna es la definición de experiencia estética que sigue la línea de desarrollo de la teoría crítica, es decir, toda la teoría estética desde Hegel hasta Adorno llegando probablemente hasta la definición de experiencia estética de Peter Burke, con la teoría de la vanguardia y algunos otros autores contemporáneos y que **vinculan la experiencia estética con la autonomía, es decir, la experiencia estética es la experiencia que nosotros tenemos en nuestra percepción sensible acerca de los objetos y acerca del mundo que no es ni práctica, es decir no es moral, ni útil, ni interesada de ninguna manera. En la percepción estética lo que se nos presenta**

es nuestra propia subjetividad, es un momento de reflexión, nosotros nos enfrentamos a nuestra propia sensibilidad y decimos mira esto que yo estoy contemplando y que me está produciendo placer, me está produciendo placer no porque me alimente, no porque me sirva, no porque yo tenga un interés ideológico por ejemplo o propagandístico en su contenido, me está conmoviendo no por nada en particular, no hay un interés, eso también es kantiano, entonces uno dice es raro, yo como porque tengo hambre, yo me abrigo porque tengo frío, yo promuevo cierta idea porque quiero conseguir un cambio político o al revés quiero que las cosas sigan iguales, yo me voy a vestir bonito y me voy a echar perfume porque quiero que la niña que me gusta se fije en mí, en todo eso hay un interés, la experiencia estética nos dice estos autores que es desinteresada, yo contemplo el cuadro de Polo, escucho la novena sinfonía y es como me siento arrebatado, ¿pero porque? porque no es el objeto el que se está mostrando a través de la experiencia estética si no que es el propio sujeto, no es el mundo exterior y mis intereses sobre el mundo exterior lo que se muestra en la experiencia estética si no que lo que se muestra, lo que se revela o lo que aparece en la experiencia estética es mi propia subjetividad, yo me veo a mí mismo libre, desinteresado, no preso de la necesidad, me veo a mí mismo a las anchas, soy capaz de experimentar mi mundo interior, el contenido de la experiencia estética es el propio sujeto nos dicen estos autores, y como el contenido de la experiencia estética es el propio sujeto, a través de la experiencia estética, el sujeto es capaz de conocer su propia infinitud, es capaz de conocer su propia libertad, el sujeto es capaz de darse cuenta de que hay algo en el que no está determinado por la naturaleza física, biológica o social, sino que hay algo que es trascendente.

Entrevistadora: Entonces por ejemplo, siguiendo con lo que acaba de decir ¿cree qué es posible o que opina de que el propio sujeto se genere una experiencia estética? que él mismo la genere.

Entrevistado Hans: Puede, más bien debe aparecer, para estos autores eso ocurre a través del acto creativo, pero también a través del..., es decir, el artista cuando crea una obra está propiciando una experiencia estética autónoma, es decir esta experiencia estética que el sujeto tiene de sí mismo, pero la persona educada en música que es capaz de apreciar el arte que entiende el discurso de las obras de arte, también es capaz de tener esa experiencia estética y de propiciarse esa experiencia estética ahora en su relación como intérprete, para eso tiene que desarrollar pensamiento crítico porque esa es la clave de este tipo de experiencia estética, esta experiencia estética es reflexiva, no puede producirse de manera inconsciente, yo tengo que ser capaz de darme cuenta de lo que me está pasando, es decir tengo que reflexionar sobre mi condición, tengo que reflexionar sobre mi percepción, si yo simplemente veo algo y ese algo me atrae y yo me dejo ir, como digamos como una polilla, yo no estoy teniendo una experiencia estética autónoma yo simplemente estoy reaccionando a un estímulo, para que haya experiencia estética autónoma yo tengo que decir haber alto, distancia, esto me atrae porque me atrae, tengo que ser capaz de reflexionar, entonces lo fundamental

de la experiencia estética autónoma es que haya crítica, no crítica de arte sino capacidad crítica en el individuo. Por eso para los autores que van en esta línea de reflexión la belleza deja de ser una categoría importante, porque de lo que se trata ahora es de entender la experiencia estética como una manifestación de autonomía, ya no se trata de entender si el objeto es bello o no, o no se trata de entender si mis percepciones se ajustan o no a una categoría o a un ideal de belleza eso dejó de ser relevante, de lo que se trata ahora es de entender cómo funciona la experiencia estética para entender cómo esa experiencia estética es capaz de producir un espacio crítico de autonomía para el sujeto, y también y esto es lo otro importante, de entender cómo ciertas experiencias o ciertos estímulos sensoriales impiden la reflexión de la crítica, y más bien lo que producen, yo no diría un atontamiento, pero más bien producen una sobre estimulación que evita la distancia crítica o produce por ejemplo un bombardeo de estímulos visuales que impide el momento reflexivo, entonces qué es lo que hacen estos autores se olvidan de la categoría de la belleza y la sustituyen por otras ¿cuáles otras? Es uno de los debates estéticos más interesantes de todo el siglo XX y del siglo XXI, ¿cuáles son las categorías estéticas adecuadas para nuestra época? y en el fondo uno podría decir ¿cuáles son las categorías estéticas adecuadas para que, por ejemplo usted estudie videojuegos? allí hay varias, la propia idea de autonomía es una, Adorno nos propone por ejemplo la idea de distancia crítica, es decir, nuestra capacidad de por decirlo así, dar un paso hacia atrás y mirar el asunto, obviamente en esta perspectiva el análisis estético tiene mucho de racional, no es simplemente dejarse llevar por algo bonito, en el fondo sentirse atrapado por el efecto, sino que es tomar distancia y decir haber como se produce este efecto, hay que pensar, pero no es la única forma. Walter Benjamin propone que siendo nuestra época una época que produce experiencias estéticas ya no solamente dentro del campo de las artes, de la bellas artes tradicionales, sino que a través de la fotografía, el cine, la gráfica, la prensa y todo lo que nosotros hoy día llamaríamos el enorme mundo de la cultura de masas y las culturas visuales contemporáneas, ahí se produce dice él otro tipo de experiencia estética que ya no está marcada por la capacidad contemplativa o la reflexión crítica, o por un ideal de belleza, sino que está ahora marcada por ejemplo por lo que llaman el shock, la experiencia del choque, ¿y qué es la experiencia del choque? por ejemplo lo que producen los videojuegos, lo que producen las películas de acción, lo que producen las películas de terror, el estímulo así como...es la diferencia entre la composición de un cuadro donde todos los elementos son bonitos, armoniosos y están hechos con detalles y un afiche propagandístico que tiene una letra grande que destaca al primer golpe de vista, o donde está el Tio Sam diciendo te necesito a ti, esas llamadas de atención imperiosas, que precisamente lo que dice Benjamin es que evitan la reflexión crítica, te impiden tener una reflexión crítica porque además son fugaces, son rápidas, y lo otro que dice Benjamin es la fragmentación, la fragmentación es una forma de experiencia estética, nosotros ya no tenemos el tiempo de sumergirnos horas de manera completamente en una obra sino que ahora nuestro estímulo es así rápido, escuchamos una canción en la radio pasa, un bocinazo en la ciudad

pasa, vemos un cartel mientras vamos en la micro o en el metro y lo vimos y se fue, hacemos zapping, todo es corto, todo es fragmentario, todo es inmediato. Cuando vuelve a aparecer la idea de sumergirse en la experiencia en los videojuegos, en los años 90 cuando se empieza a hablar de experiencias inmersivas, uno podría decir el desarrollo tecnológico en el siglo XXI del videojuego, de la realidad aumentada, de la realidad virtual repone en la idea de sumergirse en algo, pero eso durante el siglo XX más bien bastante a ser rechazada, en el siglo XX se va a hablar de que la contemplación se acaba y lo que tenemos son estimulaciones. Hay otros autores que hablan de, bajo la misma lógica, de por ejemplo todos los autores que hablan de posmodernismo, como sería la experiencia estética posmoderna, de nuevo, la fragmentación, la aceleración, pero le agregan el elemento del pastiche, es decir, nosotros empezamos a aceptar órdenes estéticos distintos entremezclados como en los collages, es decir ya no hay una coherencia en el aparato perceptivo sino que ahora es como retazos y mezclas de una cosa con otra, como en los collages agarramos un pórtico con un orden dórico y lo rodeamos con vidrio y hormigón y le ponemos arriba unas letras de neón y tenemos un casino de las vegas, bien pastiche agarramos esto de acá esto de acá y esto de acá y creamos un adefesio, pero en el fondo nuestra percepción se adapta al engendro y de hecho busca el engendro y hoy día nos parece bien eso, pero hace trescientos años nos parecía absurdo mezclar órdenes arquitectónicos diferentes o mezclar órdenes estéticos diferentes, hoy día la pauta es que se mezcle todo; y lo otro que caracterizaría la estética posmoderna es la autorreferencia, es decir, nuestra capacidad de codificación del discurso visual ya no tiene que ver con que identifiquemos por ejemplo un simbolismo sobre la naturaleza o el ser humano, lo que sea, sino que buscamos citas, como mira ese personaje anda con una chaqueta como la chaqueta de este otro personaje de una película de 30 años atrás, por eso lo retro, por eso lo vintage, estamos siempre citando, citando y haciendo referencias, entonces no podemos ver Strage Things sin pensar en ET, sin pensar en los goonies, sin pensar en el fondo en los ochenta, y esta pensado para que sea así, la serie más posmoderna es los simpsons y están llenos, en sus primeras temporadas, llenos de referencias a toda la cultura audiovisual gringa y después en sus últimas temporadas referencias a la misma serie, a personajes que reaparecen, mueren, a chistes y autoparodias, ahí hay otra clave estética, ninguna de estas claves estéticas, la de Benjamin o lo de lo posmoderno, la del choque o la fragmentación o la de las autocitas o el pastiche funcionan dentro del mundo del arte solamente, sino que se extienden fuera del mundo del arte, nos sirven para entender cómo funciona la moda, cómo funciona la tele, cómo funcionan los medios, cómo funcionan las historietas, el cine, el diseño. Hay otra clave estética que propone Katya Mandokia en su texto que se llama Prosaica, donde ella dice ya olvidémonos de una estética de lo bello y una estética de lo artístico y pensemos en la estética de lo cotidiano, eso va un poco en línea con lo que decía aquí en Chile hace unos años atrás Guillermo Tejeda también, que en el fondo es recuperar cierta relación con los objetos prosaicos, con los objetos vernáculos, con los objetos cotidianos y darles a esos objetos un estatuto estético, es decir, ser capaces de entender que con

esos objetos nosotros tenemos una experiencia estética, pero en mi opinión ninguno de los dos autores nos explica bien en qué consiste esa experiencia estética con lo vernáculo. Después ahí, hay una autora gringa que es super interesante, pero no me acuerdo como se llama, y ella se centra en las categorías estéticas y dice ya no sirven, dice que quiere decir una sociedad cuando...ya no que algo es bello, sino que dice que algo es *nice*, *cute*, cuando dice que algo es *aesthetic*, que queremos decir nosotros cuando empezamos a decir que algo es *kawaii*, que quieren decir los japoneses cuando algo es *kawaii*, cual es la diferencia entre *beauty* y *cute*, entre *beauty* y *nice*, cuales son los matices entre esos términos, nosotros mismo cuando decimos oye esta película es super buena, obviamente no queremos decir que es bondadosa, no estamos analizando moralmente la película, que queremos decir con buena, que significa bueno en categoría estética, entonces esta autora empieza a analizar las categorías estéticas al uso, cuales son las categorías estéticas que usamos y que significan y que quieren decir, y su premisa básica es que en el fondo que es una experiencia estética de los objetos cotidianos, porque en el fondo *cute*, *nice*, *girlies* no son solamente las obras de arte son las personas, son los objetos, son las situaciones, como el carrito estuvo piola, piola es una categoría estética, que quiere decir piola. Se fija ¿no? Bueno y eso nosotros lo podemos extender a un montón de otras cosas, es decir, cuando **las categorías estéticas dejan de ser simplemente bello, sublime o cuando dejamos de pensar que son simplemente...que pueden entenderse en términos de experiencias estéticas contemplativas, o que genera una distancia crítica, entonces entretenido es una categoría estética se transforma en una categoría estética, una categoría estética propia del espectáculo, no del arte elevado o sublime, pero si del espectáculo, entretenido, jocoso, aburrido, morboso, escandaloso**, que significan, cómo la usamos, en que contexto, a que lo asociamos, son categorías individuales, innatas, públicas, dependen del efecto, dependen de la reflexión crítica, si usted se fija siempre hay una oscilación entre...dejarse seducir digamos por el efecto de la cosa que yo estoy viendo en frente, del espectáculo, del objeto o más bien **soy capaz de plantear una distancia respecto a ese objeto y decir yo tengo el control de mi propia experiencia**. Y luego entonces **qué pasa con los videojuegos, y ese es un asunto interesante porque, al menos hasta donde yo sé, nosotros no tenemos una teoría estética del mundo digital**, yo no he leído tanto, ...han encontrado así como una, hay muchas reflexiones morales sobre la inteligencia artificial, hay muchas reflexiones que en el fondo actualizan para los medios digitales actuales lo que se decía hace sesenta años de la tele o del cine que nos atonta, que nos distancia, que nos aísla, una reflexión sociológica, moral, psicológica, pero **yo no he encontrado una reflexión estética sobre los medios digitales, como qué tipo de estimulación producen, que tipo de experiencia estética se tiene por ejemplo con una interfaz, que tipo de experiencia estética se tiene con un videojuego**.

Entrevistadora: Con respecto a eso, el profesor Facó me comentó que, ese día que fue medio caótico de seminario, usted mencionó un artículo que hablaba sobre la estética de los videojuegos y dijo que usted empezó

a hablar mucho de ese artículo, nose si se acuerda.

Entrevistado Hans: Sí, no es un artículo es un texto, pero lo interesante del texto no es un asunto sobre estética de videojuegos, es un texto sobre metodologías para hacer videojuegos. La gracia del texto es que nos plantea una metodología que es inversa a la metodología tradicional, la metodología tradicional dice que hay que pensar como en el ser de la historia, las mecánicas de juego y después de eso vemos como la parte de jugabilidad y después de eso viene como la parte estética, el diseño de los personajes, se parte como de la estructura para terminar en, digamos, lo decorativo por simplificar mucho el asunto. Y lo que esta autora propone es partir al revés, partir de la experiencia del jugador, que queremos que el jugador, por ejemplo que el jugador se horrorice, queremos que el jugador se sienta incómodo, queremos que el jugador se sienta excitado, se sienta nose lo que sea, ¿cómo conseguimos eso? nose tiene cierto tipo de colores, esta estética de pantalla, partimos de la experiencia del jugador hacia las decisiones estéticas y para conseguir esa estética necesitamos que sea de qué forma, de tal forma, ya y para conseguir que el personaje sea de tal forma entonces necesitamos que haga qué cosa, y hacemos que la estructura, las decisiones de la mecánica de juego, de la historia, de la jugabilidad, dependan de decisiones de base que son más bien estéticas, es decir, partimos al revés. Es una metodología para diseñar el juego a partir de componentes estéticos y no a partir de elementos estructurantes, es hacerlo al revés po.

Entrevistadora: Tiene sentido.

Entrevistado Hans: nose si tiene más sentido, pero es interesante.

Entrevistadora: está curioso.

Entrevistado Hans: Si si, está en la línea de la reflexión sobre el diseño de experiencias, la línea de la reflexión sobre el diseño haciendo foco en el usuario y no en la función, eee o en el objeto, está en línea también con cierta reflexión contemporánea sobre el papel del intérprete aunque eso ya es un poco más forzoso, la reflexión contemporánea sobre arte “da fuck”.

Entrevistadora: Y me queda como en el tintero, era en relación a la belleza también, con lo que decía de esto de “nice” “kawaii” ¿por qué las personas tienden a relacionar como todo lo que sea estética a lo diario, como “ay amiga estas muy aestetik” refiriéndose a que está como bonita?

Entrevistado Hans: Osea, usar estetik de esa forma es algo de los últimos cinco años, ya entonces no es que todo el mundo lo haga jaja, ahora, estética también significa, hace alusión a una teoría de la percepción, por lo tanto es una disciplina filosófica, pero estética también es el nombre que reciben los centros de tratamiento de la piel, las uñas, de las manos, de los centros de belleza,

el salón estético, el manicurista, la manicurista, la peluquera, la masajista; ellos embellecen a las personas en el sentido de que les hacen las pestañas, les arreglan las uñas, les liman los pies, tonifican los músculos, les hacen el peinado a la moda. Porque lo estético se asocia precisamente a la belleza, lo estético se asocia a una idea tradicional de belleza, a verse bien, a agradar a los demás; nadie quiere ser desagradable a los demás, lo que aflige a los adolescentes de todo el mundo cuando les sale la espinilla aquí en medio de la nariz o usar frenillos, porque ahora ya no pero en mi generación usar frenillos era como que te iban a agarrar pal webeo seguro en el colegio; si uno tiene un pie más corto que el otro lo quiere disimular con una plantilla, las mamás se preocupan de que aprenda a sentarse derecho no ande con encorvado, es decir, hay una dimensión perceptiva que tiene que ver con aquello que nos aparece agradable, que pareciera que tiene que ver con ciertas categorías innatas, que de hecho de innatas no tienen nada, ese es el único mérito del texto de Eco, que nos muestra que en todas las épocas las sociedades generan un cierto parámetro de lo que es agradable y no y nosotros asociamos esa cosa agradable a lo bello, pero no le elaboramos una teoría al respecto, en ese sentido, estética es el nombre que recibe la disciplina filosófica que reflexiona acerca de la percepción, que reflexiona acerca de la belleza, que reflexiona acerca de la experiencia estética, así como también reflexiona acerca del acto creativo, pero estética también es la dimensión de la vida en la cual las cosas nos pueden parecer agradables o no, nos pueden parecer asquerosas, ¿se entiende cierto?

Entrevistadora: Sí.

Entrevistado Hans: Los griegos antiguos utilizaban la palabra *aestesis* para referirse a la percepción y ocupan la palabra *kalos* para referirse a la belleza. Y eran obviamente términos relacionados, pero eran distintos, porque había cierta belleza ideal que no necesariamente era percibida y había ciertas percepciones que no estaban necesariamente dirigidas hacia la percepción de la belleza; un plato que huele bien es agradable es *kalos*, pero no es necesariamente bello en un sentido filosófico, ahora que no sea bello en un sentido filosófico no nos hace desearlo menos. EL impulso sexual tiene mucho de *kalos*, como decía de verse bien, arreglarse la barba, echarse perfume, mostrar el escote nose; y eso tiene que ver con, ahí no había una experiencia autónoma hay nuestros instintos, nuestra biología están actuando ahí supertisidamente diría Kant, pero por lo tanto no hay una experiencia estético autónoma, y sin embargo no deja de ser cierto que nos agrada o no nos agrada más o menos una chica bella, un tipo guapo o una persona que sabe ponerse el sombrero de forma coqueta, el tono de voz, es decir, sabemos que hay una dimensión estética de la vida, pero esa dimensión estética de la vida no ha sido tradicionalmente objeto de una reflexión filosófica, por eso son interesantes los trabajos como los de la Katia Mandoki, pero también por eso es fome que esos trabajos no elaboren una teoría de la percepción, estética de lo cotidiano, porque no lo tenemos.

Entrevistadora: Dewey habla un poco de la estética de lo cotidiano.

Entrevistado Hans: Si, pero son intuiciones, nosotros no tenemos una teoría estética de lo cotidiano, tenemos aproximaciones, ideas, intuiciones, nadie se ha sentado a hacer una teoría estética de eso.

Entrevistadora: Y quería preguntarle, usted iba a hacer un electivo sobre estética aquí en la FAU, ¿me puede contar un poco sobre de qué iba a tratar el electivo?

Entrevistado Hans: Iba a tratar, porque no hubo inscritos y quedó ahí, iba a tratar esencialmente de una cierta historias de estas ideas estéticas, eran tres o cuatro momentos grandes y era como un poco de esto “la teoría estética parte siendo una teoría de la percepción, qué es la percepción, qué entendemos por percepción cuales son los objetos, el primer objeto son el de los objetos bellos y las categorías de la belleza, que es la belleza bla bla bla, qué es el concepto de experiencia estética.” Era esencialmente una historia de los conceptos estéticos.

Entrevistadora: Era el electivo ideal para mi seminario jaja.

Entrevistado Hans: Si, va mucha gente yo creo, a mí me asombra la poca formación y la escasa formación estética que tienen los estudiantes en la U. Porque entiendo además que tienen un ramo de estética del diseño, pero no cachan nada y además que es muy poco, pensé que iba a ser una buena idea pero no lo sé. No sé si ofrecerlo de nuevo.

Entrevistadora: Puede intentarlo yo me meto al electivo para seguir mi investigación jaja.

Entrevistado Hans: Pero ya el próximo año usted va a estar en otra cosa.

Entrevistadora: En título si igual este semestre no pude tomar electivos porque estoy con la práctica, seminario y otro ramo más.

Entrevistado Hans: Si usted ya está sonada jaja.

Entrevistadora: Jaja, sí, yo ya terminé con los electivos, que triste, si lo hubiera dado el semestre pasado o el años pasado.

Entrevistado Hans: Yo creo que ese tipo de cosas en estricto rigor deberían ser parte de la formación común, no debieran ser electivos debieran estar en el plan común.

Entrevistadora: Claro, en los primeros años. Debo de admitir que antes no le entendía mucho a la estética, pero ahora con mi seminario ya le

agarré gustito a la estética jaja.

Entrevistado Hans: La estética es lo más interesante de la filosofía, probablemente lo más interesante de la filosofía es lo menos útil por ser lo opuesto. Ya, tengo que dejarla porque tengo clases ahora.

Entrevistadora: Muchas gracias, respondió todas las preguntas que tenía.

Entrevistado Hans: ¿Enserio?, osea estuvo muy bien.

Entrevistadora: Sí, estuvo perfecta la entrevista, muchas gracias.

Entrevistado Hans: Un placer para eso estamos.

