

Videojuegos: ¿clásicos, canon o top ventas?

Martí Esquivias Bautista de Lisboa

Resumen

Los videojuegos ofrecen unas posibilidades de entretenimiento inconmensurables, están presentes en nuestro día a día, en nuestras casas, en nuestros móviles, en nuestras manos, cada vez son más y mejores. Hay algunos títulos que son auténticas obras de arte. ¿Pero estamos dispuestos a aceptarlo? ¿Puede ser un videojuego una obra de arte, puede serlo cualquier videojuego? En este artículo tratamos de abordar el asunto del arte en los videojuegos y la discriminación que conforma los cánones en un sector tan influenciado por el impacto comercial.

Palabras clave

videojuegos, arte, nuevas tecnologías

¿Industria o arte?

El sector de los videojuegos es un ámbito comercial en constante auge, y España se ha convertido también en uno de los principales consumidores de software de entretenimiento, concretamente es el cuarto consumidor europeo y el sexto mundial¹⁷¹. Pero además, se considera un elemento cultural de gran vigencia, dado que en sus variadas plataformas y sus aún más diversas intencionalidades, se ha convertido, de algún modo, en un elemento omnipresente en nuestra sociedad. Ciertamente es que el software de entretenimiento nació con los primeros ordenadores, luego las máquinas recreativas, para pasarse finalmente a las consolas domésticas. Pero hoy en día encontramos nuevos nichos para los videojuegos, relacionados siempre al progreso tecnológico, ahora aparecen de nuevo – y en complejidad creciente – en teléfonos móviles, smartphones, tablets, o como gadgets en otras aplicaciones como redes sociales, etc. Cualquiera puede jugar a TriviaDos o Apalabrados¹⁷² en su móvil a diario, mediante partidas que pueden durar semanas, o ocuparse de su granja virtual en FarmVille¹⁷³. A esto cabe añadir los usos con intención educativa y formativa que se les puede dar, tanto en niños como en adultos, ya sea desarrollando videojuegos que atiendan especialmente a ciertos valores o directamente juegos de simulación, como el caso de los videojuegos de simulación de vuelo usados por profesionales¹⁷⁴.

171 Recogido en el Diario de sesiones del Congreso de los Diputados, Comisión de Cultura, 25 de marzo de 2009. 2009, IX Legislatura, núm. 235, sesión núm. 10. *Relativa a la promoción y el respaldo de la industria cultural del videojuego*. Consultable en http://www.congreso.es/public_oficiales/L9/CONG/DS/CO/CO_235.PDF (comprobado por última vez 14/05/2013).

172 Triviados y Apalabrados son aplicaciones para todo tipo de smartphones, tablets, equipos de escritorio y portátiles que simulan juegos de mesa – el Trivial Pursuit y el Scrabble respectivamente –, se juega por turnos sin límite de tiempo, por lo que las partidas pueden durar mucho tiempo si no se contesta con frecuencia.

173 Videojuego de simulación de gestión de una granja disponible a través de la red social de Facebook, se sirve precisamente de los contactos de la red social para representar una dimensión social en el juego.

174 Microsoft Flight Simulator y X-Plane se cuentan entre los principales simuladores de vuelo civil. Para el segundo, la Administración Federal de Aviación de Estados Unidos de América ha autorizado su uso, con hardware específico, para el entrenamiento de pilotos de vuelo instrumental. Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/X-Plane> (consultado por última vez 15/05/2013)

Sin embargo, el sector no se contenta con considerarse un mero recurso de entretenimiento y hasta se discute considerarlo el décimo arte del listado de las bellas artes. Incluso, algunos tratan de avanzar posiciones y situarlo como octavo o noveno arte, si bien las escuelas de bellas artes tienen más o menos claras las numeraciones hasta el noveno y es la décima posición la que queda vacante¹⁷⁵. Las primeras seis artes son, sin orden determinado, la pintura, la escultura, la arquitectura, la música, la danza y la poesía (o literatura); el cine se establece con absoluto consenso como séptimo arte, y el octavo y el noveno se lo reparten respectivamente, y con un nivel de consenso mucho menor, la fotografía y la historieta (o cómic).

Para pretender convencer al público mayoritario de que los videojuegos, en tanto que ámbito, sector o disciplina, son y deben ser considerados un arte, deben demostrar por sí mismos que son obras de arte. El videojuego está sujeto a cierta particularidad que afecta en gran medida a otras artes pero que en éste alcanza la cota máxima, la autoría colectiva de la obra. Hasta tal punto que no acostumbra a detallarse el videojuego bajo el nombre de una persona individual, ni siquiera en calidad de director del proyecto como en el caso del cine, o guionista o ilustrador como en la historieta. Considerar la obra en cuestión, el videojuego, como una obra colectiva, hace más complicado identificarla como una obra de arte, dirigida por una mente particular, y más sencillo considerarla una empresa. De hecho los videojuegos se firman bajo el nombre de las empresas que los crean y producen, y esta autoría se concede a una entidad que no se corresponde con una persona física. No obstante, aunque pudiéramos tender a considerar la obra de arte como un producto sujeto a un autor individual como responsable máximo, la realidad no es así, de hecho hay casos donde el supuesto autor solo aporta su firma de manera oficial a un objeto que no ha producido el directamente. Tal es el caso de Mr. Brainwash, actualmente un artista callejero conocido mundialmente, quien contrató a un grupo de diseñadores para que le crearan sus obras bajo sus directrices y firma, como se muestra en el documental dirigido por Banksy y dedicado a él, *Exit Through The Gift Shop*¹⁷⁶.

Que el sector del videojuego sea una industria, que la mayoría de sus obras sean objetos comerciales, no actúa en detrimento de la experiencia artística y estética que conllevan sus obras. En este sentido actúan también la mayoría de cine, literatura, cómic, música, etc. que se produce hoy en día. Es evidente que las obras que conoce el gran público son obras comerciales, impulsadas por intereses económicos, campañas publicitarias, y que su misma creación está ligada, desde el primer momento, al objetivo venal. No obstante, sobre todo cuando la retribución económica no es urgente, existe cierto margen en el que el creador o creadores de la obra pueden entregarse a ella con otras intenciones. Estas intenciones pueden ser muy variadas, desde la propaganda política, la crítica social o la reflexión sobre algún asunto, hasta la búsqueda de la obra perfecta, de innovación o de pasar a la historia de los éxitos. Hay que ser consciente también de la intencionalidad implicada en cada producción, pues no es nada infrecuente que un mismo autor – entendiendo, de ahora en adelante, autor como entidad a quien corresponde la autoría, correspondase o no con una persona física – firme obras de una calidad muy variable incluso dentro de un mismo género. Y si bien puede haber infinitud de razones por las que dos obras de un mismo autor tienen calidades muy dispares, una de las más importantes puede ser la intención del autor respecto a su obra particular, su relación con ella, como podría ser considerarla únicamente como obra comercial. Podemos encontrar un ejemplo claro en la figura del escritor norteamericano de los años veinte Francis Scott Fitzgerald, pues en su obra se distinguen sus escasas novelas – con *El Gran Gatsby* como paradigma, de la que recientemente se ha hecho una película por cuarta vez¹⁷⁷ – con muy buenas

175 *El séptimo, el octavo y el noveno arte*. Entrada de blog en *Uklaworld*, a fecha de 23 de setiembre de 2007. Consultable en <http://uklanor.wordpress.com/2007/09/23/el-septimo-el-octavo-y-el-noveno-arte/> (comprobado por última vez 14/05/2013).

176 *Exit Through The Gift Shop*, 2010. Dirigida por Banksy. *Salida por la tienda de regalos* en español.

177 *The Great Gatsby*, 1949. Dirigida por Elliott Nugent. / *The Great Gatsby*, 1974. Dirigida por Jack Clayton. / *The Great Gatsby*, 2000. Dirigida por Robert Markowitz y producida directamente para televisión. / *The Great Gatsby*, 2013. Dirigida por Baz Luhrmann.

valoraciones por parte de la crítica; de entre sus innumerables cuentos, principalmente escritos para revistas por su retribución económica, entre los que encontramos calidades muy variables.

Cabría dejar claro, no obstante, que el mero hecho de que una obra se haya concebido y producido desde una perspectiva comercial no es indicador alguno del valor de la obra. Por un lado, no hay razón para suponer que el éxito comercial no debiera deberse a la cualidad sublimemente estética de la obra – aunque podríamos argumentar que sí la hay para pensar lo contrario –; y por otro lado, las directrices que conducen a un éxito comercial no son del todo claras. El único recurso útil conocido es aquél que se ha usado y ha funcionado, pero no conocemos nada sobre aquello que está por probarse. En esta dirección llegamos al punto que propone Vinny Bruzzese¹⁷⁸, cuya empresa se dedica a proponer y aconsejar cambios en los guiones que les proponen para, en base a un amplio estudio estadístico – y mediante el pago de algo más de 20.000\$ –, recurrir a las fórmulas del éxito. Aún así, esta solución tan solo es capaz de reproducir los modelos exitosos que se han usado previamente, no parece capaz de aportar innovación alguna, y en cierto modo amenaza al sector del cine comercial en caer en la eterna repetición.

El videojuego como obra, tiene el potencial para aunar las virtudes del resto de bellas artes: el cine y la pintura, en tanto gráficos digitales y aspecto visual en general; la música en el desarrollo de las bandas sonoras y el adecuado acompañamiento a la acción; la escultura y la arquitectura, en el diseño digital de personajes, objetos, paisajes y construcciones; la danza en el preciso movimiento, fluido, de los personajes y el resto de físicas del juego; y la poesía en tanto que narración. Empero no todos los videojuegos, ni una minoría importante siquiera, desarrollan en este sentido sus potencialidades para asemejarse a una obra de arte clásica. Por un lado, como decíamos anteriormente, el aspecto comercial de las obras establece ciertas limitaciones ficticias a la hora de tratar de realizar obras excelentes en la medida de lo posible. Por el otro, para el estudio de los videojuegos encontramos precisamente dos corrientes de estudio que ilustran la diversidad del videojuego¹⁷⁹. Por un lado, la *ludología* trata al videojuego desde la perspectiva de las ciencias sociales, la informática y también las humanidades; por el otro, la *narratología* afronta el videojuego en tanto que narración, en tanto que historia. Si bien el segundo es el que puede estar, en un principio, más cerca de interpretar el videojuego como obra de arte por usar recursos propios de la literatura, también es el que se ve más limitado para abarcar los videojuegos en su más amplia magnitud. Puesto que encontramos desde obras con un altísimo contenido narrativo en los géneros de rol, con la saga Final Fantasy como ejemplo indiscutible, hasta juegos extremadamente minimalistas donde la narración que se desprende, el contexto y el trasfondo, son prácticamente nulos. Como ejemplos minimalistas tenemos a videojuegos clásicos como el Pong, el Breakout (más conocido por su sucesor Arkanoid) o el Tetris; así como la miríada de versiones de juegos basados en lanzar burbujas o gemas de colores (por dar un ejemplo, el Bubble Shooter). Sin embargo, las dos corrientes están tomando una dirección conjunta desde el último lustro para tratar de cubrir sus deficiencias mutuamente¹⁸⁰.

¿Canon o top ventas?

El videojuego se considera ya un fenómeno cultural, y como artefacto cultural ha pisado ya los museos. No obstante, en este punto cabe la reflexión al respecto del estudio del arte o de la cultura en tanto que discriminadores de la obra y, en consecuencia, qué obras son valiosas y cuáles no. A raíz de esta discriminación surgen los llamados cánones, o listas de clásicos. Canon, del

178 Brooks Barnes (2013, 5 de mayo): Solving Equation of a Hit Film Script, With Data. *The New York Times*. Consultable en <http://www.nytimes.com/2013/05/06/business/media/solving-equation-of-a-hit-film-script-with-data.html?smid=pl-share> (comprobado por última vez 14/05/2013).

179 Gonzalo Frasca: *Ludologists love stories too: notes from a debate that never took place*. 2003. Consultable en http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf (comprobado por última vez 15/05/2013)

180 Jesper Juul: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press 2005.

griego *kánon*, significa literalmente lista, regla; y clásico proviene de *classici*, del latín, que denominaba a los escritores de primera clase. Los griegos usaban la denominación *hoi enkrithentes* (los elegidos) para referir a los autores de diversos géneros que podían considerar maestros o modelos eminentes. Al parecer, en la Atenas del siglo IV a.C. existía una lista de escritores elegidos y el filólogo Ruhnken, en 1786, convino en llamar *Kanones*¹⁸¹. En el Renacimiento reaparece el término clásico para referir, por un lado los autores grecolatinos, y por el otro a aquellos autores modernos considerados modelos literarios.

Harold Bloom, en su muy propio canon occidental¹⁸², critica a aquéllos que quieren desprestigiar lo que él considera el valor estético de la literatura a favor del multiculturalismo o una perspectiva cultural de las obras. Precisamente, en su batalla personal, los etiqueta como Escuela del Resentimiento e incluye a todo tipo de géneros, marxistas, feministas, neohistoricistas, foucaultianos... Pero en el campo del videojuego el debate es análogo, ¿es posible tratar de hablar de un valor estético, de cierta superioridad de A respecto a B, o tan sólo podemos atribuir la supuesta superioridad a factores externos, contextuales? Bloom acusa a la Escuela del Resentimiento de pretender justificar la superioridad estética de Shakespeare por factores históricos, cosa que le parece una barbaridad. Y no obstante, en su formación de un canon laico, acepta cierta variabilidad sometida, precisamente, a factores históricos. Así explica Alistair Fowler¹⁸³ cómo puede ser que en distintas épocas, unos géneros gocen de más popularidad que otros:

“tenemos que tener en cuenta el hecho de que, en cada período histórico, no todos los géneros gozan de la misma popularidad, y algunos, de hecho, quedan prácticamente relegados al olvido. Cada época posee un repertorio de géneros bastante escaso al que los lectores y críticos reaccionan con entusiasmo, y el repertorio del que pueden disponer sus escritores es también más pequeño: el canon provisional queda fijado, en su casi totalidad, por los escritores más importantes, de mayor personalidad o más arcanos. Cada época elimina nuevos nombres del repertorio. En un sentido amplio, quizá existan todos los géneros en todas las edades, vagamente encarnados en extravagantes y caprichosas excepciones... Pero el repertorio de géneros en activo siempre ha sido pequeño, y sujeto a supresiones y adiciones proporcionalmente significativas... algunos críticos han sentido la tentación de considerar el sistema de géneros como algo casi basado en un modelo hidrostático, como si su sustancia total permaneciera constante, aunque sujeta a redistribuciones.

Pero no existe una base firme para dichas especulaciones. Haremos mejor en tratar los vaivenes de los géneros simplemente en términos de elección estética.”

Si bien Bloom trata de defender en todo momento un canon de carácter estético y de valoración más o menos personal – pues identifica la experiencia estética como algo meramente subjetivo, algo que no puede enseñar o explicarse –, a su vez está otorgándole un estatus canónico (en un sentido más amplio) al llamarlo canon occidental. La crítica advierte abiertamente que el canon que propone Bloom es exclusivo del prototipo del hombre blanco anglosajón, o hasta únicamente del propio Bloom. Fowler, por contra, distingue entre varios tipos de canon. El canon personal, que responde a aquello consumido y valorado por cada uno a nivel individual; el canon crítico, que responde a aquél dotado por la crítica establecida, abordado en artículos y libros; el canon accesible, que responde a la disponibilidad de las obras en un tiempo y espacio determinado y está intrínsecamente ligado con el mercado; y el canon oficial, que trataría de ser el resultado de la interacción de los cánones previos. A mi modo de ver, un ejemplo esclarecedor de la variación del impacto de los géneros respecto a las épocas – que considero que podríamos convenir en llamarlo modas sin reparo alguno o, más acertadamente, contaminación cultural – es el auge repentino que

181 Demetrio Estébanez Calderón: *Diccionario de términos literarios*. Madrid: Alianza, 2004. p.163.

182 Harold Bloom: *El canon occidental*. Traducción de Damián Alou. Barcelona: Anagrama, 2005.

183 Alistair Fowler: *Kinds of literature: an introduction to the theory of genres and modes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1982. Citado en Harold Bloom, *El canon occidental*, 2005, pp 31-32.

han protagonizado las temáticas de zombis, vampiros y hombres lobo en cuestión de unos pocos años. La de vampiros y hombres lobo¹⁸⁴, como su fenómeno análogo y predecesor con la magia¹⁸⁵, parte claramente de un best-seller literario que trasciende a otros medios. Pero el caso de los zombis me parece más curioso porque aunque hay algunas obras pilares, considero que la nueva moda – y con ello no quiero dar a entender que los zombis sean una invención reciente, porque furtivamente se ha mantenido un reducto simbólico del género desde hace casi un siglo¹⁸⁶ – surge más de los valores que se desprenden del concepto zombi. Suponiendo muy aventuradamente, considero que el zombi propone un enemigo a batir perfecto, es alguien de figura humana pero deshumanizado, es a la vez desmañado – con lo que es fácil de abatir – pero también supone un peligro rápido y mortal, es multitud; y según su definición concreta, sugiere multitud de planteamientos morales realmente interesantes y propone un retorno al factor humano – porque ellos son nosotros –. Y precisamente por ser el concepto del enemigo perfecto, es también un género en auge en una época donde el enemigo es indeterminado, invisible, ya sean terroristas, gobiernos, burocracias, o mercados. Se utiliza una figura metafórica ideal contra quien dirigir la animadversión ya que en la realidad se hace difícil encontrar un oponente a quién exigir responsabilidades. Con ello pretendo mostrar la relación que guardan las modas y los cánones, en lo que a establecimiento de géneros respecta, con el contexto histórico y social.

En definitiva, Bloom acaba siendo de los pocos críticos de carácter romántico que pretenden considerar las obras al margen de factores externos como aceptación del público, impacto en el mercado o relevancia cultural. Cuando, en el contexto del capitalismo, incluso el arte y la cultura están sujetos a convenciones y recursos de tipo comercial porque son objetos de mercado. Llegados a este punto, podemos abstraer que incluso una exposición, en un museo o en una sala de exposiciones, puede no tratar única y exclusivamente de dar a conocer obras de arte, sino de promocionar también, con mentalidad comercial, las obras de un autor, un colectivo o una tendencia determinada. De este modo encontramos exposiciones que no ostentan una intención artística sino meramente histórica, como un museo de los Beatles¹⁸⁷, donde no se aprecia “su arte” sino su impacto histórico, social y cultural. Con ello, cabe inferir que la exposición en un museo de cualquier obra no responde exclusivamente al arte propio de la obra, sino también a los aspectos histórico-culturales de la misma. Por este motivo, la inclusión de videojuegos en un museo como el MoMA el pasado año, podría no ser considerada una exposición de arte, sino una exposición cultural. No obstante, la sala de exposiciones la defiende como una exposición de diseño aplicado y no se duda de que los videojuegos sean arte. Así reza la introducción a la exposición en el blog del MoMA, que empieza con catorce títulos pero tiene previsto llegar a cuarenta:

“Are video games art? They sure are, but they are also design, and a design approach is what we chose for this new foray into this universe. The games are selected as outstanding examples of interaction design—a field that MoMA has already explored and collected extensively, and one of the most important and oft-discussed expressions of contemporary design creativity. Our criteria, therefore, emphasize not only the visual quality and aesthetic experience of each game, but also the many other aspects—from the elegance of the code to the design of the player’s behaviour—that pertain to interaction design. In order to develop an even stronger curatorial stance, over the past year and a half we have sought the advice of scholars, digital conservation

184 La obra de Stephenie Meyer, una saga de cuatro novelas sobre ficción romántica dirigida a un público adolescente donde se involucran vampiros y hombres lobo, es desencadenante de cierta moda sobre esta temática.

185 La obra de Joanne Rowling, creadora de la saga de siete novelas *Harry Potter*, que situaba una sociedad de magos en el Reino Unido actual, inició una moda de productos relacionados con la magia gracias a la gran acogida del público adolescente.

186 El relato de terror de H. P. Lovecraft *Herbert West: Reanimator*, escrito en 1922, da una vuelta de tuerca al *Frankenstein* de Mary Shelley en 1818 y da inicio a una saga de obras relacionadas con los muertos vivientes con frecuente presencia en el cine. No obstante, el origen del zombi se encuentra muy anteriormente en la mitología vudú de Haití

187 The Beatles Story, Liverpool. Museo dedicado a los Beatles.

and legal experts, historians, and critics, all of whom helped us refine not only the criteria and the wish list, but also the issues of acquisition, display, and conservation of digital artefacts that are made even more complex by the games' interactive nature. This acquisition allows the Museum to study, preserve, and exhibit video games as part of its Architecture and Design collection.”¹⁸⁸

La inclusión de los videojuegos en los museos por parte del MoMA no es una iniciativa aislada, ya en 2007 el New York Times publicaba un artículo¹⁸⁹ sobre un grupo de expertos en el campo – capitaneados por Henry Lowood – que trataba de establecer un canon de videojuegos. La finalidad de éstos era conceder que los videojuegos incluidos eran especialmente significativos cultural e históricamente y, a ser posible, mediante este reconocimiento ayudar a su preservación. Este grupo de expertos concedía al canon un papel defensivo, un reconocimiento al valor de las obras entendido como patrimonio cultural, para ellos este canon debía ser protegido. Otros autores implicados en la temática del canon literario lo tratan en el sentido contrario. Laura Borràs, profesora de la Universitat de Barcelona de teoría literaria y literatura comparada, resume de la obra canónica que es:

“un text complet, excepcional, una obra d'una qualitat estètica indiscutible i indiscutida per damunt d'estàndards estètics. La qualitat literària del clàssic és la responsable última que l'obra sobrevisqui a través de les èpoques. El clàssic, doncs, es defineix a si mateix per la seva condició de supervivent.”¹⁹⁰

Con ello implica que la obra clásica, o canónica, no necesita del canon para su protección y supervivencia, sino que sobrevive por sí misma y es por ello incluida en el canon. En el ámbito de los videojuegos podría alegarse que la supervivencia de la obra clásica debe garantizarse de manera externa porque la particularidad del videojuego lo somete a su plataforma. Es decir, el videojuego como software está sometido al hardware que permite su ejecución. Por contra, toda la teoría en el ámbito literario que trata el canon se preocupa únicamente del contenido, y no del soporte. Con lo que la definición más sencilla de la obra canónica o clásica, como apunta Bloom, es aquella que exige su relectura. Sin embargo, ante la obsolescencia del hardware de los videojuegos ha surgido un nuevo fenómeno, los emuladores. Los emuladores permiten recuperar un videojuego, convirtiendo su software en archivo digital (rom), para ejecutarlo en un ordenador, en lugar de su plataforma original, mediante un programa concreto, un emulador. Si bien esta posibilidad, desde su surgimiento, abrió las puertas de la piratería, también ha permitido recuperar obras obsoletas y abrir un mundo de posibilidades. Desde el marco legal, cabe destacar que todo propietario de un videojuego puede tener una copia digital para su uso personal – que es precisamente un rom –, y con los conocimientos y herramientas adecuados, puede modificarla para obtener una versión propia. De este modo, al crear desde una obra, la comunidad virtual que comparte la nueva obra puede seguir gozando de la primera con la excusa de pequeñas innovaciones y retoques. Así, la obra deja de pertenecer al autor original (no en un sentido legal) y se convierte en una obra colectiva, en continua evolución. Este es el modo, considero, que tienen los videojuegos para sobrevivir, para devenir canónicos. Pues el impulso que lleva a cualquier persona a recuperar un juego obsoleto mediante un emulador es la misma exigencia de relectura que la empuja a buscar una obra descatalogada en librerías y bibliotecas.

188 Video Games: 14 in the collection, for starters. Entrada en el blog del MoMA:

http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ (enlace comprobado por última vez 06/05/2013)

189 Heather Chaplin (2007, 12 de marzo): That Just Some Game? No, It's a Cultural Artifact. *The New York Times*.

Consultable en <http://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html> (comprobado por última vez 17/05/2012)

190 Laura Borràs: *Per què llegir els clàssics, avui*. Badalona: Ara Llibres, 2011.

Pese a todo, la exigencia de relectura, o el deseo de volver a apreciar una obra de nuevo, incluso estando fuera de nuestro alcance inmediato; no es un criterio general y claro para tratar de establecer una lista de obras clásicas. Y tampoco parece claro qué tipo de lista o canon debería establecerse o con qué intención. No considero que un canon deba servir como una lista de obras a proteger o promover. No por tener nada en contra de las obras que puedan incluirse, sino por justicia y deferencia a aquellas que no sean incluidas. A lo poco que se investigue sobre cualquier ámbito, pueden encontrarse infinitud de listas, cánones, recomendaciones sobre cualquier tipo de obra. Y siempre se echará en falta alguna obra más. Por eso mismo, todo tipo de lista acostumbra a aclarar por qué directrices se rige y advertir que puede haber otras directrices, opiniones o deseos. Por lo que entiendo que, si no somos capaces de coincidir en un listado más o menos reducido de obras de primera clase, abstengámonos de hacerlo si la finalidad de este va a perjudicar a otras obras no catalogadas. Sin embargo, podemos encontrar consenso en otro aspecto, el alcance del producto, el volumen de ventas, el número de traducciones, las versiones, secuelas, etc. Pero este tipo de lista, como apuntábamos al inicio, el top ventas, ni es necesitado de protección, ni es necesariamente mejor esencialmente (que no contextualmente), ni hay razón para considerar su catálogo como un canon donde encontrar a los mejores. Pues de lo único que pueden acreditar ser mejores es de haberse vendido, traducido, importado más que otros. Como apuntaba Darío Villanueva¹⁹¹, reivindicando el canon frente al best-seller, el segundo acostumbra a ser un producto de consumo rápido, no reclama una relectura más allá del propio entretenimiento y se agota por sí mismo. Laura Borràs se pregunta quien releerá la trilogía *Millenium* de Stieg Larsson dentro de cincuenta años, y advierte que tras cuatro siglos sí que hay necesidad de releer Hamlet, más allá de que sepamos quién mató a quién, cómo y dónde.

Finalmente, como sugiere Fowler, hay distintos tipos de cánones. Unos serán subjetivos, y estarán determinados por como el consumidor interpreta la obra y qué relación establece con ella. Bloom considera que el lector, al interpretar la obra genera algo nuevo, que no es la esencia de la obra, que es una nueva obra existente en su mente y no es otra que su interpretación personal. Otros serán formados por la crítica, que no será más que la confrontación de multitud de cánones subjetivos, y tal vez tendrán una mejor perspectiva de la obra. Dado que cada interpretación se aleja de la obra original al aportar algo nuevo propio del consumidor, tal vez al aunar multitud de interpretaciones puedan desdibujarse esos elementos para recuperar la esencia original. También podríamos encontrarnos un canon formalista, que trate de contabilizar y medir ciertos aspectos de las obras para argumentar su superioridad frente a otras. Por el momento, en relación a la experiencia estética no se ha llegado a buen puerto. En el campo de los videojuegos hay ejemplos con muy pocos recursos técnicos considerados obras mucho mejores que sucesores con mejores gráficos y mayores esfuerzos. Por ejemplo, el videojuego de estrategia *Age of Empires II: The Age of King* obtiene en *metacritic*¹⁹² – un importante portal de valoraciones de distintos campos de entretenimiento – una puntuación de noventa y dos sobre cien; y ningún otro juego de la saga – a excepción de su expansión – supera los ochenta y tres. Aún siendo el primero del año 1999 y los últimos más notables de entre 2005 y 2008.

En definitiva, cualquier lista de títulos que se presente a sí misma como un canon merece ser respetada y tomada como recomendación. Así como debiera ser explícita con los criterios de selección para tomar la recomendación en un sentido u otro. Pero si acabamos entendiendo el canon como una lista de supervivientes, no será más que un dato histórico-cultural. Puesto que consumir las mejores obras, sean videojuegos, música, cine o literatura, no nos hará mejores personas, ni tampoco peores; este canon no tendría efecto. El efecto que podría suponer la constitución de un canon vendría necesariamente determinado por la iniciativa subyacente, y por lo tanto también habría determinado la configuración del canon de acuerdo consigo misma. Por esto podemos

191 Citado en Laura Borràs: *Per què llegir els clàssics, avui*. Badalona: Ara Llibres, 2011. p. 38.

192 Ranking consultable a través de <http://www.metacritic.com/search/all/age+of+empires/results?sort=score> (consultado por última vez 20/05/2013)

concluir que una propuesta como la del equipo de Lowood solo tendrá efecto cuando esté asociada a una iniciativa concreta. Por ejemplo, el listado de cuarenta videojuegos que pretende adquirir el MoMA se establece como canon por sí mismo: el canon propio del MoMA en cuanto a diseño de videojuegos. Así que del mismo modo que los antiguos utilizaban su canon como modelo al que asemejarse, cualquier canon no asociado a una iniciativa tendrá únicamente este carácter recomendante.

Bibliografía

- Brooks Barnes (2013, 5 de mayo) *Solving Equation of a Hit Film Script, With Data*. The New York Times.
- Harold Bloom. *El canon occidental*. Traducción de Damián Alou. Barcelona: Anagrama, 2005.
- Laura Borràs. *Per què llegir els clàssics, avui*. Badalona: Ara Llibres, 2011.
- Heather Chaplin (2007, 12 de marzo) *That Just Some Game? No, It's a Cultural Artifact*. The New York Times.
- Demetrio Estébanez Calderón. *Diccionario de términos literarios*. Madrid: Alianza, 2004.
- Gonzalo Frasca. *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. 2003.
- Jesper Juul: Half-Real. *Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press 2005.
- Bill Loguidice y Matt Barton. *Vintage games: an insider look at the history of Grand Theft Auto, Super Mario, and the most influential games of all time*. Oxford: Elsevier, 2009.
- Tony Mott. *1001 Video Games you must play before you die*. London: Quintessence, 2010.
- Diario de sesiones del Congreso de los Diputados, Comisión de Cultura, 25 de marzo de 2009. 2009, IX Legislatura, núm. 235, sesión núm. 10. Relativa a la promoción y el respaldo de la industria cultural del videojuego.