

Els Videojocs

El Dilema del Vuitè Art



Nefer Jurado Bellostes

NEFER JURADO BELLOSTES

NIUB: 20406842

Tutor: JOSEP LLUÍS I FALCÓ

Treball de Final de Grau

HISTÒRIA DE L'ART 2024-2025

UNIVERSITAT DE BARCELONA



>_Contribució del TFG a la consecució dels Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS)_<

El present treball, centrat en els videojocs i el dilema del seu reconeixement com a vuitè art, pot ser emmarcat principalment dins de l'**ODS 4**: Educació de qualitat. Els videojocs constitueixen una forma emergent d'expressió artística, i esdevenen una eina pedagògica potencial, capaç de fomentar la creativitat, el pensament crític i l'aprenentatge significatiu a través de narratives interactives i entorns immersius. Reconèixer els videojocs com una disciplina artística i cultural obre la porta a una educació més inclusiva, contemporània i connectada amb la realitat digital dels joves, alineant-se amb la meta 4.7 dels ODS, que promou l'educació per al desenvolupament sostenible, la cultura de pau i de diversitat.

A més, el debat entorn del reconeixement dels videojocs com a vuitè art es vincula també amb l'**ODS 8**: Treball digne i creixement econòmic, ja que la indústria dels videojocs representa un sector clau en l'economia digital global. El seu reconeixement cultural revaloraria les professions creatives vinculades a aquest àmbit, com el disseny gràfic, la música, l'escriptura interactiva o la programació, i contribuiria a la consolidació d'un model productiu sostenible basat en la innovació.

Així, aquest treball es posiciona en la intersecció entre cultura, educació i desenvolupament sostenible, contribuint a repensar el paper dels videojocs dins les narratives culturals contemporànies i la seva capacitat transformadora en la societat del segle XXI.

CONTINGUTS:

> 0. Plantejament del Tema	<..... 4
> _Objectius_	<..... 6
> 1. Què són els Videojocs?	<..... 8
> 1.1. _La història del videojoc_	<..... 9
> 1.2. _La consolidació del videojoc com a fenomen cultural_	<..... 13
> 2. Què és l'Art	<..... 15
> 2.1. _La història de l'art_	<..... 17
> 2.2. _La consolidació de l'art_	<..... 20
> 3. Elements artístics en els Videojocs	<..... 22
> 3.1. _El disseny visual i la direcció artística_	<..... 23
> 3.2. _Música i so: funció expressiva i emocional_	<..... 26
> 3.3. _Narrativa i Interactivitat_	<..... 30
> 4. El videojoc com Experiència estètica i Emocional	<..... 34
> 5. Ressolució del Dilema: és o no és art?	<..... 41
> 6. Referències	<..... 52
> 7. Annexos	<..... 65
> 7.1. _Glossari_	<..... 65
> 7.2. _Entrevista a DayoScript, José Altozano_	<..... 69
> 7.3. _Altres exemples de videojocs artístics_	<..... 73

> 0. Plantejament del Tema <

La consideració dels videojocs com una forma artística i, més específicament, com una manifestació pròpia del que es coneix com el vuitè art, ha esdevingut en els darrers anys un dels debats més estimulants dins els estudis de l'estètica contemporània, la teoria de l'art i la crítica cultural. Aquesta qüestió no només posa en dubte les definicions clàssiques de l'art, també exigeix una revisió profunda dels marcs epistemològics que han articulat, històricament, la seva legitimació institucional. A mesura que les tecnologies digitals han esdevingut un espai privilegiat per a la creació cultural, els videojocs han emergit com una plataforma que reuneix narrativa, imatge, so i interactivitat, tot proposant experiències que desafien les nocions tradicionals d'autoria, recepció i expressivitat artística.

La condició híbrida i multidisciplinària dels videojocs ha contribuït a ampliar el debat sobre els límits de l'art. A diferència d'altres formats culturals, combinen disciplines com la programació, el disseny visual, la música, l'arquitectura, la literatura interactiva i el guió cinematogràfic, entre altres. Aquest teixit complex, sumat a la capacitat d'oferir experiències immersives i interactives, ha conduït a molts teòrics a considerar-los més que un objecte cultural emergent; un autèntic mitjà artístic capaç de generar significats propis, emocions estètiques i discursos crítics. No obstant això, aquesta valoració no està exempta de polèmica, doncs encara persisteix certa resistència, tant des de sectors acadèmics com institucionals, a reconèixer-los plenament dins el marc de les belles arts.

En els darrers anys, certes institucions culturals i jurídiques han començat a trencar amb aquesta resistència. La decisió de la Cort Suprema dels Estats Units, l'any 2011, d'equiparar la protecció dels videojocs a la d'altres formes

artístiques¹, constitueix un precedent jurídic significatiu. Igualment, museus de renom, com el MoMA de Nova York ² o l'Smithsonian American Art Museum ³, han incorporat videojocs històrics a les seves col·leccions, evidenciant-ne el valor patrimonial i la seva rellevància estètica i formal. Aquests gestos, però, no són suficients per resoldre el debat: què fa que un videojoc pugui ser considerat una obra d'art? I fins a quin punt el marc de l'art contemporani pot acollir una forma expressiva profundament vinculada a la cultura de masses, a la lògica comercial i a la interacció tecnològica?

El present treball parteix d'aquesta problemàtica i analitza críticament el videojoc com a expressió artística dins el marc de l'art digital, tot explorant les implicacions conceptuals, estètiques i emocionals que se'n deriven. Amb aquesta anàlisi s'aporta una mirada teòrica més rigorosa sobre el videojoc com a fenomen artístic, i es contribueix a una comprensió més matisada de la cultura digital contemporània. El videojoc és abordat en aquest treball com una forma d'expressió complexa, amb capacitat per generar significats estètics, simbòlics i comunicatius que resulten ineludibles en el debat contemporani sobre el futur de l'art. Més que una eina lúdica, el videojoc actua com un mirall simbòlic d'una societat en transformació constant dins l'escenari de la nova era digital.

En última instància, per garantir la claredat conceptual i facilitar la comprensió de termes específics o tècnics, s'ha incorporat un glossari a l'apartat d'annexos, on s'expliquen aquells conceptes que apareixen marcats amb un asterisc (*).

¹ Nilay Patel, "Supreme Court Says Video Games Are Protected Free Speech, California Can't Regulate Sales of Violent Games: A Complete Analysis", *The Verge*, 27 de juny de 2011, consultat el 10 de gener de 2025, <https://www.theverge.com/2011/6/27/2515183/supreme-court-video-games-protected-free-speech-analysis>

² Jonathan Jones, "Sorry MoMA, Video Games Are Not Art", *The Guardian*, 30 de novembre de 2012, consultat el 3 de gener de 2025,

<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>

³ Larry Frum "Smithsonian Celebrates 'Art of Video Games'", *CNN*, 4 d'abril de 2012, consultat el 3 de gener de 2025,

<https://edition.cnn.com/2012/04/04/tech/gaming-gadgets/smithsonian-video-game-exhibit/index.html>

> _Objectius_ <

Aquest treball aborda, des d'una perspectiva teòrica i analítica, el debat entorn el reconeixement dels videojocs com una manifestació artística, interrogant la seva legitimitat dins el sistema artístic i el paper que poden ocupar com a potencial candidat dins el vuitè art. L'objectiu central és qüestionar fins a quin punt els videojocs poden ser entesos com una forma d'expressió artística autònoma, amb un llenguatge estètic propi, capaç de generar significats, emocions i experiències més enllà de la seva funció lúdica o del seu valor comercial. Es tracta de reconèixer que aquestes pràctiques digitals, nascudes en un context tecnològic i cultural específic, no constitueixen una ruptura amb la història de l'art, sinó una evolució natural del pensament estètic. Davant d'aquesta realitat, el treball proposa repensar els paradigmes tradicionals de la crítica i la teoria de l'art, per tal de valorar les formes expressives emergents sense els filtres limitadors de les concepcions clàssiques. Per assolir aquests propòsits, el treball es desplega en diversos apartats que aborden, des d'una perspectiva multidisciplinària.

En primer lloc, es contextualitza el fenomen dels videojocs a partir de la seva definició i del procés de consolidació com a mitjà cultural, per després examinar el debat teòric i filosòfic entorn de la definició de l'art i el paper que hi juguen les tecnologies digitals en la seva formulació contemporània. Això implica una revisió de les aportacions dels estudis d'estètica digital i els discursos crítics que han tractat la legitimació de les pràctiques artístiques emergents. En segon lloc, s'identifica i s'analitza els components específicament artístics dels videojocs, entenent com a tals aquells elements que intervenen en la seva construcció formal: el disseny visual, la composició musical i sonora, i el tractament de la narrativa i la interactivitat. No es tracta només de reconèixer els elements per

separat, sinó d'entendre com operen conjuntament per donar lloc a una experiència estètica complexa i qualitativament distintiva.

A partir d'aquí, s'estableix una base teòrica que permet analitzar la naturalesa estètica dels videojocs des d'una perspectiva crítica. Aquest marc conceptual facilita la comparació entre les propietats formals i expressives de les arts tradicionals i les característiques pròpies del mitjà videolúdic, especialment pel que fa a la seva capacitat de generar experiències estètiques i emocionals. En aquest sentit, s'examinen els components integrats en l'univers del videojoc a la llum dels criteris propis de les altres formes artístiques consolidades, culminant en una reflexió sobre el seu potencial per redefinir els límits de l'experiència artística contemporània, amb la interactivitat com a eix central.

Finalment, com a objectiu transversal, es genera una reflexió crítica sobre la legitimitat dels videojocs dins de les institucions acadèmiques, sobre com la seva progressiva integració pot contribuir a una redefinició del camp artístic del segle XXI. Això inclou una mirada a l'estat actual del reconeixement institucional i a les possibles resistències que encara subsisteixen, tot valorant el seu impacte cultural i les seves potencialitats expressives dins una societat altament mediatitzada. En conjunt, aquests objectius tenen com a finalitat donar resposta a la pregunta central del treball —poden els videojocs ser considerats una forma d'art?—, i contribuir, alhora, a un espai de pensament crític sobre com les pràctiques digitals estan transformant el concepte d'art, la seva experiència i la seva funció social. Els videojocs, com a fruit d'aquest context, posen en manifest la seva capacitat per fusionar experiències immersives, interactives i personalitzades, configurant una nova dimensió estètica en l'actualitat.

> 1. Què són els Videojocs? <

A escala funcional, els videojocs es defineixen com a jocs electrònics interactius que es desenvolupen a través d'una interfície digital, com ara una consola, un ordinador o un dispositiu mòbil, i en el qual el jugador manipula imatges dins un entorn virtual amb l'objectiu d'assolir metes preestablertes. Més enllà d'aquest caràcter lúdic i tecnològic, els videojocs són una obra digital complexa que integra sistemes de regles, components narratius, visuals i sonors, així com una experiència participativa en què l'usuari observa, actua i transforma el desenvolupament de l'acció. Aquesta dimensió interactiva és el que els diferencia d'altres mitjans i el que obre la porta a considerar-los un llenguatge propi capaç de transmetre valors, emocions i idees. En aquest sentit, els videojocs emergeixen com una síntesi de la tecnologia i la creativitat que pot tenir implicacions culturals i, fins i tot, artístiques ⁴.

El videojoc estableix una relació directa i dinàmica entre usuari i obra: el jugador no només observa o rep passivament la informació, també participa activament en la construcció de l'experiència personalitzada i única que varia segons les accions de cada jugador. Alhora, el seu factor multimèdia integra diversos llenguatges i codis comunicatius en una mateixa plataforma que convergeixen per crear un univers coherent i immersiu. Aquesta combinació permet explorar diferents dimensions sensorials i cognitives, així com augmentar la seva capacitat expressiva. Finalment, el seu aspecte narratiu fa referència al fet que molts títols es construeixen a partir d'un relat amb personatges, conflictes i trames que es despleguen en entorns virtuals. Tot i això, a diferència de les formes narratives lineals, el videojoc pot oferir estructures ramificades on la narrativa es desenvolupa a través de l'elecció del jugador. Això el converteix en

⁴ Jordi Duch Gavalda i Heliodoro Tejedor Navarro, "Introducción a los Videojuegos" (UOC, 2011), 9, 11-12.

un espai privilegiat per a la generació d'experiències emocionals més profundes⁵.

> 1.1. _La història del videojoc_ <

La història del videojoc es remunta a la dècada dels anys cinquanta, un període en què es trobava encara en una fase experimental i es vinculava a la recerca científica dins el camp de l'exploració tecnològica. Els primers desenvolupaments sorgeixen en entorns universitaris i laboratoris de recerca on s'experimentaven amb els primers ordinadors digitals per explorar les possibilitats de la interacció entre usuari i màquina. Un dels primers videojocs reconeguts per la historiografia especialitzada és l' "OXO", desenvolupat el 1952 per Alexander S. Douglas com a part de la seva tesi doctoral, a la Universitat de Cambridge. Aquest joc era una versió digital del tradicional tres en ratlla, executat en un ordinador EDSAC (*Electronic Delay Storage Automatic Calculator*), una de les primeres computadores electròniques programables⁶. Uns anys més tard, el 1958, el físic William Higinbotham va desenvolupar el "Tennis for Two", un joc creat amb l'objectiu d'entretenir els visitants del *Brookhaven National Laboratory*. Aquesta aplicació utilitzava un oscil·loscopi per representar gràficament una simulació bàsica d'un partit de tennis, avui dia considerada un dels primers exemples d'interactivitat⁷.

A principis de la dècada del 1960, la creació d' "Spacewar!" per Steve Russell i un grup d'estudiants del *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) va marcar un punt d'inflexió. Aquest programa consistia en un duel entre dues naus espacials controlades per dos jugadors que havien d'evitar ser atrapades per la força

⁵ Grant Travinor, "Definition of Videogames", *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)* 6, núm. 16 (2008): 8-11, https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16

⁶ "Historia de los videojuegos", *Facultat d'Informàtica de Barcelona*, consultat el 3 de febrer de 2025, <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

⁷ "Video Game History", *Smithsonian Institution*, consultat el 7 de febrer de 2025, <https://www.si.edu/spotlight/the-father-of-the-video-game-the-ralph-baer-prototypes-and-electronic-games/video-game-history>

gravitacional d'una estrella. Malgrat que el seu abast es limitava a l'àmbit universitari, va exercir una influència notable en el desenvolupament posterior dels videojocs, introduint la física aplicada a la mecànica de joc. Simultàniament, Ralph Baer, considerat per molts com el pare dels videojocs, treballava en la idea de traslladar aquesta tecnologia a un format accessible per al públic general. El resultat del seu treball fou la creació de la *Magnavox Odyssey* (1972), la primera consola comercialitzada per ús domèstic ⁸. Aquest dispositiu va marcar el naixement del mercat de videojocs i va establir les bases de la seva indústria. Aquell mateix any, *Atari*, fundada per Nolan Bushnell, va introduir el "*Pong*", un senzill simulador de tennis de taula que esdevingué un èxit rotund en els salons recreatius. A partir de llavors, el desenvolupament tecnològic va permetre una progressiva sofisticació dels videojocs, tant pels aspectes tècnics com els narratius. L'ús de microprocessadors i sistemes de memòria més avançats va possibilitar la creació de jocs més complexos. Aquests títols es convertirien en autèntics referents de la cultura popular i afermarien el model de les màquines d'arcades com una de les primeres plataformes massives de joc electrònic ⁹.

La dècada dels vuitanta va consolidar els videojocs com un sector econòmic rellevant. L'aparició d'empreses com *Nintendo*, *Sega* i *Namco* va transformar la indústria i va introduir icones com el "*Pac-man*" (1980) i el "*Donkey Kong*" (1981), que ampliarien el seu atractiu. Aquesta època també va ser testimoni d'avenços en les consoles domèstiques, l'arribada de la *Nintendo Entertainment System* (NES) el 1983, establiria un nou estàndard per al mercat. Això no obstant, el sector va patir una greu crisi aquell mateix any, especialment als Estats Units, a causa de la proliferació dels productes de baixa qualitat. Però el llançament de la *NES*, al Japó, va permetre que el país prengués un paper fonamental en la

⁸ Ernest Alós, "10 moments estel·lars de la història dels videojocs", *El Periodico*, 18 de setembre de 2016, consultat el 7 de febrer de 2025,

<https://www.elperiodico.cat/ca/oci-i-cultura/20160918/10-episodis-historics-videojocs-5385963>

⁹ "History of Video Games", *EBSCO Information Services, Inc.*, consultat el 3 de febrer de 2025,

<https://www.ebsco.com/research-starters/history/history-video-games>

revitalització de la indústria, transformant el panorama i establint noves línies en el disseny i la jugabilitat. El naixement de l'emblemàtic "*Super Mario Bros*" (1985), va demostrar que els videojocs podien ser accessibles a una gran varietat de jugadors i que podien oferir experiències de joc encara més profundes ¹⁰. Els ordinadors personals, d'altra banda, es van convertir en una plataforma cada vegada més popular gràcies a la seva versatilitat i capacitat d'adaptació dins el panorama dels videojocs ¹¹.

Els anys noranta van marcar el principi d'una revolució tecnològica fonamental en els gràfics, i la competència entre consoles va generar un augment d'innovacions. La incorporació del modelatge en 3D va redefinir l'aspecte visual dels videojocs i va permetre la creació de mons més immersius ¹². Una de les fites més importants fou el llançament del "*Doom*" (1993) i el "*Quake*" (1996) d'*id Software*, que van establir nous estàndards, com la càmera subjectiva o el concepte multijugador en temps real. Altres jocs icònics com el "*Final Fantasy VII*" (1997) i el "*Metal Gear Solid*" (1998) de Sony per *PlayStation*, (1994) van marcar un abans i un després a la complexitat dels seus personatges i narratives, així com als seus efectes cinematogràfics. A partir del salt de mil·lenni es van expandir els jocs en línia, com el "*World of Warcraft*" (2004) de *Blizzard Entertainment*, que creava mons virtuals persistents on milions de jugadors interactuaven en temps real, competint o creant entorns de col·laboració comunitària. Per altra part, el "*Counter-Strike*" (2000), un joc d'acció en primera persona, va donar a llum al fenomen dels *eSports*, actualment una indústria emergent que ha captivat audiències massives de tot el món ¹³.

¹⁰ Steven Malliet i Gust De Meyer, "The History of the Video Game," a *Handbook of Computer Game Studies*, ed. Joost Raessens i Jeffrey Goldstein (Cambridge, MA: MIT Press, 2005), 25–30.

¹¹ "La historia de los videojuegos", *Educahistoria*, consultat el 3 de febrer de 2025, <https://educahistoria.com/la-historia-de-los-videojuegos/>

¹² James Burns, "The Decade That Changed Video Games Forever", *Medium*, 25 de juliol de 2021, consultat el 2 de març de 2025, <https://medium.com/super-jump/the-decade-that-changed-video-games-forever-28bea736b82f>

¹³ Malliet i De Meyer, "The History of the Video Game", 41-44.

Amb la proliferació dels dispositius mòbils, els videojocs s'han fet més accessibles que mai. L' "*Angry Birds*" (2009) i el "*Candy Crush Saga*" (2012) han popularitzat el "joc casual", un gènere simple i addictiu. Les plataformes d'*App Store* i *Google Play* han proporcionat una distribució massiva, facilitant l'accés a una gran varietat de títols. Paral·lelament, la introducció de plataformes de distribució digital i *streaming** han revolucionat la manera com els jugadors adquireixen i accedeixen als videojocs, eliminant la necessitat dels suports físics i que possibiliten descarregar i actualitzar jocs de manera contínua ¹⁴. A mesura que els videojocs han continuat evolucionant, així ho ha fet el seu estatus cultural; allò que en els seus inicis va ser una forma rudimentària de recreació digital ha esdevingut una indústria de gran complexitat.

> 1.2. _La consolidació del videojoc com a fenomen cultural_ <

La consolidació del videojoc com un fenomen cultural va molt més enllà de la seva dimensió econòmica o tecnològica. En les darreres dècades, el videojoc ha passat de ser considerat una forma de lleure marginal a esdevenir un dels principals motors de la cultura contemporània. Aquesta transformació es fonamenta en diversos factors. En primer lloc, la seva capacitat d'integrar llenguatges diversos, com el visual, el sonor, el textual i l'interactiu, configurant una forma expressiva pròpia del context digital. Des de la presentació de valors socials i polítics, fins a la creació de mons imaginaris que reflecteixen preocupacions contemporànies, aquest mitjà s'ha convertit en una eina potent del pensament crític, l'expressió identitària i la construcció de comunitats. Les xarxes socials i les plataformes de transmissió han convertit l'acte de jugar en una activitat compartida, carregada de significació social ¹⁵.

¹⁴ Mark R. Johnson i Jamie Woodcock, "The Impacts of Live Streaming and Twitch.tv on the Video Game Industry," *Media, Culture & Society* 41, núm. 5 (2018), <http://dx.doi.org/10.1177/0163443718818363>

¹⁵ Gisela Coronado Schwindt i Juan Manuel Gerardi, "Los Videojuegos como Productos Culturales", *Humanidades y Nuevas Tecnologías*, (Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, 2015), 85-91.

Aquest procés ha estat afavorit per una generació que ha crescut amb el videojoc i que, en accedir a àmbits professionals diversos, l'ha reivindicat com a part de la seva cultura quotidiana. En aquest sentit, és més que un producte cultural, és un generador de cultura que influeix en la moda, la música, el cinema, l'art contemporani i les formes de relació social. La seva garantia com un fenomen cultural implica reconèixer-lo com una forma de comunicació capaç de reflectir i transformar el món que ens envolta. És per això que estudiar el mitjà del videojoc des d'una perspectiva cultural, no només és pertinent, sinó necessari per comprendre les formes de sensibilitat i expressió del segle XXI ¹⁶.

El desenvolupament de la indústria i els processos de comercialització han estat claus en la transformació del videojoc en un producte cultural de masses, amb una notable capacitat d'incidència social que es pot entendre a partir de tres grans tendències actuals. La primera és la digitalització i la distribució en línia, que elimina les barreres geogràfiques dels canals tradicionals i ha obert la porta a la participació d'*indie devs** en el mercat global ¹⁷. La segona és el creixement exponencial dels videojocs de caràcter competitiu, que han ocasionat una indústria altament lucrativa amb títols com el "*League of Legends*" (2009). D'aquesta manera, s'han establert comunitats amb milions de jugadors i espectadors, impulsant un sector de patrocinis multimilionaris equiparable a les disciplines esportives tradicionals. I la tercera, és la consolidació del model del "videojoc servei". A diferència del model de compra única, aquest tipus aposta per una monetització recurrent a través d'actualitzacions i contingut addicional¹⁸. El "*Fortnite*" (2017) n'és un bon exemple, doncs ha generat ingressos

¹⁶ Coronado Schwindt i Gerardi, *Los Videojuegos como Productos Culturales*, 107-112.

¹⁷ Óliver Pérez Latorre, "Indie or Mainstream? Tensions and Nuances Between the Alternative and the Mainstream in Indie Games" *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, núm. 54 (2016): 22-25, <https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>

¹⁸ gg, "Gaming as a Product or Service", *Medium*, 28 de novembre de 2019, consultat el 16 d'abril de 2025, <https://medium.com/kucheza-gaming/gaming-as-a-product-or-service-c2f9c1f18204>

mitjançant la venda d'*skins** i els *battle passes** sense cobrar l'accés al joc base, provocant una fidelització a llarg termini de l'usuari.

Així doncs, l'expansió de la indústria ha dividit el videojoc en dos grans models: el **videojoc comercial** i el **videojoc orientat a finalitats més artístiques**, tot i que sense deixar d'esdevenir un producte. En aquest context, els videojocs estrictament comercials són desenvolupats per grans estudis *AAA game** i empreses d'inversions multimilionàries. Les estratègies de màrqueting són extremadament agressives i les seves narratives prioritzen mecàniques fàcils, evitant riscos artístics que podrien afectar la rendibilitat. També busquen maximitzar el temps de retenció del jugador a partir de recompenses. Alguns exemples d'aquest mode inclouen els ja esmentats "*Fortnite*" i "*League of Legends*"¹⁹. Contràriament, els videojocs de tendència artística, substitueixen l'objectiu primordial d'entretenir per esdevenir una experiència sensorial única. S'alcen com un mitjà de reflexió i expressió, implicant una aproximació creativa en els processos de disseny, així com una reconfiguració de la relació entre subjecte i objecte. Per tal d'aconseguir-ho, l'usuari es converteix en un element clau per la construcció del significat a través de la interacció²⁰. Així, es facilita l'exploració d'idees i projectes més arriscats que amplien el seu horitzó creatiu.

Amb aquesta diferenciació establerta, s'aborden les qüestions filosòfiques de què constitueix una obra d'art en l'era digital, amb l'objectiu de defensar la legitimitat dels videojocs, aquells concebuts amb una intenció artística, dins el debat entorn del seu reconeixement com el vuitè art.

¹⁹ "Evolución de los eSports: Del hobby a la industria profesional", *ARAMULTIMÈDIA*, 23 de desembre de 2024, consultat el 16 d'abril de 2025,

<https://www.aramultimedia.com/ca/evolucion-de-los-esports-del-hobby-a-la-industria-profesional>

²⁰ Grant Travinor, "Videogames as Mass Art", *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)* 9, núm. 9 (2011): 9-12, https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol9/iss1/9

> 2. Què és l'Art <

L'art és un concepte present des dels inicis de la humanitat que ha experimentat una evolució complexa al llarg del temps i, per això, és impossible reduir-lo a un únic paràmetre fix. Ha estat objecte de profundes reflexions i transformacions: des de les primeres manifestacions fins a les formes contemporànies, amb múltiples definicions i teories que, lluny de ser universals, han variat segons el context dins el qual s'han formulat. Per abordar la legitimitat del videojoc dins aquest marc, cal adoptar un enfocament metodològic pragmàtic que permeti analitzar l'art des del punt de vista corresponent, proposant un perímetre conceptual que faciliti la integració del mitjà en el debat.

La definició d'art, segons la lingüística, és tota activitat humana orientada a expressar idees, emocions o visions del món mitjançant formes estètiques, caracteritzada per la seva intencionalitat expressiva i capacitat de generar una resposta emocional, intel·lectual o sensorial en l'espectador ²¹. Tanmateix, aquesta perspectiva ha estat ampliada per definicions més modernes que suggereixen que l'art és una pràctica cultural complexa que evoluciona amb els contextos històrics, socials i tecnològics, i que pot adoptar formes diverses segons la seva funció, mitjà i relació amb el públic. Això significa que, contemporàniament, l'art és una construcció simbòlica que vehicula significats i experiències inscrites dins de discursos polítics, filosòfics o socials; una eina que crea espais per la crítica, la reflexió i la reinterpretació del món ²².

L'art també es pot entendre des de diversos enfocaments complementaris que ajuden a aprofundir en la seva naturalesa plural. Des del pensament filosòfic, s'ha concebut durant segles com una imitació de la realitat o una representació

²¹ Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española*, 23a ed., s.v. "arte," consultat el 12 de desembre de 2024, <https://dle.rae.es/arte>

²² Thomas Adajian, "The Definition of Art", A *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward N. Zalta, 2022 ed., s.v. "Historical Definitions", consultat el 12 de desembre 2025, <https://seop.illc.uva.nl/entries/art-definition/#ConDeflnsHis>

de la bellesa, però, amb el pas del temps, la visió contemporània tendeix a deslligar-lo de les seves qualitats formals i a definir-lo a partir del seu context institucional. L'enfocament estètic, per la seva banda, posa en relleu la percepció sensorial i l'experiència emocional que l'obra d'art pot generar. Tot i que històricament estava vinculada a la idea de bellesa, avui s'entén que l'experiència estètica és subjectiva i diversa, ja que no tot el que és bonic és art, ni tot art ha de ser bonic. A més, es pot concebre com una pràctica social que reflecteix i genera significats dins una comunitat. En aquest sentit, esdevé el resultat d'un procés col·lectiu on artistes, institucions i públic intervenen per donar forma al que es reconeix com a obra d'art. Així demostra el fort vincle amb estructures de poder, valors i discursos socials ²³.

> 2.1. _La història de l'art_ <

Les primeres manifestacions artístiques es remunten a les pintures rupestres, 50.000 anys enrere. Les representacions d'animals i formes abstractes es relacionen amb finalitats rituals i comunicatives, i evidencien una capacitat més enllà de la simple supervivència. Per tant, l'art neix quan els humans comencen a expressar-se, transmetent creences i emocions ²⁴. Aquest concepte agafa embranzida durant l'època de l'antiga Grècia, on el terme *ars* adquireix un significat més formal. En aquest moment, l'art es vincula a la *imitatio naturae*, la representació realista de la natura, tot i que també s'empra per expressar valors cívics i filosòfics ²⁵. A mesura que avança la història, es comença a concebre com una disciplina que combina habilitat tècnica i intenció creativa, esdevenint un element essencial per plasmar la dimensió de l'experiència humana. A partir del segle XIX, l'art modern trenca amb les tradicions acadèmiques per explorar nous

²³ Adajian, "The Definition of Art", s.v. "Traditional (mainly aesthetic) definitions".

²⁴ Richard Eldridge, "Review: A Theory of Art, by Karol Berger", *Journal of the American Musicological Society* 54, núm. 1 (2001): 191-197, <https://doi.org/10.1525/JAMS.2001.54.1.191>

²⁵ Lenka Karfíková, "Ars Naturae Imitatio: Stoa, Plotinus, Augustine", *Freiburger Zeitschrift für Philosophie und Theologie* 69, núm. 1 (2022): 1-4, https://www.academia.edu/109849142/Ars_Naturae_Imitatio_Stoa_Plotinus_Augustine

llenguatges. Aquest moviment desafia les convencions establertes, qüestionant la noció tradicional de la bellesa i la veritat, donant més importància al concepte abstracte que a l'obra física en si. Al llarg del segle XX, amb el naixement de les Avantguardes, es continua amb aquesta ruptura a partir de l'experimentació amb diversos estils i redefinint l'estètica ²⁶.

Cal assenyalar que aquest estudi se centra en corrents artístics i de pensament sorgits en el territori occidental i nord-americà. Tot i això, es reconeix que l'art s'ha desenvolupat arreu del planeta seguint premisses diferents: cultura, història i societat pròpies de cada regió, donant lloc a una evolució heterogènia del concepte. En tot cas, a mitjans del segle XX, l'art contemporani sorgeix com una evolució introductòria de noves formes d'expressió i impulsada per corrents filosòfics com el postestructuralisme i les temàtiques d'identitat ²⁷. La tecnologia hi juga un paper fonamental dins les seves possibilitats creatives i el desafiament dels límits tradicionals. D'altra banda, també transforma la relació entre l'artista i el públic, convertint aquest últim en un participant actiu. L'art digital és un element fonamental per entendre el marc conceptual de l'estudi, doncs resumeix a la perfecció la naturalesa artística dels videojocs.

L'art digital neix a mitjans del segle XX, coincidint amb els primers experiments amb tecnologies informàtiques i l'aparició dels ordinadors. En les seves primeres etapes, estava estretament vinculat a entorns científics i d'investigació, ja que els artistes que hi treballaven sovint col·laboraven amb enginyers o utilitzaven equips informàtics en laboratoris universitaris ²⁸. Una de les primeres manifestacions reconegudes va ser el treball de pioners, com en Ben Laposky, que als anys cinquanta creava imatges abstractes generades per oscil·loscopis; o

²⁶ David Chacobo, resum de Werner Hofmann, *Los fundamentos del arte moderno: Introducción a sus formas simbólicas* (Barcelona: Editorial Península, 1995), 2-7, 51-54.

²⁷ Ingrid Stevens, "Postmodernism, Structuralism, Post-Structuralism, Deconstruction and Art Criticism", *De Arte* 31, núm. 54 (1996): 32-42, <https://doi.org/10.1080/00043389.1996.11761240>

²⁸ Leonardo Impett i Fabian Offert, "There Is a Digital Art History," *Visual Resources* 40, núm. 1 (2024): 186-172, <https://doi.org/10.1080/01973762.2024.2362466>

Frieder Nake i Harold Cohen, que als anys seixanta utilitzaven ordinadors per generar dibuixos mitjançant algorismes. Aquest tipus de produccions rebien el nom de *computer art* o *generative art*, i s'exposava en contextos experimentals. Durant les dècades dels setanta i vuitanta, va començar a consolidar-se com un llenguatge artístic propi; i amb l'arribada de la microinformàtica i els primers ordinadors personals, els artistes van accedir a eines cada cop més potents i assequibles. Això va afavorir la producció d'obres digitals, com animacions, instal·lacions interactives o videoinstal·lacions i, en conseqüència, el naixement de col·lectius i festivals dedicats a l'art electrònic ²⁹. Als noranta, amb l'expansió d'Internet, neix el *net.art*, un moviment que explora la xarxa com un espai creatiu i crític, utilitzant llocs web o navegadors com a suports artístics. En aquesta etapa, l'art digital comença a trencar fronteres entre disciplines i a integrar-se amb formes com la performance, el disseny interactiu i la realitat virtual. Fins a l'actualitat, que ha passat de ser una curiositat tecnològica a esdevenir una part integral del paisatge cultural contemporani ³⁰.

En l'actualitat, aquesta tipologia s'ha diversificat i expandit amb l'evolució de les tecnologies, amb eines que permeten noves formes d'expressió, distribució i col·leccionisme. Tampoc es limita a galeries o museus, sinó que també es troba a les xarxes socials, plataformes en línia i espais immersius. L'art digital engloba una àmplia gamma d'expressions creatives, cadascuna amb característiques pròpies. Una de les formes més comunes és el disseny gràfic o la il·lustració digital que permeten la creació d'imatges mitjançant aplicacions especialitzades³¹. Altres formes, com el videoart i l'animació digital, són una amalgama d'experiments conceptuals duts a terme per l'evolució de les

²⁹ Margaret A. Boden i Ernest A. Edmonds, "What Is Generative Art?", *Digital Creativity* 20, núm. 1-2 (2009): 21, 23-25, 27, 29, <http://dx.doi.org/10.1080/14626260902867915>

³⁰ Ryszard W. Kluszczynski, "Strategies of Interactive Art", *Journal of Aesthetics & Culture* 2, núm. 1 (2010): 3-4, 22-26, <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5525>

³¹ Lev Manovich, "Data Science and Digital Art History," *International Journal for Digital Art History*, núm. 1 (26 de juny de 2015): 14-15, 18-24, <https://doi.org/10.11588/dah.2015.1.21631>

tècniques tridimensionals i la realitat augmentada. La realitat virtual també ha esdevingut una eina rellevant a l'hora de crear entorns immersius i interactius on l'usuari explora els espais digitals ³².

Tot i la seva riquesa multidisciplinària, l'art virtual genera un seguit de controvèrsies. La immaterialitat és un dels seus aspectes clau, les obres no són tangibles, ja que es manifesten en suports electrònics, com pantalles, projectors o en altres entorns virtuals. Aquesta desmaterialització planteja dubtes sobre la seva legitimitat, així com afecta la seva recepció: com es viu una experiència estètica davant una pantalla? Altrament, l'ús creixent de la intel·ligència artificial planteja el debat sobre qui és realment l'artista, a més de generar discussions sobre el plagi i els drets d'autor, doncs la seva matriu està formada per bases de dades massives que inclouen obres d'art ja existents. També comporta nous reptes pel que fa a la seva conservació i arxiu, especialment dins de museus i institucions públiques. Addicionalment, l'aparició de formes emergents com els NFT (*non-fungible tokens*) encenen una polèmica sobre si aquestes expressions presenten el mateix valor simbòlic, cultural i artístic que les més tradicionals, a causa de la seva naturalesa especulativa. Tot i que es podria pensar que l'art digital és més accessible, no tothom disposa dels recursos o la connectivitat necessària per gaudir-lo. Aquesta realitat suposa interrogants rellevants sobre desigualtat digital i exclusió cultural, especialment en un context en què l'accés a la tecnologia no és equitatiu ³³.

> 2.2. _La consolidació de l'art_ <

La consolidació de l'art es refereix al procés mitjançant el qual certes pràctiques o formes d'expressió artística adquireixen reconeixement, legitimitat i estabilitat dins el sistema institucional. Aquest fenomen no és automàtic ni neutre,

³² Boden i Edmonds, "What Is Generative Art?", 8-19.

³³ Claire Bishop, "Against Digital Art History", *International Journal for Digital Art History*, núm. 3 (2018): 123-130, <https://doi.org/10.11588/dah.2018.3.49915>

requereix dinàmiques complexes on intervenen actors diversos, com les institucions artístiques, el mercat, la crítica, els mitjans de comunicació i la societat en general. Quan una forma d'art s'integra en aquests circuits de validació, passa a formar part del cànon cultural: és estudiada, preservada i difosa, i contribueix a configurar la memòria col·lectiva ³⁴.

Els museus, per exemple, són espais dedicats a la preservació i difusió del patrimoni, i és cert que amb els anys han adoptat un paper més actiu en la creació de discursos que validen l'art. Avui dia, però, el cànon artístic que promouen reflecteixen interessos de poder socioculturals i jerarquitzacions en l'àmbit. Molts artistes depenen de les institucions per poder obtenir visibilitat, pel que es veuen obligats a adaptar-se als interessos del mercat. En resposta, diversos creadors han trobat formes d'expressió alternatives, com l'art activista, que els permet expandir els seus límits dins de la pràctica artística. En l'art contemporani, el valor d'una obra es mesura pels factors econòmics abans que pels criteris artístics, fent-ne una mercaderia altament especulativa i, per consegüent, generant crítiques sobre la seva ètica ³⁵. En aquest sentit, la tecnologia ha jugat un paper clau, afavorint la globalització del mercat artístic a través de noves plataformes digitals, com l'ús de les criptomonedes o la creixent influència de les subhastes. Alhora, Internet ha facilitat l'accés, la distribució i la comercialització de les obres, transformant els canals tradicionals.

Altres opcions com *Artsy*, *Saatchi Art* o *Instagram*, han obert noves vies perquè els artistes puguin promocionar la seva obra sense la necessitat d'un intermediari. El moviment global de l'art ha afavorit la proliferació de fires internacionals, com *Art Basel* o *Frieze Art Fair*, que actuen com espais de validació i intercanvi ³⁶,

³⁴ Adajian, "The Definition of Art", s.v. "Conventionalist Definitions: Institutional and Historical", "Institutional Definitions".

³⁵ Edward Sankowski, "Ethics, Art, and Museums", *Journal of Aesthetic Education* 26, núm. 3 (1992): 1-15, <https://doi.org/10.2307/3333009>.

³⁶ Scott Reyburn, "What Does the Art Basel and Frieze Art Fair Duopoly Mean for the Market?", *The Art Newspaper*, 18 de març de 2022, consultat el 22 de març de 2025,

afermant l'art com un element central dins l'economia global. La mercantilització ha alimentat la polèmica sobre la funció real de l'art i de com els nous criteris financers redibuixen els límits d'allò que consideren artístic. Avui dia les obres d'art són tractades com a instruments financers, generant una preocupació sobre l'especulació extrema, i com les seves funcions estètica i cultural poden quedar subordinades als interessos econòmics³⁷. Amb aquesta tendència es crea una visió restringida de l'art, un dels debats centrals de la indústria de l'art contemporani: què és l'art avui dia? Quins límits hi hauria d'haver? Si bé vol ser una eina de reflexió i crítica, l'avenç de les tecnologies obliguen a reflexionar sobre si s'accepten com una evolució natural o si caldria replantejar els criteris de l'artístic.

És a partir d'aquest punt que es pot establir una comparació amb el mitjà del videojoc i les seves pròpies formes de legitimació. Tots dos blocs exploren les tecnologies informàtiques mitjançant motors gràfics*, codis de programació i modelatge en 3D per a generar continguts visuals, així com una dimensió immersiva on l'usuari participava activament. Ambdós són mitjans que posseeixen un caràcter transgressor que difumina els límits entre art i tecnologia. Malgrat aquestes coincidències, existeixen certes distincions fonamentals. Els videojocs es conceben com un producte d'entreteniment, mentre que l'art digital se centra en la recerca estètica i conceptual sense complir únicament una finalitat lúdica. Addicionalment, el seu nivell d'interactivitat i el grau de control de l'usuari és diferent, doncs en un és un component clau per l'experiència, mentre l'altra emfatitza l'exposició per sobre de la participació. La seva indústria també varia: els videojocs formen part d'una infraestructura comercial consolidada, però l'art digital circula, sovint, per espais museístics, fet que implica mecanismes de valoració i consum diferents.

<https://www.theartnewspaper.com/2022/03/18/art-basel-and-frieze-are-running-the-international-art-fair-s-how>

³⁷ Sankowski, "Ethics, Art, and Museums".

> 3. Elements artístics en els Videojocs <

L'estudi de la naturalesa dels videojocs en relació amb la definició tradicional de l'art és un camp d'interès creixent en l'àmbit de la teoria estètica i dels estudis culturals. Des d'una perspectiva general, l'art es pot definir com una activitat humana dirigida a l'expressió creativa, simbòlica i emocional, transmesa a partir de diversos mitjans, i amb una intenció contemplativa. Pot tenir una finalitat estètica, però també política o social i no necessàriament pràctica, el seu valor rau en la capacitat de generar experiències subjectives. Per la seva banda, els videojocs es defineixen com a productes digitals interactius que combinen sistemes lògics, narrativa, disseny artístic i sonor, i la interacció d'un usuari per crear una experiència lúdica. Si bé té el seu origen en el camp de l'entreteniment, molts videojocs incorporen elements complexos que transcendeixen la seva funció recreativa. Per tant, si es considera que l'art és una forma d'expressió creativa, capaç de provocar reflexió i emoció en el receptor; els videojocs poden ser legítimament interpretats com una forma d'art contemporània.

En el context del videojoc, entès com una forma d'expressió que integra tecnologia amb aspectes artístics i sonors, els components estètics esdevenen una part integral dins de la seva arquitectura comunicativa. Com a artefacte multimodal, és capaç d'articular diversos codis expressius amb l'objectiu de generar experiències emocionals i intel·lectuals per a l'usuari, a partir de la creació de mons coherents, la configuració d'identitats pròpies i la construcció de dimensions simbòliques que atorguen significat als personatges i les accions que s'hi desenvolupen. La transmissió de missatges, emocions i atmosferes es troben condicionades per factors culturals que vehiculen discursos, qüestionen convencions, o ofereixen experiències d'alt valor ³⁸. És fonamental considerar la

³⁸ José Miguel González, "Ideología y política en los videojuegos: Negar lo evidente", *HyperHype*, 2020, consultat el 3 de gener de 2025, <https://www.hyperhype.es/ideologia-y-politica-en-los-videojuegos-negar-lo-evidente/>

seva intencionalitat creativa i el seu potencial expressiu, motiu pel qual en aquest apartat es parteix de la seva naturalesa artística on conflueixen disseny visual i sonor, narrativa i interacció.

> 3.1. _El disseny visual i la direcció artística_<

La direcció artística cospa un conjunt de decisions estètiques i conceptuals que defineixen l'estil visual de l'obra. En funció de la visió creativa de l'equip de desenvolupament, un videojoc pot adoptar un estil visual divers; l'ús del color i la il·luminació exerceixen un paper fonamental, atès que contribueixen de manera directa a la creació d'atmosferes. Igualment, l'animació de personatges i objectes dins l'entorn virtual afavoreix la versemblança del món representat, reforçant el vincle entre el jugador i la història ³⁹.

En un principi, els gràfics eren rudimentaris, de formes geomètriques i pixelades, ja que les limitacions tècniques imposaven una impressió funcional. Igualment, la posició de la càmera era majoritàriament fixa o lateral, i els fons complien una funció més ornamental que narrativa. Amb l'arribada dels 16 bits, els entorns es tornen més detallats i els personatges més expressius, i el disseny artístic va començar a adquirir una dimensió més constructiva. Els gràfics 3D van incorporar una direcció que combinava influències de les belles arts i, amb l'evolució exponencial de la maquinària, els va permetre explorar estils visuals diversos. Els motors gràfics avançats, com l'*Unreal Engine**, permeten renderitzacions en temps real que milloren el desplaçament de la càmera, així com la qualitat del disseny dels fons, que es tornen en espais narratius carregats de significat atmosfèric. Així, el disseny artístic en els videojocs ha passat de ser

³⁹ Antonio Javier Martinech Lozano, "Diseño De Videojuegos, Más Que Representación Y Dirección De Arte", *Revista Artye y Diseño A&D*, núm. 3 (2014): 52-59, <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/ayd/article/view/19677>

un recurs funcional a una forma d'expressió capaç de contribuir a l'experiència estètica i emocional del jugador ⁴⁰.

"Black Myth: Wukong" (2024), desenvolupat per *Game Science*, emergeix com un exemple paradigmàtic. Segons declaracions del seu director artístic, Yang Qi, es va dur a terme una recerca exhaustiva sobre fonts reals i tangibles del patrimoni xinès: temples budistes, escultures tradicionals, ornaments arquitectònics i elements de l'art religiós i popular, que han estat escanejats digitalment, per després ser reinterpretats amb minuciositat. Aquesta estratègia demostra una aproximació etnològica, on la rigorositat documental es posa al servei de l'estètica virtual. També s'hi integren escenografies i paisatges reals de la Xina, en especial atenció a la província de Shanxi, o altres com Fujian o Chongqing. Aquest enfocament preserva el patrimoni xinès dins el context d'un producte interactiu a partir de la representació motius tradicionals com un recurs ornamental ⁴¹ (FIG 1).

El videojoc es divideix en sis capítols, cadascun dels quals culmina amb una seqüència animada breu, amb formes com l'animació tradicional o l'*stop-motion**. Incorpora, de manera explícita, referències culturals xineses amb l'ús de tinta xinesa o la tècnica *gongbi** en elements com el mapa del viatger o els pergamins de l'arxiu d'enemics. Pel que fa al disseny de personatges i escenaris estan fortament inspirats en l'art budista, les representacions iconogràfiques mitològiques i l'imaginari narratiu procedent de *"Viatge a l'Oest"*⁴². La història reprèn la figura de Sun Wukong després del seu ascens a la il·luminació tot explorant les conseqüències del seu rebuig a la vida celestial. El

⁴⁰ Mary Keo, "Graphical Style in Video Games" (Treball de final de grau, Håme University of Applied Sciences, 2017), 5-10, 13-16, 24-26, 28-31.

⁴¹ Ruohan Li, "Classical Reconstruction in Visual Narration: An Aesthetic Analysis of the Reception of Sun Wukong's Image", *International Journal of Social Sciences and Public Administration* 5, núm. 3 (2024): 262-269, <https://doi.org/10.62051/ijsspa.v5n3.33>

⁴² Ashish Garg, "Black Myth: Wukong -a Masterpiece of Myth, Art, and Design", *Medium*, 18 de desembre de 2024, consultat l'11 de març de 2025, <https://medium.com/@ashish.garg25/black-myth-wukong-a-masterpiece-of-myth-art-and-design-d2e1c2331daa>

jugador es converteix en l'Escollit que haurà de trobar les sis relíquies que contenen els sentits del déu per tal de restaurar-lo. A mesura que el jugador va avançant, el joc qüestiona la naturalesa de la memòria i la continuïtat entre identitats. L'efecte global és el d'una obra visual que acompanya la narrativa, i converteix el recorregut en una experiència immersiva propera a la contemplació artística.



FIG 1: Comparativa entre un dels paisatges de *Black Myth: Wukong* (imatge pròpia) i el Renshou Pagoda del Temple Kaiyuan, a Quanzhou, Xina (Fotografia de ZhT-WM, sota llicència CC BY-SA 4.0. Font: Wikimedia Commons).

> 3.2. _Música i so: funció expressiva i emocional_<

La música i el so exerceixen un paper clau en la construcció de l'atmosfera i en la modulació de l'experiència emocional del jugador. Lluny de ser un simple acompanyament, la música en els videojocs assumeix funcions significatives que han despertat l'interès de la musicologia fins al punt de donar lloc a una nova branca específica: la ludomusicologia. Aquesta disciplina emergent, de naturalesa interdisciplinària, combina coneixements de musicologia, teoria del

joc, estudis culturals, ciències del so i disseny interactiu, amb l'objectiu d'analitzar com s'integra la música dins del mitjà i quin impacte té en el jugador⁴³.

Els primers videojocs comptaven amb una capacitat sonora molt limitada, basada en la generació de sons simples mitjançant oscil·ladors de freqüència que produïen tons electrònics rudimentaris. Amb el pas del temps i l'evolució de la maquinària, a partir dels anys vuitanta, s'inclouen els xips de so dedicats en consoles i ordinadors va permetre la creació de melodies més complexes i adaptatives. Aquesta evolució va convertir la música en un element essencial per enriquir l'experiència lúdica i establir una connexió emocional més profunda amb el jugador. Cal tenir en compte que les possibilitats musicals dels videojocs han estat històricament condicionades per les limitacions tècniques de cada plataforma. En aquest context, la música ha actuat com una resposta creativa a aquestes restriccions sonores, ja que, durant dècades, els compositors van desenvolupar recursos musicals sofisticats amb mitjans tècnics molt limitats. Aquest fenomen es relaciona amb el concepte d'alfabetització ludomusical, que fa referència a la capacitat de reconèixer estils, tècniques i estètiques sonores específiques segons la plataforma de joc⁴⁴.

Moltes bandes sonores de videojocs han estat interpretades per orquestres en concerts dedicats, i diversos compositors de música de videojocs han col·laborat amb orquestres. Un exemple és la sèrie de concerts del *Symphonic Game Music Concerts*, iniciada el 2003 a Leipzig, esdevenint la primera d'aquest tipus —fora del Japó— i encara una de les més longeves. També cal esmentar el *Video Games Live*, que combina interpretacions orquestrals amb visuals dels jocs i efectes especials, oferint una experiència immersiva a l'espectador. Aquests concerts

⁴³ "About – Ludomusicology", *Ludomusicology – Videogame Music Research Group*, consultat el 3 d'abril de 2025, <https://www.ludomusicology.org/about/>

⁴⁴ Juan Pablo Fernández-Cortés i Karen M. Cook, "Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music", *Journal of Sound and Music in Games* 2, núm. 4 (2021): 22–25, <https://doi.org/10.1525/jsmg.2021.2.4.13>

han interpretat música de títols emblemàtics, així com diversos compositors de música de videojocs han col·laborat amb orquestres de renom. Per exemple, la *Philharmonia Orchestra* del Regne Unit ha enregistat bandes sonores de videojocs amb compositors com Eímear Noone, qui també ha dirigit concerts de música de videojocs amb orquestres com la *Royal Philharmonic Orchestra*, interpretant peces de sagues de jocs com la de "*The Legend of Zelda*" o d' "*Halo*"⁴⁵.

D'altra banda, els efectes de so constitueixen també un element essencial per a la immersió, ja que contribueixen a la creació d'un entorn versemblant. Aquests es classifiquen principalment en dues categories: sons ambientals i sons d'acció. La seva producció es realitza mitjançant l'enregistrament d'objectes quotidians, l'ús de sintetitzadors i l'accés a biblioteques d'efectes sonors. A més, l'aplicació de tècniques com la reverberació i l'equalització permet modular-ne el resultat per adaptar-lo a diferents contextos narratius o espacials. Un altre component fonamental és el diàleg i el doblatge, que transcendeixen la simple traducció del text: la seva capacitat d'adaptar-se al to i a l'expressivitat de l'original és clau per mantenir la coherència del joc ⁴⁶.

"*Hollow Knight*" (2017), un videojoc independent desenvolupat per *Team Cherry*, és un exemple essencial per abordar aquest apartat dedicat al disseny musical i sonor. La trama situa el jugador a *Hallownest*, un antic regne subterrani caigut en decadència a causa d'una misteriosa infecció que corromp els seus habitants. El protagonista, un cavaller sense nom, emprèn un viatge per explorar les profunditats d'aquest món, desvetllant progressivament el seu passat (FIG 2). La banda sonora està composta per Christopher Larkin, un compositor australià format a l'*Elder Conservatorium of Music* de la Universitat d'Adelaide, Austràlia,

⁴⁵ "Game Music: A Cultural Phenomenon Beyond Consoles Celebrated at the London Soundtrack Festival", *Vinyl Me, Please*, 15 d'abril de 2025, consultat el 28 d'abril de 2025, <https://www.vinylmeplease.com/blogs/music-industry-news/game-music-a-cultural-phenomenon-beyond-consoles-celebrated-at-the-london-soundtrack-festival?srltid=AfmBOorSzQy49CHUbOnXSmGsHuFKIS0ggAELOloij2yc4bs4T7Abb4>

⁴⁶ Fernández-Cortés i Cook, "Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music", 28-31.

que juga un paper essencial en la construcció de l'atmosfera del joc. Amb una trajectòria reconeguda, Larkin aporta al projecte la seva experiència en música per a videojocs, cinema i televisió, incorporant influències de la seva formació clàssica, com Claude Debussy, així com de l'àmbit dels videojocs, com les melodies de Koji Kondo als videojocs de "Super Mario Bros" o "The Legend of Zelda" ⁴⁷.



FIG 2: Detall de l'escenari de la ciutat subterrània de Hallownest, amb alguns dels seus habitants. Al centre, s'hi veu el Cavaller, una figura menuda amb casc blanc, assegut en un banc (Font: Unity, <https://unity.com/es/made-with-unity/hollow-knight>).

L'enfocament orquestral de la banda sonora es fonamenta en l'ús de *leitmotifs*, una tècnica originada en l'òpera de Richard Wagner que consisteix a associar temes musicals recurrents a personatges, llocs o emocions, transformant-los al llarg de la narració per reforçar-ne la cohesió emocional i la connexió amb la història. Aplicat a aquest cas, les seqüències narratives es caracteritzen per formes musicals associades a la melancolia, que reflecteixen la solitud del protagonista en un món decrepít; mentre que, en les seqüències d'acció, les

⁴⁷ Sam Goldner, "Inside Christopher Larkin's Darkly Elegant "Hollow Knight" Score", *Bandcamp Daily*, 2 de novembre de 2018, consultat l'11 d'abril de 2025, <https://daily.bandcamp.com/features/christopher-larkin-review>

composicions presenten canvis sobtats de tonalitat que intensifiquen la tensió i el dramatisme. Cal assenyalar, però, que la banda sonora de "*Hollow Knight*" es va compondre utilitzant eines digitals en combinació amb elements sintetitzats i enregistraments d'instruments reals, com ara el violí solista. Aquesta fusió contribueix a dotar-la d'un caràcter més orgànic i expressiu, enriquint el seu impacte i integració dins el seu univers ⁴⁸.

El disseny sonor també hi juga un paper crucial. Els sons ambientals de paisatge, com el vent, la pluja o els sorolls de les criatures subterrànies, contribueixen a dotar de vida l'entorn i reforcen la percepció d'un món antic i viu. Pel que fa als diàlegs, opta per un sistema simbòlic i no verbal: en lloc de paraules articulades, els personatges emeten sons guturals, murmuris o xiuxiueigs. Aquestes veus onomatopèiques, diferents per a cada personatge, oscil·len entre tons suaus i registres més excèntrics, contribuint a definir la seva identitat sense recórrer a un llenguatge convencional. Aquestes formes de comunicació s'integren orgànicament amb la banda sonora i els altres efectes de so, mantenint la coherència d'un univers misteriós, carregat d'ecos antics ⁴⁹.

> 3.3. _Narrativa i Interactivitat_<

Els videojocs es caracteritzen, fonamentalment, per la seva interactivitat. Això vol dir que el jugador es converteix en un agent actiu dins la narració, més enllà de ser un receptor passiu dels esdeveniments. Aquesta combinació entre narrativa i interacció ha transformat la manera d'explicar i percebre històries en aquest mitjà ⁵⁰. Inicialment, els videojocs es basaven en narratives purament contextuais; tanmateix, amb l'arribada de la generació de consoles de 16 i 32

⁴⁸ The Sound Test (Lee Tyrrell), *The SOUND TEST 2 – #05 – Hollow Knight (W/Christopher Larkin) [COMPOSER INTERVIEW / PODCAST]*, YouTube, 29 de novembre de 2019, vídeo, https://www.youtube.com/watch?v=FK_YGRtGsgI.

⁴⁹ Goldner, "Inside Christopher Larkin's Darkly Elegant "*Hollow Knight*" Score".

⁵⁰ Antonio Flores Ledesma, "Interactividad y agencia", *AnaitGames*, 5 d'abril de 2023, consultat el 3 de gener de 2025, <https://www.anaitgames.com/articulos/interactividad-y-agencia>

bits, la capacitat narrativa dels videojocs es va ampliar gràcies a l'ús de cinemàtiques, diàleg i escenes visualment detallades. Paral·lelament, es van incorporar personatges amb una major profunditat psicològica, acostant-se als models propis de la literatura, així com es van desenvolupar nous sistemes d'interactivitat, en què les decisions podien alterar de manera significativa el curs de la història ⁵¹.

El cas d'estudi d'aquest apartat és "*Silent Hill 2*" (2001), desenvolupat per *Team Silent* i publicat per *Konami*. Es tracta d'un videojoc de terror psicològic que, a diferència d'altres jocs del gènere basats en l'impacte immediat a través de *jumpscare*s*, conté una narrativa intrínseca, perpetuada per l'explicació dels detalls subtils. La història parla d'en James Sunderland, qui viatja al poble de *Silent Hill* després de rebre una carta de la seva difunta esposa. A mesura que el jugador avança en la trama, emergeix la possibilitat que en James sigui el responsable de la mort de la seva dona, la qual cosa genera un conflicte moral profund i empeny el jugador qüestionar constantment la naturalesa de la realitat. El joc utilitza metàfores visuals per reflectir l'estat mental deteriorat del protagonista, així com la presència de criatures simbòliques que encarnen la seva culpa, els seus traumes i els seus desitjos sexuals reprimits (FIG 3). Un dels aspectes més innovadors del joc és la seva estructura narrativa, en què les accions i la manera d'interactuar del jugador determinen quin dels sis finals possibles s'acabarà desbloquejant, tret que confereix a cada partida un caràcter únic ⁵².

El fenomen psicològic de la història es desenvolupa a través dels diferents personatges amb els quals en James es troba al llarg del joc. Cadascun d'ells manté una relació que contribueix a aprofundir en la seva complexitat psíquica.

⁵¹ Grant Tavinor, "Videogames and Interactive Fiction", *Philosophy and Literature* 29, núm. 1 (2005): 24-27, <https://dx.doi.org/10.1353/phl.2005.0015>

⁵² Brian de Lint, "Loss, Guilt, and Restless Dreams: Representing the Complex Emotions of Grief Through Gameplay and Narrative in *Silent Hill 2*" (Treball de màster, Utrecht University, 2018), 14-18, 26-27.

La Maria es presenta, inicialment, com una versió més seductora de la seva dona, la Mary, però aquesta és en realitat una mera projecció del desig sexual d'en James sobre com hauria volgut que fos ella. En contraposició, la Mary, tot i no estar present físicament, es manifesta a través de la carta, les seves gravacions, i els records fragmentats. El conflicte intern es reflecteix en la manera en què en James la recorda, i aquest contrast és el que contribueix a la confusió del jugador sobre la realitat dels esdeveniments.



FIG 3: Detall de l'ambientació i un dels enemics, Pyramid Head. Aquest personatge és un recordatori violent del que en James va fer a la Mary. És un avís que ell mateix podria arribar a ser exactament així. (Font: CBR – Comic Book Resources, "Silent Hill 2: What Is Pyramid Head?", <https://www.cbr.com/silent-hill-2-what-is-pyramid-head/>).

Els personatges secundaris també indaguen sobre les diferents perspectives de la culpa i el trauma, servint com a miralls de la situació d'en James. L'Àngela és una jove marcada pel seu passat d'abusos sexuals per part el seu pare. Això fa que vegi *Silent Hill* com un infern personal i no troba cap esperança de redempció, a diferència d'en James, que encara té una oportunitat. L'Eddie, en canvi, actua mogut per la ràbia i justifica els seus actes violents com a resposta al maltractament al llarg dels anys, ocasionant una projecció del que podria ser

en James si es deixés dominar per la seva còlera. Per contra, la Laura és l'únic personatge aliè a la foscor. Va conèixer la Mary a l'hospital, i el seu record innocent d'ella fa que no percebi monstres ni distorsions de la realitat. En contrast a en James, la Laura és la peça clau cap a la redempció de la seva pròpia història ⁵³.

La intrínseca simbologia de "*Silent Hill 2*" crea una experiència introspectiva amb una narrativa que queda oberta a la interpretació a partir d'una gamma d'influències literàries, cinematogràfiques i filosòfiques. Els desenvolupadors van explorar l'estructura narrativa fragmentada i ambigua del cineasta nord-americà David Lynch i la seva obra "*Lost Highway*" (1997); o la percepció alterada de la realitat per traumes psicològics del film "*Jacob's Ladder*" (1990), d'Adrian Lyne. Altrament, la manera en què es representen les al·lucinacions, les distorsions del temps i l'espai, i la figura de la culpa com a motor narratiu, són elements directament connectats amb la literatura de Stephen King; especialment per la seva construcció d'un terror psicològic arrelat en contextos quotidians ⁵⁴.

Endemés, cal subratllar la importància de la interactivitat, que influeix en la manera com es construeixen els vincles emocionals amb els personatges i l'entorn. A través de les seves accions, el jugador pot alterar el curs de la història, desdibuixant la frontera entre l'experiència lúdica i la reflexió personal. Les seves mecàniques actuen com un reflex de l'estat intern del personatge; l'usuari és participant d'una reconstrucció simbòlica del trauma i la pèrdua. Addicionalment, l'ambientació sensorial, els mapes limitats, la necessitat de sentir sons per identificar amenaces, o la gestió adient dels recursos, contribueixen a la immersió a través de la tensió constant que obliga el jugador a adoptar una actitud de supervivència d'acord amb la psicologia del

⁵³ De Lint, "*Loss, Guilt, and Restless Dreams: Representing the Complex Emotions of Grief Through Gameplay and Narrative in Silent Hill 2*", 21-26.

⁵⁴ Eric Shattuck, "Fear for the Flesh: The Artists Who Influenced Silent Hill 2", *SUPERJUMP*, 9 de novembre de 2022, consultat l'11 d'abril de 2025, <https://www.superjumpmagazine.com/fear-for-the-flesh-the-artists-who-influenced-silent-hill-2/>

protagonista. D'aquesta manera, la narrativa incideix en la vivència emocional, afavorint una empatia progressiva amb la turbulència del personatge.

La integració d'aquests tres apartats construeix una sinergia essencial per la construcció d'un videojoc amb intencions artístiques. Aquests components, en diàleg constant, compleixen una funció tècnica i actuen com vehicles expressius que enriqueixen l'experiència de l'usuari i intensifiquen la seva implicació emocional. El disseny visual dona forma a un escenari, capaç de generar atmosferes i evocar emocions que apel·len a la sensibilitat estètica. La música i el so, més que exercir d'acompanyants, organitzen la percepció del temps i de l'espai. La narrativa, articulada per la interactivitat, permet que el jugador esdevingui cocreador d'una vivència personalitzada, on les seves accions incideixen en la construcció de la trama. D'aquesta manera, aquests elements redefeixen el concepte d'experiència estètica en el context del videojoc, incorporant la participació activa, la subjectivitat i la variabilitat com a eixos centrals ⁵⁵. Aquesta fusió confereix la capacitat de commoure, estimular i reflexionar com una manifestació plena i significativa dins el panorama de la dimensió artística.

⁵⁵ Jon Robson i Aaron Meskin, "Video Games as Self-Involving Interactive Fictions", *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 74, núm. 2 (2016): 165-177, <https://doi.org/10.1111/jaac.12269>

> 4. El videojoc com Experiència estètica i Emocional <

L'experiència estètica es defineix com la percepció i la vivència emocional cognitiva que un subjecte experimenta quan interactua amb un objecte que té una finalitat estètica. Aquesta experiència implica una combinació entre una percepció sensorial, una reacció emocional i una apreciació intel·lectual del que es percep, tot plegat influït per la cultura i la preferència individual. Aquesta, més que una reacció superficial, implica un lligam profund entre subjecte i objecte ⁵⁶. En la filosofia de l'art contemporani, aquesta experiència es caracteritza sovint per la seva indeterminació: les obres deixen espais d'ambigüïtat que conviden a una participació activa del públic, fomentant la multiplicitat de lectures i respostes. A diferència de les tradicions artístiques clàssiques, on sovint predomina un enfocament normatiu de la bellesa, l'art contemporani posa l'accent en la ruptura, la provocació i la capacitat de qüestionar els límits establerts tant estètics com conceptuals ⁵⁷.

Dins de l'art digital s'han definit els límits tradicionals de l'experiència estètica, canviant la contemplació passiva per la ciència immersiva, interactiva i generativa. Aquesta nova visió implica una relació activa entre obra, creador i espectador ⁵⁸. Tal com s'ha definit posteriorment, l'art digital té una naturalesa híbrida, tret que comporta la convergència de diferents mitjans, que converteixen l'essència del concepte en un acte multisensorial i constantment dinàmic. Lev Manovich, teòric i historiador de les humanitats digitals i els nous mitjans artístics, assenyala que la interfície digital és una nova forma d'estructurar la percepció de les formes narratives i visuals que determinen la

⁵⁶ Mikel Dufrenne, *Fenomenología de la experiencia estética* (València: Publicacions de la Universitat de València, 2018), capítol "Introducción. Experiencia estética y objeto estético".

⁵⁷ Cynthia Fleury, "Arte, cuerpo y subjetividad: experiencia estética y pedagogía", *Educación Física y Ciencia* 8, núm. 1 (2006): 1-14, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=439942650004>

⁵⁸ Álvaro Molina D'Jesús, "Estratos y categorías estéticas del arte digital", *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, núm. 9 (2021): 141-145, <https://doi.org/10.25025/hart09.2021.08>

relació entre l'usuari i l'obra. En aquesta circumstància, l'estètica digital es defineix per la seva flexibilitat i capacitat de respondre en temps real, fet que desplaça l'eix de significació cap a la participació activa de l'espectador. L'obra no és un procés tancat, sinó obert, efímer i relacional que depèn de l'activació del públic (Manovich 2013). Un altre aspecte fonamental és la dimensió temporal, doncs en molts casos l'obra digital no pot ser percebuda en un instant i exigeix una exploració processual que implica el desplaçament, la manipulació o la contribució de dades. Aquesta condició temporal genera una narrativa expandida i no lineal i proposa nous models de significació estètica. L'autenticitat, l'originalitat o la permanència deixen pas a nous valors com la interactivitat, la connectivitat o la modularitat, pel qual l'experiència estètica s'inscriu en un horitzó postmaterial en el qual el plaer estètic deriva tant de la bellesa formal com de la crítica cultural que s'hi articula ⁵⁹.

En el context els videojocs, aquestes formes emergeixen de manera més complexa. Més enllà de la seva dimensió lúdica, s'ha pogut comprovar que també constitueixen espais d'expressió altament sofisticats. Així s'inscriuen en les coordenades de l'art digital tot compartint les característiques essencials. La seva particularitat estètica rau en la capacitat d'integrar imatge, so i acció en temps real, generant un entorn virtual en el qual el jugador esdevé un agent actiu en la seva configuració. L'experiència estètica s'activa en aquesta relació que inclou els clàssics: la contemplació visual, l'emoció narrativa, la ressonància simbòlica i, fins i tot, la catarsi. Addicionalment, es poden analitzar com artefactes que sintetitzen diversos llenguatges artístics, com el cinema, la música, la literatura i la pintura, entre molts altres, fusionats en un aglomerat coherent ⁶⁰. Aquest caràcter total situa el videojoc dins el panorama prèviament

⁵⁹ Raquel Herrera, "Narrativa multimedia, narrativa intransitiva: investigación interdisciplinar sobre la narrativa digital como narrativa audiovisual no convencional" (Treball de màster, Universitat Oberta de Catalunya, 2009), 4-13.

⁶⁰ Ángel Roldán, "El videojuego como experiencia estética", *La Grieta*, 20 de març de 2015, consultat el 7 de febrer de 2025, <https://www.lagrietaonline.com/el-videojuego-como-experiencia-estetica/>

definit d'una forma d'art total, plenament integrada en l'ecosistema de l'art contemporani.

Indiferentment, el seu objectiu lúdic és percebut com un vehicle per la culminació de l'experiència i no com un obstacle, en tant que estructura una relació cognitiva amb l'obra. Això no obstant, la seva visió no és homogènia ni universal, ja que varia segons el tipus de joc, la forma d'interacció, el perfil de l'espectador i el context cultural. Aquesta variabilitat fa que la seva estètica sigui un camp d'estudi complex que posa en diàleg la filosofia de l'art, la teoria dels mitjans i els estudis de la recepció ⁶¹. En aquest marc, els videojocs han esdevingut una plataforma rica per a la reflexió, més enllà de l'entreteniment, i que poden provocar introspecció i debat sobre qüestions de la condició humana. Dins de l'àmbit filosòfic, els videojocs emergeixen com nous objectes d'estudi. Segons un debat organitzat per la Societat Catalana de Filosofia, els videojocs poden ser "*sublims a la pantalla*" i vehicular una "*estètica de la recepció*", oferint una nova manera d'entendre l'art ⁶².

L'experiència emocional constitueix una dimensió diferent dins de la percepció i la interpretació de l'art. En l'àmbit tradicional, és la resposta subjectiva que l'objecte desperta en l'espectador. Aquesta experiència es configura com un procés complex on intervenen factors com la forma, el contingut simbòlic i la trajectòria vital de l'observador ⁶³. En John Dewey, filòsof, pedagog i psicòleg estatunidenc, defensa que l'art genera una introspectiva on l'emoció, la percepció i el significat es fonen en un procés. L'art no és separable de la vida, és una manera de fer de l'experiència significativa el món, i l'experiència emocional

⁶¹ Miguel Sicart, "Moral Dilemmas in Computer Games", *Design Issues* 29, núm. 3 (2013): 28-37, https://doi.org/10.1162/DESI_a_00219

⁶² "Els videojocs són un món obert per a la filosofia", *dBalears*, 24 de maig de 2024, consultat el 6 de maig de 2025, <https://www.dbalears.cat/balears/cultura/2024/05/15/393401/els-videojocs-son-mon-obert-per-filosofia.html>

⁶³ Eliot W. Eisner, *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia* (Barcelona: Ediciones Paidós, 2004), 17-18, 20-22, 26-29.

actua com el nucli del seu valor (Dewey 1934). Altres filòsofs, com la Susanne Langer, consideren que l'art crea el simbolisme que estructura l'experiència emocional i la fa comunicable. L'art ens permet conèixer emocions, tot i que és un llenguatge inexpressable, la consciència emocional ajuda a comprendre les diverses formes de sentir-lo. Això el converteix en una eina privilegiada per accedir al món intern de les emocions humanes (Langer 1942). Aquesta definició del concepte, però, es considera problemàtica en el context de les pràctiques digitals, inclòs el cas dels videojocs.

En l'art digital és un procés més complex, profundament influenciat per la interacció i la immersió. A diferència de l'actitud contemplativa de l'art tradicional, aquest convida el receptor a determinar el ritme: quan l'usuari interactua sobre l'obra, obté una resposta i neix un vincle emocional directe entre acció i reacció. Molts creadors digitals confeccionen les seves obres des del disseny emocional, és a dir, escollint els elements de l'obra segons les emocions que se'n volen transmetre ⁶⁴. L'estratègia dels elements estètics s'alia amb la psicologia i la teoria de l'artefacte per generar un impacte estrictament subjectiu. Per últim, la creació d'un espai de reflexió és clau perquè l'usuari pugui enfrontar-se a les pròpies emocions dins un perímetre significatiu, tret que facilita els processos de la transformació personal. Dins els videojocs, però, l'experiència emocional constitueix un camp d'estudi emergent dins la teoria de la ludologia, on s'analitza com poden provocar, modular i canalitzar emocions a costa de l'estructura interactiva ⁶⁵.

A través de l'espai, el jugador viu, decideix i actua, esdevenint una part íntegra del relat. La interactivitat incrementa el sentiment d'agència emocional, un concepte dins de l'estètica digital que fa referència a la capacitat del jugador de

⁶⁴ Markku Eskelinen, "The Gaming Situation", *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 1, núm. 1 (2001). <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

⁶⁵ Verónica Marín Díaz i María Dolores García Fernández, "Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa", *Pixel-Bit*, núm. 26 (2005): 113-119, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802609>

sentir-se responsable i de ser conscient que les seves accions tenen conseqüències. El seu estat és empàtic, ja que fa actuar al personatge acompanyat del relat i l'ambientació, que afavoreixen el sentiment principal del *gameplay**, com la contemplació, l'expectativa o la recompensa ⁶⁶. Aquesta relació entre emoció i acció és un dels trets més potents dels videojocs, precisament per la memòria emocional de les accions de caràcter personal que generen en el jugador. El record d'un joc es basa en el que es fa i com es respon, trets que generen un vincle afectiu més durador, semblant a una vivència real ⁶⁷.

Alguns teòrics han expressat reserves significatives pel que fa a les capacitats estètiques i emocionals dels videojocs, sovint des d'un escepticisme arrelat en paradigmes clàssics de la filosofia de l'art. En Roger Scruton, filòsof anglès, argumenta que la concepció de l'art se centra en la recerca de la bellesa i les veritats universals. Segons aquest enfocament, els videojocs s'allunyarien de l'ideal pel seu caràcter lúdic, la seva dimensió interactiva i la seva orientació comercial, que els desvincula de la contemplació desinteressada, pròpia en les arts majors (Scruton 2009). En una línia similar, en Noël Carroll, un filòsof nord-americà, justifica una primera hesitació sobre l'estatus artístic dels videojocs, sostenint que el plaer que proporcionen és principalment d'entreteniment, no de contemplació ni d'expressió artística (Carroll 1998). Aquestes posicions crítiques manifesten els límits que encara condicionen el posicionament dels videojocs com a mitjà artístic legítim, i evidencien la necessitat de revisar els criteris amb què tradicionalment s'ha definit el valor estètic i emocional en l'art.

En contraposició, altres autors defensen el seu vigor dins les arts contemporànies. En Grant Tavinor, filòsof de les arts especialitzat en l'àmbit de

⁶⁶ Guillermo Tato, "Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos. Inmersión y empatía", *Quaderns de Cine*, núm. 12 (2017), <http://dx.doi.org/10.14198/OdCINE.2017.12.09>

⁶⁷ Johnathan Bown i Jayne Gackenbach, "Video Games, Nightmares, and Emotional Processing," *A Emotions and Technology: Emotions, Technology, and Digital Games*, ed. Sharon Y. Tettegah i Wenhao David Huang (San Diego: Academic Press, 2016), 3-14, <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-801738-8.00001-4>

la tecnologia digital i la realitat virtual, sosté que la naturalesa interactiva dels videojocs s'amplifica a través de les capes visuals, sonores, narratives i mecàniques, que es tornen en una experiència multisensorial i dinàmica, configurada a través del compromís del jugador (Travinor 2009). Segons la Katherine Isbister, investigadora d'interaccions humanes amb ordinadors i jocs digitals, aquesta interacció és el que permet generar una connexió emocional més profunda i significativa amb els personatges, les situacions i els dilemes morals del joc (Isbister 2016). Per la seva banda, en Miguel Sicart, catedràtic a la IT University de Copenhaguen, reivindica que el joc és una pràctica estètica per dret propi: tant pel seu disseny formal com per l'acte mateix de jugar, entès com un procés cultural carregat de sentit, crítica i expressivitat (Sicart 2014).

Sumàriament, l'experiència estètica i l'experiència emocional aplicades al mitjà del videojoc, configuren un nou paradigma dins de les arts contemporànies caracteritzat per la seva naturalesa immersiva, interactiva i relacional. Aquestes dues dimensions convergeixen en una simbiosi inseparable que transforma l'acte de recepció artística en una vivència activa i afectivament intensa. L'estètica digital va més enllà de la contemplació visual o la bellesa formal, doncs s'articula a través de la participació i la capacitat d'intervenció en el desenvolupament narratiu i simbòlic de l'obra. Així, la interactivitat esdevé una condició constitutiva de l'experiència artística i emocional, donant pas a una nova forma d'agència estètica on l'usuari sent, actua i reflexiona dins de l'univers creatiu del joc. Aquest nou significat altera profundament els límits entre creador, obra i espectador, col·locant el videojoc en un espai central dins de la producció cultural contemporània. L'agència emocional de l'usuari, fomentada per la seva capacitat d'afectar i ser afectat, redefineix les relacions entre bellesa,

ètica i acció, trencant amb les concepcions clàssiques d'un art contemplatiu i autònom⁶⁸.

Esdevenint un espai de mediació emocional, el videojoc experimenta amb formes complexes de catarsi, empatia i introspecció, mentre es mantenen actius els codis del joc i la dinàmica narrativa pròpia del mitjà. Aquesta dualitat entre ludicitat i profunditat simbòlica situa els videojocs com artefactes capaços d'articular discursos estètics, crítics i emocionals en una sola experiència coherent. S'insereixen dins de les pràctiques artístiques digitals i les impulsen cap a noves direccions, posant en diàleg les arts en un espai d'experimentació sensorial i emocional. Addicionalment, la seva capacitat de generar una memòria emocional duradora a partir de la interacció i la responsabilitat narrativa del jugador, consolida aquest mecanisme com una eina potent per explorar la condició humana en el context digital. Per tot això, és legítim afirmar que els videojocs contribueixen activament a formular una nova comprensió de l'estètica i les emocions com pràctiques vives, canviants i profundament significatives dins de la cultura contemporània.

⁶⁸ Diana Elena Barcelata Eguarte, "Condiciones estéticas del videojuego como arte dialógico", *Boletín Mensual de la División de Ciencias y artes para el Diseño de la UAM Xochimilco* 17, núm. 30 (2022): 67-78, <https://espacioidisenoojs.xoc.uam.mx/index.php/espacioidiseno/article/view/2200>

> 5. Ressolució del Dilema: és o no és art? <

Finalitzant el recorregut analític d'aquest treball, que ha posat en contrast els factors que configuren els videojocs amb els propis de l'art digital —evidenciant punts de convergència en àmbits com l'estètica, la narrativitat, l'experiència afectiva i la interacció—, es fa evident que el tòpic de recerca ha deixat de ser un producte marginal o purament lúdic per adquirir una complexitat pròpia de les arts majors. Superant la finalitat d'entreteniment, el videojoc contemporani incorpora elements visuals, sonors, literaris i performatius, en una síntesi multimèdia que activa un tipus de recepció immersiva i intel·lectualment estimulante. L'usuari, més que contemplar, hi participa, creant sentit i vinculant-se emocionalment amb l'obra en un procés que redefineix els paràmetres tradicionals de la bellesa i la funció artística. A partir d'aquesta perspectiva, i tenint en compte el marc teòric dels exemples examinats, es pot afirmar que els videojocs es consideren una forma d'art, endemés, reconeguts per una part significativa de la crítica i la recepció cultural ⁶⁹.

L'art es defineix a partir d'un conjunt de criteris que, malgrat haver evolucionat i adaptat al llarg del temps, continuen essent referents fonamentals per valorar la seva naturalesa artística. Aquests paràmetres, que han variat en funció dels diversos contextos, mantenen, encara avui dia, una vigència que sustenta el debat sobre què pot ser considerat art. En aquest darrer apartat, es recuperen i es posen en relació comparativa els principis que configuren la noció d'obra artística amb els dels videojocs, amb l'objectiu de determinar si aquests comparteixen les condicions necessàries de legitimitat artística.

En primer lloc, el seu caràcter expressiu o comunicatiu —és a dir, la voluntat de transmetre emocions, idees, valors o perspectives sobre el món— no té un valor únicament decoratiu o funcional, sinó que és un canal a través del qual es

⁶⁹ Julia A. Bopp, Jan B. Vornhagen i Elisa D. Mekler, "My Soul Got a Little Bit Cleaner", *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 5, núm. 237 (2021): 1-9, <https://doi.org/10.1145/3474664>

visualitza, de manera singular o col·lectiva, la realitat. Més enllà de la ludologia, el videojoc amb una intenció artística evidència una clara voluntat de transmetre emocions complexes, qüestions filosòfiques o visions particulars del món. A través de la narrativa, l'estètica visual, el so i la interactivitat, entre altres elements, generen una sèrie d'experiències que provoquen empatia, reflexió i compromís emocional (FIG 4). El videojoc esdevé, així, un espai de representació i comunicació artística amb una profunditat que no desmereix a la d'altres disciplines artístiques consolidades.

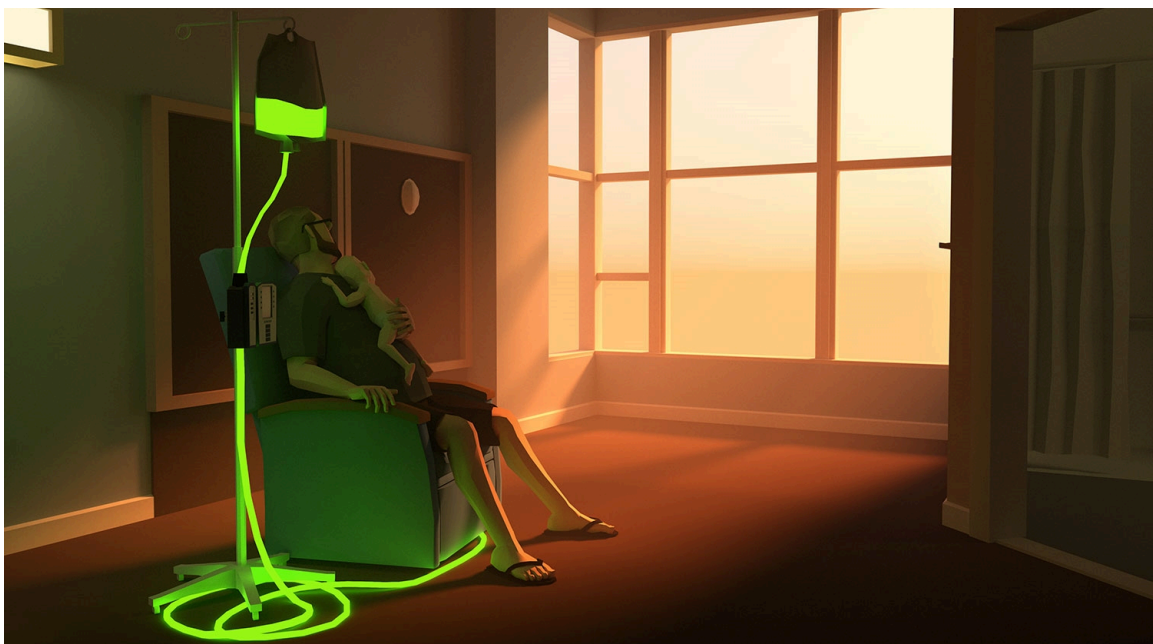


FIG 4: *"That Dragon, Cancer"* (2016) és una obra autobiogràfica desenvolupada per Ryan i Amy Green que narra l'experiència real de la seva família amb el càncer terminal del seu nadó ⁷⁰ (Font: *That Dragon, Cancer*, <https://www.thatdragoncancer.com/>).

En segon lloc, l'elaboració formal i estilística: l'ús conscient i creatiu d'un llenguatge propi que contribueix a construir el sentit de l'obra. Aquesta dimensió formal es combina amb un contingut simbòlic o significatiu que convida a una lectura més enllà del que és immediatament perceptible. Suposa molt més que una simple aparença agradable; implica la construcció deliberada d'un

⁷⁰ Colin Campbell, "Gaming's New Frontier: Cancer, Depression, Suicide", *Polygon*, 9 de maig de 2013, consultat el 15 de gener de 2025, <https://www.polygon.com/2013/5/9/4313246/gamings-new-frontier-cancer-depression-suicide>

llenguatge expressiu que, en si, esdevé part indissociable del contingut de l'obra. És una forma de comunicació no literal en què cada decisió formal contribueix activament a articular el missatge i a construir un significat. En el cas dels videojocs, aquesta dimensió s'expressa a través de múltiples codis simultanis, com els visuals i els sons, amb la conjunció dels quals es conforma una estètica pròpia i única. Aquest llenguatge digital-artístic, evoca emocions i genera metàfores experiencials, pel qual el videojoc pot ser llegit com un text complex i polisèmic, susceptible de múltiples interpretacions segons el recorregut del jugador (FIG 5).



FIG 5: "Journey" (2012), prescindeix del llenguatge verbal per articular la seva narrativa a través de l'estètica minimalista, una banda sonora dinàmica, i una mecànica centrada en l'exploració. Cada element formal està carregat de significació simbòlica i convida a una interpretació oberta sobre temes universals com el viatge vital, la superació personal, la mort o la comunió humana (Font: DigiArt21, <https://www.digiart21.org/art/journey-2>).

Una altra característica essencial de l'art és la seva capacitat per generar una experiència estètica, és a dir, una resposta sensorial, emocional i intel·lectual en el receptor. Aquesta experiència no és pas passiva: exigeix una actitud reflexiva i una implicació activa per part de l'espectador, que contribueix a completar-ne el sentit. Tal com s'ha assenyalat prèviament, els videojocs contemporanis

encapsulen plenament aquesta dimensió estètica. Són capaços de generar experiències immersives que interpel·len el jugador en múltiples nivells i, a diferència d'altres formes artístiques més tradicionals, presenten estructures obertes i interactives que conviden l'usuari a participar activament en la construcció del significat. D'aquesta manera, la vivència estètica i emocional en un videojoc no es redueix a l'admiració de les qualitats formals, va més enllà d'un procés dinàmic de connexió amb els personatges, els dilemes morals, els mons representats i les mecàniques de joc (FIG 6). Aquest caràcter participatiu fa que l'experiència sigui profundament personalitzada: cada jugador, a través de les seves accions, decisions i interpretacions, contribueix a configurar el resultat final.



FIG 6: "Until Dawn" (2015), un exemple que combina la narrativa i mecàniques de suspens per posar el jugador davant de dilemes morals i decisions amb conseqüències reals dins la història. Presenta una ambientació visual i sonora altament detallada i cinematogràfica. Cada partida pot derivar en múltiples desenllaços, obligant el jugador a reflexionar sobre les seves eleccions (Font: IGN, <https://www.ign.com/wikis/until-dawn/Who Gets The Gun>).

La creativitat i l'originalitat també són elements primordials. Tradicionalment, l'art s'ha valorat per la seva capacitat d'innovar, de desafiar convencions establertes i oferir noves maneres de comprendre el món. Aquesta voluntat de

transformació no només és un motor d'evolució formal, també és una eina crítica que permet qüestionar les normes, els valors o les estructures dominants d'una època. En aquest sentit, el videojoc de tendència artística compleix plenament el requisit, introduint innovacions formals i narratives que empren com a mecànica lúdica i com a vehicle expressiu que contribueix a la significació de l'obra. La creativitat en els videojocs es manifesta a través dels continguts visuals, el disseny d'interfícies, les mecàniques de joc, les estructures temporals i els sistemes de moralitat. La capacitat d'integrar aquests elements de manera coherent, constitueixen una forma específica d'originalitat pròpia del mitjà (FIG 7).

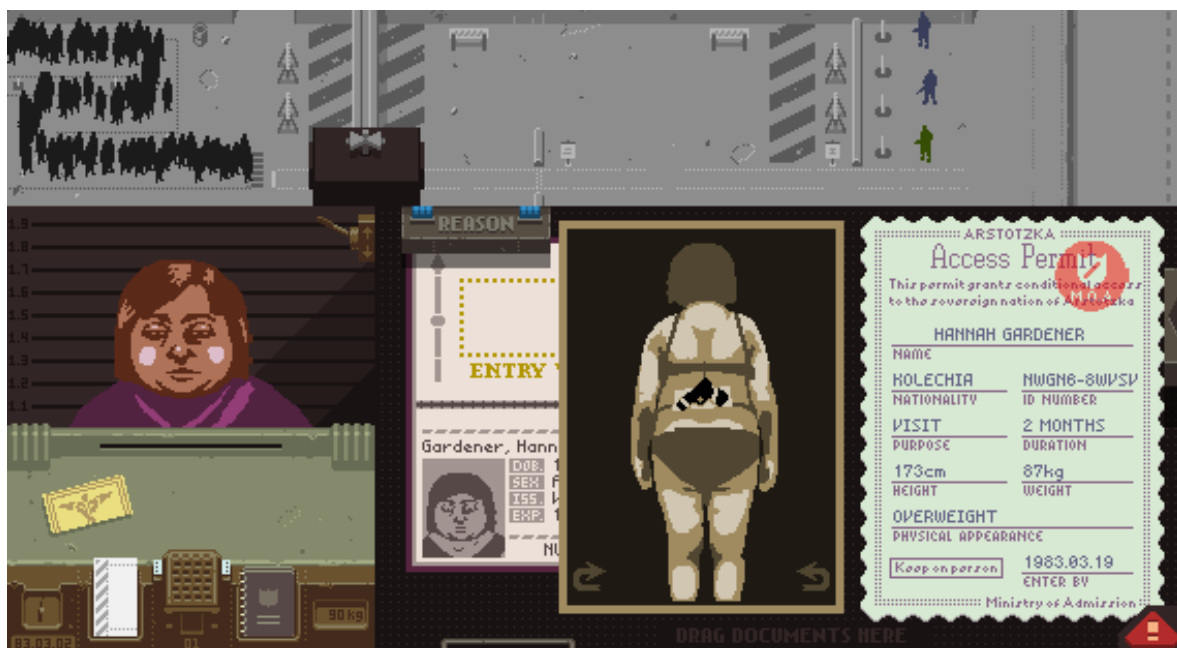


FIG 7: "Papers, Please" (2013) és un joc basat en una mecànica banal: revisar passaports i documents en un control fronterer. Col·loca el jugador en una situació de conflicte ètic constant: seguir les ordres del règim o ajudar persones que fugen de la repressió? Inspirat en els règims totalitaris de l'Europa de l'Est, tracta temes com el control estatal, la burocràcia i la deshumanització institucional (Font: Papers, Please, <https://papersplease.se/>).

D'altra banda, l'art també adquireix sentit en relació amb el seu context cultural. En comptes de considerar-se una activitat aïllada, s'inscriu en unes coordenades socials, històriques i institucionals que en determinen el reconeixement i la

interpretació. En aquest marc, els videojocs han començat a ser observats des d'un nou punt de vista: com un objecte d'anàlisi crítica, d'exposició en institucions artístiques, i central en un debat acadèmic creixent que busca legitimar-los com a pràctiques significatives. Aquesta inscripció cultural és reforçada amb la capacitat d'alguns videojocs de dialogar amb problemàtiques contemporànies.

A partir de l'anàlisi de les diferents dimensions que configuren la noció d'art, es pot concloure que un dels objectius d'aquest treball queda assolit: els videojocs contemporanis compleixen amb els criteris que actualment es consideren definitoris de l'art, alhora que amplien el marc de l'experiència estètica mitjançant la seva naturalesa interactiva. **Els videojocs constitueixen una forma d'expressió artística legítima, coherent amb les concepcions contemporànies sobre la producció i recepció artística.** Més enllà dels debats històrics, **s'ha de reconèixer en aquest mitjà la capacitat de generar emoció, reflexió i transformació simbòlica, situant-lo amb ple dret dins el panorama cultural i artístic del present.**

Un cop establerta aquesta legitimitat, el segon gran objectiu és determinar quin lloc ocupen els videojocs dins la classificació de les arts. Es tracta, doncs, de discernir si s'haurien de considerar un art menor, és a dir, una síntesi d'arts majors ja existents; o si, contràriament, les seves característiques personals i inèdites els confereixen una entitat suficient per ser reconeguts com un art major. Aquesta qüestió que interpel·la tant la teoria estètica com els criteris de les institucions culturals, obre la possibilitat de reivindicar els videojocs com el vuitè art, ampliant així el cànon establert amb una nova forma d'expressió plenament contemporània.

Un art menor és una categoria estètica que es refereix a formes d'expressió artística que no es consideren independents ni amb la mateixa entitat que les arts majors, sovint vistes com a disciplines que en depenen o en resulten de la seva combinació. En conseqüència, les arts menors no es perceben com una disciplina autònoma i, per tant, no reben plena legitimitat dins del sistema artístic tradicional ⁷¹. Diversos autors han posat de manifest que els videojocs integren elements procedents de múltiples disciplines artístiques, i que aquesta combinació interdisciplinària els qualifica d'una forma d'art menor, entesa com una amalgama o síntesi d'arts majors preexistents.

En Jerrold Levison, professor de filosofia a la Universitat de Maryland, Estats Units, sosté que una obra d'art ha de ser percebuda com a tal pel públic pel qual s'exposa. Els videojocs, en aquest cas, compleixen aquest requisit, però es fonamenten en disciplines artístiques ja establertes, com la narrativa, la música o l'art visual, i per això constitueixen una hibridació i no un nou art autònom (Levison 1984). En Nick Dyer-Witheford, autor i professor a Universitat de Western Ontario, Canadà, defensa en una línia semblant que els videojocs són un producte cultural sorgit de la combinació d'arts i tecnologies diverses, més que no pas una forma artística nova per dret propi (Dyer-Witheford 2009). Així doncs, la majoria d'autors que situen els videojocs dins la categoria d'art menor reincideixen en els mateixos punts clau: la hibridació interdisciplinària, la dependència tecnològica, la seva finalitat lúdica, i la manca d'un concepte propi. Tanmateix, a partir de la informació recopilada anteriorment, és constatable que aquests fets no representen fidelment la realitat actual d'aquest mitjà ⁷²; així

⁷¹ Sigfredo Esquivel Marín, "Apología de las artes menores", *FILHA* 2, núm. 3 (2009): 103-110, <https://doi.org/10.60685/filha.v2i3.372>

⁷² Chris Liu, "Video Games Are Not an Inferior Art Form", *Medium*, 31 de gener de 2023, consultat el 22 de març de 2025, <https://medium.com/@chris.liu25/video-games-are-not-an-inferior-art-form-d202ad7045b7>

com existeixen altres disciplines consagrades que també compleixen alguns d'aquests arguments, i són, igualment, reconegudes com a arts majors ⁷³.

Altrament, un art major és una disciplina artística considerada autònoma, amb un llenguatge propi i una capacitat expressiva que la legitima com una forma de creació i reflexió amb entitat pròpia dins del cànon. Els autors que defenen aquest aspecte, al·leguen que la disciplina del videojoc posseeix una poètica pròpia, un llenguatge específic i una capacitat expressiva singular que la distingeix de les altres arts ⁷⁴. L'Ian Bogost, dissenyador de videojocs, crític i investigador, presenta una teoria anomenada el "procediment retòric", que justifica que els videojocs expliquen més que històries: expressen idees mitjançant sistemes de mecàniques de joc, convertint-se en una forma d'art amb una retòrica única (Bogost 2007). La Marie-Laure Ryan, informàtica teòrica, examina una important evidència sobre la naturalesa artística dels videojocs, que és la capacitat de generar des de zero universos immersius, de caire estètic i simbòlic, on el jugador actua, sent i transforma la història; un tret essencial i propi d'un art major (Ryan 2001). Finalment, el Gerard Puig, graduat en filosofia i participant de la taula rodona de la Societat Catalana de Filosofia, afirma que els videojocs suposen una "*suspensió voluntària i semiconscient de la realitat*", demostrant que els vincles entre art i tecnologia han esdevingut tan potents que configuren una "*nova poètica digital*" ⁷⁵.

Conclusivament, els videojocs transcendeixen del paper de síntesi d'arts majors i s'acosten amb solidesa a la consideració d'una nova categoria artística. Si bé és cert que es nodreixen d'elements d'altres disciplines, han evolucionat fins a desenvolupar un llenguatge propi ⁷⁶, fruit de la seva condició digital. **Per tant,**

⁷³ James R. Parker, "Games Are Art: Video Games as Theatrical Performance", *IEEE International Games Innovation Conference*, (2013): 203–208, <https://doi.org/10.1109/IGIC.2013.6659148>

⁷⁴ Juan Francisco Esteban Lorente, Gonzalo M. Borrás Gualis i María Isabel Álvaro Zamora, *Introducción general al arte: arquitectura, escultura, pintura, artes decorativas* (Madrid: Akal, 1996), 282-288.

⁷⁵ "Els videojocs són un món obert per a la filosofia," *dBalears*.

⁷⁶ Daniel García Raso, "¿Es la disonancia ludonarrativa el mayor autotroleo que se ha hecho la cultura del videojuego?", *Nivel Oculito*, 8 d'abril de 2021, consultat el 3 de gener de 2025,

els videojocs, en tant que mitjà híbrid, però autònom, amb una capacitat expressiva pròpia i un discurs estètic emergent, presenten prou fonaments per aspirar al reconeixement com a vuitè art dins el cànon cultural.

Arribant a la resolució del tercer objectiu i al desenllaç que conclou amb l'epíleg del debat, defensant que els videojocs es poden considerar una forma legítima d'art i, per tant, ser reconeguts com el vuitè art, ara es planteja un espai de reflexió de com les pràctiques digitals posen fi a les obsoletes tradicions de l'art. El desenvolupament accelerat de les pràctiques digitals en l'àmbit creatiu ha obert un forat en la vigència de les teories tradicionals de l'art. Aquestes teories, sovint heretades de contextos pretecnològics, assumeixen una concepció de l'obra com a objecte material, tancat i immutable, creada per un autor singular i contemplada per un espectador passiu. Tanmateix, l'ecosistema digital ha subvertit aquesta lògica en gairebé tots els seus fonaments.

Les obres digitals i, molt especialment, els videojocs, introdueixen formes artístiques amb perspectives contràries: la bellesa formal ja no és l'únic criteri de valor estètic, i la significació es construeix a través de la participació i la relació emocional amb el dispositiu artístic. Així, s'imposa una nova sensibilitat que trenca amb la jerarquia clàssica i que redefineix les nocions d'autenticitat, originalitat i autoria. Aquest desplaçament també qüestiona la funció social i cultural que se li atribueix a l'art. Les pràctiques digitals fan de l'art un procés viu, mutable i col·laboratiu, on el valor simbòlic no depèn exclusivament de la intenció de l'autor ni del prestigi institucional, sinó de la capacitat de generar experiències significatives en contextos diversos. En conseqüència, els marcs teòrics que han dominat la crítica i la filosofia de l'art al llarg del segle XX es veuen interpel·lats per la necessitat d'incorporar les dimensions tecnològiques i interactives del món digital. Per tant, **cal assumir que aquestes pràctiques**

<https://niveloculto.com/es-la-disonancia-ludonarrativa-el-mayor-autotroleo-que-se-ha-hecho-la-cultura-del-videojuego/>

digitals estan modificant profundament el concepte mateix d'art, i que, malgrat interpretar-se com una ruptura radical, és, realment, una evolució natural del pensament estètic que sempre ha reflectit les condicions materials i culturals de cada època. El següent pas dins de l'àmbit de la història de l'art seria, doncs, **la construcció d'un pensament crític capaç de llegir aquestes noves pràctiques sense els límits imposats per paradigmes obsolets, i reconèixer en elles el potencial per reformular l'art com una pràctica oberta.**

En la culminació d'aquesta dissecció, després d'haver travessat tots els fonaments necessaris per a l'argumentació, aquest treball arriba a la conclusió incontestable: els videojocs han esdevingut, per mèrit propi, el vuitè art. Més que una etiqueta simbòlica o un gest provocador, aquesta afirmació es fonamenta en una anàlisi crítica que reconeix en aquest mitjà una capacitat única per generar experiències estètiques profundes, implicació emocional genuïna i discursos simbòlics complexos. És indiscutible que el videojoc és capaç de dialogar amb l'art de manera simbiòtica, així com el reformula, el qüestiona i l'empeny més enllà dels límits imposats per la tradició. **En una era en què el món es digitalitza i es connecta a través d'interfícies, negar als videojocs el seu lloc en el cànon artístic equival a no entendre cap a on avança la cultura.** Han transformat tan profundament els seus paràmetres des de dins mateix que **han acabat imposant una nova concepció, caracteritzada per una vitalitat renovada, una interactivitat inherent i una participació activa que redefeixen el mateix sentit i abast de l'art.**

> 6. Referències <

> _Bibliografia_ <

Adajian, Thomas. "The Definition of Art." A *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, editat Edward N. Zalta, 2022. Editada per Edward N. Zalta i Uri Nodelman. Consultat el 12 de desembre 2025.

<https://seop.illc.uva.nl/entries/art-definition/#ConDefInsHis>

Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

Bown, Johnathan, i Jayne Gackenbach. "Video Games, Nightmares, and Emotional Processing." A *Emotions, Technology, and Digital Games*, editat per Sharon Y. Tettegah i Wenhao David Huang, 3–14. *Emotions and Technology*. Amsterdam: Academic Press, 2016.

<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-801738-8.00001-4>.

Carroll, Noël. *A Philosophy of Mass Art*. Oxford: Clarendon Press, 1998.

Chacobo, David. Resum de *Los fundamentos del arte moderno: Introducción a sus formas simbólicas*, de Werner Hofmann. Barcelona: Editorial Península, 1995.

Coronado Schwindt, Gisela i Juan Manuel Gerardi. "Los Videojuegos como Productos Culturales." A *Humanidades y Nuevas Tecnologías*, 81-116. Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, 2015.

De Lint, Brian. "Loss, Guilt, and Restless Dreams: Representing the Complex Emotions of Grief Through Gameplay and Narrative in *Silent Hill 2*." Treball de màster, Utrecht University, 2018.

Dewey, John. *Art as Experience*. New York: Minton, Balch & Company, 1934.

Duch Gavalrà, Jordi i Heliodoro Tejedor Navarro. "Introducción a los Videojuegos." UOC, 2011.

Dufrenne, Mikel. *Fenomenología de la experiencia estética*. València: Publicacions de la Universitat de València, 2018.

Dyer-Witheford, Nick i Greig de Peuter. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

Eisner, Elliot W. *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Paidós, 2004.

Herrera, Raquel. "Narrativa multimedia, narrativa intransitiva: investigación interdisciplinar sobre la narrativa digital como narrativa audiovisual no convencional." Treball de màster, Universitat Oberta de Catalunya, 2009.

Isbister, Katherine. *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2016.

Keo, Mary. "Graphical Style in Video Games." Treball de final de grau, Häme University of Applied Sciences, 2017.

Langer, Susanne K. *Philosophy in a New Key: A Study in the Symbolism of Reason, Rite and Art*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1942.

Malliet, Steven, i Gust De Meyer. "The History of the Video Game." A *Handbook of Computer Game Studies*, editat per Joost Raessens i Jeffrey Goldstein, 25-30. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*. 23a edició. s.v. "arte." Consultat el 12 de desembre de 2024. <https://dle.rae.es/arte>

Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015.

Scruton, Roger. *Beauty: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2011.

> _Hemerografia_ <

Anatone, Richard, James Denis Mc Glynn, i Andrew S. Powell. "Final Fantasy VII's Musical Legacy." *Journal of Sound and Music in Games* 4, núm. 4 (2023): 1-14. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2023.4.4.1>.

Barcelata Eguiarte, Diana Elena. "Condiciones estéticas del videojuego como arte dialógico." *Boletín Mensual de la División de Ciencias y artes para el Diseño de la UAM Xochimilco* 17, núm. 30 (2022): 67-78. <https://espacioidisenoojs.xoc.uam.mx/index.php/espacioidiseno/article/view/2200>

Bishop, Claire. "Against Digital Art History." *International Journal for Digital Art History*, núm. 3 (2018): 123-130. <https://doi.org/10.11588/dah.2018.3.49915>

Boden, Margaret A. i Ernest A. Edmonds. "What Is Generative Art?" *Digital Creativity* 20, núm. 1-2 (2009): 21-46. <http://dx.doi.org/10.1080/14626260902867915>

Eldridge, Richard. "Review: A Theory of Art, by Karol Berger." *Journal of the American Musicological Society* 54, núm. 1 (2001): 191-197. <https://doi.org/10.1525/JAMS.2001.54.1.191>

Eskelinen, Markku. "The Gaming Situation." *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 1, núm. 1 (2001).

<https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Esquivel Marín, Sigfredo. "Apología de las artes menores." *FILHA* 2, núm. 3 (2009): 103-110. <https://doi.org/10.60685/filha.v2i3.372>

Fernández-Cortés, Juan Pablo i Karen M. Cook. "Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music." *Journal of Sound and Music in Games* 2, núm. 4 (2021): 13-35. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2021.2.4.13>

Fleury, Cynthia. "Arte, cuerpo y subjetividad: experiencia estética y pedagogía." *Educación Física y Ciencia* 8, núm. 1 (2006): 1-14.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=439942650004>

Impett, Leonardo i Fabian Offert. "There Is a Digital Art History." *Visual Resources* 40, núm. 1 (2024): 186-209.

<https://doi.org/10.1080/01973762.2024.2362466>

Johnson, Mark R. i Jamie Woodcock. "The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry." *Media Culture & Society* 41, núm. 5 (2018).

<http://dx.doi.org/10.1177/0163443718818363>

Karfíková, Lenka. "Ars Naturae Imitatio: Stoa, Plotinus, Augustine." *Freiburger Zeitschrift für Philosophie und Theologie* 69, núm. 1 (2022): 1-24.

https://www.academia.edu/109849142/Ars_Naturae_Imitatio_Stoa_Plotinus_Augustine

Kluszczyński, Ryszard W. "Strategies of Interactive Art." *Journal of Aesthetics & Culture* 2, núm. 1 (2010): 1-27. <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5525>

Kolassa, Alexander. "Hail the Nightmare: Music, Sound, and Materiality in Bloodborne." *The Soundtrack* 11, núm. 1-2 (2020): 23-38.

https://doi.org/10.1386/ts_00003_1

Levinson, Jerrold. "Defining Art Historically." *British Journal of Aesthetics* 19, núm. 3 (1984): 232-250. <https://doi.org/10.1093/bjaesthetics/19.3.232>

Li, Ruohan. "Classical Reconstruction in Visual Narration: An Aesthetic Analysis of the Reception of Sun Wukong's Image." *International Journal of Social Sciences and Public Administration* 5, núm. 3 (2024): 262-269.

<https://doi.org/10.62051/ijsspa.v5n3.33>

Manovich, Lev. "Data Science and Digital Art History." *International Journal for Digital Art History*, núm. 1 (26 de juny de 2015): 14-35.

<https://doi.org/10.11588/dah.2015.1.21631>

Manovich, Lev. 2013. "Media After Software." *Journal of Visual Culture* 12, núm. 1 (2013): 30-37. <https://doi.org/10.1177/1470412912470237>

Marín Díaz, Verónica i María Dolores García Fernández. "Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa." *Pixel-Bit*, núm. 26 (2005): 113-119.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802609>

Martinech Lozano, Antonio Javier. "Diseño De Videojuegos, Más Que Representación Y Dirección De Arte." *Revista Artye y Diseño A&D*, núm. 3 (2014): 52-59. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/ayd/article/view/19677>

Molina D'Jesús, Álvaro. "Estratos y categorías estéticas del arte digital." *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, núm. 9 (2021): 139-159.

<https://doi.org/10.25025/hart09.2021.08>

Pérez Latorre, Óliver. "Indie or Mainstream? Tensions and Nuances Between the Alternative and the Mainstream in Indie Games." *Anàlisi: Quaderns*

de Comunicació i Cultura, núm. 54 (2016): 15–30.

<https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>

Robson, Jon i Aaron Meskin. "Video Games as Self-Involving Interactive Fictions." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 74, núm. 2 (2016): 165-177.

<https://doi.org/10.1111/jaac.12269>

Sankowski, Edward. "Ethics, Art, and Museums." *Journal of Aesthetic Education* 26, núm. 3 (1992): 1–15. <https://doi.org/10.2307/3333009>

Sicart, Miguel. "Moral Dilemmas in Computer Games." *Design Issues* 29, núm. 3 (2013): 28–37. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00219

Stevens, Ingrid. "Postmodernism, Structuralism, Post-Structuralism, Deconstruction and Art Criticism." *De Arte* 31, núm. 54 (1996): 31-42.

<https://doi.org/10.1080/00043389.1996.11761240>

Tato, Guillermo. "Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos. Inmersión y empatía." *Quaderns de Cine*, núm. 12 (2017).

<http://dx.doi.org/10.14198/QdCINE.2017.12.09>

Travinor, Grant. "Definition of Videogames." *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)* 6, núm. 16 (2008).

https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16

Tavinor, Grant. *The Art of Videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009.

Tavinor, Grant. "Videogames and Interactive Fiction." *Philosophy and Literature* 29, núm. 1 (2005): 24-40. <https://dx.doi.org/10.1353/phl.2005.0015>

Travinor, Grant. "Videogames as Mass Art." *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)* 9, núm. 9 (2011).

https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol9/iss1/9

> _Webgrafia_ <

Alós, Ernest. "10 moments estel·lars de la història dels videojocs." *El Periodico*, 18 de setembre de 2016. Consultat el 7 de febrer de 2025.
<https://www.elperiodico.cat/ca/oci-i-cultura/20160918/10-episodis-historics-videojocs-5385963>

Burdeus, Joan. "El videojoc 'Gris', una obra d'art catalana." *Núvol*, 21 de febrer de 2021. Consultat el 27 de maig de 2025.
<https://www.nuvol.com/pantalles/cultura-digital/el-videojoc-gris-una-obra-dart-catalana-83500>

Burns, James. "The Decade That Changed Video Games Forever." *Medium*, 25 de juliol de 2021. Consultat el 2 de març de 2025.
<https://medium.com/super-jump/the-decade-that-changed-video-games-forever-28bea736b82f>

Campbell, Colin. "Gaming's New Frontier: Cancer, Depression, Suicide." *Polygon*, 9 de maig de 2013. Consultat el 15 de gener de 2025.
<https://www.polygon.com/2013/5/9/4313246/gamings-new-frontier-cancer-depression-suicide>

Champy, The Picky. "Okami: Amaterasu Design Analysis." *The Picky Champy. A little about Design and Videogames*, 30 d'agost de 2019. Consultat el 26 de maig de 2025.
https://champicky.com/2019/08/30/okami-amaterasu-design-analysis/?utm_source=chatgpt.com

Flores Ledesma, Antonio. "Interactividad y agencia." *AnaitGames*, 5 d'abril de 2023. Consultat el 3 de gener de 2025.
<https://www.anaitgames.com/articulos/interactividad-y-agencia>

Frum, Larry. "Smithsonian Celebrates 'Art of Video Games'." *CNN*, 4 d'abril de 2012. Consultat el 3 de gener de 2025,

<https://edition.cnn.com/2012/04/04/tech/gaming-gadgets/smithsonian-video-game-exhibit/index.html>

García Raso, Daniel. "¿Es la disonancia ludonarrativa el mayor autotroleo que se ha hecho la cultura del videojuego?" *Nivel Oculto*, 8 d'abril de 2021.

Consultat el 3 de gener de 2025.

<https://niveloculto.com/es-la-disonancia-ludonarrativa-el-mayor-autotroleo-que-se-ha-hecho-la-cultura-del-videojuego/>

Garg, Ashish. "Black Myth: Wukong -a Masterpiece of Myth, Art, and Design." *Medium*, 18 de desembre de 2024. Consultat l'11 de març de 2025.

<https://medium.com/@ashish.garg25/black-myth-wukong-a-masterpiece-of-myth-art-and-design-d2e1c2331daa>

gg. "Gaming as a Product or Service." *Medium*, 28 de novembre de 2019. Consultat el 16 d'abril de 2025.

<https://medium.com/kucheza-gaming/gaming-as-a-product-or-service-c2f9c1f18204>

Goldner, Sam. "Inside Christopher Larkin's Darkly Elegant 'Hollow Knight' Score." *Bandcamp Daily*, 2 de novembre de 2018. Consultat l'11 d'abril de 2025.

<https://daily.bandcamp.com/features/christopher-larkin-review>

González, José Miguel. "Ideología y política en los videojuegos: Negar lo evidente." *HyperHype*, 2020. Consultat el 3 de gener de 2025.

<https://www.hyperhype.es/ideologia-y-politica-en-los-videojuegos-negar-lo-evidente/>

Jones, Jonathan. "Sorry MoMA, Video Games Are Not Art." *The Guardian*, 30 de novembre de 2012. Consultat el 3 de gener de 2025.

<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/roma-video-games-art>

Liu, Chris. "Video Games Are Not an Inferior Art Form." *Medium*, 31 de gener de 2023. Consultat el 22 de març de 2025.

<https://medium.com/@chris.liu25/video-games-are-not-an-inferior-art-form-d202ad7045b7>

Llorente, José Manuel. "Videojuegos, ¿el octavo arte?" *SomosXbox*, 29 de maig de 2016. Consultat el 3 de gener de 2025.

<https://www.somosxbox.com/videojuegos-octavo-arte/>

Muncy, Julie. "Shadow of the Colossus Is Back, Remastered and Resplendent." *Wired*, 9 de febrer de 2018. Consultat el 27 de maig de 2025.

<https://www.wired.com/story/shadow-of-the-colossus-remastered-review/>

Patel, Nilay. "Supreme Court Says Video Games Are Protected Free Speech, California Can't Regulate Sales of Violent Games: A Complete Analysis." *The Verge*, 27 de juny de 2011. Consultat el 10 de gener de 2025.

<https://www.theverge.com/2011/6/27/2515183/supreme-court-video-games-protected-free-speech-analysis>

Reyburn, Scott. "What Does the Art Basel and Frieze Art Fair Duopoly Mean for the Market?" *The Art Newspaper*, 18 de març de 2022. Consultat el 22 de març de 2025.

<https://www.theartnewspaper.com/2022/03/18/art-basel-and-frieze-are-running-the-international-art-fair-show>

Roldán, Ángel. "El videojuego como experiencia estética." *La Grieta*, 20 de març de 2015. Consultat el 7 de febrer de 2025.

<https://www.lagrietaonline.com/el-videojuego-como-experiencia-estetica/>

Shattuck, Eric. "Fear for the Flesh: The Artists Who Influenced Silent Hill 2." *SUPERJUMP*, 9 de novembre de 2022. Consultat l'11 d'abril de 2025.

<https://www.superjumpmagazine.com/fear-for-the-flesh-the-artists-who-influenced-silent-hill-2/>

Sugiarno, Kristo. "NieR Automata: Meaning & Existential Despair." *Medium*, 4 de gener de 2021. Consultat el 27 de maig de 2025.

<https://kristoforusas.medium.com/nier-automata-meaning-existential-despair-fe1f457407c1>

"About – Ludomusicology." *Ludomusicology – Videogame Music Research Group*. Consultat el 3 d'abril de 2025. <https://www.ludomusicology.org/about/>

"Els videojocs són un món obert per a la filosofia." *dBalears*, 24 de maig de 2024. Consultat el 6 de maig de 2025.

<https://www.dbalears.cat/balears/cultura/2024/05/15/393401/els-videojocs-son-mon-obert-per-filosofia.html>

"Evolución de los eSports: Del hobby a la industria profesional." *ARAMULTIMÈDIA*, 23 de desembre de 2024. Consultat el 16 d'abril de 2025. <https://www.aramultimedia.com/ca/evolucion-de-los-esports-del-hobby-a-la-industria-profesional>

"Fatal Frame: When We Become the Directors of Our Fears." *Point 'n Think*. Consultat el 25 de maig de 2025. <https://www.pointnthink.fr/en/fatal-frame-when-we-become-the-directors-of-our-own-fears/>

"Game Music: A Cultural Phenomenon Beyond Consoles Celebrated at the London Soundtrack Festival." *Vinyl Me, Please*, 15 d'abril de 2025. Consultat el 28 d'abril de 2025.

<https://www.vinylmeplease.com/blogs/music-industry-news/game-music-a-cultu>

[ral-phenomenon-beyond-consoles-celebrated-at-the-london-soundtrack-festival?srsltid=AfmBOorrzSzQy49CHUbOnXSmGsHuFKIS0gqAEL0loij2yc4bs4T7Abb4](https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html?srsltid=AfmBOorrzSzQy49CHUbOnXSmGsHuFKIS0gqAEL0loij2yc4bs4T7Abb4)

"Historia de los videojuegos." *Facultat d'Informàtica de Barcelona*.

Consultat el 3 de febrer de 2025.

<https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

"History of Video Games." *EBSCO Information Services, Inc.* Consultat el 3 de febrer de 2025.

<https://www.ebsco.com/research-starters/history/history-video-games>

"How Cuphead Nailed the Look and Feel of Classic 1930s Cartoons." *Game Developer*, 1 de novembre de 2017. Consultat el 25 de maig de 2025.

<https://www.gamedeveloper.com/art/how-i-cuphead-i-nailed-the-look-and-feel-of-classic-1930s-cartoons>

"La historia de los videojuegos." *Educahistoria*. Consultat el 3 de febrer de 2025. <https://educahistoria.com/la-historia-de-los-videojuegos/>

"Music of Red Dead Redemption 2: A World Perfected Through Music." *Film Music Theory*, 17 de gener de 2025. Consultat el 27 de maig de 2025.

<https://filmmusictheory.com/article/music-of-red-dead-redemption-2-a-world-perfected-through-music/>

"The Legend of Zelda: Twilight Princess." *Fandom*. Consultat el 25 de maig de 2025. https://zelda.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Twilight_Princess

"Video Game History." *Smithsonian Institution*. Consultat el 7 de febrer de 2025.

<https://www.si.edu/spotlight/the-father-of-the-video-game-the-ralph-baer-prototypes-and-electronic-games/video-game-history>

> _Fonts Audiovisuals_ <

DayoScript. *Elden Ring merece ser más [Análisis] - Post Script*. YouTube, 38:13. Publicat el 8 d'abril de 2022.

<https://www.youtube.com/watch?v=s82NHFBYVlo>

DayoScript. *La ambición desmedida de The Last of Us 2 [Análisis] - Post Script*. YouTube, 40:12. Publicat el 22 de juliol de 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=Uk28T6vB33Y>

DayoScript. *La sorprendente profundidad de Red Dead Redemption 2 [Análisis] - Post Script*. YouTube, 36:22. Publicat l'1 de desembre de 2018.

<https://www.youtube.com/watch?v=dSkT41W5kw0>

DayoScript. *Un vídeo educativo y artístico sobre videojuegos sabrosos - Post Script*. YouTube, 3:29:45. Publicat el 5 de juliol de 2024.

<https://www.youtube.com/watch?v=jSehk8IKkYs&t=10496s>

Game Arts. *The Epic Visual World of Shadow of the Colossus Art*. YouTube, 07:15. Publicat el 14 de gener de 2022.

https://www.youtube.com/watch?v=aikkMwV_7BU

Patrick Rainville Music Analysis. *BLOODBORNE MUSIC ANALYSIS: Orchestrating a Nightmare*. YouTube, 1:17:52. Publicat el 9 d'abril de 2025.

<https://www.youtube.com/watch?v=eeLv1TiwW4>

RagnarRox. *Fatal Frame or (How Folklore Brings Horror to Life). Monsters of the Week*. YouTube, 23:45. Publicat el 14 de gener de 2020.

https://www.youtube.com/watch?v=dKHZHnj_VwQ

Snoman Gaming. *Good Game Design - Inscription: Dismantling a Genre (Spoilers!)*. YouTube, 11:16. Publicat el 12 de febrer de 2022.

<https://www.youtube.com/watch?v=yAJGev7pz4Q>

The House of Tabula. *Video Games Deserve Better*. YouTube, 1:31:01.
Publicat el 30 de setembre de 2023.

<https://www.youtube.com/watch?v=j6BE8ciU6Ik>

The Sound Test (Lee Tyrrell). *The SOUND TEST 2 - #05 - Hollow Knight (W/Christopher Larkin) [COMPOSER INTERVIEW / PODCAST]*. YouTube, 48:26.
Publicat el 29 de novembre de 2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=9bFWUn3DhBk&themeRefresh=1>

> 7. Annexos <

Els annexos que segueixen tenen com a finalitat aprofundir en els continguts tractats al cos principal del treball. En primer lloc, s'hi presenta un glossari amb termes específics, destacats amb un asterisc (*) al llarg del text, per facilitar la comprensió de conceptes tècnics propis del llenguatge dels videojocs. Tot seguit, s'inclou una entrevista amb el creador de contingut José Altozano, conegut com a DayoScript, que ofereix una mirada crítica i especialitzada sobre la dimensió artística i narrativa del mitjà. Finalment, es recull un conjunt d'exemples addicionals de videojocs amb una clara voluntat artística, amb l'objectiu de reforçar i ampliar els arguments desenvolupats al tercer apartat del treball, centrat en els elements expressius i simbòlics dins del videojoc com a mitjà interactiu.

> 7.1. _Glossari_ <

- _AAA game_

Videojoc desenvolupat per grans empreses amb un alt pressupost que cobreix tant la producció com el màrqueting i la distribució. Aquest tipus de joc destaca per la seva alta qualitat gràfica, una tècnica avançada i una estructura molt polida. La inversió en aquests títols és molt elevada, sovint implicant equips de centenars de professionals, incloent-hi dissenyadors, programadors, artistes i especialistes en so. L'*AAA game* o *triple A game*, sol buscar un ampli abast comercial, llançant-se a mercats globals amb l'objectiu d'obtenir grans beneficis econòmics, i sovint estableix estàndards per a la indústria.

- _Battle Pass_

Sistema de monetització present en molts videojocs moderns, especialment en jocs en línia i multijugador, que consisteix en un passi de temporada o període

limitat, on els jugadors poden desbloquejar continguts exclusius progressivament a mesura que completen objectius o guanyen experiència. Aquests continguts poden incloure habilitats, objectes o recompenses diverses. Incentiva la participació constant dels jugadors i estableix una dinàmica d'interacció recurrent amb el joc, alhora que genera ingressos per als desenvolupadors mitjançant la seva venda.

- _Gameplay_

Concepte fonamental en l'estudi dels videojocs que fa referència a la manera com el jugador interactua amb el joc, englobant les regles, mecàniques, objectius, nivells de dificultat i la resposta del sistema a les accions. També determina l'experiència jugable i és sovint el principal element que diferencia un videojoc d'un altre, sent clau per a l'èxit comercial i artístic d'un títol.

- _Gongbi_

Tècnica tradicional de pintura xinesa que es caracteritza per un traç extremadament precís. El nom "gongbi" significa literalment "pinzell laboriós" o "pinzell detallat", i implica una gran cura en la representació dels detalls, línies netes i colors plans. Aquesta tècnica s'utilitza principalment per a representar temes com ara figures humanes, animals, flors i paisatges amb una gran delicadesa i realisme. A diferència d'altres estils més lliures o espontanis, el gongbi requereix una tècnica minuciosa, sovint emprant capes fines de tinta o pigment per aconseguir profunditat i textura. Històricament, el gongbi ha estat utilitzat per a treballs d'alta qualitat destinats a la cort imperial i per a obres d'art decoratives.

- _Gore_

Terme d'origen anglès utilitzat per descriure representacions visuals explícites de violència, mutilació i sang. Sovint associat al cinema de terror, té l'objectiu de

generar un impacte visual i una reacció visceral en l'espectador. En el context dels videojocs, s'utilitza com un recurs estètic per intensificar l'atmosfera de tensió i horror.

- `_Indie Dev_`

Abreviatura d'*independent developers* (desenvolupadors independents), són creadors de videojocs que treballen de manera autònoma o en petits equips, sovint amb recursos limitats i sense el suport financer directe de grans editorials. Els videojocs indie solen destacar per la seva originalitat, llibertat creativa i experimentació, abordant temàtiques o estils menys convencionals i apostant per la innovació en mecàniques i narrativa.

- `_Jumpscare_`

Recurs d'efecte dramàtic i sonor emprat especialment en videojocs i pel·lícules de terror, que consisteix en un sobtat canvi visual o auditiu dissenyat per sorprendre i provocar una reacció d'espant immediata en l'espectador o jugador. Els *jumpscare*s funcionen a través de l'alteració inesperada d'un ambient aparentment tranquil o previsible, trencant la tensió acumulada i generant una resposta emocional intensa.

- `_Motor gràfic_`

Programari fonamental que gestiona la representació visual, física i sovint sonora dins dels videojocs. Un motor gràfic inclou eines i sistemes que permeten la creació de gràfics 2D o 3D, la simulació de la il·luminació, ombres, textures, així com l'animació i la interacció. A més, facilita la integració d'altres components com la intel·ligència artificial, el so i la física. L'ús d'un motor gràfic permet als desenvolupadors concentrar-se en aspectes creatius, agilitzant la producció i assegurant una experiència visual coherent i de qualitat.

- `_Skin_`

Elements cosmètics dins dels videojocs que modifiquen l'aparença visual d'un personatge, arma o objecte, sense afectar la jugabilitat o les capacitats. Permeten personalitzar i expressar identitat o estil dins del joc, sovint adquirint-se mitjançant compres o progressió en el joc. Aquest recurs és clau en molts jocs per fomentar la vinculació emocional i la diferenciació entre jugadors, alhora que és una font important d'ingressos per als desenvolupadors.

- `_Stop-motion_`

Tècnica d'animació que consisteix a fotografiar successivament objectes o figures fixes, movent-los lleugerament entre cada fotograma, per tal de crear la il·lusió de moviment quan les imatges es projecten en seqüència. Aquesta tècnica, tradicional en cinema i animació, ha estat incorporada en videojocs o elements audiovisuals per donar un estil visual artesanal i únic.

- `_Streaming_`

Procés de transmissió en temps real de continguts audiovisuals que permet que una audiència remota pugui veure i sentir l'acció a mesura que es produeix. En el context dels videojocs, l'*streaming* ha esdevingut un fenomen clau per a la difusió i la comunitat, amb plataformes com *Twitch* o *YouTube* que faciliten la connexió directa entre jugadors, creadors de contingut i espectadors. El streaming promou la interacció social, la creació de comunitats i influeix en la cultura i el mercat dels videojocs.

- `_Survival Horror_`

Gènere de videojocs caracteritzat per la combinació d'exploració, gestió limitada de recursos i situacions de perill constant, amb l'objectiu de generar una experiència de por i vulnerabilitat. L'entorn sol ser opressiu, amb enemics difícils de derrotar i una atmosfera carregada de tensió. El *survival horror* posa l'èmfasi

en la supervivència del protagonista més que no pas en l'acció directa, i sovint incorpora elements narratius relacionats amb el trauma, la solitud o l'amenaça sobrenatural.

- `_Unreal Engine_`

Un dels motors gràfics més avançats i utilitzats en la indústria del videojoc, desenvolupat per *Epic Games*. Destaca per la seva capacitat d'oferir gràfics d'alta qualitat, eines potents per a la creació de jocs en 3D, i una gran flexibilitat per a diferents plataformes. Unreal Engine és també àmpliament emprat en altres àmbits com la realitat virtual, el cinema i la visualització arquitectònica, demostrant la seva versatilitat i impacte tecnològic.

> 7.2. `_Entrevista a DayoScript, José Altozano_` <

José Altozano, més conegut com a *DayoScript*, és un periodista i creador de contingut de referència en l'àmbit dels videojocs en l'espanyol. Des de la seva incursió a YouTube l'any 2012 amb el canal *DayoScript*, ha desenvolupat un estil crític propi caracteritzat per l'anàlisi profunda i accessible del llenguatge, la narrativa i la cultura dels videojocs. Previ a la seva trajectòria a *YouTube*, Altozano va formar-se com a periodista en mitjans especialitzats com *GamePro TV*, *MundoGamers*, *Eurogamer Espanya* i *IGN Espanya*. Aquesta combinació de perspectiva mediàtica i un to més personal en vídeo li ha permès integrar amb naturalitat la rigidesa del periodisme amb la proximitat dels formats digitals contemporanis, creant un discurs ric que combina informació, opinió i referència cultural.

Aquesta entrevista s'apropa a la dimensió artística i narrativa del videojoc des d'una òptica professional i reflexiva, reforçant l'esperit analític del treball.

- Quin és el teu videojoc preferit i per què?

DayoScript:

Mi videojuego favorito es "Shadow of the Colossus". No creo que cambie nunca; es el título que me abrió los ojos a las posibilidades creativas del videojuego. Imaginaba que me iba a gustar cuando lo jugué, pero no esperaba su propuesta minimalista, su manera de comunicar a través del gameplay y cómo te integra en su mundo. El hecho de que un juego consiga que te preocupes por tu yegua sólo a base de cabalgar a través de una tierra baldía me sigue pareciendo algo increíble.

- Creus que els videojocs haurien de considerar-se el vuitè art? Per què sí o per què no?

DayoScript:

Prefiero no quedarme en los "debería" y saltar a la conclusión: sí, los videojuegos son un arte. No es algo que admita a discutir igual que dudo que un escultor esté abierto a rebatir si la escultura es un arte. Un argumento que se suele dar en estos casos es mostrar concept art o alguna escena emotiva, pero eso no es el videojuego. Es pintura, es cine. Es como si me vendieras el cómic como muchos dibujos en una página en vez de el todo que componen.

Hay momentos en el videojuego que me han hecho llorar a través de sus mecánicas, situaciones que me han transmitido con una profundidad y una cercanía que otras artes apenas pueden soñar. El videojuego es un arte de ser y no de sentir; nos convierte en actores. Es hermoso, y sólo puedo lamentar que haya gente que aún no lo entienda. No tiene por qué gustarte y entiendo que no te atraiga, porque desgraciadamente la cultura mainstream del videojuego está más cerca de los premios MTV que del festival de Cannes, pero si te paras a buscar y prestas atención está lleno de experiencias. Eso es lo distintivo, la experiencia.

- Per què, tot i que l'art contemporani es defineix com qualsevol activitat humana que suscita emoció o sentiment i té un objectiu estètic, el videojoc no encaixa amb aquesta definició? I per què, tenint en compte que el cinema i la fotografia van passar per un rebuig similar, continua havent-hi tanta negativa amb els videojocs?

DayoScript:

Históricamente, el videojuego se ha definido en relación a otros medios. Era software, era un juguete, era como el cine, pero rara vez era 'videojuego'. También el hecho de que muchas de las experiencias lúdicas más populares se relacionen con el juego puro - los arcades en los 80, por ejemplo, o títulos como Fortnite - junto a la pésima imagen de la cultura mainstream del videojuego y ciertos ramalazos antiintelectualistas en según qué rincones han hecho un flaco favor a la hora de venderlo como algo más que un entretenimiento. Todavía hoy hay gente que no espera más del videojuego y que lo ve intrascendente, y hablo de gente que se dice amante del medio. Es frustrante, pero te acostumbras.

Creo que la negatividad perdura porque la cultura mainstream del videojuego no confía en sí misma. Si miras a los Game Awards, por ejemplo, es obvio que quieren ser unos Óscar del videojuego y buscan una y otra vez llamar la atención sobre sus cualidades más superficiales. Se habla de lo que vendrá, la gente se pega por ver cuál es el mejor juego. Apenas hay espacio para la reflexión genuina y un análisis cultural y sincero. Si les preguntas, dirán "¡oh, no, por supuesto que es un arte!" e inmediatamente después te presentarán cincuenta juegos sobre tíos pegando tiros a bichos o hachazos a bichos o montando casas para sobrevivir a los bichos que atacan por la noche.

Es como si el cómic se limitara a los cómics más 'pochos' de Marvel y DC y omitiese obras como "Maus". Siento que la cultura del videojuego se ha acomodado en esa posición y no quiere hacer un examen real: ves cosas como "Secret Level" y son una

pésima representación de lo que realmente es el videojuego, pero a la gente le gusta porque puedes verlo en Amazon Prime. Pues vale. Sinceramente, si se reduce a eso, a mí también me daría pereza llamar 'arte' al videojuego.

- Creus que aquesta negativa cap a l'art virtual/els videojocs es deu a que l'Acadèmia continua afavorint una minoria de les belles arts?

DayoScript:

Me ha pasado unas cuantas veces que he visto a gente de entornos académicos hablar sobre cómo han tenido que pegarse para poder hablar del videojuego. Eso sí que me cabrea, porque de la cultura mainstream me lo puedo esperar, pero que, tras tantos años, tras Huizinga, tras Caillois, tras Hamlet en la Holocubierta, que siga habiendo un rechazo al videojuego, que no haya un mínimo de curiosidad por comprender o entender este medio, aunque sea como un producto de software o, qué demonios, como una forma nueva de juego... Es frustrante.

Los game studies aplicados al videojuego llevan existiendo desde hace 24 años y esta pregunta me da a entender que todavía hay gente que no quiere enterarse, gente que no presta atención a un medio que pide a gritos ser explorado. El videojuego, queramos o no, forma parte del mundo, y estudiarlo, tanto desde dentro como en su periferia, ya sea en su capacidad expresiva, en su cultura, en su efecto en la sociedad, abre la puerta a más conversaciones de las que pueda concebir. Ignorar el videojuego en el territorio académico es, simple y llanamente, ignorar el presente.

En coherència amb les conclusions del present treball, es pot afirmar que els videojocs, com a mitjà híbrid, però autònom, amb una capacitat expressiva pròpia i un discurs estètic emergent, disposen de prou fonaments per aspirar al reconeixement com a vuitè art dins del cànon cultural contemporani. Cal tenir en compte que aquestes pràctiques digitals estan transformant profundament el concepte mateix d'art i com, en un context en què la societat es digitalitza,

negar als videojocs un lloc en el cànon artístic equival a una manca de comprensió sobre la direcció cap a la qual avança la cultura contemporània.

> 7.3. _Altres exemples de videojocs artístics_ <

Amb la voluntat d'ampliar la mirada sobre el potencial expressiu dels videojocs, aquest apartat recull una selecció complementària de títols que destaquen per la seva qualitat artística, ja sigui des del vessant visual, narratiu, sonor o simbòlic. L'objectiu d'aquest recull no és establir un cànon tancat, sinó il·lustrar la diversitat de formes a través de les quals els videojocs poden generar experiències complexes i profundes. Aquests exemples contribueixen a consolidar les conclusions desenvolupades al llarg del present treball, aportant nous casos paradigmàtics que reforcen la consideració del videojoc com una forma d'expressió artística.

- _Estètica i direcció d'art remarcables_

"*Gris*" (2019) és un videojoc independent desenvolupat per l'estudi català *Nomada Studio*, fundat per Adrián Cuevas, Roger Mendoza i l'il·lustrador Conrad Roset. Aquesta obra combina elements d'acció i trencaclosques en una proposta altament evocadora que ha estat àmpliament reconeguda tant a escala nacional com internacional. En destaca l'èxit a la fira *Gamelab*, on va obtenir set guardons, així com el premi a millor joc d'impacte als prestigiosos *Game Awards*, una de les cerimònies de referència en l'àmbit global dels videojocs.

La seva direcció artística es caracteritza per una direcció visual fortament inspirada en tècniques pictòriques com l'aquarel·la i la il·lustració simbòlica (FIG 8). Cada capítol del joc es vincula a una paleta cromàtica i emocional específica: el blanc representa la innocència, el gris la depressió, el vermell la ràbia, entre d'altres. El traç subtil i minimalista no només defineix l'estil visual, sinó que converteix els espais en metàfores de l'estat emocional de la protagonista,

contribuint així a la construcció del significat del joc. Aquesta aposta pel llenguatge visual, prescindint de diàlegs, permet una narració potent i íntima que gira entorn del procés de dol, i demostra com els recursos estètics poden esdevenir un instrument estètic punyent ⁷⁷.



FIG 8: "Gris" (2019), detall de la imatge artística del joc, dirigida per l'il·lustrador Conrad Roset. (Font: betevé, <https://beteve.cat/ciencia-i-tecnologia/gris-videojoc-gracia-triomfa-mon/>).

"*Ōkami*", publicat per *Capcom* l'any 2006 i desenvolupat per *Clover Studio*, és un videojoc d'acció i aventura que s'inspira en la mitologia japonesa, especialment en la figura d'Amaterasu Ōkami, la deessa del Sol. L'obra destaca pel seu estil visual profundament arrelat en l'art tradicional japonès, integrat de manera coherent amb la seva jugabilitat. El joc pren com a referència principal dues tècniques artístiques tradicionals. El *sumi-e* és una forma de pintura monocroma que emprava tinta xinesa i pinzells sobre paper d'arròs, pròpia del pensament zen, i que persegueix la representació de l'essència dels elements a través de traços senzills i expressius. L'*ukiyo-e*, per la seva banda, és un gènere de gravat en fusta que es caracteritza per línies definides, colors plans i composicions equilibrades,

⁷⁷ Joan Burdeus, "El videojoc 'Gris', una obra d'art catalana", *Núvol*, 21 de febrer de 2021, consultat el 27 de maig de 2025.
<https://www.nuvol.com/pantalles/cultura-digital/el-videojoc-gris-una-obra-dart-catalana-83500>

amb una iconografia centrada sovint en escenes quotidianes, paisatges o el teatre *kabuki*. Aquestes dues tradicions es fusionen dins la direcció artística del joc, conferint-li una identitat visual distintiva i profundament japonesa.



FIG 9: "Okami" (2006), detall d'un escenari del videojoc. (Font: Reddit: [r/Okami, https://www.reddit.com/r/Okami/comments/2im43m/i_found_some_highresolution_screenshots_that_make/?show=original](https://www.reddit.com/r/Okami/comments/2im43m/i_found_some_highresolution_screenshots_that_make/?show=original)).

La renderització gràfica del joc reproduceix la textura fluida i irregular pròpia de les tècniques pictòriques tradicionals, generant una sensació de llenç animat que evoca la transparència de l'aquarel·la i el traç gestual de la tinta (FIG 9). Els escenaris, la il·luminació i l'ús del traç contribueixen a la construcció d'un paisatge visual immersiu. Un dels elements més innovadors del joc és l'anomenat "pinzell celestial", una eina que permet al jugador intervenir activament en l'entorn mitjançant gestos pictòrics. Aquesta mecànica transforma l'acció en una experiència simbòlica i ritual: fer florir un arbre, crear un pont o invocar el vent es converteix en un acte de restauració i harmonia, dotant l'experiència lúdica d'una profunditat artística ⁷⁸.

⁷⁸ "Okami: Amaterasu Design Analysis", *The Picky Champy. A little about Design and Videogames*, 30 d'agost de 2019, consultat el 26 de maig de 2025, https://champicky.com/2019/08/30/okami-amaterasu-design-analysis/?utm_source=chatgpt.com

"Cuphead" (2017), desenvolupat pel petit estudi independent canadenc *Studio MDHR*, es presenta com un homenatge meticulós a l'animació nord-americana dels anys trenta, amb una atenció especial a l'estil *rubber hose*, popularitzat per *Fleischer Studios* i pels primers curtsmetratges de Walt Disney. Aquest estil es caracteritza per moviments exagerats, extremitats altament flexibles i una estètica surrealista amb personatges antropomòrfics, creant així una atmosfera visual distintiva i carregada de dinamisme (FIG 10).



FIG 10: "Cuphead" (2017), detall d'una batalla amb un enemic. (Font: MONSTERVINE, <https://monstervine.com/2019/04/cuphead-comes-to-switch-still-a-high-class-bout/>)

La direcció artística recreà fidelment els processos de producció mitjançant tècniques completament artesanals. Tots els personatges del joc van ser dibuixats a mà, fotograma a fotograma, segons l'estàndard cinematogràfic tradicional de 24 imatges per segon. Alhora, els fons van ser pintats amb aquarel·la sobre paper i posteriorment digitalitzats per ser integrats dins el motor del joc. Aquest procés deliberadament laboriós confereix al conjunt una textura visual orgànica, on les imperfeccions, com petites tremolors de línia o irregularitats de color, evocuen l'aspecte del metratge antic projectat en

cel·luloide ⁷⁹. Aquesta aposta estètica, però, va més enllà de la simple nostàlgia o del detall ornamental. La recuperació i adaptació d'un llenguatge visual històric al mitjà interactiu contemporani implica una relectura que ofereix una experiència de tradició i innovació.

- Narrativa interactiva i experiència emocional

"The Legend of Zelda: Twilight Princess" (2006), desenvolupat per *Nintendo*, exemplifica el potencial narratiu i simbòlic del videojoc com a mitjà artístic. Tot i que la seva estructura argumental s'emmarca dins la tradició del relat heroic clàssic, el tractament visual i interactiu de l'obra li confereix una dimensió introspectiva destacable. El joc es construeix a partir d'una dualitat central que travessa tant el disseny narratiu com les mecàniques, articulant una oposició entre mons que funciona com a metàfora de la maduresa dins la mateixa saga de *"The Legend of Zelda"*.

El protagonista, en Link, parteix d'una existència pastoral i quotidiana que es veu sobtadament interrompuda per les forces del Regne del Crepuscle. Aquest esdeveniment desencadena un recorregut iniciàtic marcat per la pèrdua i la transformació, que es reflecteix literalment en la seva metamorfosi en llop en travessar al món crepuscular. Aquesta nova forma no només introdueix una mecànica diferenciada dins del gameplay, sinó que actua també com a metàfora visual d'una identitat salvatge i interioritzada.

Narrativament, el joc reprèn l'estructura mítica del viatge de l'heroi, amb clares referències al model arquetípic de Joseph Campbell i a la tradició literària de J. R. R. Tolkien. De fet, s'inspira directament en *"The Lord of the Rings"*, tant per la seva estètica com per l'ambició de construir un món d'alta densitat simbòlica. En aquest sentit, l'equip de desenvolupament va respondre a la demanda dels fans

⁷⁹ "How *Cuphead* nailed the look and feel of clàssic 1930s cartoons", *Game Developer*, 1 de novembre de 2017, consultat el 25 de maig de 2025,

<https://www.gamedeveloper.com/art/how-i-cuphead-i-nailed-the-look-and-feel-of-classic-1930s-cartoons>

per una ambientació més realista i madura dins la saga, creant una atmosfera més fosca i complexa que marca un punt d'inflexió en el to narratiu de la franquícia (FIG 11) ⁸⁰.



FIG 11: "The Legend of Zelda: Twilight Princess" (2006), detall de la imatge de la caràtula del joc físic. (Font: Etsy, <https://www.etsy.com/es/listing/482996487/poster-de-videojuego-legend-of-zelda>).

"Project Zero", desenvolupat per Tecmo el 2001, és considerat un dels exponents més rellevants del gènere de *survival horror**. La seva proposta estètica i narrativa s'allunya de les convencions dominants en el model occidental, centrat en la violència explícita, l'acció i el *gore**, i advoca per una construcció del terror basada en l'atmosfera i la tensió. En aquest sentit, el joc s'inscriu dins una tradició cultural japonesa en què el sobrenatural s'associa amb el món de les presències invisibles, en lloc de monstres físicament amenaçadors. En comptes

⁸⁰ "The Legend of Zelda: Twilight Princess", *Fandom*, https://zelda.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Twilight_Princess

de criatures grotesques, els enemics són esperits de morts atrapats entre mons que manifesten la tragèdia de les seves vides passades.



FIG 12: "Fatal Frame" (2001), en aquesta captura s'observa un esperit a través de la lent de la Càmera Obscura. (Font: YouTube — SHN Survival Horror Network, <https://www.youtube.com/watch?v=MFvtcd03co0>).

L'acció es desenvolupa en escenaris tancats, claustrofòbics, dominats pel silenci, i dins arquitectures tradicionals japoneses. La il·luminació escassa i la lentitud dels moviments contribueixen a establir una sensació de vulnerabilitat i inquietud constant. La protagonista, la Miku Hinasaki, viatja a una mansió abandonada per investigar la desaparició del seu germà, fet que inicia un recorregut narratiu marcat per la solitud. L'única eina que té la Miku per defensar-se és la Càmera Obscura, un dispositiu màgic que permet exorcitzar els fantasmes capturant-los fotogràficament. Aquesta mecànica és central tant en termes de jugabilitat com de significació simbòlica: per vèncer el perill, el jugador ha de mirar-lo directament, centrar-lo dins el marc compositiu de la càmera i sostenir la mirada fins al moment exacte de disparar⁸¹ (FIG 12).

⁸¹ "Fatal Frame: when we become the directors of our fears", *Point 'n Think*, consultat el 25 de maig de 2025, <https://www.pointnthink.fr/en/fatal-frame-when-we-become-the-directors-of-our-own-fears/>

Aquest enfrontament visual genera una tensió particular que trenca amb les dinàmiques habituals de la narrativa. En lloc de fugir o disparar a distància, el jugador ha de mantenir la proximitat amb allò que el turmenta, afrontant l'horror de manera directa. Aquesta lògica de joc crea una experiència que combina terror i contemplació en un disseny lúdic profundament significatiu.

"Shadow of the Colossus" (2005), un joc de *Team Ico*, presenta una trama articulada de manera reflexiva i filosòfica, distanciant-se dels codis narratius convencionals per acostar-se a una estètica contemplativa i del silenci. Aquesta història parla d'en Wander, un jove que entra dins una terra prohibida per ressuscitar una noia que ha estat sacrificada injustament. Però per tal d'aconseguir-ho, ha de derrotar setze colossos que habiten aquest món vast i deshabitat.

Aquest argument minimalista es desplega mitjançant una mecànica reiterativa que consisteix a localitzar i abatre cadascun dels colossos. Tanmateix, a mesura que avança el joc, el jugador descobreix que aquestes criatures no actuen com a enemics convencionals: sovint són passives i protectores del seu entorn. Aquesta percepció genera una profunda incomoditat moral, ja que l'acte de destruir-les esdevé progressivament més ambigu i qüestionable. La tensió entre l'objectiu imposat i l'ètica personal del jugador estructura l'experiència emocional del relat. Aquest conflicte es veu reforçat per la direcció artística, caracteritzada per una paleta cromàtica austera, paisatges oberts i desolats, i l'absència de la música durant el viatge. Tots aquests elements contribueixen a una atmosfera de solitud i introspecció (FIG 13).

Alhora, la magnitud física dels colossos exigeix que el protagonista grimpï literalment pels seus cossos per vèncer-los, una mecànica que requereix perseverança i destresa. Aquest esforç tangible reforça la sensació d'estar

cometent un acte irreparable, en què el jugador és l'executor i el testimoni de les conseqüències d'una tragèdia inevitable ⁸².

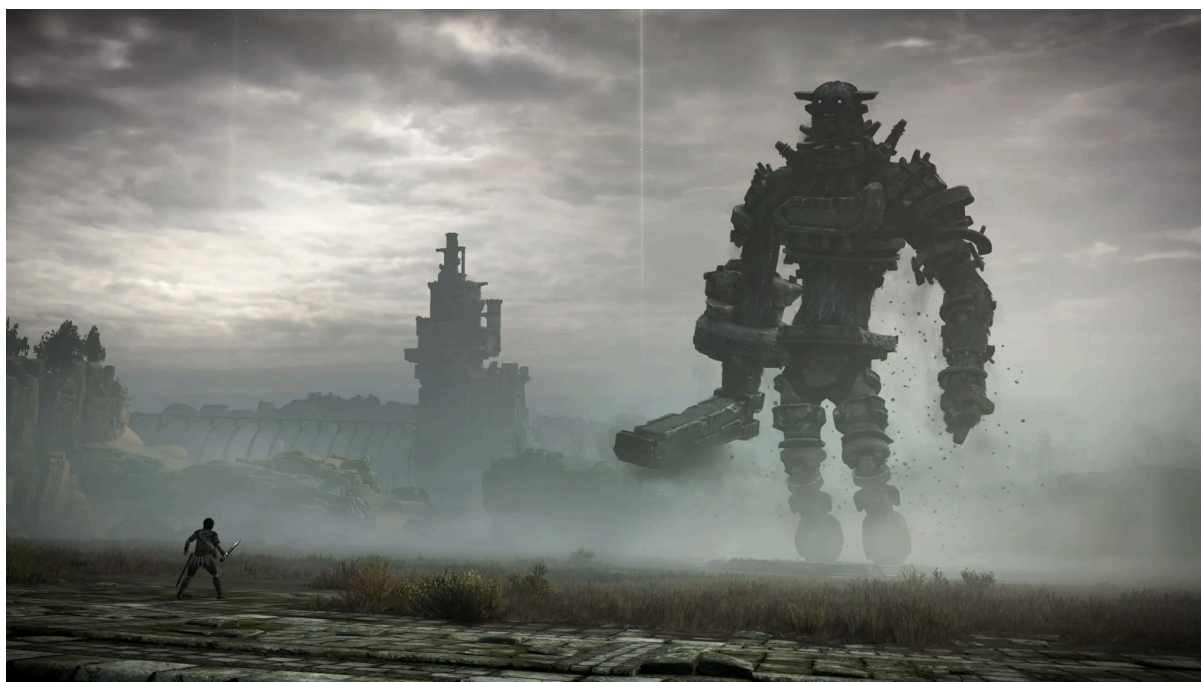


FIG 13: "Shadow of the Colossus" (2005), detall d'una de les batalles amb un dels colossos. (Font: Wired, <https://www.wired.com/story/shadow-of-the-colossus-remastered-review/>).

"Nier: Automata" (2017) és un videojoc de rol d'acció, desenvolupat per PlatinumGames i publicat per Square Enix, que articula una profunda reflexió filosòfica sobre la condició humana i el sentit de l'existència. Ambientat en un futur distòpic on la humanitat, que ha estat forçada a abandonar la Terra, confia la seva defensa a un exèrcit d'androides. El resultat és una narrativa que qüestiona constantment la diferència entre el que és artificial i el que és humà (FIG 14).

La història es presenta des del punt de vista de diversos personatges jugables, la 2B, el 9S i l'A2, cadascun amb una visió fragmentada i limitada del conflicte. Aquest recurs afegeix complexitat estructural i reforça el tema de la incertesa existencial, motiu pel qual, a mesura que el jugador avança, es desplega un relat

⁸² Julie Muncy, "Shadow of the Colossus is Back, Remastered and Resplendent", *Wired*, 9 de febrer de 2018, consultat el 27 de maig de 2025, <https://www.wired.com/story/shadow-of-the-colossus-remastered-review/>

coral en les diverses línies argumentals. Es posa en dubte la legitimitat de la guerra humana, el valor de la vida i la naturalesa del lliure albir sobre els andròides. La repetició de les partides també esdevé un dispositiu metaficcional, obligant el jugador a reviure i reinterpretar les múltiples perspectives de la història ⁸³.



FIG 14: "NieR: Automata" (2017), detall d'un dels escenaris del videojoc. La 2B, un androide, es troba un dels antics robots en mig del bosc. (Font: [mouve.pl](https://muve.pl/sklep/digital/role-playing-rpg/nier-automata-pc-klucz-steam,417684), <https://muve.pl/sklep/digital/role-playing-rpg/nier-automata-pc-klucz-steam,417684>).

L'estil visual, tot i no ser exuberant, crea un món melancòlic i carregat de simbolisme, on els paisatges abandonats, les ruïnes industrials i la presència de màquines aparentment innocents contribueixen a una atmosfera de desolació ambivalent. Així doncs, la narrativa i l'estètica treballen conjuntament per interpel·lar el jugador en relació amb les seves pròpies creences sobre la vida i la seva moralitat.

⁸³ Kristo Sugiarno, "NieR Automata: Meaning & Existential Despair", *Medium*, 4 de gener de 2021, consultat el 27 de maig de 2025, <https://kristoforusas.medium.com/nier-automata-meaning-existential-despair-fe1f457407c1>

- _Paisatge sonor i construcció d'atmosferes_

"*Final Fantasy VII*" (1997), desenvolupat per *Squaresoft* i compost musicalment per Nobuo Uematsu, representa un punt d'inflexió en la manera com el videojoc pot transmetre emoció i significat a través de la música. La seva banda sonora acompanya l'acció i estructura l'experiència emocional del jugador accentuant el simbolisme de les escenes i els espais.



FIG 15: "*Final Fantasy VII*" (1997), detall de l'escena de la mort d'Aerith. (Font: YouTube - Wendell J. Silvia, <https://www.youtube.com/watch?v=FGuohjmGY3Q>).

El joc fa ús del *leitmotiv*, un recurs que s'ha observat prèviament a "*Hollow Knight*". Personatges com *Aerith*, *Sephiroth* o *Tifa* tenen temes musicals associats que funcionen com a extensions de les seves identitats. "*Aerith's Theme*", per exemple, es presenta en escenes de serenitat i vulnerabilitat, i esdevé especialment colpidor en el moment de la seva mort, on la melodia reapareix per reforçar l'impacte tràgic sense necessitat de diàleg. Aquest recurs musical estableix un vincle emocional entre jugador i personatge, i transforma la música en una eina de significació rellevant (FIG 15). En l'àmbit ambiental també utilitza la música per crear atmosferes diferenciades: des de la melodia mecànica i freda

de certes localitzacions, fins als passatges bucòlics dels entorns naturals. Aquest contrast musical contribueix a construir una geografia emocional coherent, on cada zona del món de joc es percep per la seva identitat sonora.

Conté una clara influència cinematogràfica, tant en la composició musical com el muntatge de certes escenes. Això provoca que, determinats moments clau, com la mort d'un personatge o la revelació d'un gir narratiu, adquireixin una força dramàtica similar a la d'un *film*, sempre mantenint la interactivitat del videojoc ⁸⁴.

"Red Dead Redemption II" (2018), desenvolupat per *Rockstar Games*, és un bon exemple de com el videojoc pot adoptar i reelaborar estratègies pròpies del llenguatge cinematogràfic per construir una narrativa immersiva i densa. En aquest context, la música funciona com un catalitzador emocional i un element de cohesió, perfectament incorporat dins el disseny d'àudio i la direcció artística.

La banda sonora està composta per Woody Jackson, amb la col·laboració d'altres artistes, com Willie Nelson, Rhiannon Giddens i Josh Home, i es focalitza en un caràcter ambiental, adaptat a l'acció en temps real. Aquesta composició reactiva construeix una atmosfera contínua i orgànica, en què el paisatge sonor s'entrellaça amb els canvis climàtics i l'estat emocional del protagonista, l'Arthur Morgan. Addicionalment, es fa ús de cançons amb lletra en moments concrets de la trama que reforcen una dimensió fortament cinematogràfica, comparable al moment de clímax d'una pel·lícula. Aquestes insercions musicals acompanyen el jugador i aporten un valor catàrtic, emfatitzant la transformació interior del personatge en el món que l'envolta.

El disseny de so també contribueix a consolidar l'ambientació *western*, amb un ús refinat de l'ambient natural i un minimalisme acústic que subratlla la solitud i la decadència moral que travessa la història. Aquest conjunt, sumat a una

⁸⁴ Richard Anatone, James Denis Mc Glynn, and Andrew S. Powell, "Final Fantasy VII's Musical Legacy," *Journal of Sound and Music in Games* 4, núm. 4 (2023): 1-14, <https://doi.org/10.1525/jsmg.2023.4.4.1>

narrativa visual lenta i contemplativa, genera una experiència més propera a un simulador del cinema d'autor ⁸⁵ (FIG 16).



FIG 16: "Red Dead Redemption II" (2018), detall d'un escenari d'un poble. (Font: gamesradar+, <https://www.gamesradar.com/red-dead-redemption-2-fast-travel-unlock/>).

"Bloodborne", desenvolupat per FromSoftware i llançat el 2015, destaca per la seva ambientació fosca i la seva banda sonora, que constitueix un element fonamental en la creació d'una experiència immersiva i emocionalment intensa. La composició musical del joc, a càrrec de Tsukasa Saitoh, Yuka Kitamura, Nobuyoshi Suzuki i altres col·laboradors, s'inspira clarament en la música clàssica europea, integrant referències a corrents musicals històrics i creant un paisatge sonor que reforça l'estètica gòtica i el to aterridor de la narrativa.

La música de "Bloodborne" utilitza sovint estructures orquestrals complexes, amb cors dramàtics, dissonàncies intencionades i un ús destacat de cordes i metalls, que evocuen la grandiositat i la tensió pròpies de les composicions barroques i romàntiques. L'estil musical és acompanyat d'una intensitat

⁸⁵ "Music of Red Dead Redemption 2: a World Perfected Through Music", *Film Music Theory*, 17 de gener de 2025, consultat el 27 de maig de 2025, <https://filmmusictheory.com/article/music-of-red-dead-redemption-2-a-world-perfected-through-music/>

dinàmica que s'adapta a l'acció frenètica i la constant sensació de perill, però també a moments de suspens i misteri, dotant al joc d'una profunditat que traspasa la mera acció. D'altra banda, la combinació d'aquests elements clàssics amb textures sonores fosques i inquietants, com els cors eteris, contribueix a construir una atmosfera gòtica, amb una presència omnipresent del terror (FIG 17). Aquesta simbiosi entre música i ambientació visual reforça el sentiment d'opressió, creant un espai sonor que actua com un amplificador de l'experiència jugable ⁸⁶.



FIG 17: "Bloodborne" (2015), detall de l'escenari del joc. (Font: Medium, <https://medium.com/@exploringdarkwoods/falling-through-the-rabbit-hole-8199a433850>)

⁸⁶ Alexander Kolassa, "Hail the Nightmare: Music, Sound, and Materiality in Bloodborne," *The Soundtrack* 11, núm. 1-2 (2020): 23-38, https://doi.org/10.1386/ts_00003_1

