

Introducción a la propuesta de análisis interdisciplinar y multimodal de los estilos de arte en el videojuego

Resumen

Este estudio propone una taxonomía de los estilos artísticos en videojuegos premiados en *The Game Awards* (2014-2023) mediante la introducción de una propuesta de análisis interdisciplinar que integra perspectivas estéticas, narrativas y mecánicas jugables. Se ha desarrollado un diseño metodológico basado en el análisis multimodal de 18 obras galardonadas, evaluando dimensiones visuales (diseño de personajes, iluminación), influencias culturales (literatura, cine) y simbología. Los resultados identificaron 16 estilos artísticos, entre los que destacan el *pixel art* (nostalgia retro), el hiperrealismo (detalle fotorrealista) y el surrealismo (simbolismo abstracto), a menudo combinados con referentes mitológicos o cinematográficos. Esto permite debatir si la identidad artística de los videojuegos radica en su capacidad para fusionar influencias diversas en una experiencia interactiva singular, confrontando así las categorizaciones tradicionales del arte. Se concluye que, pese a la recurrencia de ciertos elementos, cada obra analizada conserva una singularidad que otorga al medio un arte irrepetible, efímero y carente de un sello autoral tan definido como en otras disciplinas artísticas.

Alfonso Freire-Sánchez
Doctor en Ciencias de la Comunicación.
Universidad Abat Oliba CEU.
Barcelona, España.
Correo electrónico: freire3@uao.es
orcid.org/0000-0003-2082-1212
Google Scholar

Jesús López-González
Doctor en Humanidades.
Universidad Abat Oliba CEU.
Barcelona, España.
Correo electrónico: jlopezgo@uao.es
orcid.org/0000-0001-5847-5197
Google Scholar

Montserrat Vidal-Mestre
Doctora en Ciencias de la Comunicación.
Universidad Autónoma de Barcelona.
Barcelona, España.
Correo electrónico: montse.vidal@uab.cat
orcid.org/0000-0001-6144-5386
Google Scholar

Recibido: diciembre 15 de 2023
Aprobado: diciembre 27 de 2024

Palabras clave:
programación multimedia,
instalaciones interactivas,
tecnologías emergentes,
interacción, videojuegos,
interfaces.



Introduction to an Interdisciplinary and Multimodal Approach for Analyzing Artistic Styles in Video Games

Abstract

This study proposes a taxonomy of artistic styles in video games awarded at *The Game Awards* (2014–2023) through an interdisciplinary analytical framework integrating aesthetic, narrative, and gameplay perspectives. A multimodal methodological design was developed to analyze 18 award-winning titles, examining visual dimensions (character design, lighting), cultural influences (literature, cinema), and symbolic elements. The findings identified sixteen distinct artistic styles, including *pixel art* (evoking retro nostalgia), *hyperrealism* (achieving photorealistic detail), and *surrealism* (employing abstract symbolism), often combined with mythological or cinematic references. This analysis prompts discussion on whether video games derive their artistic identity from their capacity to blend diverse influences into a unique interactive experience, thereby challenging traditional categorizations of art. The study concludes that, despite recurring stylistic elements, each analyzed work maintains a distinct identity, positioning video games as a form of ephemeral, unrepeatable art that lacks the well-defined authorial imprint characteristic of other artistic disciplines.

Key words:
multimedia programming,
interactive installations,
emerging technologies,
interaction, video games,
interfaces.

Introducción

En el libro *The Game*, Alessandro Baricco (2019) propone un ensayo sobre cómo la historia de los primeros desarrolladores de videojuegos y ordenadores de sobremesa se entrelaza con la irrupción de los *smartphones*, las *Apps* y las redes sociales. Baricco reflexiona acerca de la indisolubilidad entre la industria creativa del videojuego y la sociedad, abogando por el tratamiento del videojuego como parte intrínseca y constituyente del mundo contemporáneo y no como un elemento independiente. Este pensamiento se une al de otros autores que conciben el videojuego como un ente complejo más allá de un producto comercial que únicamente responde al mercado de la industria creativa sino como un compendio de manifestaciones artísticas (Carita, 2013; Gavin, 2011; Rajas, 2012) y que abarcan e interconectan numerosas artes y dimensiones (Aarseth, 2007; Masgrau-Juanola y Kunde, 2018; Villén et al., 2020). A este hecho cabe añadir que algunos videojuegos han sido considerados auténticas obras de arte, como es el caso de *Journey* (Thatgamecompany, 2012), título *indie* en el cual el jugador experimenta un viaje sensorial y emotivo y que ha sido incluido en la exposición de arte *The Art of Video Games del Smithsonian* como una obra de arte destacada (Kolodkin y Linthicum, 2022). Del mismo modo, la cultura del videojuego, sus patrones estéticos y artísticos, han sido y son objeto de reflexión en exposiciones, como es el caso de *GamePlay: Cultura del videojuego* (Castiñeiras, 2023; Nguyen y Pérez, 2019).

En cierta manera, los videojuegos han acercado este otro tipo de arte a una comunidad que, en términos hipotéticos, no era consumidora de arte y que, sin embargo, ahora se ha expandido a muchas áreas de conocimiento como el periodismo de videojuegos, la creación de contenidos o a los propios usuarios que opinan sobre la dirección de arte o el diseño de estos productos de ocio digital. Del mismo modo, han generado espacios y nuevas posibilidades para los artistas digitales y el denominado *net art*: “obras con el carácter elitista del

mercado del arte al facilitar el acceso, la participación y la conexión con el objetivo final” (Urroz, 2020, p. 5). De esta forma, se empieza a expandir un gran interés por el simbolismo y la narratología en el videojuego, como sucede con el estudio de la semiótica en el cine o de la palabra en la literatura (Torres, 2015). Asimismo, como afirman Villén et al. (2020), “la integración de lenguajes, recursos y referentes procedentes de otras formas culturales ha potenciado históricamente la capacidad expresiva de cada medio” (p. 221), aunque es interesante discernir si este hecho provoca una desnaturalización de los estilos de arte inherentes en cada uno de estos medios. Esta “desnaturalización del arte” (Villén et al., 2020) se ejemplifica en videojuegos como *Deathloop* (Arkane, 2021), que fusiona el *art déco* mediante líneas geométricas y tonos dorados con el futurismo retro y la tecnología anacrónica, creando una heterotopía narrativa (Vidal-Mestre y Freire-Sánchez, 2023) y estimulando el anacronismo estético intencional (Figura 1).

160



Figura 1. Diseño de interiores en *Deathloop*.
Fuente: Kozak (2021).

Desde este punto de partida en el que se concibe el videojuego como una manifestación artística, se plantean otras cuestiones pragmáticas acerca de los diferentes estilos de arte que confluyen en el medio. A diferencia de un cuadro o una escultura, el videojuego es poliédrico en tanto que combina y abarca muchas dimensiones como la ludonarrativa (Martín-Núñez y Navarro-Remesal, 2021), la retórica (Bogost, 2007), las mecánicas jugables (Frasca, 2003; Vaz, 2015), la dimensión audiovisual (Faure-Carvalho et al., 2020) y, por supuesto, otras como la dirección de arte y la estética (Tamayo, 2013). En este sentido, además de ser un conjunto de diferentes expresiones artísticas, el videojuego también incorpora esquemas que se aplican en las secuencias fílmicas, relacionadas con la teoría de géneros, el punto de vista, la angulación o el ritmo y el tiempo cinematográfico (Navarro-Remesal, 2019). De esta forma, se adaptan las posibilidades del audiovisual desde un punto fílmico a la perspectiva del jugador (Rajas, 2012), que a la vez puede ser considerado como espectador. Por consiguiente, el videojuego es una obra inmersiva que, a través del espacio cultural y mediático que ocupa, aporta nuevas posibilidades de relación social, de expresión y de experiencia (Tamayo, 2013).

Paralelamente, al tratarse de producciones realizadas por desarrolladoras y equipos multiculturales que, a su vez, pertenecen a diferentes ámbitos o especializaciones, también pueden ser consideradas un constructo que está afectado por múltiples tendencias (Palavecino, 2023). Por ende, debe ser abordado desde una perspectiva multimodal (Masgrau-Juanola y Kunde, 2018) en tanto que implica multitud de procesos artísticos y, por consiguiente, una dimensión crítica que fomente el diálogo y relaciones interdisciplinarias. A estos efectos, Villén et al. (2020) consideran que estas “relaciones habilitan en consecuencia nuevos espacios de diálogo que requieren de enfoques multidisciplinares para ser abordados” (p. 221).

Este hecho se relaciona directamente con la obra *What Painting Is* de Elkins (1995), en la que asegura que los estilos de arte están en constante cambio y evolución. Esta afirmación se hace especialmente importante en lo que respecta a un medio como el videojuego, el cual se caracteriza por la evolución técnica y los constantes avances respecto al desarrollo audiovisual y estético. De esta forma, la teoría de Elkins sobre la evolución del arte aplica, por ejemplo, al resurgimiento actual del *pixel art*, un estilo de arte digital en el que las imágenes se crean y editan a nivel de píxel, es decir, utilizando pequeñas unidades de color (píxeles) como elementos fundamentales de la composición visual.

Del mismo modo, el videojuego es un medio cuyo estudio debe contemplar la hibridación y complejidad que dan vida a sus mundos artificiales y narrativa. En este sentido, la propuesta de *Playworld* de Frasca (2003) destaca un conjunto de palabras, imágenes y sonidos que acompañan al juego y que construyen significados en este híbrido medio, pero se centra en un plano más simbólico que en la propia reflexión sobre el estilo artístico *per se*. Por su parte, Reinhard (2018) en *Archeogaming*, presenta un estudio de las representaciones arqueológicas y arquitectónicas en la historia del videojuego, mientras que Pérez-Latorre (2023) propone un análisis desde una mirada centrada en la ludonarrativa que envuelve y enriquece los mundos y escenarios de los videojuegos. Por tanto, se considera que, tal y como afirma Rajas (2012), existe cierta escasez de estudios del videojuego (*game studies*) en lo referente a la dimensión artística y, sobre todo, respecto a los diferentes estilos de arte que confluyen en el sector y su posible clasificación.

Ante este contexto, el presente artículo parte de la hipótesis de que es necesaria una propuesta de clasificación de los diferentes estilos de arte que predominan en los videojuegos desde la introducción a una perspectiva multimodal que integre diferentes ámbitos como la estética, el diseño, el simbolismo, la intertextualidad narrativa o la dimensión audiovisual. Precisamente este es el

objetivo del presente artículo, mediante el análisis de los estilos de arte de los videojuegos premiados en *The Game Awards*, examinando sus influencias artísticas y contrastando su dirección de arte y estilos. Sin embargo, primero es necesario introducir los diferentes estilos de arte que confluyen en el sector desde su irrupción como un medio masivo en la década del 80 hasta la actualidad.

Marco teórico y conceptual

Del píxel al pixel art

El videojuego empezó siendo un producto limitado, una expresión constreñida por bajas resoluciones, píxeles y una escasa paleta de colores. Del mismo modo, las mecánicas jugables eran demasiado elementales en tanto que el desarrollo de la acción y la trama se limitaba a un plano en 2D sin muchas posibilidades y que la libertad creativa era parca y austera por las citadas limitaciones técnicas. En este sentido, autores como Castiñeiras (2023) destacan la relación simbiótica entre los avances técnicos y la evolución de este medio. La primera década en los videojuegos supuso un estancamiento y acarreó una gran crisis para la industria y el cierre de numerosas desarrolladoras (Donovan, 2010). No obstante, a finales de los años 80, el sector de los videojuegos introdujo nuevas mecánicas jugables y, sobre todo, estéticas y narrativas, gracias a la ascendencia del género de la aventura gráfica en obras concebidas por Ron Gilbert como *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987) o *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990), entre otras.

La década del 90 supuso la consolidación absoluta del medio gracias al lanzamiento de las videoconsolas domésticas como Sega Megadrive, Súper Nintendo y posteriores, el auge de las recreativas o el éxito del género de estrategia que introdujo mecánicas avanzadas de gestión de recursos y ejércitos. Pero a nivel técnico y jugable, fue la incorporación del 3D y la cámara subjetiva, lo que

abrió ostensiblemente un nuevo abanico de posibilidades estéticas y artísticas impensables años atrás. No en vano, la historia y evolución de la dirección de arte en el medio se caracteriza por una serie de avances tecnológicos que han permitido el despliegue de gráficos cada vez más realistas y detallados.

Desde el citado influjo del 3D y la posibilidad de sumergir en primera persona a los jugadores en mundos cada vez más profundos y complejos, las desarrolladoras se han centrado en el aspecto narrativo, el conflicto y la tragedia, considerados como el motor central de los videojuegos (Cuadrado-Alvarado, 2020). Precisamente, gracias a la exploración de nuevas narrativas y mecánicas jugables, el aspecto audiovisual y artístico empezó a cobrar mayor importancia ya que no solo superó la linealidad de las 2D, sino que también introdujo el punto de vista del jugador y elevó los niveles de interacción, observación y exploración, lo que permitía construir relatos más profundos y complejos que, a su vez, requerían de un apartado artístico que fuera a la par y recubriera la construcción de estos mundos virtuales. La intertextualidad literaria, cinematográfica, mitológica y filosófica se hace patente en innumerables títulos, tal y como afirma Castiñeiras (2023): “La iconografía más tradicional ha tratado dos grandes áreas temáticas: la mitología clásica y la cristiana” (p. 84). El propio autor también destaca el uso de la mitología japonesa o la nórdica, entre otras.

164

Asimismo, los videojuegos comienzan a desarrollar sus historias y sus universos narrativos a partir de la influencia de obras literarias, películas o acontecimientos históricos. Paralelamente, empiezan a diseñar su propio imaginario audiovisual con innumerables influencias del cine o la literatura, medios de los que hereda estereotipos raciales y culturales (Freire-Sánchez y Vidal-Mestre, 2023). Incluso se constituye como herramienta que permite experimentar una realidad alternativa sobre los conflictos bélicos (Moreno y Venegas, 2020) o problemas sociales y la salud mental (Paredes, 2020). De esta forma, sagas como *Mafia* o *Grand Theft Auto* se sirven de la influencia barroca en la iconografía del

cine de mafiosos y estereotipos italoamericanos como *El Padrino* (Coppola, 1972) o *Uno de los nuestros* (Scorsese, 1990), representando a personajes históricos como Al Capone y momentos históricos como la popular ley seca (Pitrosso, 2019). Una representación de una estética ostentosa influenciada por directores de cine como Martin Scorsese, Brian De Palma o Francis Ford Coppola, se acentúan los juegos de luz, los claroscuros y la teatralidad propias de Caravaggio o Goya. Otros videojuegos, como los que conforman la saga *Assassins Creed* (Ubisoft, 2007-2023), utilizan la dirección de arte para recrear lugares y momentos históricos del pasado y conjugarlos con la propia narrativa y jugabilidad de los títulos (Cuartero, 2018), una particularidad que, según Venegas (2018), permite crear imaginarios del pasado y diseñar mundos con retrospectiva, lo que denomina como retrolugares.

El lenguaje videolúdico apuesta por estilos artísticos como el minimalismo, que prioriza la simplicidad en lo visual, lo mecánico y lo conceptual para crear experiencias depuradas y significativas. *Journey* (Thatgamecompany, 2012), emblema de este enfoque, emplea formas geométricas esenciales, un manejo lumínico evocador y tonalidades cálidas que esculpen paisajes desérticos. Más que un simple escenario, estos elementos construyen una travesía íntima donde el proyecto trasciende lo lúdico para convertirse en experiencia sensorial y narrativa. Otros estilos empiezan a ser cada vez más comunes como la animación tipo *cartoon* inspirada en la animación de principios de siglo XX (Manuel, 2019) en *Cuphead* (Studio MDHR, 2017) o la animación estilo *anime* con elementos de la cultura japonesa (Almeida, 2017) como sucede en *Persona 5* (Naoya Maeda, 2016), pasando por el uso del género fantástico y la narrativa de cuentos de hadas en *Ori and The Blind Forest* (Moon Studios, 2015) o el *steampunk* en *Fallout 3* (Bethesda, 2008), entre otros.

Aunque, posiblemente, los estilos más característicos son el hiperrealismo y el *pixel art*. El primero es más propio de videojuegos de gran presupuesto y

alta producción como *Uncharted 4* (Naughty Dog, 2016), *Gears of War 5* (The Coalition, 2019) o *The Last of Us part II* (Naughty Dog, 2020), entre otros. Este se caracteriza por intentar reflejar la realidad con la mayor exactitud posible, buscando una experiencia verosímil y crear emociones cercanas al plano real. En segundo lugar, el *pixel art* ha experimentado un resurgimiento en la última década gracias a juegos como *Shovel Knight* (Yacht Club Games, 2014), *Celeste* (Matt Makes Games, 2018) o *Stardew Valley* (Barone, 2016), entre otros. El *pixel art* está diseñado para parecerse a los gráficos de la primera generación de videojuegos, mezclando el retro con la nostalgia, buscando recuperar la esencia, la jugabilidad y el diseño originario del sector.

La idiosincrasia de la dirección artística en el sector

Para entender el arte que engloba la dimensión del videojuego desde una visión holística y polifacética, primero es necesario separar la dimensión que refiere a la dirección de arte del movimiento artístico. La dirección de arte en videojuegos es una disciplina que se encarga de la creación y gestión de la estética visual para crear experiencias de juego inmersivas y emocionantes para los jugadores. Los principales responsables de esta área son personas con experiencia en diseño gráfico, animación y arte digital. Además, la dirección de arte ha evolucionado para adaptarse a diferentes géneros de videojuegos, desde los juegos de plataformas hasta los juegos de rol y los juegos de disparos en primera persona. Las características más importantes de la dirección de arte en videojuegos son la coherencia visual, la originalidad y la capacidad de transmitir emociones al jugador. Para lograr esto, se deben tener en cuenta elementos como el uso del color, la iluminación, el diseño de personajes y escenarios, así como la composición. Existen, no obstante, dos elementos que van más allá de lo que abarca la dirección de arte en otros campos audiovisuales como la cinematografía, el documentalismo o la publicidad: la capacidad de convertirse en un elemento interactivo y jugable y la capacidad para modificar

la trama mediante la participación subjetiva de los jugadores (Bogost, 2007; Rajas, 2012).

Sin embargo, los estilos artísticos no se refieren a todos los elementos que forman parte del aspecto visual y estético de una obra, sino del tipo de arte, estética, técnica de dibujo, trato compositivo, uso del color y simbolismo que, en su conjunto, proyecta un título. En este sentido, el realismo, el impresionismo o el surrealismo son estilos artísticos que han formado parte de movimientos artísticos y culturales a lo largo de la historia. Cabe resaltar que la mayoría de los estilos artísticos son anteriores al videojuego, aunque algunos, como el *pixel art*, son originarios de la propia industria lúdica. Por otro lado, algunos videojuegos han mezclado diferentes estilos de arte, como el minimalismo con el *noir* en el caso de *Limbo* (Playdead, 2010) (Figura 2) o el *steampunk* con el *art decó* en el caso de *Dishonored* (Arkane Studios, 2012).



Figura 2. El estilo *noir* en *Limbo*, con las siluetas recortadas y claroscuros recuerdan al expresionismo alemán y también al surrealismo, ejemplificando la combinación artística en el videojuego. Fuente: Gamereactor (2021).

De esta forma, por tanto, se resalta la complejidad del estudio de la dimensión artística de los *game studies* desde una visión poliédrica que no limita estas obras a un estilo único sino a un cóncave de manifestaciones, influencias y simbolismos estéticos. Del mismo modo, es importante destacar que los videojuegos pueden y deben ser evaluados en sus propios términos. Es decir, los juegos no deben ser analizados según los estándares tradicionales del arte, sino por aquellos patrones, variables y parámetros establecidos por el propio medio. En este sentido, Palavecino (2023) afirma que “los universos lúdicos artísticos en el marco de los cruces disciplinarios y los avances técnicos de los últimos tiempos pueden ser examinados a partir de distintas dimensiones de análisis” (p. 97).

Diseño metodológico

En el ámbito de los *game studies*, analizar el valor artístico de los videojuegos excede el mero examen de sus componentes visuales o narrativos. La verdadera apreciación estética emerge de una experiencia integral donde la interactividad opera como eje fundamental. Siguiendo a Tavinor (2009), estos no pueden juzgarse con criterios artísticos convencionales: su esencia procedural, participativa y sistémica demanda enfoques analíticos específicos. La fuerza emocional que generan nace precisamente de la fusión entre dimensiones aparentemente dispares —lo visual, lo narrativo, lo mecánico y lo sonoro— que en conjunto forjan un lenguaje expresivo único. Estudiar su dimensión artística requiere enfoques multidisciplinares. El análisis visual, por ejemplo, indaga en la estética formal mediante elementos como diseño de personajes, arquitectura de escenarios, tratamiento cromático o juegos de luz y sombra. Esta aproximación desvela influencias artísticas históricas y estrategias discursivas plasmadas en la iconografía digital. El enfoque ludonarrativo (Pérez-Latorre, 2021) explora cómo se entrelazan las mecánicas interactivas con la construcción de relatos. Aquí cobran relevancia tanto las decisiones

de diseño espacial como la evolución de personajes o la estructura dialógica, elementos que adquieren significado pleno mediante la participación del jugador. Complementariamente, el análisis de mecánicas —desde la teoría del *game design*— examina cómo sistemas interactivos (desde la respuesta de controles hasta la curva de dificultad) moldean tanto la experiencia lúdica como la interpretación simbólica subyacente y, como argumenta Sicart (2017), generan un espacio interactivo en el cual las mecánicas de juego no deben considerarse elementos aislados. Asimismo, el análisis sonoro profundiza en cómo la música, los efectos auditivos y las voces configuran atmósferas y despiertan respuestas emocionales. Faure-Carvalho et al. (2020) argumentan que la banda sonora potencia la inmersión lúdica y funciona como vector narrativo autónomo. Su capacidad para generar significados se materializa mediante recursos como las composiciones adaptativas —que responden a las acciones del jugador— o el diseño procedural de efectos sonoros que interactúan dinámicamente con la jugabilidad.

Partiendo de la premisa de que estos enfoques analíticos son complementarios, la investigación propone un marco integrador multidisciplinar inspirado en el modelo de Villén et al. (2020) para estudios de casos múltiples. Esta estrategia metodológica favorece la triangulación de perspectivas, permitiendo “contrastar la pluralidad de miradas sobre un fenómeno cultural” (Villén et al., 2020, p. 222). La propuesta dialoga además con los instrumentos de análisis visual-narrativo de Duret y Pons (2016), así como con los parámetros contextuales desarrollados por Masgrau-Juanola y Kunde (2018) para estudios de cultura digital. El objetivo es evaluar el valor artístico de los videojuegos por su capacidad para transmitir una experiencia emocional auténtica y por su estética única a través de la interacción, por lo que este modelo se combinará con el análisis visual que propone el estudio de los videojuegos según parámetros como el diseño de personajes, escenarios y ambientación, uso de iluminación y estilo arquitectónico y elementos referentes a estilos pictóricos concretos, parámetros

de la animación y simbolismo. Finalmente, se incluirán aquellos elementos intertextuales (Duret y Pons, 2016; Freire-Sánchez et al., 2022; Zavala, 2017) que permitan analizar la obra de forma más holística, atendiendo a aspectos referenciales, influyentes y culturales. Este modelo propone una división que contemple la dimensión (1) *estilos artísticos predominantes*, (2) *influencias culturales, literarias y cinematográficas*, (3) *imaginario, simbolismo y estética*, que permita abordar el estudio del diseño de los videojuegos de una forma más precisa y holística en tanto que se trata, como se ha dicho, de un tipo de arte multimodal y en el que confluyen numerosas manifestaciones artísticas. En el modelo propone el análisis intersectorial con el objetivo de contrastar hallazgos visuales, narrativos y de jugabilidad y la interobservación y validación cruzada con tres investigadores, quienes contrastaron de forma independiente las categorías propuestas (como estilos visuales o referencias culturales). Este proceso permitió depurar interpretaciones subjetivas y consolidar una clasificación consensuada cuando hubo pequeñas discrepancias.

En cuanto a material, el análisis de casos múltiples está conformado por los ganadores de las categorías a *mejor juego del año* y *mejor dirección de arte* desde la creación del certamen *Game Awards*, de 2014 a 2023, ambos inclusive (The Game Awards, 2023). Esto ha arrojado un total de 18 videojuegos, teniendo en cuenta que en la primera edición no existía la categoría del premio a mejor dirección artística y que, por otro lado, en 2022 el premio a mejor juego del año y el premio a mejor dirección artística recayó en el mismo videojuego: *Elden Ring* (From Software, 2022). Estos premios son los más prestigiosos dentro del sector del videojuego y son otorgados por los profesionales del sector de la comunicación y el periodismo de videojuegos de los medios más importantes del mundo (Sabino et al., 2021). Este hecho garantiza la relevancia sectorial y, por otro lado, evita sesgos de popularidad al centrarnos en obras consensuadas como referentes artísticos. A continuación, se listan los diferentes videojuegos que han conformado el estudio (Tabla 1).

Tabla 1. Listado de los videojuegos que forman parte del estudio

Edición <i>The Game Awards</i>	Ganador del juego del año	Ganador de mejor dirección artística
2014	<i>Dragon Age: Inquisition</i> (Bioware, 2014), RPG	No existía esta categoría
2015	<i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (CD Projekt, 2015), RPG	<i>Ori and the Blind Forest</i> (Moon Studios, 2015), aventura y plataformas
2016	<i>Overwatch</i> (Blizzard Entertainment, 2016), acción	<i>Inside</i> (Playdead, 2016), puzzle y plataformas
2017	<i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i> (Nintendo, 2017), aventura	<i>Cuphead</i> (Studio MDHR, 2017), acción
2018	<i>God of War</i> (Sony Santa Monica, 2018), acción y aventura	<i>Return of the Obra Dinn</i> (Lucas Pope, 2018), aventura
2019	<i>Sekiro: Shadows Die Twice</i> (From Software, 2019), acción RPG	<i>Control</i> (Remedy Entertainment, 2019), acción
2020	<i>The Last of Us Part II</i> (Naughty Dog, 2020), acción y <i>survival horror</i>	<i>Ghost of Tsushima</i> (Sucker Punch Productions, 2020), aventura
2021	<i>It Takes Two</i> (Hazelight Studios, 2021), acción y aventuras	<i>Deathloop</i> (Arkane Studios, 2021), acción
2022	<i>Elden Ring</i> (From Software, 2022), acción RPG	<i>Elden Ring</i> (From Software, 2022), acción RPG
2023	<i>Baldur's Gate 3</i> (Larian Studios, 2023), RPG	<i>Alan Wake 2</i> (Remedy Entertainment, 2023), acción y <i>survival horror</i>

Fuente: los autores.

Resultados

Respecto del análisis de los estilos de arte de los ganadores al *premio a mejor juego del año* y al *premio al mejor juego en la categoría de mejor dirección de arte* en los *Game Awards* desde su origen en 2014 hasta la edición de 2023, se han considerado los siguientes resultados:

No existe una predominancia mayoritaria por un estilo de arte concreto, pero algunos estilos son más propios en algunos géneros de videojuegos.

Particularmente, los videojuegos del género rol (*role playing game* o RPG) suelen estar caracterizados por un estilo fantástico que recrea imaginarios narrativos de los cuentos de hadas (conocidos en el sector como *fairytales*). Algunos incluyen diferentes mitologías como la japonesa en el caso de *Sekiro: Shadows Die Twice* (From Software, 2019) o elementos de la narrativa de fantasía de origen japonés de películas como *El Viaje de Chihiro* (Miyazaki, 2001) en el caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017). Del mismo modo, la presencia de imaginarios visuales y elementos narrativos extraídos del universo Tolkien (*Señor de los Anillos*, *El Hobbit* o *El Silmarillion*) y de los juegos de rol de mesa y las novelas del universo *Dungeons and Dragons* es muy común en este género y se funciona con el estilo de fantasía en *Dragon Age: Inquisition* (Bioware, 2014), *Elden Ring* (From Software, 2022) o *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023), entre otros.

En cuanto al género aventuras y plataforma, no tiene un estilo de arte tan definido, pues es posible encontrar obras como *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015) que combina el impresionismo con elementos de fantasía, mientras que *Inside* (Playdead, 2016) presenta un diseño minimalista que bebe del cine *noir* y usa técnicas expresionistas y monocromáticas para recrear una ambientación única que evoca la soledad. Sin embargo, *Cuphead* (Studio MDHR, 2017) dibuja un mundo de animación *cartoon* retro basada en el estilo de los dibujos animados de la primera mitad del siglo XX de Tex Avery y las primeras películas animadas de Mickey Mouse.

En cuanto al género *survival horror*, *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) muestra una fuerte influencia del estilo hiperrealista, imprimiendo énfasis en los detalles realistas, la profundidad de campo y usando técnicas de fotorrealismo que buscan, principalmente, reproducir emociones y sentimientos de Joel y Ellie, los personajes protagonistas. Del mismo modo, *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020) y *Alan Wake 2* (Remedy Entertainment, 2023)

también se caracterizan por el hiperrealismo, representando así la crudeza de las imágenes y el padecimiento de los protagonistas. Sin embargo, mientras el primero tiene influencias del cine de Akira Kurosawa y la cultura y mitología clásica japonesa, el segundo está fuertemente influenciado por elementos surrealistas, las novelas de Stephen King y la cosmología de lo fantástico de H.P. Lovecraft. Esta última también influye en otros títulos premiados como los citados *Elden Ring* (From Software, 2022) o *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023) y también está presente en el estilo abstracto y surrealista de *Control* (Remedy Entertainment, 2019).

La influencia de la narrativa y el imaginario también afectan sustancialmente la dirección artística. Este hecho se comprueba, por ejemplo, al contrastar obras que tienen el mismo género artístico de fantasía predominante como *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015) o *God of War* (Sony Santa Monica, 2018). Aunque ambas obras usan elementos del imaginario fantástico y reproducen estilos basados en los ya citados universos de *Dungeons & Dragons* y de Tolkien, implementan otros elementos visuales y simbólicos basados en las novelas de Andrzej Sapkowski, mitología eslava el primero y mitología clásica el segundo. Por contra, *Deathloop* (Arkane Studios, 2021) propone un estilo que mezcla elementos del *art déco* con el estilo retro futurista distópico del *steampunk*, aunque también encontramos inspiraciones e imaginarios extraídos de las novelas de Philip K. Dick y Ray Bradbury, y de películas como *Blade Runner* (Scott, 1982) o *Looper* (Johnson, 2012).

Los estilos visuales de *It Takes Two* (Hazelight, 2021), *Overwatch* (Blizzard, 2016) y *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope, 2018) encarnan paradigmas estéticos divergentes que, no obstante, comparten una función narrativo-lúdica. *It Takes Two* opta por un hiperrealismo fantástico, posiblemente inspirado en la tradición del cine animado, donde destacan colores saturados y diseños antropomórficos (como el libro parlante Dr. Hakim). *Overwatch*, en cambio,

recrea siluetas exageradas y paletas primarias que priorizan la legibilidad en entornos caóticos, reflejando su ethos multicultural mediante un diseño de personajes arquetípicos y un diseño muy futurista. *Return of the Obra Dinn*, por su parte, emplea una estética retro-moderna, imitando o como tributo a la limitación técnica de los Macintosh de 1-bit; su monocromía pixelada obliga al jugador a reconstruir eventos mediante detalles mínimos, alineando forma y contenido en una crítica poscolonial de la navegación británica.

Por tanto, los resultados muestran que la dirección de arte en los videojuegos no responde a las singularidades de estilos de arte concretos e históricos como podría ser el surrealismo o el impresionismo, sino que se construyen como un compendio intertextual de diferentes influencias culturales, mitológicas, literarias y cinematográficas, y constituyen una amalgama de manifestaciones artísticas que se combinan para crear un ente nuevo y en potencia que, además, requiere de la experiencia jugable para poder considerarse acto creativo completo.

Discusiones

A diferencia de la posición sobre la influencia del arte en los videojuegos propuesta por Villén et al. (2020) o Castiñeiras (2023), consideramos que en los videojuegos se produce una profunda desnaturalización del arte en el sentido de no constreñirse o limitarse, por lo general, a un estilo o movimiento artístico en concreto. Los videojuegos, por lo general, son una combinación de influencias artísticas y se manifiestan como constructo intertextual de referencias literarias, cinematográficas y culturales. Este hecho, limita y dificulta la catalogación artística de parte de sus propuestas artísticas. Si bien se llevan a cabo producciones a partir de la mezcla y la inspiración de otras artes, coincidimos con Pérez-Latorre (2021) en que esta aparición de otras modalidades artísticas se produce porque la singularidad artística de los videojuegos reside en el

medio y su capacidad jugable, el cual es único en muchos aspectos, como la interacción o la participación de los jugadores en aspectos narrativos. Por tanto, los productos están determinados por el uso otorgado al jugador y no por la recepción o la interpretación de este, tal y como sucede en otras artes.

En este sentido y en línea con los planteamientos de Rajas (2012), la interacción del jugador como cocreador se define como el punto de inflexión desde el que se construye la artisticidad del videojuego, dependiendo en gran medida de la perspectiva que adquiere el personaje principal del mismo, ya sea desde un punto de vista (subjetivo, objetivo o en tercera persona) o del grado de interacción en la trama y en el desarrollo del propio título. A su vez, también se encuentra determinado por la angulación (cenital, isométrica, lateral, etc.) que adquiere el personaje principal con relación al espacio de juego durante el desarrollo de la acción.

La definición de los elementos de la jugabilidad evidencia que la elección de la artisticidad del producto está sujeta a la misma y condiciona el proceso de producción de los sus aspectos constructivos, estilísticos y artísticos del videojuego. En este contexto es interesante reflexionar acerca del planteamiento de Frasca (2003) sobre la práctica común del *re-skinning*, que consiste en la creación de videojuegos emulando éxitos precedentes ya sea a través de remásteres o *remakes*. No obstante, la conservación de la mecánica del juego con ciertas alteraciones puede desembocar en la modificación del mensaje implícito del mismo. Por tanto, los artefactos utilizados para definir la jugabilidad pueden ser los mismos, pero la finalidad de las historias puede verse modificada por la intencionalidad dada al videojuego y por la acción que el jugador desarrolla a lo largo del mismo.

Respecto de las perspectivas y reflexiones acerca del rol del jugador y cómo puede afectar su participación al apartado artístico, Mejía y Londoño (2011)

consideran que los videojuegos serios (*serious games*) son la evidencia de un activismo social que considera al videojugador como un receptor de sentidos dados por el diseño del juego (Rodríguez et al., 2021). En esta línea, encontramos ejemplos de videojuegos basados en el conflicto árabe-israelí (Martínez et al., 2019) o relacionados con la pandemia Covid-19 (Gertrudis et al., 2022). Estos títulos buscan trascender y sensibilizar al jugador sobre problemáticas sociales que van más allá de la repetición de artefactos y mecanismos que el videojuego aplica en la elaboración de su jugabilidad y, por tanto, en la configuración de su artísticidad.

Los resultados acerca de los estilos de arte en el videojuego nos permiten adaptar el pensamiento de Elkins (1995) en el sentido de que los estilos artísticos no son necesariamente universales ni estancos, sino que se encuentran en constante evolución y cambio. Cada videojuego necesita definir una jugabilidad diferente para el tema abordado y para la acción propuesta en la interacción con el jugador. Por consiguiente, los estilos están sujetos a una propuesta temporal del videojuego que no está obligada a ser conclusiva. Cada título mantiene una esencia artística que permite dotarlo de una aureola de autenticidad y unicidad en un período determinado pese a estar sujetos a un mercado de consumo. De nuevo, es necesario incidir en la experiencia del jugador con el propio título, pues esta experiencia se convierte en el elemento clave que determina la artísticidad del videojuego en su totalidad y lo define como único, temporal e irreplicable para cada usuario.

176

Conclusiones

Uno de los elementos más característicos de cualquier estilo de arte es la propiedad expresiva-emocional que permite al artista imprimir a su obra o, dicho de otra forma, es la capacidad para expresar conceptos, sensaciones

y sentimientos de forma singular, creativa y original. Los videojuegos, como recopilaciones y compendios de diferentes artes y manifestaciones artísticas, evocan esta capacidad mediante la concepción y el diseño de mundos artificiales, interactivos y repletos de simbología y elementos estéticos que cobran vida mediante la dimensión audiovisual y el contacto con el jugador. En este sentido, Paul Valéry (1960), en su concepción del proceso creativo, afirma que “la nobleza del arte depende de la pureza del deseo del que procede y de la incertidumbre del autor en cuanto al feliz desenlace de su acción” (p. 89).

Por tanto, la obra de arte no está completa sin el desenlace, que en la dimensión del videojuego es la interacción. De la misma manera, los videojuegos se encuentran delimitados por la acción a desarrollar por parte del jugador, por lo que este, además de receptor, espectador y protagonista activo, es en cierto modo un modulador de arte, lo que, de algún modo, evoluciona el concepto de *cocreador de diseño* que Gee (2005) otorga a los jugadores. La unicidad artística surge de la creación del jugador, como en *Dreams* (2020), donde los usuarios diseñan niveles con herramientas integradas, democratizando la creación artística (Figura 3).

Del mismo modo, otro hallazgo encontrado es la participación de la dimensión artística en la propia jugabilidad y experiencia ludonarrativa. En este sentido, videojuegos como *Sonic Colors* (Sonic Team, 2010), *Super Mario Odyssey* (Nintendo Entertainment Planning & Development, 2017) o *Concrete Genie* (Pixel Opus, 2019) incluyen mecánicas jugables, en los que es necesario interactuar con elementos estéticos como el color o el diseño del propio escenario. Incluso, otros títulos están destinados a crear mundos virtuales con su propio estilo y dirección de arte, como es *Dreams* (Media Molecule, 2020). En este tipo de obras, el rol *modulador de arte* del jugador es todavía más importante en tanto que interviene en la propia creación del mundo virtual.



Figura 3. Nivel "Sky Temple" creado por la comunidad mediante *Dreams*.
Fuente: TED (2021).

Por otro lado, concluimos que el videojuego no puede ser tratado como un elemento unidimensional, sino como el diseño global de la producción, abarcando la narrativa, la música, el dibujo, la experiencia ludonarrativa y sensorial, el sonido, el simbolismo, la estética, entre otros aspectos. A este hecho, que también es compartido con el cine o el documental, se le une la escasez del sello autoral de peso e individual. A excepción de algunos creadores muy reconocidos como Yoko Taro, Hidetaka Miyazaki, David Cage, Hideo Kojima o Fumito Ueda, tiene más peso la marca artística del estudio o la desarrolladora que la del creador, pues hablamos de algunos creadores y diseñadores reconocidos en un sector con cientos de miles de videojuegos. En este sentido, por lo general, difiere de otras expresiones artísticas como la escultura, la pintura o la literatura donde la creación artística es individual y

en la que, como sucede con la obra de Andy Warhol, sopesa más la vida y el mensaje del artista que su propia obra.

Otro punto diferencial respecto a otros ámbitos artísticos es la combinación de estilos artísticos en una misma obra. Por ejemplo, *Elden Ring* (From Software, 2022), uno de los videojuegos más galardonados en 2022 y en la historia de la industria, combina diferentes estilos de arte y movimientos artísticos como el surrealismo gótico y la fantasía oscura y recibe influencias que van desde el Japón feudal hasta la obra de J. R. R. Tolkien a la narrativa de lo fantástico de H.P. Lovecraft (Figura 4).



Figura 4. Diseño del personaje “Maliketh” en Elden Ring, que mezcla elementos del surrealismo gótico a la par que combina arquitectura orgánica (inspirada en H. R. Giger) con paisajes distópicos que evocan el Bosco.
Fuente: Fextralife (s.f.)

Si bien existen videojuegos que son un tributo a un artista concreto como sucede con *Skorn* (Ebb Software, 2022) y su tributo al diseñador H. R. Giger, y otros que se caracterizan por un estilo artístico muy concreto como *Back to Bed* (Bedtime Digital Games, 2014) en el surrealismo daliniano, por lo general, los videojuegos poseen pluralidad de estilos artísticos y disparidad de influencias y simbolismos que, en cierta manera, dificultan el análisis y la clasificación. Este hecho, en parte, se debe a la multitud de personas de diferentes culturas e influencias que integran los equipos de desarrollo, lo que convierte a estas obras digitales en una manifestación multicultural y poliédrica muy diferente a cualquier otra manifestación artística.

Ante estas dificultades, concluimos que la introducción al método de análisis interdisciplinar y multimodal propuesto, que trata a los videojuegos de manera independiente según la dimensión (1) *estilos artísticos predominantes*, (2) *influencias culturales, literarias y cinematográficas*, (3) *imaginario, simbolismo y estética*, permite abordar el estudio del diseño de los videojuegos de una forma más precisa y holística conforme a su propia naturaleza, entendiendo que no puede ser tratado como un cuadro o una escultura. Asimismo, este método responde también a la falta de adhesión de los diferentes estilos artísticos o corrientes y épocas concretas, pues, como se ha podido observar, los estilos confluyen en diferentes épocas y géneros y no responden tanto a tendencias como sucede en otros sectores. Sin embargo, hemos encontrado la limitación en cuanto a la imposibilidad de analizar la cuarta dimensión, como es la experiencia ludonarrativa, en tanto que responde a parámetros subjetivos y que la experiencia de cada jugador o jugadora es única e incuantificable.

Referencias

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes*, (7), 4-15.
- Almeida, F. (2017). Cultura visual japonesa: a intersecção entre arte e o design gráfico. *ARS*, 15(29), 146-173.
- Baricco, A. (2019). *The Game*. Anagrama.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: Videogames and procedural rhetoric*. MIT Press.
- Carita, A. (2013). Videojogos e pintura: um jogo de correlações. En *Arte em jogo: Conferência de ciências e artes dos videojogos*. Universidade de Coimbra.
- Castiñeiras, J. (2023). Game Studies: Miradas desde la Historia del Arte. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 6(2), 73-100. <https://doi.org/10.26503/todigra.v6i2.138>
- Cuadrado-Alvarado, A. (2020). La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos. *MHCJ*, 11(12), 239-257. <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.341>
- Cuartero, S. (2018). Mito y realidad en la saga de videojuegos *Assassin's Creed*. *Revista de Estudios Históricos de la Masonería Latinoamericana y Caribeña*, 10(2), 101-110. <https://doi.org/10.15517/rehmlac.v10i2.35295>
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. Yellow Ant.
- Duret, C. y Pons, Ch.-M. (2016). *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. IGI Global.
- Elkins, J. (1995). *What Painting Is*. Routledge.
- Faure-Carvalho, A., Calderón-Garrido, D. y Gustems-Carnicer, J. (2020). Sonido y Ludonarrativa: La Influencia Oculta. *Question/Cuestión*, 2(67). <https://doi.org/10.24215/16696581e449>
- Fextralife. (s.f.). Maliketh the Black Blade [Imagen]. Elden Ring Wiki. <https://bit.ly/4hWJ09T>
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En M. Wolf y B. Perron (Eds.), *Video Game Theory Reader*. Routledge.

- Freire-Sánchez, A., Gracia-Mercadé, C. y Vidal-Mestre, M. (2022). Referentes intertextuales para la expansión y la profundidad en la creación de un universo narrativo transmedia. Estudio de caso: la saga Vengadores. *Palabra Clave*, 25(4), e2542. <https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.4.2>
- Freire-Sánchez, A. y Vidal-Mestre, M. (2023). ¿Piratas, toros, nobleza y flamenco? Estereotipos Españoles en las Narrativas de los Videojuegos. En J. Sierra Sánchez y L. Mañas-Viniegra (Eds.), *Videojuegos: Ciencia, Arte, Aprendizaje y Entretenimiento* (pp. 193-208). McGraw-Hill.
- Gamereactor. (10 de septiembre de 2021). Limbo saldrá en disco. *Gamereactor*. <https://bit.ly/4hFID4d>
- Gavin, E. (2011). Press Start: Video games and art. *Valley Humanities Review*, (5).
- Gee, J. P. (2005). Learning by design: Good video games as learning machines. *E-Learning and Digital Media*, 2(1), 5-16.
- Gertrudis, M. C., Gálvez, M. C., Romero, J. y Gertrudix, M. (2022). Los serious games como estrategia eficiente para la comunicación científica en la pandemia de la Covid-19. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 40-62. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1788>
- Kolodkin, L. y Linthicum, R. (2022). Museum Space Invaders: Video Gaming at the Smithsonian American Art Museum. *Video Games and Spatiality in American Studies*, 5, 263.
- Kozak, M. (2021). The Last Stand [Arte digital]. ArtStation. <https://bit.ly/3QnN32x>
- Manuel, J. (2019). Cuphead and the future of the AV industry. *Con A de Animación*. (9), 14-18. <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11326>
- Martín-Núñez, M. y Navarro-Remesal, V. (2021). La complejidad narrativa en los videojuegos: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 31, 7-30.
- Martínez, F. J., Cifuentes, R. e Ivars, B. (2019). Videojuegos prosociales, como espacio transicional lúdico para la paz: el caso de Reconstrucción. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 1470-1487. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1394>
- Masgrau-Juanola, M. y Kunde, K. (2018). Intermediality: A Basic Approach To Address New Complex Classroom Communicative Phenomena in Education. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(3), 621-637.

- Mejía, G. M. y Londoño, F. C. (2011). Diseño de juegos para el cambio social. *Kepes*, 8(7), 135-158.
- Moreno, A. y Venegas, A. (2020). *Videojuegos y conflictos internacionales*. Héroes de Papel.
- Navarro-Remesal, V. (2019). *Cine Ludens. 50 diálogos entre juego y cine*. UOC.
- Nguyen, J. y Pérez, O. (2019). Gameplay [Exposición]. Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCCB). <https://bit.ly/3QrOBbK>
- Palavecino, L. (2023). Juegos, videojuegos y artes: historia, conceptos y redefiniciones en la relación entre los universos lúdicos y las prácticas artísticas contemporáneas. *Jangwa Pana*, 22(1), 91-102. <https://doi.org/10.21676/16574923.4885>
- Paredes, G. (2020). El enemigo invisible: la sensibilización ante las enfermedades mentales a través de los videojuegos. *Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, (29), 69-83. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.565>
- Pérez-Latorre, Ó. (2021). El demonio del *gameplay* emocional está en los detalles. Microanálisis de escenarios de complejidad afectiva en videojuegos. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (31), 71-84.
- Pérez-Latorre, Ó. (2023). *Imaginarios ludonarrativos. Análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*. Shangrila.
- Pitrosso, G. (2019). Mafia and the representation of Italians. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 5(1), 45-76. <https://doi.org/10.26503/todigra.v5i1.110>
- Rajas, M. (2012). Análisis de la participación del lectorautor en la construcción del videojuego. *Icono* 14, 2(2), 36-46. <https://doi.org/10.7195/ri14.v2i2.438>
- Reinhard, A. (2018). *Archeogaming. An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. Berghann Books.
- Rodríguez, A., Martín, M. y García, S. (2021). Diseñar mundos virtuales: límites y hallazgos de la analítica existencial como ontología del videojuego. *Kepes*, 18(24), 233-259. <https://doi.org/10.17151/kepes.2021.18.24.9>
- Sabino, P. A. S., Dos Santos, M. H. y De Oliveira, J. G. (2021). Apresentando The Game Awards. *Revista de Estudos Lúdicos*, (3), 149-158.
- Sicart, M. (2017). *Play matters*. MIT Press.

- Tamayo, M. I. (2013). La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, XIX(38), 29-46. <https://bit.ly/3EJq7IA>
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Wiley-Blackwell.
- TED. (18 de marzo de 2021). The power of vulnerability [Video]. YouTube. <https://bit.ly/3QppLtg>
- The Game Awards. (2023). The Game Awards recognizes and upholds creative and technical excellence in the global video game industry. *The Game Awards*. <https://bit.ly/4keKq0W>
- Torres, C. (2015). Simular problemas sociales con videojuegos. Algunas claves para el diseño de videojuegos críticos. *Kepes*, 12(12), 193-226. <https://doi.org/10.17151/kepes.2015.12.12.10>
- Urroz, A. (2020). Art Games: Acción Lúdica Reflexiva. *Arte Creación*, 8(1), 4-19. <https://doi.org/10.17583/brac.2020.3084>
- Valéry, P. (1960). *Piezas sobre arte*. Visor. La balsa de la medusa.
- Vaz, B. (2015). La convergencia ludo-narratológica en el diseño de videojuegos de rol: las mecánicas jugables de Dark Souls contra el diagrama de flujo de Mass Effect. *Razón y Palabra*, (92), 1-28.
- Venegas, A. (2018). Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de historiografía*, 28, 323-346. <https://doi.org/10.20318/revhisto.2018.4225>
- Vidal-Mestre, M. y Freire-Sánchez, A. (2023). Heterotopía, multiversos y viajes en el tiempo: la representación de la ciencia en Futurama y en Rick & Morty. *Fotocinema*, (27), 169-192. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2023.vi27.16533>
- Villén, S. J., Cabrera, A. y Ruiz, F. J. (2020). Relaciones intermediales entre videojuegos y arte pictórico. Estudio de caso múltiple. *ASRI*, 18, 204-216.
- Zavala, L. (2017). Elementos para el análisis de la intertextualidad. *La Colmena*, (9), 4-15.

Cómo citar: Freire-Sánchez, A., López-González, J. y Vidal-Mestre, M. (2025). Introducción a la propuesta de análisis interdisciplinar y multimodal de los estilos de arte en el videojuego. *Kepes*, 22(31), 157-184. DOI: 10.17151/kepes.2025.22.31.7