

Entrevista 1.

Curiosidad constante. Entrevista a Victor Navarro-Remesal

Diego Maté⁽¹⁾

Una vez que los *game studies* se aseguraron un lugar en la academia a nivel global, la producción se concentró rápidamente en algunos focos: Estados Unidos, los países nórdicos, Francia. Después de esos años fundantes, que van desde finales de los 90, con los libros señeros de Espen Aarseth (1997) y Janet Murray (1997), hasta la aparición de trabajos que anuncian una consolidación epistemológica (como el de Juul, 2005), España empieza a publicar, cada vez con más frecuencia, estudios dedicados al videojuego. En los años siguientes, la escena española de los *game studies* se vuelve una de las más prolíficas del mundo. Desde el lanzamiento de *Libertad dirigida* (2016), Victor Navarro-Remesal es una de las figuras destacadas de esa ola.

La trayectoria de Navarro-Remesal es fluctuante y móvil: del ambicioso intento de sistematización de los modos de significación del videojuego en *Libertad dirigida*, el autor pasó a conducir investigaciones sobre las mixturas con otros medios (*Cine Ludens*, 2019), sobre fenómenos sinuosos y difíciles de aprehender (el *slow gaming*) o a realizar cartografías sobre el estado de los *game studies* en la región (*Perspectives on the European Videogame*, 2021). En esta entrevista, el Navarro-Remesal habla de sus objetos, de sus modos de trabajo, de su participación en esfuerzos colectivos para expandir la principal red internacional de *game studies* (el caso de DiGRAES) y de las particularidades que supone habitar un campo que, con poco más de dos décadas de vida, debe llevar adelante una tarea doble: validar su estatus frente a otros espacios de las Humanidades mientras calibra los instrumentos académicos que le permitan comprender las complejas transformaciones del medio más importante del presente.

• **¿Cómo fue que empezaste a investigar en videojuegos? ¿Hubo un fenómeno en particular que te empujara a preguntarte desde una posición teórica por el videojuego?**

Fue algo gradual y casi azaroso. Estudié Comunicación y, en aquel momento, el videojuego estaba totalmente ausente de los planes de estudio. Aunque mi primer interés era el guión, al poco tiempo ya me di cuenta de que me gustaba más analizar que crear, y vi que podía encontrar herramientas para analizar cualquier forma mediática... salvo el videojuego. Tuve la suerte de contar con algunos profesores que me dejaron seguir mi curiosidad.

• **En ese momento, ¿conocías ya la producción de los *game studies*?**

No es que no conociera la existencia de los *game studies*, es que la cuestión ni se contemplaba en mi universidad. Creo que era algo general, mundial. Un ejemplo: acabé la carrera

en Roskilde, en Dinamarca, y allí volví a hacer algún trabajo sobre videojuegos que fueron recibidos con sorpresa y alegría por el profesor. La reacción solía ser la misma: “es cierto, he visto juegos que también hacen esto y aquello...”. Pues bien, estamos hablando de 2006, a pocos kilómetros de la IT University, en Copenhague, uno de los lugares fundacionales de los *game studies* modernos... ¡y allí tampoco se planteaban la cuestión!

Como fui la primera promoción de Comunicación de mi universidad, la Universidad Rovira i Virgili, mi vuelta coincidió con el arranque de su programa de doctorado. Llegué ya convencido de que quería dedicarme a la investigación y que ésta sería sobre videojuegos. De nuevo, encontré extrañeza y, por suerte, una profesora dispuesta a dirigir una tesis tan rara: Sunsi Huertas. Hay que tener en cuenta que en 2007 éramos muy pocos los que queríamos estudiar el videojuego en el país: Jordi Sánchez Navarro y Dani Aranda, Óliver Pérez o Anton Planells (trabajábamos en paralelo y no supimos el uno del otro hasta haber defendido).

- **Hoy, casi dos décadas después del surgimiento del campo, España tiene una de las escenas de *game studies* más activas del mundo. Hay una gran variedad de líneas de investigación, pero también un muy buen volumen de artículos, tesis y libros publicados (algunas de ellas bajo el paraguas de la serie de *Shangri-la*, que dirigís), y hasta obras de divulgación.**

Me sorprende y alegra muchísimo que las cosas se vean así desde fuera, porque hasta hace poco tiempo la sensación generalizada era que sí, que había cosas en el país y nos conocíamos entre nosotros, pero que no existía lo que llamaríamos una escena o una comunidad. Digamos que había un montón de piezas esperando a ser articuladas y puestas sobre el tablero. Ahora, después de dos congresos, varias publicaciones y algunas cosas más, empezamos a ver más clara la existencia de los *game studies* en España (aunque sigue pendiente la cuestión de la estructura universitaria: másters, doctorados, departamentos... Algo necesario, nada menor, y que es el horizonte al que nunca se llega).

- **Este cuadro de situación explica que España marque los ritmos de la producción y circulación de trabajos de *game studies* en castellano, como sucede en Latinoamérica.**

Uno de los objetivos del capítulo español de DiGRA (DiGRAES) es favorecerla y, sin dar la espalda al inglés y al entorno internacional, ayudar a que la gente desarrolle su carrera en esta lengua. Si vas a los objetivos fundacionales del capítulo en su web¹, verás que uno de ellos es establecer contactos más sólidos y regulares con investigadores de países de habla hispana. Es un objetivo pendiente y tenemos pensado, por ejemplo, intentar tener países invitados en cada congreso, para que se nos cuente qué se está haciendo allí. Sé que los libros de la serie Ludografías se leen en América Latina, gracias a la buena distribución de Shangri-la, y me hace enormemente feliz, pero el objetivo a largo plazo es que nadie marque el ritmo, sino que todos nos impulsemos entre todos.

- **¿Creés que hay alguna perspectiva u objeto que las investigaciones españolas exploren con más frecuencia o interés que otras latitudes?**

Siempre es complicado sintetizar y simplificar, y antes de los congresos de DiGRAES no me hubiera atrevido a contestarte, pero ahora sí empezamos a tener todos una idea más clara.

En el DIGRAES23, por ejemplo, Salvador Gómez apuntaba que en España parecemos tener una actitud más desprejuiciada hacia la narrativa; quizá porque en aquella “guerra” entre ludología y narratología todavía no estábamos o no nos jugábamos nada, aquí siempre hemos sido más ludonarrativos. De hecho, incluso en el sector analógico, que es pequeño pero muy potente, con gente como Alberto Murcia o Jan Gonzalo, el estudio de temáticas imbricado en las mecánicas se hace con absoluta naturalidad.

Del mismo modo que aquel debate no fue nuestro en su momento, tampoco creo que ahora sea nuestra esa dicotomía que bien planteó Frans Mäyrä no hace mucho entre formalismo e investigación “políticamente comprometida” (para que quede claro, Mäyrä las presenta con una crítica y defiende una relación dialéctica). Quizá por no separar el estudio temático y de la ficción del formal, ese diálogo es frecuente en estudios realizados en España, o eso quiero creer. De hecho, como anécdota, un comentario que hemos recibido cuando presentamos nuestra investigación ante norteamericanos es que era “demasiado formalista”, algo que nunca se define bien del todo y que parece apuntar a una cierta manera de entender los *game studies* casi como “*gamer studies*”, es decir, como una sociología, a veces ligera, del jugador y sus identidades. En estos encuentros es cuando realmente te das cuenta de que, aunque cada investigador piense libremente, todos formamos parte de contextos y tendencias, y quizá esa supremacía estadounidense de lo simbólico y las abstracciones del yo (sé que generalizo, que me perdonen los amigos de Norteamérica) se nos revela algo exógena.

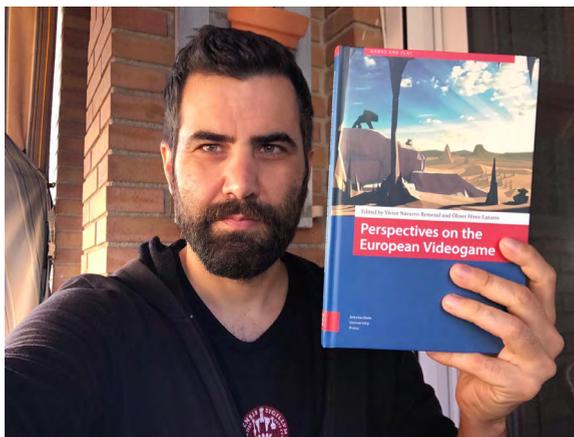


Figura 1. Víctor Navarro-Remesal

- En el campo son muy frecuentes la alusión (siempre negativa) al “formalismo” para referirse a estudios que no (sobre)exhiben un compromiso político (como decís, es algo común en la escena estadounidense). Pareciera que el trabajo más o menos cercano a los objetos corriera el riesgo de ser desechado por ser presuntamente formalista. Como

si el intento de comprensión de un fenómeno y de sus modos de funcionamiento no entrañara ya una toma de posición, aunque sea una posición que no sirva (directamente, al menos) a los fines de una causa particular.

Es una de las cuestiones fundacionales de los estudios culturales: tomar partido. Pero creo, como tú dices, que el trabajo intelectual siempre toma partido (de entrada, a favor del conocimiento y del acceso a éste), y que el activismo no puede ser el único trabajo de la academia. Comentaba con un investigador alemán no hace mucho que empiezan a abundar trabajos que, si bien son interesantes y son más o menos buenos comentarios del presente, son difíciles de usar en un diálogo académico para citar y construir a partir de ellos, pues no ofrecen base teórica alguna. Tampoco perdamos de vista que los estudios culturales nacieron prestando mucha atención a las condiciones materiales y las asimetrías en las relaciones de poder, algo que se pierde a menudo precisamente por condiciones materiales: si el acceso a la universidad y a los doctorados es prohibitivo, a quienes se lo pueden permitir lo material les queda lejos y sólo ven combates en lo simbólico. No es casualidad que estas cuestiones difíciles estén preocupando más a países como Brasil e India.

Volviendo a España, y ya yendo a trabajos propios, en el DIGRAES23 Anton Planells, Beatriz Pérez Zapata y yo presentamos un estudio temático muy pequeño sobre temáticas en artículos publicados en números especiales dedicados a los *game studies* en España (todavía no tenemos un *journal* propio, todo se andará). De los veintiséis artículos que estudiamos, se destilaron temas recurrentes tales como la corporalidad, el género, las preocupaciones históricas y de memoria, la guerra, la democracia, la distopía, el colapso, la supervivencia, el poscolonialismo, y los afectos y la muerte. No es muy diferente a temas internacionales, aunque quizá vimos más preocupación por lo político y social y menos por la racial.

Creo que las escenas locales han de tener también una perspectiva regional, sin perder de vista la pregunta difícil de quién está encerrado en los *regional game studies* y qué regiones se consideran universales. Los *game studies* españoles aún tienen pendiente trabajar más el videojuego español, su industria y su historia, pero parece que es un tema al alza.

- Tu trayectoria como investigador está marcada por la presencia de temas muy diferentes y de trabajos de distinta escala. *Libertad dirigida* problematiza una gran cantidad de aspectos relacionados con el diseño y la producción de sentido del videojuego, mientras que *Cine Ludens* observa cruces particulares entre los dos lenguajes, y en los últimos tiempos venís trabajando en torno a la cuestión del *slow gaming*. ¿Qué fue lo que te condujo de una cosa a otra? ¿Creés que, a diferencia de otros campos disciplinares (como los *films studies* o la historia del arte, por nombrar solo dos), el investigador en *game studies* no puede dedicarse demasiado tiempo a indagar un mismo fenómeno y debe ir barriando siempre nuevos problemas?

No sé si es cosa de los *game studies* o de mi manera de entender el trabajo intelectual, que está marcada por una curiosidad constante que intento complementar con mucho rigor y con cierto impulso, digamos, generalista. Creo que todas las disciplinas necesitan gente generalista que tenga una visión más o menos amplia y sea capaz de conectar los puntos y establecer puentes. Hay varios temas en los que he ido profundizando (libertad del jugador, zen y lentitud, preservación de fracasos, videojuego japonés) que han surgido de casualidades y, sobre todo, de conversaciones. Diría que intento combinar esa visión ge-

neralista, descubrir siempre y profundizar con lentitud y buen pulso en aquellas vetas que me resultan naturales. Por ejemplo, ahora estoy escribiendo un libro sobre modos zen y juegos lentos y empecé a trabajar el tema en 2015. No sé si me quedará un buen libro, pero desde luego sí será mucho mejor que si lo hubiera escrito directamente en aquel momento. Muy brevemente, diré que *Libertad dirigida* surgió de esa necesidad de tener herramientas analíticas para el videojuego como ya las podía encontrar para el cine, el *comic* o la tele, y que nació de intentar cuestionar algo que en aquel momento era un axioma y que, por desgracia, aún no nos hemos quitado de encima: el videojuego añade libertad al cine, y a más libertad, más pureza, mejor juego. Esas afirmaciones tan grandilocuentes que mucha gente daba por sentadas no se correspondían con la realidad. Un profesor, Antonio Oria, me dijo una vez que el guión y la dirección son una cuestión de gestión de la atención, y la intuición me decía que el videojuego funcionaba igual, con un añadido: la atención se gestiona dirigiendo la libertad.

Cine Ludens sale de esas casualidades y esa voluntad de explorar que comentaba. Jordi Sánchez Navarro empezó a dirigir una colección, Filmografías esenciales, en la que cada libro explora un género, estilo o cuestión con un ensayo introductorio y 50 películas. Hablamos de ella en la cola del Salón del Cómic de Barcelona y enseguida vimos que un libro sólo sobre adaptaciones de videojuegos sería muy pobre, así que le di la vuelta: ¿y usarlo para explorar el juego? Así empezó un libro que me llevó varios años de investigación y que está escrito tanto para académicos como para cinéfilos generales, que combina *film studies*, *game studies*, análisis, crítica y ensayo.

- Sabemos que en los *game studies* confluyen una cantidad prácticamente inagotable de problemas y objetos a analizar, pero no una mirada teórica única o un corpus de nociones homogéneo. ¿Cómo describirías la perspectiva con la que solés trabajar en tus investigaciones? El marco teórico y metodológico que empleas, ¿cambia de un tema a otro?

Creo que el atasco y la angustia identitaria que todavía arrastran los *game studies* décadas después de anunciarse felizmente al mundo viene de la incapacidad para resolver esto. El videojuego no es un espacio compacto como el cine (y esto es algo que cada vez reivindicamos más académicos, como Alfonso Cuadrado), sino un paraguas enorme, más comparable a la noción de “audiovisual”, en el que conviven formas con lógicas, objetivos y praxis muy diferentes. Igual que en el audiovisual caben el cine, las series, los partidos deportivos o el porno, en el videojuego tenemos *visual novels*, simuladores deportivos, películas interactivas, puzzles... No niego que *Fornite*, *Disco Elysium* y *Tetris* tienen algo en común y es productivo discutirlo, pero nunca a costa de sacrificar lo que les hace particulares.

Algo similar sucede con la cuestión de la definición de videojuego, un esfuerzo que cuando pretende ser totalizador se vuelve, en mi opinión, estéril. A mis alumnos les suelo decir que toda investigación en Humanidades y ciencias sociales funciona mediante definiciones operativas: a partir del marco y los objetivos de la investigación, dejamos claro de qué hablamos cuando hablamos de algo. Alberto Murcia lo resume bien: no es lo mismo la gravedad para un físico que para unas pompas fúnebres.

Para mí, el trabajo en el marco teórico y la metodología son un compromiso de claridad con el lector y un gesto de utilidad para la comunidad, y como he adelantado arriba creo que la academia es ante todo una comunidad de trabajo intelectual. Si yo aclaro mis térmi-

nos y mis métodos, otro podrá venir después y continuar, expandir o incluso contradecir mis propuestas. Si me limito al comentario, mi texto puede ser más o menos provocador, pero será difícil que no acabe como una vía muerta.

Mi teoría y metodología se enmarcan cada vez más en mi manera de pensar, que son las Humanidades. Como mis preguntas son de Humanidades, es inevitable que mi manera de intentar responderlas venga de ellas. En esto me veo bastante lejos de ciertas corrientes dominantes en los *game studies*, sobre todo en espacios centrales como los países nórdicos o Estados Unidos, que muchas veces todavía andan enfrascados en sistematizaciones y en algo que podríamos llamar “ingeniería de la imaginación”.

Por otra parte, mi principal heurística operativa es recordar que el videojuego tiene una naturaleza doble: es a la vez un texto que podemos analizar y una actividad, o unas instrucciones y un marco de comportamiento para esa actividad, e intento siempre tenerlo en cuenta a la hora de hacer mis trabajos.

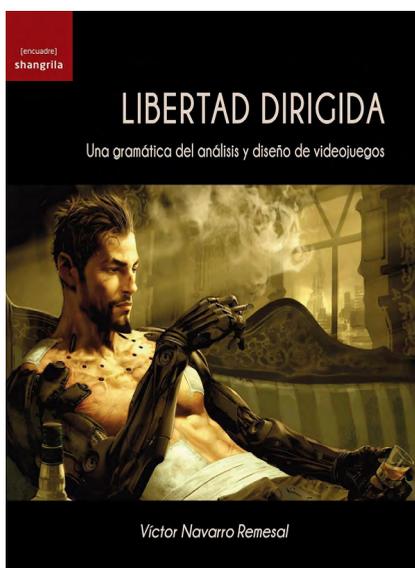


Figura 2. Tapa de *Libertad dirigida*

A diferencia de lo que sucede con el cine o, mucho más, de los lenguajes canónicos (como la pintura o la música), el videojuego es todavía objeto frecuente de abordajes altamente generalistas que se proponen interrogar la totalidad del lenguaje, sus modos productivos y sus formas de inserción social. Algo que, si partimos de lo que decís al comienzo de la respuesta anterior, parece imposible y está condenado al fracaso o a la falsa explicación totalizadora (como si el videojuego fuera, a fin de cuentas, una sola cosa). Como si pudiera trabajarse en el grado de generalidad de “el videojuego” (o, peor, de “los videojuegos”,

denominación que sugiere una acumulación de casos y no un lenguaje -sería lo mismo que hablar de “las películas” o de “los cuadros” para referirse al cine o a la pintura). Los trabajos dedicados a sistematizar o diseñar modelos que expliquen el funcionamiento del videojuego en su conjunto surgen, creo, del mismo afán totalizador, o de la misma creencia que entiende el medio como un magma más o menos homogéneo. ¿Qué salidas a este problema epistemológico pueden poner en obra los *game studies*? ¿Puede ser, por ejemplo, trabajando sobre fenómenos concretos (algo que ya existe), pero también dedicando estudios a zonas delimitadas de la oferta videolúdicas, como los géneros o los estilos, o atendiendo a la producción de un país o una región (algo de esta búsqueda se ve en *Perspectives on the European Videogame*, 2021)?

Es un tema urgente, y ahora hablo como profesor de Historia del videojuego y copresidente del *History of Games*. Voy por partes. Mencionas la investigación en modos productivos, y creo que ahí sí ha habido un acelerón en los últimos años. El libro *Game Production Studies* (editado por Sotamaa y Švelch, 2021) es una muestra de que el tema se ha empezado a tomar en serio, y en ese área sí se está sabiendo entender que el videojuego es múltiple, también en sus condiciones materiales de creación, como prueba el *The Videogame Industry Does Not Exist*, de Brendan Keogh (2023). En América Latina está Luis Wong (2021) con su libro *América Latina juega*, que en realidad es más “América Latina hace juegos”. Luis no es académico, pero sé que se está acercando y espero con interés la tesis doctoral que podría escribir sobre ello.

Lo de “los videojuegos” en lugar de “el videojuego” es muy buen apunte. “Los libros” en vez de “la literatura” sugiere una cosa muy diferente. Antes hablaba de entender que el videojuego es múltiple, pero creo que eso no implica cargarnos el paraguas. Hay, a nivel medial, cultural, industrial, un objeto y un espacio llamado “videojuego”, así que la solución sí que pasa por ponerle adjetivos, apellidos. Llevo tiempo diciendo que el videojuego, los *game studies*, necesitan lo que ya hay en animación o en *film studies*: estudios detallados de lo concreto. Tengo en mi estantería historias del cine japonés, chino, monográficos sobre Ozu, cine *exploitation*... Nosotros seguimos en esa angustia por explicar nuestro objeto. En lo que ando escribiendo ahora estoy teniendo que tratar el estilo y esto me ha hecho confirmar que los *game studies* gestionamos mal casi siempre los estudios de estilo, nos dan miedo.

- Los *game studies* cuentan en su haber con algunos pocos estudios sobre géneros, aunque una buena parte está dedicada a “descifrar” los componentes de un género que después, en el día a día, circula socialmente sin problemas, lo que sugiere que el problema reside más en la pregunta que en el objeto de estudio (tal vez esto entre dentro de los intentos de sistematización que llamás “ingeniería de la imaginación”). Una excepción feliz, en este sentido, es el extraordinario *The Tribulations of Adventure Games*, de Clara Fernández-Vara (2009). En relación con el estilo, como señalás, la situación es todavía peor. Uno de los pocos intentos de comprensión estilística más o menos sistemático de los últimos años fue, creo, *Handmade Pixels*, donde Juul (2019) se pregunta por los rasgos compartidos por algunas zonas de la producción indie. ¿Creés que el *slow gaming* puede considerarse un fenómeno estilístico antes de que del orden de los géneros? ¿Podría funcionar también como un estilo en la recepción, dado que muchos jugadores usan de manera *slow* juegos que fueron diseñados para funcionar de otra forma?

El trabajo que mencionas de Clara es muy buen ejemplo. Necesitamos más investigación en líneas así. Con la etiqueta *indie* no me llevo tan bien, porque aunque los intentos de sistematizarla ayudan a entenderla, no dejan de asumir que lo *indie* es una realidad a descifrar en lugar de lo que es, una etiqueta que nos ayuda a negociar y a entendernos. Así se puede acabar creyendo que sólo lo indie puede tener contenido político o social, en lugar de pensar que tendemos a fijarnos más en ese contenido si la etiqueta anda de por medio o a adjudicarla cuando vemos algo político. Lo mejor del trabajo de Juul es que parta de entrevistas. Sobre el *slow gaming*, mi investigación y reflexión me ha llevado a proponer un paraguas para muchos fenómenos vinculados, los “juegos reflexivos”, y darme cuenta de que sólo tiene sentido entendido como estilo. Y no pensemos en el estilo como aplicación de elementos formales: desde Chatman, y antes, ya sabemos que el estilo es también organización de sentido. Hace falta entenderlo así para, por ejemplo, separarlo de ese *slow play* que comentas, que en efecto es un modo de recepción. Se puede aplicar a muchos juegos, y aunque los juegos reflexivos lo fomentan, ni son propietarios exclusivos ni sólo se definen por eso.



Figura 3. Capítulo español de DiGRA (2023)

Nota

1. <http://www.digra.org/the-association/chapters/digraspain/>

Referencias bibliográficas

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. John Hopkins University Press.
- Fernández-Vara, C. (2009) *The Tribulation of Adventure Games: Integrating Story into Simulation through Performance* [tesis doctoral]. Georgia Institute of Technology
- Keogh, B. (2023) *The Videogame Industry Does Not Exist*. MIT Press.
- Juul, J. (2005) *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Juul, J. (2019) *Handmade Pixels*. MIT Press.
- Murray, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- Navarro-Remesal, V. (2016) *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila.
- Navarro-Remesal, V. (2019) *Cine Ludens. 50 diálogos entre cine y juego*. Editorial Universitat Oberta de Catalunya.
- Navarro-Remesal, V, Pérez-Latorre., O. (Eds) (2021) *Perspectives on the European Videogame*. Amsterdam University Press.
- Sotamaa, O, Švelch, J. (Eds.) (2021) *Game Production Studies*. Amsterdam University Press.
- Wong, L. (2021) *América Latina Juega: Historias del videojuego latinoamericano*. Héroes de Papel.

⁽¹⁾ Licenciado en Crítica de Artes, Magister en Crítica y Difusión de las Artes y Doctorando en Artes (Universidad Nacional de las Artes). Investiga fenómenos ligados al videojuego y la ludicidad. Su tesis doctoral está dedicada a los cruces entre el videojuego y las artes, en especial a los juegos recientes que releen las instituciones, las obras y la tarea creativa del campo artístico. Es docente en la Universidad Nacional de las Artes, Universidad Torcuato Di Tella y Universidad de Palermo. Dictó seminarios en la Universidad Nacional de Buenos Aires, Universidad Nacional de Rosario, Universidad Maimónides, Fundación Proa y Universidad Ort Uruguay.