

# LAOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 12 • 2025 • ISSN 2386-8449

PANORAMA: ESTÉTICA Y JUEGO

«Hace falta jugar» · Alejandro Lozano

ARTÍCULOS

El concepto de juego schilleriano como elemento diferenciador entre lo bello, lo puro y lo jondo · Alejandro Rosado Ríos

El juego musical como participación ontológica: de la pedagogía a la comprensión del ser · Mario Blanco-Tascón

Hacia una teoría estética del videojuego: interactividad, reglas y performance · Juan Luis Lorenzo-Otero

Del mirar al habitar: jugabilidad, agencia y estética en el videojuego · Ruth García Martín

Rejugando a la aventura: El postjuego ludonarrativo y las estructuras narrativas iterativas ·  
Alejandro Lahiguera González y Alberto Porta-Pérez

Dinámicas ludonarrativas: el principio constructivo como herramienta metodológica para el análisis de la experiencia estética en el videojuego ·  
Miguel Rodrigo de Haro

*Scorn*. Un videojuego por los derroteros de Lovecraft, el *dark ambient* y la proyección orgánica ·  
Alicia Yelo López y Antoni Jordi Noguera Recasens

Voluntad de jugar: tirar los dados en *Disco Elysium* y Georges Bataille · Alejandro Mardones de la Fuente

Surfear y renderizar: el machinima como forma cultural post-internet · Francisco Villalobos Daza

RESEÑAS

EDITA

**SEyTA.**

SOCCIEDAD ESPAÑOLA  
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

<https://turia.uv.es/index.php/LAOCOONTE>



## DIRECCIÓN

**Vanessa Vidal Mayor** (Universitat de València)  
**Miguel Ángel Rivero Gómez** (Universidad de Sevilla)  
**Rosa Benítez Andrés** (Universidad de Salamanca)

## SECRETARÍA DE REDACCIÓN

**Lurdes Valls Crespo** (Universitat de València)  
**Irene León Tribaldos** (Universidad de Salamanca)  
**Mikel Martínez Ciriero** (Universidad de Navarra)  
**Marta Zamora Troncoso** (Universidad de Sevilla)

## COMITÉ DE REDACCIÓN

**Rosa Benítez Andrés** (Universidad de Salamanca), **Matilde Carrasco Barranco** (Universidad de Murcia), **Raquel Cascales Tornel** (Universidad de Navarra), **Nélio Conceição** (Universidade Nova de Lisboa), **Rosa Fernández Gómez** (Universidad de Málaga), **Magda Polo Pujadas** (Universidad de Barcelona), **Adrián Pradier Sebastián** (Universidad de Valladolid), **Carmen Rodríguez Martín** (Universidad de Granada), **Miguel Salmerón Infante** (Universidad Autónoma de Madrid), **Juan Evaristo Valls Boix** (Universidad Complutense de Madrid) y **Vanessa Vidal Mayor** (Universitat de València)

## COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

**Rafael Argullol Murgadas** (Universitat Pompeu Fabra), **Paula Barreiro López** (Universidad Toulouse 2 Jean Jaurès), **José Bragança de Miranda** (Universidade Nova de Lisboa), **Luis Camnitzer** (State University of New York), **Román de la Calle\*** (Universitat de València), **Anacleto Ferrer Mas\*** (Universitat de València), **Eberhard Geisler** (Johannes Gutenberg-Universität Mainz), **José Jiménez Jiménez\*** (Universidad Autónoma de Madrid), **Elena Oliveras** (Universidad de Buenos Aires y Universidad del Salvador), **Pablo Oyarzun** (Universidad de Chile), **Francisca Pérez Carreño\*** (Universidad de Murcia), **Bernardo Pinto de Almeida** (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), **Georges Sebbag** (Doctor en Filosofía e historiador del surrealismo), **Zoltán Somhegyi** (Károli Gáspár University of the Reformed Church, Hungary), **Anna Christina Soy Ribeiro** (Texas Tech University), **Robert Wilkinson** (Open University-Scotland), **Martín Zubiria** (Universidad Nacional de Cuyo).

\*Miembros de la Sociedad Española de Estética y Teoría de las Artes, SEyTA

## DIRECCIÓN DE ARTE

**Coral Bullón**



Excepto que se establezca de otra forma, el contenido de esta revista cuenta con una licencia Creative Commons Atribución 3.0 España, que puede consultarse en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>

EDITA

# SEyTA.

SOCIEDAD ESPAÑOLA  
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE



DEPARTAMENT DE  
FILOSOFIA



Departamento de  
Filosofía  
Universidad Zaragoza



Departamento de  
Filosofía



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA



UNIVERSIDAD  
DE SALAMANCA  
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



MINISTERIO  
DE CIENCIA, INNOVACIÓN  
Y UNIVERSIDADES



AGENCIA  
ESPAÑOLA DE  
INVESTIGACIÓN



INSTITUT DE CREATIVITAT  
i INNOVACIONS EDUCATIVES

LAOCOONTE aparece en los catálogos:



Red Iberoamericana



SHERPA/ROMEO



DULCINEA



EBSCO



MIAR

“Cuanto más penetramos en una obra de arte más pensamientos suscita ella en nosotros, y cuantos más pensamientos suscite tanto más debemos creer que estamos penetrando en ella”.

G. E. Lessing, *Laocoonte o los límites entre la pintura y la poesía*, 1766.



# LOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

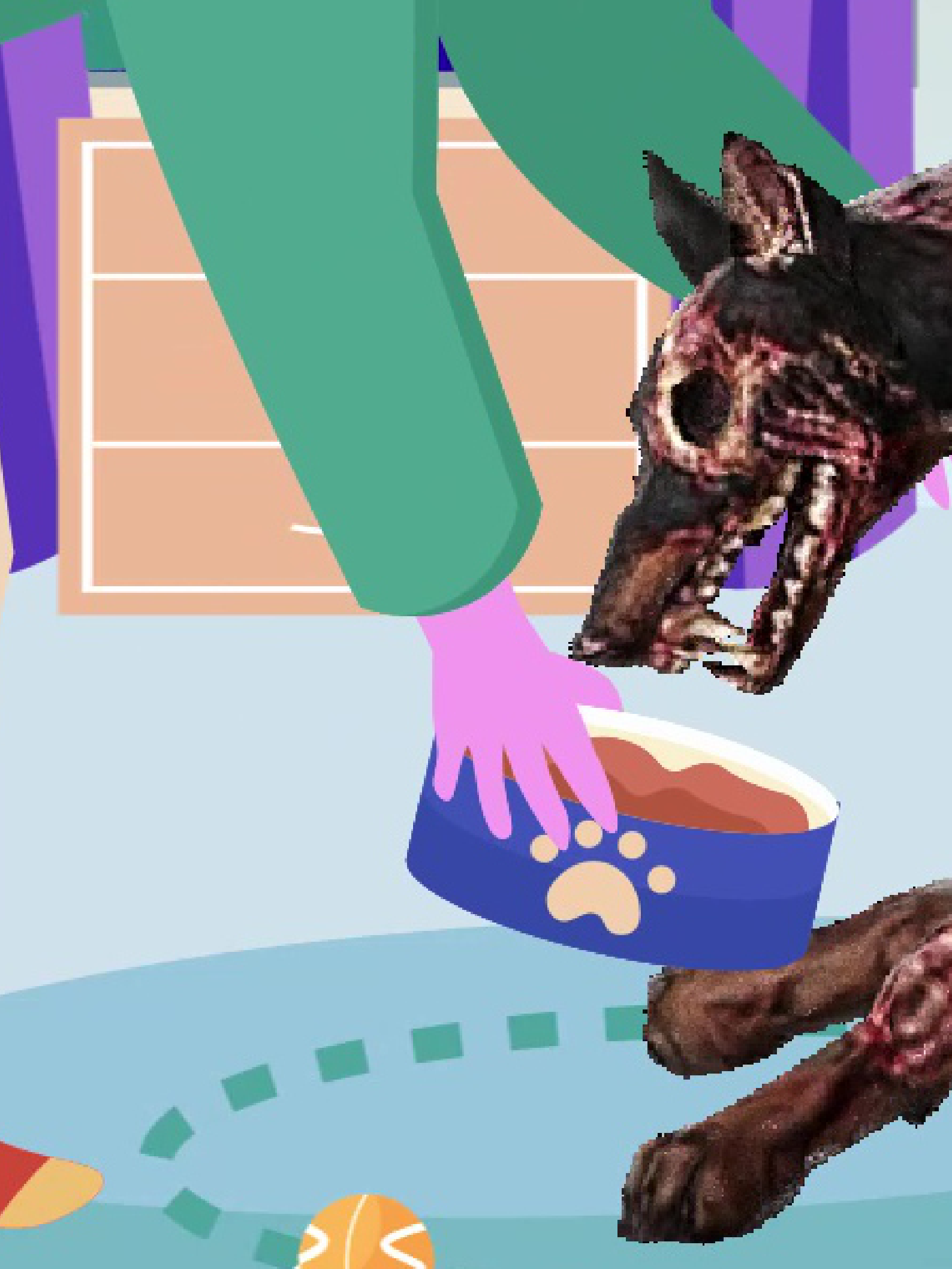
Nº 12 • 2025

PANORAMA

|                                                                                                                                                                                        |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>ESTÉTICA Y JUEGO</b> .....                                                                                                                                                          | 7   |
| «Hace falta jugar», <b>Alejandro Lozano</b> .....                                                                                                                                      | 9   |
| <b>ARTÍCULOS</b> .....                                                                                                                                                                 | 15  |
| El concepto de juego schilleriano como elemento diferenciador entre lo bello, lo puro y lo jondo,<br><b>Alejandro Rosado Ríos</b> .....                                                | 16  |
| El juego musical como participación ontológica: de la pedagogía a la comprensión del ser,<br><b>Mario Blanco-Tascón</b> .....                                                          | 33  |
| Hacia una teoría estética del videojuego: interactividad, reglas y performance, <b>Juan Luis Lorenzo-Otero</b> .....                                                                   | 48  |
| Del mirar al habitar: jugabilidad, agencia y estética en el videojuego, <b>Ruth García Martín</b> .....                                                                                | 66  |
| Rejugando a la aventura: El postjuego ludonarrativo y las estructuras narrativas iterativas,<br><b>Alejandro Lahiguera González y Alberto Porta-Pérez</b> .....                        | 88  |
| Dinámicas ludonarrativas: el principio constructivo como herramienta metodológica para el análisis<br>de la experiencia estética en el videojuego, <b>Miguel Rodrigo de Haro</b> ..... | 104 |
| <i>Scorn</i> . Un videojuego por los derroteros de Lovecraft, el <i>dark ambient</i> y la proyección orgánica<br><b>Alicia Yelo López y Antoni Jordi Noguera Recasens</b> .....        | 121 |
| Voluntad de jugar: tirar los dados en <i>Disco Elysium</i> y Georges Bataille, <b>Alejandro Mardones de la Fuente</b> .....                                                            | 141 |
| Surfear y renderizar: el machinima como forma cultural post-internet, <b>Francisco Villalobos Daza</b> .....                                                                           | 156 |
| <b>RESEÑAS</b> .....                                                                                                                                                                   | 175 |
| Sobre la estética de la improvisación, <b>Natxo Navarro Renalias</b> .....                                                                                                             | 177 |
| <i>Estéticas perdidas. Un encuentro con las sensibilidades olvidadas</i> , <b>Alejandro Jiménez Delgado</b> .....                                                                      | 182 |
| Max Raphael y la ciencia empírica del arte, <b>Raquel Baixauli Romero</b> .....                                                                                                        | 185 |
| <i>Amor y arte. Protoestética</i> , <b>Montserrat Sobral Dorado</b> .....                                                                                                              | 188 |
| La gramática oculta: descifrando la estética del montaje audiovisual, <b>Amparo Alepuz Rostoll</b> .....                                                                               | 192 |
| Todo camino se convierte en escritura, <b>Cristina González Fernández</b> .....                                                                                                        | 194 |
| Miguel de Unamuno. <i>Epistolario II (1900 – 1904)</i> , <b>Oscar Manzano Piñero</b> .....                                                                                             | 197 |
| Obra límite y vida limitada. Nicolás de Lekuona, <b>Cristóbal Javier Rojas</b> .....                                                                                                   | 200 |

Imágenes de Darío Alva







# LIOCOONTE

RESEÑAS

## La gramática oculta: descifrando la estética del montaje audiovisual

Amparo Alepuz Rostoll\*\*



Francisco José Mateu Torres  
***Fundamentos teóricos de la edición y el montaje audiovisual***  
 Universidad Miguel Hernández, Elche, 2024  
 ISBN: 978-84-18177-76-7  
 Páginas: 111

La obra ofrece una visión pormenorizada y actualizada de los aspectos teóricos que sustentan la disciplina de la edición y el montaje en la producción audiovisual contemporánea. En este sentido, su relevancia radica en el hecho de abordar los fundamentos históricos, así como algunas de las tendencias y formatos más recientes en un campo que, como es sabido, se halla en constante evolución debido a los avances tecnológicos y a las nuevas formas de consumo audiovisual.

Partiendo de estos aspectos, el autor comienza con la contribución de una base histórica, explorando los antecedentes del montaje audiovisual. Este capítulo ofrece una comprensión respecto a cómo ha progresado la disciplina desde sus inicios. Este enfoque es fundamental para entender las prácticas contemporáneas y apreciar la evolución del lenguaje audiovisual a lo largo del tiempo. Igualmente, uno de los aspectos más destacados de la obra es su claridad en la definición de conceptos clave. Así, se establece un vocabulario preciso y técnico (montaje interno, montaje externo, ritmo, etc.), esencial para cualquier persona que desee adentrarse y profundizar en el mundo del montaje audiovisual. Además, estas definiciones no se presentan de manera aislada, sino que están contextualizadas dentro de un marco más amplio, permitiendo que se comprenda cómo cada elemento se relaciona con la práctica real del montaje.

Por otro lado, la obra rinde homenaje a las figuras pioneras del montaje (Méliès, Porter, Griffith, Eisenstein, etc.), dejando constancia de algunas de las principales contribuciones que han dejado una huella indeleble en dicha disciplina. Al explorar las innovaciones y contribuciones de estas figuras, también se aporta un necesario acercamiento a las pioneras del montaje a través de figuras como Viola Lawrence, Hettie Gray Baker o Esfir Shub, entre otras. Otro aspecto central de la obra es el análisis de los elementos y funciones del montaje audiovisual, desglosándose todos aquellos aspectos que conforman el proceso de edición, desde la selección de las tomas hasta la creación del ritmo o de la continuidad. Este enfoque tiene un valor especialmente pe-

\* Universidad Miguel Hernández  
 alepuz@umh.es  
 ORCID: 0000-0003-2609-4159

dagógico, ya que ofrece una comprensión más profunda sobre cómo cada decisión en el proceso de montaje afecta al resultado final de la pieza audiovisual.

En la obra también se tratan las principales tipologías de montaje, tratando de ordenar el maremágnum terminológico existente al respecto. Así, se ofrece una clasificación de los diversos estilos y enfoques, desde el montaje narrativo hasta el expresivo. Cada tipología, además, se analiza de forma detallada con ejemplos tanto del cine clásico como del contemporáneo que, a su vez, ilustran su aplicación sobre los diferentes géneros y formatos audiovisuales. Respecto al uso del lenguaje audiovisual, este se analiza concibiéndose como la principal gramática de la edición y el montaje audiovisual. Para ello, se explora cómo los diferentes elementos visuales y sonoros pueden ser combinados para ofrecer nuevos significados; y cómo las decisiones tomadas en la sala de montaje pueden influir en aspectos estéticos como la narrativa, el tono o la percepción por parte de la audiencia.

Otra de las contribuciones a destacar es el acercamiento a algunos de los formatos audiovisuales contemporáneos. Así, se dedica un análisis al *mashup*, al spot publicitario, al tráiler cinematográfico, al falso tráiler, al falso documental, al *shockumentary* y al *found footage*. Cada uno de estos formatos es examinado, destacando sus características más definitorias y exponiendo cómo el montaje audiovisual juega un papel crucial en la efectividad de estos. Esta parte de la obra es de especial interés para aquellas personas que deseen disponer de una base teórica más sólida respecto a tales formatos, además de comprender la diversidad del paisaje audiovisual actual.

Cabe señalar que la obra no finaliza con los aspectos más tradicionales del montaje en un sentido estético y narrativo, sino que también se aventura en otros territorios. A tales efectos, también se exploran las estructuras interactivas, un campo que, como es sabido, está ganando cada vez más relevancia con el auge de las plataformas digitales y las experiencias inmersivas. Este capítulo ofrece una visión pormenorizada sobre cómo la interactividad está cambiando las reglas tradicionales del montaje audiovisual, abriendo nuevas posibilidades. Dentro de este contexto, otro aspecto reseñable es el acercamiento a la integración de las tecnologías de Inteligencia Artificial en el campo de la edición y el montaje audiovisual, que están transformando los procesos dentro de esta disciplina abriendo nuevas posibilidades creativas. Del mismo modo, el autor plantea cuestiones éticas y prácticas sobre el papel de la Inteligencia Artificial en un campo tradicionalmente dominado por la creatividad humana, al margen de la naturaleza más mecánica u operativa del montaje audiovisual.

En definitiva, nos encontramos ante una obra que abarca desde los fundamentos históricos de la edición y el montaje audiovisual hasta las tendencias más recientes, pasando por un análisis de técnicas y estilos. El enfoque pedagógico, enriquecido con multitud de ejemplos, convierte a la obra en un recurso de especial interés tanto para estudiantes como para profesionales. Por tanto, no solo proporciona una base teórica, sino que esta obra también inspira para explorar y descifrar todas las posibilidades estéticas del montaje en un paisaje mediático en constante evolución, ofreciendo una visión holística de esta disciplina tan capital dentro de la industria audiovisual.



Este número de LAOCOONTE se terminó de editar el 11 de diciembre de 2025.

En su maquetación se usaron las tipografías Calisto MT, diseñada en 1986 por Ron Carpenter para Monotype, y Futura, diseñada por Paul Renner en 1927 para Bauer Type Foundry.



EDITA

**SEyTA.**  
SOCIEDAD ESPAÑOLA  
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

VNIVERSITAT  
ID VALÈNCIA | DEPARTAMENT DE  
FILOSOFIA

 Departamento de  
Filosofía  
Universidad Zaragoza

 Departamento de  
Filosofía

 UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

 VNIVERSIDAD  
ID SALAMANCA | DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA,  
LÓGICA Y ESTÉTICA

 MINISTERIO  
DE CIENCIA, INNOVACIÓN  
Y UNIVERSIDADES

 UNIÓN EUROPEA  
AGENCIA  
EUROPEA DE  
INVESTIGACIÓN

VNIVERSITAT  
ID VALÈNCIA | Institut de Creativitat  
i Innovacions Educatives

PID 2022-140220NB-I00. Réplicas de la investigación artística a la crisis histórica