

Universidad de Salamanca

Departamento de Historia del Arte - Bellas Artes

Máster Universitario en Estudios Avanzados en Historia del Arte



EL VIDEOJUEGO COMO CREACIÓN ARTÍSTICA

Autor: David Alexander Luengo Torrejón
Tutor: Javier Panera Cuevas

10/09/2013

Departamento de Historia del Arte - Bellas Artes

Máster Universitario en Estudios Avanzados en Historia del Arte



EL VIDEOJUEGO COMO CREACIÓN ARTÍSTICA

Firma autor:

Firma tutor

ÍNDICE

CAPÍTULO 0.....	4
0.1. Objetivo de estudio.....	4
0.2. Introducción.....	5
CAPÍTULO 1. LA CULTURA DEL JUEGO	7
CAPÍTULO 2. BREVE HISTORIA DEL VIDEOJUEGO	11
CAPÍTULO 3. EL VIDEOJUEGO COMO CREACIÓN ARTÍSTICA.....	17
3.1. El juego interactivo: el público participante en la obra de arte	20
3.2. Simulacro y simulación: La realidad de los videojuegos	22
CAPÍTULO 4. EL VIDEOJUEGO COMO ARTE Y COMO EXPERIENCIA ARTÍSTICA.....	26
4.1. ¿Arte o Videojuego?: videojuegos en la esfera del arte	30
4.1.1. Algunos ejemplos en los que el videojuego se convierte en sujeto y objeto de las artes visuales	35
CONCLUSIONES.....	43
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	46
BIBLIOGRAFÍA.....	48

CAPÍTULO 0

El videojuego tiene una historia muy corta pero suficientemente influyente como para que nos atrevamos a hacer un estudio acerca de su trascendencia en la cultura contemporánea y aunque por su carácter lúdico y su vinculación con la industria del ocio algunos puedan pensar que no se trata de una disciplina artística, comprobaremos que posee rasgos distintivos que lo convierten en uno de los artefactos culturales contemporáneos más singulares y complejos, y que al mismo tiempo está generando aportaciones de orden estético y conceptual que dialogan de tú a tú con otros soportes artísticos actuales.

0.1. Objetivo de estudio

En este trabajo se estudiará el fenómeno del videojuego como producto cultural y su vinculación con otras artes visuales. Analizaremos cómo se gestó y cuáles han sido sus consecuencias en la cultura actual, su importancia en el aprendizaje y desarrollo del individuo, como herramienta para comprender el mundo de una forma lúdica que no se aleja de lo que vemos en muchas propuestas artísticas posmodernas.

El trabajo se inicia con un análisis del papel del juego en el arte y la cultura, basándonos en los análisis culturales de Huizinga, Roger Caillois y Vilem Flusser, así como las teorías del simulacro de Jean Baudrillard. A continuación se aborda un breve recorrido histórico del videojuego, destacando las aportaciones formales y de concepto que puedan vincularlo con las artes visuales. Finalmente, se procede a realizar una justificación del videojuego como práctica artística, a partir de diferentes textos de expertos y propuestas expositivas de museos y centros de arte que trabajan en torno a estos dispositivos. Concluiremos analizando algunos ejemplos de videojuegos comerciales y experimentales que nos parecen particularmente significativos para compararlos con otros tantos ejemplos de obras de arte que utilizan la estética, y en ocasiones el formato del videojuego.

La elección del presente tema como objeto de estudio responde a motivaciones personales y académicas. En primer lugar, como artista, los videojuegos y los entornos digitales en general son uno de los campos de experimentación en los que estoy desarrollando parte de mi obra. Por otro lado, desde enero de 2010 hasta junio de 2012 he disfrutado de una Beca de Investigación en el Instituto Universitario de Investigación en Arte y Tecnología de la Animación Digital de la Universidad de Salamanca, donde he podido familiarizarme de un modo más profundo con los procesos técnicos y creativos del mundo del videojuego.

0.2. Introducción

Vivimos en un mundo en el que la información abunda y la informática es ubicua – ¿por qué no jugar en él?

John Hanke, creador del videojuego “Ingress”, 2012.

Con estas palabras, John Hanke, define el concepto del videojuego de realidad aumentada¹ desarrollado por Google en una entrevista para su presentación. No hay más que mirar a nuestro alrededor para ver que la manera de percibir el mundo ha cambiado, pasamos la vida rodeados por computadoras, videojuegos, reproductores de música digital, cámaras digitales, teléfonos móviles y todos los juguetes y herramientas del mundo digital.

Por lo tanto, en la era de los *nativos digitales*², no podemos entender el arte como un lenguaje de mera contemplación, en el que una serie de espectadores perciben estímulos pasivamente. La sociedad ha cambiado, somos “una clase cognitiva nueva”³. El contacto con los medios digitales de producción y el aprendizaje con los mismos, son algunas cuestiones que nos identifican. Y aquí entra el videojuego como una forma interactiva de aprender, de socializar, y de disfrutar, pero también de lanzar mensajes de orden crítico, al igual que sucede con el arte.

Aunque el arte suele pasar de puntillas sobre estos temas, aparte de los aspectos educativos y de la práctica que proporcionan a los programadores, es preciso considerar sus beneficios económicos. Los fabricantes se han dado cuenta de que por ejemplo, es más probable que sus ventas aumenten si las nuevas máquinas son capaces de ganar al ajedrez, que si se inventan matrices sin sentido. Es posible que el comprador no especializado prefiera un programa de ajedrez (que cree entender) para calcular la potencia y la velocidad de una máquina. Para esos nativos digitales las consolas de videojuegos se han hecho tan populares como un televisor y hay toda una generación de jóvenes que utilizan una parte muy significativa de su tiempo libre interactuando con programas de juegos. Es muy probable,

¹ Según la definición de Azuma, la Realidad Aumentada es un entorno que incluye elementos de Realidad Virtual y elementos del mundo real. AZUMA, R., *A Survey of Augmented Reality*, Teleoperators and Virtual Environments 6, 4. August 1997, pp. 355-385.

² PRENSKY, M., *Digital Natives, Digital Immigrants, From On the Horizon* (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001. [*Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales*, Traducción libre, en revisión, a cargo de la Lic. Prof. Mara Vanina Osés, con la colaboración de Pamela Morelli.]

³ PISCITELLI, A., *Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación*, Lavalle, A. C., Nativa Digital Ed. AulaXXI, Santillana, 2009, p. 3.

como apunta Bell, que los beneficios económicos de esta distracción superen los de cualquier otra actividad ‘útil’⁴. Este autor ya intuía hace más de una década que las computadoras y los videojuegos iban a formar parte de la vida cotidiana de las personas en igual o superior medida que otros dispositivos tecnológicos desarrollados a lo largo del siglo pasado, y en consecuencia, si pasamos la mayor parte de nuestro tiempo en entornos digitales no debe extrañarnos que muchas prácticas artísticas también se vayan insertando, adaptando y en muchos casos desarrollando en este nuevo ecosistema audiovisual.

La creación de los videojuegos es un proceso complejo que recoge por igual avances tecnológicos y artísticos. Su evolución y su impacto en la sociedad han hecho que los nuevos artistas desarrollen obras en torno a ellos, configurándose como una herramienta imprescindible para llegar al nuevo espectador. Por lo tanto, no es un tema escogido al azar. Como explicaba Greg Costikyan en un artículo publicado para *Interactive Fantasy* en 1994⁵ “el videojuego es más que un simple juguete para niños (...)”.

⁴ BELL, A.G. *Games playing with computers*. London: George Allen & Unwin Ltd., 1972. p. 10–11.

⁵ COSTIKYAN, G., *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*, *Interactive Fantasy* #2, a *British roleplaying Journal*, 1994.

CAPÍTULO 1. LA CULTURA DEL JUEGO

*El arte y el juego presentan el mismo carácter de necesarios. El hombre entiende el mundo a través del juego, y a lo largo de toda su vida necesita momentos lúdicos en los que unas reglas insólitas le hagan olvidar las otras, las que le impone la vida cotidiana, familiar y profesional. Esta necesidad ha estado siempre presente en todas las civilizaciones.*⁶

A lo largo del siglo XX se ha reflexionado mucho sobre el juego, como podemos ver en los estudios de historiadores, filósofos e investigadores como Roger Caillois, Johan Huizinga o Vilem Flusser.

Huizinga introduce el término *Homo Ludens* en 1938 en su libro titulado *Homo Ludens el juego como elemento de la cultura*, o mejor dicho, “una demostración de la determinación del elemento de juego de la cultura”⁷, en donde discute la importancia social y cultural del juego. “Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego.”⁸

Huizinga, como aclara el Profesor Édison Gastaldo, deseaba poner de relieve que el juego no es “elemento de la cultura”, como si el juego fuera un subtema de ella, sino que existe “la cultura en el juego”, por su percepción de compartir reglas y límites comunes para la humanidad que conduzcan a una cultura más humana.

“En primer lugar, el juego es una actividad voluntaria. Con sujeción a órdenes, deja de ser juego, puede en el mejor ser una imitación forzada. (...) Una segunda característica, estrechamente conectada con la primera, es que el juego no es la vida “corriente” o la vida “real”. Más bien, es un escape de la vida “real” en un ámbito temporal de actividad con la

⁶ *Ciclo: Homo ludens. El arte en juego*, Fundació Joan Miró del 5 de Octubre del 2001 al 28 de Septiembre del 2002. Comisario: Grazia Quaroni. Disponible en: <http://www.fundaciomiro-bcn.org/exposicio.php?idioma=6&exposicio=403&titulo=%20Ciclo:%20Homo%20ludens.%20El%20arte%20en%20juego> [consultado el 03/09/2013].

⁷ Traducción del título que matiza el Profesor Gastaldo en el artículo Ludens revisited: Huizinga y el deporte moderno: GASTALDO E., *Homo Ludens revisited: Huizinga y el deporte moderno*, revista Lúdicamente, año 1, nº 1, 2012.

⁸ HUIZINGA, J., *Homo Ludens*, Madrid, Ed. Alianza, 2008. (Introducción a modo de prólogo - *Homo Ludens*)

orientación adecuada. (...) El juego se diferencia de la vida "ordinaria" tanto en el lugar y la duración de que necesita. Esta es la tercera de sus principales características: aislamiento, limitación. Se trata de "jugar hasta el final" dentro de ciertos límites de tiempo y espacio. Cuenta con una trayectoria y un sentido de sí mismos. (...) Reina en el juego un orden específico y absoluto. Y aquí llegamos a la otra característica, todavía más positiva: el juego crea orden y es el orden. Introduce en la confusión de la vida y en la imperfección del mundo una perfección temporaria y limitada, requiere un orden absoluto y supremo: la menor desobediencia a este "rompe el juego", privándolo de su propio carácter y de todo valor⁹.

Según el argumento de Huizinga no podemos afirmar que todo en la vida es juego, pero sí que hay muchos aspectos del juego que están inmersos en la forma de actuar de la sociedad. El juego y el acto de jugar son los orígenes de nuestra cultura. En este sentido, podríamos decir que el videojuego es la materialización de recrear el mundo a escala, miniaturizar lo real, y poder abarcarlo y manipularlo; como ya afirma –supongo que paradójicamente para algunos- Carl Goodman: "Lo interesante del videojuego es su conexión con el mundo real"¹⁰.

El ocio y el entretenimiento se han convertido en una las principales ramas de la actividad comercial en el mundo, por lo que la obra de Huizinga sigue siendo actual porque impactó en un aspecto clave de la cultura humana, y presta atención a un elemento que la mayoría de la teoría social insiste en descuidar: el juego, el placer, la diversión. Al dar la debida importancia a esta dimensión descuidada, Huizinga ha creado una perspectiva analítica y un fundamento filosófico para estudiar la cultura de una manera realmente única.

Pero podemos ir más allá, Vilem Flusser¹¹, nos sugiere una propuesta más radical. Habla de una nueva sociedad, una sociedad de productores de imágenes que, en lugar de trabajar, “genera información a base de jugar con dispositivos técnicos”.

A lo largo de la historia se ha clasificado al ser humano con diferentes expresiones: “homo sapiens” que se refiere a la vida contemplativa del hombre; “homo faber” con relación al hombre moderno y su vida activa; o “animal laborans” que es el hombre económico. Para

⁹ HUIZINGA, J., *Homo Ludens*, Madrid, Ed. Alianza, 2008. p.10-13.

¹⁰ LAFONT, I, Entrevista a Carl Goodman: *Lo interesante del videojuego es su conexión con el mundo real*, El País, 5 de abril de 2007. Se puede consultar en la edición digital http://elpais.com/diario/2007/04/05/cultura/1175724006_850215.html. Consultado el 5 de Septiembre de 2013

¹¹ SOTO CALDERON, A., *Juego e imaginación en Vilém Flusser*, Flusser Studies 13, 2012.

Flusser, lo que caracteriza al hombre actual es la capacidad de jugar. El juego entendido como un sistema compuesto de elementos combinables de acuerdo con determinadas reglas¹².

Se trata de una transformación desde el “Homo Faber” hasta el “Homo Ludens” que supone una evolución desde el mito del creador al del jugador. Una especie de jugadores que poseen la facultad de calcular el mundo como un campo de virtualidades y computar algunas de dichas virtualidades en simulaciones de realidad.

Jugador, nativo digital, lo que está claro es que la sociedad ha cambiado, y el modo en el que vivimos o “jugamos” en ella se está transformando, y lo que antes entendíamos, -real y virtual- como términos antónimos, ahora se está convirtiendo en casi dos palabras sinónimas.

Con respecto al juego como práctica y sus características, Roger Caillois ya proponía en su libro *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo* publicado en 1958¹³, una clasificación que consiste en: la competencia (Agón), el azar (Alea), el simulacro (Mimicry) y el vértigo (Ilinx).

Para Caillois, los juegos de azar pertenecen al destino y no al jugador. “El destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad, ésta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido”¹⁴ El arte también tiene mucho de azar, es ese punto de incertidumbre el que lo hace más atractivo, esa búsqueda de lo novedoso puede también puede conseguirse en muchas ocasiones con azar.

Los juegos de azar son los juegos propios del ser humano ya que los de competencia, simulacro y vértigo también lo podemos ver en los comportamientos de los animales. Según Caillois, la competencia “aparece como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor”¹⁵. El espíritu competitivo es innato en el hombre, es el afán de superación de ser el mejor en algo, tanto en la vida como en el juego la competitividad siempre está presente.

Existe también los juegos de vértigo, que son aquellos que entrañan algún riesgo, la esencia está en el desconcierto, en el pánico, asociados a la “libertad de aceptar o de rechazar la prueba, unos límites estrictos e invariables, y la separación del resto de la realidad”¹⁶. Y por último encontramos el simulacro. No sé hasta que punto intuyó este autor el papel de los

¹² SOTO CALDERON, A., *Juego e imaginación en Vilém Flusser*, Flusser Studies 13, 2012

¹³ CAILLOIS, R., *Los juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*, Ed. Fondo De Cultura Económica de España, S.L., 1986.

¹⁴ CAILLOIS, R., *Op, cit*, p.48

¹⁵ CAILLOIS, R., *Op, cit*, p.43

¹⁶ CAILLOIS, R., *Los juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*, Ed. Fondo de Cultura Económica de España, S.L., 1986, p.61.

videojuegos en la era digital pero para Caillois todo juego tiene una parte de ilusión, de ficción, donde se crean personajes ficticios, “en donde el sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo”¹⁷. Con ello se adelantaba en cierto modo a las teorías de Baudrillard que tanta influencia han tenido en las estéticas de la sociedad posmoderna, de hecho, como veremos después, los videojuegos también han sido objeto de estudio del pensador francés para explicar sus teorías del simulacro.

¹⁷ CAILLOIS, R., *Op, cit*, p.52.

CAPÍTULO 2. BREVE HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

Como hemos visto, el juego es casi tan antiguo como la especie humana, aunque la historia del videojuego, que será objeto de nuestro estudio, tiene una genealogía que se remonta a los años inmediatamente posteriores a la Segunda Guerra Mundial.

Como reflejan los estudios de Steve Rabin¹⁸, hay numerosos debates acerca de quién creó el primer videojuego, dependiendo la respuesta, en gran medida, de la definición de videojuego. La evolución de los videojuegos presenta una maraña entre varias industrias, incluyendo la científica, la informática, la industrial y la electrónica de consumo. De hecho hubo un tiempo, en la década de los 50, en que los avances del videojuego estaban lejos del mundo del ocio y se quedaban casi de modo exclusivo dentro del mundo industrial y de modo muy significativo del militar, no debe olvidarse que nos encontramos en el inicio de la Guerra Fría.

Así, el más antiguo juego electrónico interactivo conocido fue creado por Thomas T. Goldsmith Jr. y Estle Ray Mann en un tubo de rayos catódicos. La patente fue presentada el 25 de enero de 1947 y publicada el 14 de diciembre de 1948. Es muy significativo descubrir que aquel juego era un simulador de misiles inspirado por los radares usados en la Segunda Guerra Mundial. Utilizaba circuitos analógicos, no digitales, para controlar el haz del tubo y la posición de un punto en la pantalla. Las superposiciones de pantalla fueron utilizadas para los objetivos ya que los gráficos no estaban disponibles en ese momento.

Dos años después en marzo de 1950, Claude Shannon diseñó un programa para jugar al ajedrez que, como recuerda Rabin, apareció en el artículo "Programming a Computer for Playing Chess" publicado en *Philosophical Magazine*¹⁹. Este fue el primer artículo sobre problemas de ajedrez en las computadoras, publicado antes de que alguien hubiera programado una computadora para jugar al ajedrez. En noviembre de 1951, el Dr. Dietrich Prinz escribió el programa original para jugar al ajedrez por computadora para la Ferranti Mark I.

¹⁸ El estudio más completo sobre la genealogía del video juego proviene de RABIN, Steve. *Introduction to Game Development*. Massachusetts: Charles River Media, 2005.

Además es muy útil consultar: *The Game Innovation Data Base*, desarrollada en la Carnegie Mellon University <http://www.etc.cmu.edu/projects/gameinnovation/index.html> que clasifica y registrar puntualmente todas las innovaciones en la historia de los videojuegos y su relación entre sí desde sus orígenes hasta la actualidad.

¹⁹ SHANNON Claude: "Programming a Computer for Playing Chess" *Philosophical Magazine*, Ser.7, Vol. 41, No. 314 - March 1950. XXII. 1.

En 1952, Alexander S. Douglas creó el primer juego de computadora en usar una pantalla gráfica digital, OXO, también conocido como Ceros y Cruces, es una versión del tres en raya para la computadora EDSAC en la Universidad de Cambridge.

En 1958, con la Guerra Fría en uno de sus momentos más críticos, William Higinbotham creó un juego de computadora interactivo llamado *Tennis for Two* para una exhibición, financiada por el *Departamento de Energía de los Estados Unidos* que estaba destinada a promover la energía atómica, el artefacto usaba una computadora analógica y el sistema de gráficos vectoriales de un osciloscopio.

Entre 1959 y 1961 se desarrollará toda una colección de programas gráficos interactivos para la computadora experimental TX-0 en el MIT (Instituto de Tecnología Massachusetts) que contribuirán a popularizar la estética –ahora retro-futurista- de los primeros videojuegos. Éstos incluían el “Mouse in the Maze” (Ratón en el laberinto) y el “Tic-Tac-Toe” (Tres en raya). “Mouse in the Maze” permitía a los usuarios utilizar un lápiz óptico para colocar muros en el laberinto, puntos que representaban bits de queso, y (en algunas versiones) vasos de Martini. Un ratón virtual representado por un punto era entonces liberado y se movía a través del laberinto para encontrar los objetos. “Tic-Tac-Toe” usaba el lápiz óptico para jugar un juego simple de ceros y cruces contra la computadora.

Pero será en la década de los 60 cuando el videojuego comience a concebirse como un dispositivo de entretenimiento y empiece a desarrollar unas señas de identidad estética propias. Por falta de espacio sólo me voy a centrar en los que me parecen más influyentes. En 1962 aparece “Spacewar”, considerado como el segundo juego interactivo de ordenador. Desarrollado por un equipo de informáticos y estudiantes de MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts) que tuvieron la innovadora idea de utilizar un ordenador para jugar. Y no sólo eso, sino que pusieron el código del juego a disposición de cualquiera que quisiera trabajar con él. “Spacewar” es un juego de guerra que consiste en matar al enemigo desde una nave espacial. Este desarrollo no fue patentado ni comercializado porque requería de una plataforma hardware que costaba 120 000 dólares. Años más tarde, en 1972, se comercializa la primera consola, la Magnavox Odyssey, a manos de la filial de Philips en Estados Unidos y desarrollada por Ralph Baer (apodado “el padre de los videojuegos caseros”).



(1) Captura de imagen "Star Raiders", 1979



(2) Captura de imagen de "Spacewar", 1962

A partir de aquí el videojuego se convirtió en apenas diez años en un producto de consumo de masas, y avanza desarrollando diferentes formas de jugabilidad²⁰ que hacen que el jugador experimente nuevas sensaciones.

El primer videojuego que cambió el concepto de jugabilidad fue "Star Raiders" en 1979, convirtiéndose en uno de los primeros juegos en ofrecer a los jugadores una perspectiva en primera persona. Al poseer una única vida, se percibe el juego como algo más real y genera en el jugador una sensación de tensión.

En 1984, Alexey Pajitnov diseñó el famoso "Tetris" creando así un juego basado en un número incalculable de resultados. No fue masivamente comercializado hasta su lanzamiento en 1989 por Nintendo. Posteriormente se ha convertido en un juego de culto debido también a su estética *pixel art* y esporádicamente es recuperado o "citado" por artistas amantes de las estéticas retrofuturistas²¹.

²⁰ La jugabilidad es "el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener de forma satisfactoria y creíble ya sea solo o en compañía de otros jugadores"

GONZÁLEZ SÁNCHEZ, J. L., ZEA, N. P., GUTIÉRREZ, F. L., *Usability to Playability: Introduction to Player-Centred Video Game Development Process*. Proceedings of First International Conference, HCD 2009 (Held as Part of HCI International), San Diego, CA, USA, 2010.

²¹ El término *pixel art* se publicó por primera vez por Goldberg, A. y Flegal R. en 1982. El *pixel art* es una forma de arte digital, creada a través de una computadora con programas de edición de gráficos rasterizados, donde las imágenes son editadas al nivel del píxel.

GOLDBERG, A., ROBERT, F. ACM president's letter: Pixel art. ACM, Vol. 25. 1982.

En cuanto a los juegos de plataforma²², fueron uno de los géneros más populares de la década de los 80 y 90, aún hoy en día y con la notoriedad de los juegos en 3D siguen destacando, incluso en diversos juegos actuales se sigue intercalando modo tercera persona y plataforma.

Un juego que cambió el modo plataforma fue el “Super Mario Bros 3”, en 1988, la tercera entrega de la saga Mario, que abrió nuevas vías en el movimiento no lineal. Hasta entonces en el juego de plataforma el jugador solo podía seguir una dirección hacia delante, en este caso el jugador podía dirigirse a diferentes rutas y retroceder, algo impensable hasta entonces. En definitiva amplió el divertimento y la jugabilidad.



(3) Captura de Imagen “Super Mario Bros 3”, 1988.

Un juego que cambia el concepto de juego de ordenador tal y como se conocía hasta la fecha, es “Simcity”, 1989, un simulador de la vida cotidiana que, en cierta medida, pone al alcance de cualquiera las teorías del simulacro de Baudrillard y se adelantó en más de 15 años a la red social “Second Life”. Mediante la simulación, el diseñador Will Wright hace que los jugadores creen una ciudad para que la urbanicen a su gusto, otorgándole no sólo el papel de jugador sino también de diseñador de juegos. Más tarde Wright crearía “The Sims”, el juego más conocido de todos los tiempos. Los expertos explican su popularidad por la respuesta que ofrece a la necesidad humana de miniaturizar lo real, en convertir la experiencia urbana

²² Los juegos de Plataforma son un género de videojuegos que se caracterizan por tener que caminar, correr, saltar o escalar sobre una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el juego. Este tipo de videojuegos suelen usar vistas de desplazamiento horizontal hacia la izquierda o hacia la derecha.

cotidiana en algo manejable y tranquilizador. Es por eso que desde entonces, y más en la era de Internet, este tipo de juegos sean de los más jugados en las redes sociales.



(4) Captura de imagen de “Simcity”, 1989.

En 1993 aparece la posibilidad mejorada de convertir un juego en multi-jugador²³, con “DOOM”, este sistema permite la competición en grupo de contrincantes. Otra novedad que ofrece a los jugadores es la capacidad de modificar niveles u otros aspectos del juego, lo que se conoce como mod.

Desde 1994 hasta 2007 se crea la serie “Warcraft” definiendo el género conocido como “estrategia en tiempo real”. Son juegos que avanzan en tiempo real y no por turnos como ocurría hasta entonces. En modo multi-jugador, la historia no está cerrada, sino que se desarrolla dependiendo de las actuaciones del jugador. Otro aspecto importante es que genera un mundo paralelo que complementa el juego mediante libros, cómics, películas y juegos de rol.

²³ El modo Multi-jugador permite la interacción de dos o más jugadores al mismo tiempo, ya sea de manera física en una misma consola, o mediante servicios en línea u otro tipo de red con personas conectadas a la misma. Esta modalidad suele ser en tiempo real o por turnos.



(5) Captura de Pantalla del juego “Warcraft”, 1994

El videojuego desde su nacimiento ha desarrollado diferentes aspectos, debido a que ha sido una de las industrias más fructíferas de los últimos años, avanzando en jugabilidad, programación y diseño.

Gracias a que el videojuego se aplica en el desarrollo de diferentes campos, como puede ser la industria militar o la medicina, con herramientas que ayudan a mejorar su rendimiento, como por ejemplo simuladores de vuelo o simuladores anatómicos 3D, las inversiones en esta industria aumentan exponencialmente.

El videojuego no solo ha evolucionado técnicamente, también conceptualmente. Hemos visto cómo hemos pasado de ser unos simples jugadores a ser los protagonistas de la creación de un juego, e incluso de crear nuestro propio destino. Actualmente, el videojuego ha pasado de ser un pasatiempo sedentario a ser un juego que requiere de una actividad física, qué hace más real que el propio jugador sienta en su piel el cansancio y el sudor de una fase. Con la aparición de la consola Wii de Nintendo, concebida en 2001 pero estrenada en 2006, esto fue posible. La ciencia ficción había llegado. Su creador querían enfocarlo en una nueva forma de interacción con el jugador “El consenso era que el poder no lo es todo para una consola. No pueden coexistir demasiadas consolas poderosas. Es como tener solamente dinosaurios feroces. Estos podrían luchar entre sí y apresurar su propia extinción”²⁴. Nintendo desarrolló una tecnología para crear el concepto de profundidad y el innovador controlador que puede usarse como un dispositivo de mano con el que se puede apuntar, además de poder detectar movimientos en un plano tridimensional. Más tarde desarrollarán una nueva versión con pantalla táctil.

²⁴ MORRIS, C., *Nintendo continues to play coy*, CNN , 2006. Disponible en: http://money.cnn.com/2006/05/09/technology/e3_nintendo/index.htm [Consulta: 04/09/2013]

El único sistema de nueva generación que he visto es Wii; PS3 y Xbox 360 se sienten como versiones mejoradas de sus predecesores, el mismo sistema de juego pero mejorado. Sin embargo Wii parece dar un mayor salto, no es que los gráficos sean más potentes, sino que es completamente diferente²⁵.

CAPÍTULO 3. EL VIDEOJUEGO COMO CREACIÓN ARTÍSTICA

A lo largo de la historia siempre se han encontrado detractores de aquellas prácticas artísticas que se apartaban de los cauces del arte oficial. Como expuso María Luján Oulton en una conferencia titulada “El Arte en Juego”²⁶ en 2012, podemos preguntar, y no cabe ninguna duda que nadie negará, que la Gioconda es una obra de arte. Si enseñamos un cuadro de Mondrian, puede gustar más o menos, pero igualmente, forma parte de la historia del arte. ¿Qué pasa si preguntamos por la fuente de Duchamp? En su momento también fue una obra de arte rechazada por ser políticamente incorrecta y sobre todo por sacar la práctica artística del universo retiniano y los soportes convencionales que la historia del arte ha convertido en compartimentos estanco, hasta el punto de que fueron muchos quienes señalaban que Duchamp se burlaba –y en consecuencia jugaba- del sistema del arte, lo mismo sucedió con la aparición de la performance y los nuevos comportamientos artísticos desarrollados desde la década de los sesenta del siglo XX.

Justamente, si entramos a analizar las relaciones entre el arte y los diferentes movimientos de arte de vanguardia desarrollados desde los inicios de siglo XX hasta la década de los 60/70 en que aparecen los primeros videojuegos comerciales comprobaremos que las vanguardias históricas, en su búsqueda de lo nuevo y llevadas por su espíritu trasgresor vieron con buenos ojos que los artistas se sirvieran del juego para canalizar muchos de los grandes temas de interés, como son: la oposición a la cultura institucionalizada y conservadora, poner en evidencia el concepto de "vida moderna", búsqueda de la creatividad, nuevas formas de expresión, mayor acercamiento y participación del espectador, etc., y esto abre una nueva dimensión para la experimentación acorde con una sensibilidad artística más avanzada.

²⁵ JOHNSON, B., *Q&A: Will Wright, creator of the Sim*, theguardian.com, 2007. Disponible en: <http://www.theguardian.com/technology/2007/oct/26/willwright> [Consulta: 04/09/2013]

²⁶ Lujan Oulton, M., *El Arte en Juego*, TEDx Río de la Plata, 24/10/2012. Video disponible en: <http://www.tedxriodelaplata.org/videos/arte-en-juego> [Consulta: 04/09/2013]

Por ejemplo en un territorio intersticial entre el juego, las artes visuales y la literatura cabría encajar las utilizaciones creativas del lenguaje que tratan de demostrar que éste es más que una gramática o un sistema para comunicarnos y nos descubren las posibilidades plásticas del mismo a través del azar, los automatismos, las imágenes, los sonidos, la provocación, etc. La acción de cambiar la estructura de un poema escrito y transformarlo en poesía visual, como hizo Stephane Mallarmé en “Un coup de dés n’abolira pas le Hazard”, o los juegos con las palabras relacionados con la escritura automática como “Les Champs Magnétiques” de Breton y Soupault. En esta línea de creación se encuentran las célebres indicaciones que nos da Tristan Tzara para hacer un poema dadaísta” que actúan como unas auténticas reglas de juego no exentas de burla e ironía.

No es por tanto extraño que, paralelamente se estén desarrollando los juguetones procesos creativos de Picasso, Braque y Juan Gris con el collage y de los dadaístas y los artistas alemanes vinculados a Nueva Objetividad como Heartfield, Haussmann y Hannah Höch con el fotomontaje

Se podrían entender igualmente como juegos muchas consignas de la Internacional Situacionista para hacer "derivas" a través del espacio urbano o las decenas de propuestas lúdicas de carácter objetual, musical, lingüístico y conceptual del grupo Fluxus, que merecerían por sí solas un estudio.

De todos los artistas citados podríamos decir que en muchos momentos de su carrera el arte se convirtió como decían primero Duchamp y luego Beuys en una suerte de “juego secreto entre conspiradores” un juego sin el cual sería imposible entender la evolución del arte de los últimos 100 años.

Pero, ¿existen rasgos de orden estético y formal que puedan llevarnos a pensar que los videojuegos son arte de vanguardia y generan prácticas artísticas que pueden ser consideradas una nueva vanguardia artística o al menos una práctica artística con entidad propia como finalmente lograron ser los *Ready Mades* de Duchamp o “nuevos comportamientos” como la performance o el happening?

Es toda una paradoja descubrir que incluso en el entorno de la cultura digital se mantienen prejuicios similares a los que a veces escuchamos en las artes plásticas más conservadoras. Así el especialista en nuevos medios David Casacuberta en su influyente

“decálogo digital”²⁷ sentencia, a mi modo de ver de una manera un tanto dogmática, lo siguiente:

"La cultura digital o será programación o no será" que casi es lo mismo que decir "la pintura será óleo sobre lienzo o no será". Según Casacuberta "la esencia de la cultura digital es código: sólo los que realmente sepan programar y conozcan la máquina por dentro serán capaces de conseguir contenidos digitales realmente innovadores, rompedores y creativos". Tanto para Casacuberta como para el diseñador y ex-director del MIT John Maeda, a quien el primero cita, muchos artistas que trabajan con videojuegos no crean sus propias herramientas, sino que han de utilizar las herramientas que han creado otros –Photoshop, FreeHand, 3Dstudio, etc. Y esos otros las han creado desde la perspectiva de un ingeniero, no de un creador, de manera que uno ha de adaptarse a los códigos que han hecho otros y esto dificultaría tanto desde una dirección como desde otra una perspectiva legítimamente artística del asunto. En estas circunstancias se podría decir que el que un juego pueda ser visto desde el arte, depende en buena medida de las intenciones del desarrollador, de cómo es presentada la obra al público y del contexto social e institucional donde ese juego se presenta, como veremos en la parte final de este trabajo.

En efecto, como recuerda Lara Sánchez Coterón²⁸ en su tesis doctoral presentada en 2012 los artistas de videojuegos, también llamados “desarrolladores”, han creado obras muy diversas, partiendo de formaciones, experiencias, visiones y lenguajes distintos. Desde modificaciones, hackeos o reversiones de juegos clásicos (por ejemplo, “Velvet-Strike” o “Pac-Mondrian”), hasta juegos completamente nuevos que se pueden jugar en línea pasando por los machinima (animaciones creadas exclusivamente a partir de imágenes de videojuegos, como por ejemplo, “Super Mario Movie”) y las instalaciones interactivas (por ejemplo, “Beat the Champ”, o “Tango Virus”). Lo que une a todas estas manifestaciones del game art es que ineludiblemente se nutren de un lenguaje desarrollado durante las cinco últimas décadas en un terreno distinto del arte, como es la industria del entretenimiento.

Pero en las últimas dos décadas son varias las instituciones que, tanto en el campo artístico como en el tecnológico se están ocupando de este fenómeno y el sistema del arte ya no puede permanecer ajeno a estas prácticas artísticas que en la actualidad están entrando a

²⁷ CASACUBERTA, D., *Decálogo para aquellos que quieran escribir sobre cultura digital*, en *Boletín GC*, 10. 2004. Disponible en http://www.gestioncultural.org/ficheros/1_1316773456_DCasacuberta-decalogo.pdf

²⁸ SÁNCHEZ COTERON, L., *Arte y videojuegos. Mecánicas, Estéticas y Diseño de Juegos en Prácticas de Creación Contemporánea*. Tesis doctoral defendida en la Universidad Complutense de Madrid en Junio de 2012.

formar parte de las exposiciones y las colecciones de los museos de arte contemporáneo, como mínimo, con la misma legitimidad que prácticas milenarias como la eboraria, la cerámica o la orfebrería a las que nadie discute su condición artística por más que a veces se utilicen eufemismos como artes aplicadas o artes decorativas para justificar su inserción en el mercado.

Comienza a haber un número significativo de investigadores en el campo del arte y las nuevas tecnologías que reconocen que el videojuego se ha convertido en algo más que un dispositivo dedicado meramente al ocio. Por ello, en los últimos años ha comenzado a ser motivo de estudio en el campo académico. Debido a su interdisciplinariedad, éste abarca diferentes campos de actuación, como el tecnológico, el sociológico, y, por supuesto, el artístico.

Antes recordaba, como Huizinga ya señaló en 1938, que el juego ha tenido un papel muy importante en el desarrollo de todas las culturas pues contribuye al aprendizaje y desarrollo del individuo y es una extraordinaria herramienta para comprender el mundo de una forma lúdica. No es por ello extraño que los artistas lo hayan integrado dentro de sus procesos creativos y, al mismo tiempo, desde Brunelleschi, Leonardo o Durero hasta Nam June Paik o Bill Viola el arte siempre ha mantenido una relación de intercambio con las nuevas tecnologías, se nutre de ellas y al mismo tiempo contribuye a su desarrollo, por lo que a nadie debe extrañar que en la era digital, de la unión entre juego y nuevas tecnologías surjan prácticas artísticas tanto subsidiarias como con entidad propia.

3.1. El juego interactivo: el público participante en la obra de arte

El videojuego como propuesta artística tiene implícito, como buscaban algunas vanguardias del siglo XX, conseguir que el público sea un agente activo, participante y colaborador. Este punto de vista aparece desarrollado por algunos artistas como Marcel Duchamp:

(...) el artista no es el único en realizar el acto creativo, ya que el espectador, al poner en contacto la obra con el mundo exterior, descifrando e interpretando sus cualidades internas, añade su contribución a la creatividad²⁹

²⁹ DUCHAMP, M., *Le processus créatif*, (1958) Ed. L'Echoppe envois, Caen, 1987.

Aunque tal y como explica Mark Tribe, en muchos casos la participación del público tiene un carácter bastante más simbólico que práctico cuando hablamos de las obras artísticas que usan los nuevos medios. La interacción resulta ser un modo de recepción de la obra más que una dinámica de co-creación de sentido:

Muchas de las obras del arte de los nuevos medios (...), necesitan de la participación del público. Otras requieren que el público interactúe con la obra, sin participar en su producción. El arte de los nuevos medios interactivo responde al estímulo del público, pero no se ve alterado por él. El espectador puede pulsar los iconos de una pantalla para navegar por distintas páginas, o bien activar sensores de movimiento que abren programas informáticos, pero sus acciones no dejan rastro sobre la obra. Cada uno de los espectadores aprecia la obra de manera distinta, en función de las decisiones que toma al interactuar con ella.³⁰

Sin embargo, tanto en el juego como en la creación artística debe de haber un guión desde donde partir, para que el jugador/receptor no se sienta desbordado. “Un juego es una forma de expresión artística en la que los participantes, llamados jugadores, toman decisiones para manejar recursos mediante piezas del juego e intentan alcanzar una meta”³¹. Es la toma de decisiones la que hace que el jugador vaya construyendo el juego, al igual que el artista toma las decisiones pertinentes en su proyecto artístico.

(...) Nos dicen que el futuro será interactivo. También podríamos decir: “El futuro será fnurglewitz.”Sería igual de esclarecedor.

El interruptor de la luz es interactivo. Si lo levantas, la luz se enciende; si lo bajas, la luz se apaga. Eso es interacción, pero no es muy divertido.

Todos los juegos son interactivos. La situación del juego cambia según lo que hagan los jugadores. Si no cambiara, no sería un juego; sería un rompecabezas.

Sin embargo, la interacción no es una cualidad en sí misma. La interacción debe tener un propósito.³²

³⁰ TRIBE, M. y JANA, R., *Arte y nuevas tecnologías*, Ed. Taschen, 2006. p.13.

³¹ COSTIKYAN, G., *I Have No Words and I Must Design*, Interactive Fantasy #2, 1994.

³² COSTIKYAN, G., *I Have No Words and I Must Design*, Interactive Fantasy #2, 1994.

Gonzalo Frasca subraya la importancia del jugador y/o del observador, que es quién decide qué es un juego y qué no lo es.

Por ejemplo, podemos decir que un procesador de textos puede simular, limitadamente, una máquina de escribir. Sin embargo, el procesador de textos no es un juego pues en él no se puede ganar ni perder.

El procesador de textos puede considerarse un juguete, por ejemplo cuando un niño aporrea las teclas al azar: un sistema que se manipula por placer. Sin embargo, el procesador de textos también puede transformarse en un juego, si el jugador decide incorporar una regla que defina un triunfo o una derrota. Si, por ejemplo, juega a ver si puede teclear más de 50 palabras por minuto, en ese momento la experiencia se transforma en un juego³³.

Al final el jugador/observador de una obra interactiva es quien decide cómo termina esa obra. La interacción, al contrario de lo que afirma Mark Tribe, sus acciones, sí dejan rastro sobre la obra, de hecho, ellos son los responsables de terminarla.

3.2. Simulacro y simulación: La realidad de los videojuegos

Adoptar otra apariencia y otra personalidad provoca placer a la vez que una libertad que permite escapar de la realidad y vivir cosas que a lo mejor de otra forma no se viviría. En la cultura popular podemos poner el caso del carnaval, y en el juego nos encontramos con los juegos de mesa y los videojuegos. Cuando uno se convierte en un personaje virtual, es como si se levantara un velo que, irónicamente, le permite expresarse con más honestidad que si se tratase de la persona real. Se da la ironía de que una persona puede ser más auténtica en ese entorno que en una fiesta³⁴.

³³ FRASCA, G., *El simulatógrafo: una herramienta para crear juegos serios* Catálogo de la exposición colectiva Homo ludens ludens: situando el juego en la sociedad y cultura contemporáneas, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón 2008. p.85.

³⁴ LAFONT, I., *Entrevista a Carl Goodman: Lo interesante del videojuego es su conexión con el mundo real*, El País, 2007. Disponible en: http://elpais.com/diario/2007/04/05/cultura/1175724006_850215.html [consultado el 03/09/2013].

Como ya exponía Caillois cuando definía el concepto de simulacro en el juego, fingir otra personalidad puede formar parte del juego y, por lo tanto, ayuda al desarrollo del mismo. Cuando hablamos de simulacro o simulación una de las primeras cosas que nos viene a la cabeza, por definición, es el videojuego.

El videojuego es un simulacro de la realidad, “un estímulo simulado que reemplaza al mundo real”³⁵. Con estas palabras describe Baudrillard su concepto de simulacro pero bien podría servirnos para definir el concepto de videojuego. Para Baudrillard el mundo en el que vivimos se ha cambiado por un simulacro de la realidad, una realidad virtual en donde lo real tal y como lo conocemos no existe, sólo tenemos la ilusión de su existencia, es una realidad virtual, una realidad procesada por los medios de comunicación.

En su texto ¿“Pantallocracia” o Fascismo de la imagen?³⁶ Javier Panera recuerda que a principio de los 90 del siglo XX Baudrillard se atrevió a sentenciar que “la guerra del Golfo no había tenido lugar”³⁷ porque (aunque se dijo que era la primera guerra transmitida en directo) los medios de comunicación no mostraban los devastadores efectos de los bombardeos sobre Bagdad, -sólo aquellas grabaciones de luces verdosas que el ejército norteamericano distribuía entre los medios que semejaban “fuegos artificiales” o “imágenes de videojuego”. Por más que algunos se mostrasen indignados por el título de aquel premonitorio artículo de Baudrillard, las imágenes verdes sobre fondo negro de la *Guerra del Golfo* muestran el afán quirúrgico y la precisión del ataque norteamericano, al tiempo que ocultan la sangre y las vísceras despedazadas de sus víctimas de la Guerra del Golfo Pérsico. Son imágenes probablemente verdaderas, pero no auténticas, como denuncia Katya Mandoki, pues aunque pretenden describir la guerra, sólo muestran sus efectos tecnológicos y ocultan los humanos. Aparentemente son indiciales de lo que los pilotos veían en el momento de lanzar los misiles, pero ocultan la realidad de la guerra en los cuerpos y vidas de las víctimas. “Como imágenes metarreales, exhiben este ocultamiento y la cualidad presuntamente “lúdica” que la guerra tendría para algunos militares norteamericanos. Se disparaba como si fuera un simulacro de entrenamiento, al igual que el simulacro se disfruta como si fuese real”³⁸.

³⁵ BAUDRILLARD, J., *Simulacra and Simulation*, University of Michigan, Ann Arbor, MI, 1994.

³⁶ PANERA CUEVAS. F. J., ¿“Pantallocracia” o fascismo de la imagen? (Nuevos regímenes audiovisuales en la era de la circulación promiscua de la información) en *art.es* #48-49, pp, 36-41.

³⁷ BAUDRILLARD Jean: *The Gulf War Did Not Take Place*, Bloomington: Indiana UP, 1995.

³⁸ Véase al respecto Katya Mandoki: “El Índice, El Icono y La Fotografía Documental”. *Revista digital Universitaria*. 10/10/2004 • Volumen 5 Número 9 <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num9/art56/art56.htm>. Consultada el 9 de Agosto de 2013.

Panera apunta en este sentido que lo que más llama la atención es que quienes se indignaron con el texto de Baudrillard no hicieran lo mismo cuando no mucho después de la publicación de aquel texto se pusiera a la venta el video-juego de animación 3D “Desert Storm” con imágenes semejantes a las que vimos en 1991 por televisión.

Pero, aunque con el videojuego sabemos que nos encontramos en un mundo ficticio, una representación simulada de la realidad, existen obras que nos recrean esa realidad para jugarla en primera persona. En ese sentido, aunque seguimos siendo dirigidos con sus reglas, nos da la sensación de ser protagonistas de esa historia, ya no somos espectadores del simulacro sino que somos participantes activos. Incluso llevado un poco más allá si analizamos la propuesta de un grupo de artistas alemanes, “Painstation”, un simulador del ping pong, en el que el jugador cuando falla recibe un castigo físico. En este caso, podríamos decir que nos salimos del simulacro y nos introducimos en la realidad. Del videojuego sabemos que es un artefacto que simula una realidad pero ¿qué pasa si el videojuego te afecta físicamente? se convertiría en algo muy real. O, por ejemplo, la realidad aumentada, en el caso de “Ingress”, un videojuego creado por Niantic Labs de Google para dispositivos androide. La interfaz de “Ingress” se ha diseñado para mostrar lo último en tecnología moderna con el toque de realidad aumentada plasmada sobre los elementos del mundo real, permitiéndonos ver emanaciones de energía en plena calle.



(6) Captura de imagen del videojuego “Ingress”, 2012

Dentro del mundo de los videojuegos Gonzalo Frasca explica lo que es para él la simulación:

Si enfocamos una cámara fotográfica desde gran altura, obtenemos una fotografía aérea o satelital similar a las de Google Earth. Pero si lleváramos al simulatógrafo a la misma altura, obtendríamos Sim City (1989), el conocido simulador de ciudades creado en el estudio Maxis por Will Wright. Si llevamos una videocámara a una casa y filmamos a sus habitantes, obtenemos algo parecido a Gran Hermano. Sin embargo, un simulatógrafo en una casa produciría algo similar a Los Sims (2000), la casa de muñecas digital también creada por el estudio Maxis. En otras palabras, las cámaras tradicionales producen descripciones y, a veces, narrativas. El simulatógrafo produce simulaciones y, a veces, juegos³⁹.

Para Frasca el concepto de simulación es subjetivo y lo define de la siguiente manera: “Decimos que un sistema B es una simulación de un sistema A, cuando para un observador dado el sistema B mantiene ciertas reglas de comportamiento similares a las del sistema original A”. Es decir, una cosa con apariencia de otra pero que no tiene que cumplir con todas características, y depende de un observador decidir si esos comportamientos son suficientes como para considerar a B como una simulación. “Por ejemplo, un barco de papel (B) puede ser considerado una simulación de un barco pesquero (A) pues B mantiene una regla de comportamiento relevante: ambos flotan en el agua. Generalmente, como ocurre en este ejemplo, B es un sistema menos complejo que A, y sólo mantiene ciertos comportamientos”⁴⁰

³⁹ FRASCA, G., *El simulatógrafo: una herramienta para crear juegos serios*, Catálogo de la exposición colectiva Homo ludens ludens: situando el juego en la sociedad y cultura contemporáneas, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón 2008. p.85.

⁴⁰ FRASCA, G., *El simulatógrafo: una herramienta para crear juegos serios*, Catálogo de la exposición colectiva Homo ludens ludens: situando el juego en la sociedad y cultura contemporáneas, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón 2008. p.85.

CAPÍTULO 4. EL VIDEOJUEGO COMO ARTE Y COMO EXPERIENCIA ARTÍSTICA

Así, una vez vistos los principales avances tecnológicos en los que se circunscribe el videojuego podemos afirmar que, a pesar de que algunos no lo reconocen todavía como arte, tiene un gran potencial para poder desarrollar propuestas artísticas con un gran abanico de posibilidades, ya no sólo en el campo estético y puramente sensorial sino de orden crítico como comprobaremos en algunos ejemplos que se exponen al final de este trabajo.

Tal y como plantea Goodman “la pregunta no es si el videojuego es arte o no, sino ¿puede un videojuego ser arte? La respuesta, con todas las matizaciones que queramos hacerle, es que sí”⁴¹.

Sin embargo, la dificultad en la instauración del videojuego como arte se debe al debate existente sobre si hay juegos “*serios*” o si, por el contrario, todos se orientan al entretenimiento. Sin embargo, existen una serie de juegos experimentales donde los creadores colocan el énfasis en ideas, y no en la simple distracción del usuario. Los entornos fantásticos o simulados no solo sirven para entretener también son lugares donde se discuten temas reales. “Cuando uno se convierte en un personaje virtual, es como si se levantara un velo que, irónicamente, le permite expresarse con más honestidad que si se tratase de la persona real. Se da la ironía de que una persona puede ser más auténtica en ese entorno que en una fiesta”⁴². Hoy en día no se puede separar tanto lo real de lo virtual, y pensar en lo virtual como un escape. La nueva generación, los llamados *nativos digitales* “entenderán que sus acciones en el mundo virtual tienen consecuencias en el mundo real también. Los dos mundos van a estar unidos y así se van a comprender”⁴³.

Un elemento clave del que no hemos hablado todavía y que entra dentro de los nuevas manifestaciones artísticas, es el fenómeno de Internet y la Web 2.0. (también denominada Web social o Web participativa) y que ha cambiado el modo de socializarnos. Dentro del mundo del arte han surgido manifestaciones en torno a los nuevos medios, como Internet y

⁴¹ LAFONT, I., *Entrevista a Carl Goodman: Lo interesante del videojuego es su conexión con el mundo real*, El País, 2007. Disponible en: http://elpais.com/diario/2007/04/05/cultura/1175724006_850215.html [consultado el 03/09/2013].

⁴² LAFONT, I., *Entrevista a Carl Goodman: Lo interesante del videojuego es su conexión con el mundo real*, El País, 2007. Disponible en: http://elpais.com/diario/2007/04/05/cultura/1175724006_850215.html [consultado el 03/09/2013].

⁴³ LAFONT, I., *Entrevista a Carl Goodman: Lo interesante del videojuego es su conexión con el mundo real*, El País, 2007. Disponible en: http://elpais.com/diario/2007/04/05/cultura/1175724006_850215.html [consultado el 03/09/2013].

toda la tecnología que gira en torno a ella. “Los artistas, respondiendo a la necesidad generada por la multitud conectada, no han tardado en hacer uso de la necesidad de formar parte de las redes sociales, compartir y hacer públicos sus intereses, dialogar, comunicarse, expresarse públicamente, sentirse útil y cooperar”⁴⁴ (y por supuesto jugar). El modo de participación del usuario, quien no sólo recibe información sino que la comparte, modifica y gestiona, ha generado un proceso de socialización de las prácticas creativas.

*La tecnología no colabora en la acción del vivir sino que es ahora el lugar donde ésta se desarrolla.*⁴⁵

Este medio permite interactuar “libremente” por el espacio navegable de Internet y es, como explica Martín Prada⁴⁶, un lugar donde se desarrolla la vida. Dentro de la Web existen lugares donde se mezclan esos mecanismos de socialización e interacción con los videojuegos. La interactividad es una parte fundamental del videojuego. La aparición del modo de juego multijugador en red ha generado un mecanicismo de socialización mediante avatares (personajes ficticios que nos representan en el entorno virtual). A través de este sistema de juego las personas que están conectadas simultáneamente pueden interactuar online en un mundo virtual, incluso mantener relaciones personales a lo largo de todo el mundo. Las múltiples acciones de interacción te permiten “abrazar”, “besar”, “golpear”, “aclamar”, “bailar” conectando así con otros avatares, como sucede en el caso del ya mencionado *World of Warcraft*.

El videojuego ha sido motivo de reflexión –y soporte de creación- para algunas manifestaciones artísticas, como el *Game art*, término que recoge a todas aquellas obras que trabajan tanto la parte estética de un videojuego como las tecnologías propias del mundo del mismo (software o hardware) o en las que estos dispositivos son su tema u objeto de reflexión principal.

⁴⁴ MARTÍN PRADA, J., *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de web 2.0*, Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo, nº 5, 2008. Disponible en: http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada_20.pdf [consultado el 30/08/2013].

⁴⁵ MARTÍN PRADA, J., *Del vídeo interactivo al después del vídeo amateur*, Conferencia del ciclo de actividades Poéticas de la conectividad, Medialab-Prado, Madrid, 2013. Disponilbe en:

<http://medialab-prado.es/article/del-video-interactivo-al-despues-del-video-amateur> [consultado el 29/08/2013].

⁴⁶ MARTÍN PRADA Juan: “Intervenciones en juegos multijugador y metaversos” en *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal Arte contemporáneo, Madrid, 2012, pp 359-366.

Muestra de la aceptación del videojuego dentro del mundo artístico es que en las últimas dos décadas se han realizado exposiciones en varios museos de todo el mundo, en las que el motivo central han sido los videojuegos.

La primera exhibición que responde a estas características se realizó en 1999, en Internet y se llamó *Cracking The Maze - Game Plug-ins and Patches as Hacker Art*. Su curador fue Anne-Marie Schleiner, y en ella se exponían alteraciones de juegos comerciales realizados por artistas. Tres años después, la exposición “Trigger: Game Art” (2002) comisariada por Rebecca Cannon analizó a su vez toda una variedad de medios digitales que han sido inspirados por juegos de ordenador.

El Smithsonian American Art Museum, que realizó hace unos meses una exposición sobre la historia del videojuego titulado “The Art of the Video Games”⁴⁷. Su curador, el programador Chris Melissinos, se considera un *bit-baby*, es decir, una de las primeras generaciones que nació y creció en un ambiente donde las computadoras son un elemento principal del hogar. Según Melissinos, se ha de considerar esta industria como un arte que requiere ir más allá de los elementos musicales y visuales. “El objetivo de la exposición no consiste en determinar si los videojuegos son arte”, “Porque nosotros, aquellos que nacimos en la década de 1970 y fuimos los primeros en adaptar esta tecnología a nuestras formas de vida, siempre las hemos visto como arte, como algo más grande que nosotros mismos”⁴⁸

El Museo de Arte de Nueva York⁴⁹ MoMA, ha comprado catorce videojuegos que fueron expuestos en las galerías Philip Johnson del museo en marzo de 2013 y se espera que la colección ascienda a cuarenta. Entre ellos encontramos juegos como el *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1984), *AnotherWorld* (1991), *SimCity* (1994), *The Sims* (2000), etcétera. Evidentemente, siempre encontramos detractores y en un artículo para “*The Guardian*”, concisamente titulado «Lo siento, MoMA, los videojuegos no son arte», Jonathan Jones (crítico de arte) pone una barrera clara entre el diseño de juegos y el arte: “El arte puede haber

⁴⁷ *The Art of Video Games*, Smithsonian American Art Museum, Washinton D.C., del 16 de Marzo al 30 de Setiembre del 2012, comisario: Chris Melissinos.

The Art of Video Games explora los 40 años de evolución de los videojuegos como un medio artístico, con especial atención a los efectos visuales, el uso creativo de las nuevas tecnologías, y los artistas y diseñadores más influyentes. Este sitio web ofrece a los participantes la oportunidad de votar entre 80 juegos de un grupo de 240 propuestas de diferentes categorías, divididas por época, tipo de juego y plataforma.

<http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/winninggames/>

⁴⁸ O'BRIEN, J., *Los videojuegos como arte*, BBC Mundo, Washington, 2012. Disponible en: http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2012/03/120316_tecnologia_arte_videojuegos_smithsoniano_dp.shtml [consultado el 03/09/2013].

⁴⁹ *Applied Design*, Museo de Arte de Nueva York, 2012, Comisario: Paola Antonelli.

http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/

diseñado piezas de ajedrez. Pero el juego del ajedrez en sí no es arte ni genera arte; es sólo juego⁵⁰”, y continúa señalando que “una obra de arte es la reacción de una persona ante la vida”. Cualquier definición de arte que lo priva de esa respuesta de un creador humano es una definición inútil”⁵¹.

Otros, por el contrario, piensan que los videojuegos pueden convertirse en un lenguaje artístico: "Pienso que proteger y nutrir este medio es un deber de la sociedad, porque será uno de los medios de expresión, pensamiento, poesía y arte de las nuevas generaciones"⁵²

El Museo de la Tecnología de Berlín⁵³ también tiene un espacio dedicado expresamente al videojuego, y recoge desde la primera consola hasta realizaciones contemporáneas realizadas por artistas que trabajan con el dispositivo en sus creaciones.

O incluso más cerca de nosotros el MEIAC Badajoz y muy especialmente el Centro de Arte y Creación Industrial Laboral de Gijón⁵⁴ que presenta desde 2007, exposiciones en torno al dispositivo bajo el nombre de “*Game World*”⁵⁵, donde se recogen textos de expertos que actualmente relacionan el arte contemporáneo con los videojuegos y donde se exponen obras de artistas que trabajan entorno a ellos. El propio Carl Goodman, director del Medios Digitales del Museum of the Moving Image de New York participa como comisario.

Otra muestra de que los videojuegos están enraizándose en la cultura son los festivales en diferentes lugares del mundo. Por ejemplo, *Ars Electrónica*, un festival modelo en lo que se refiere al arte y tecnología, existe una categoría llamada arte interactivo donde se recogen videojuegos independientes, comerciales y dispositivos creados por artistas.

⁵⁰ Obviamente ignoraba toda la producción y reflexión teórica de Duchamp a propósito de este hermoso juego

⁵¹ JOHNSON, B., *Q&A: Will Wright, creator of the Sims*, theguardian.com, 2007. Disponible en: <http://www.theguardian.com/technology/2007/oct/26/willwright> [consultado el 03/09/2013].

⁵² O'BRIEN, J., *Los videojuegos como arte*, BBC Mundo, Washington, 2012. Disponible en: http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2012/03/120316_tecnologia_arte_videojuegos_smithsoniano_dp.shtml [consultado el 03/09/2013].

⁵³ *Computerspiele. Evolution eines Mediums*, **Computer spiele museum, 2011, Comisario: Andreas Lange**, <http://www.computerspielmuseum.de/index.php?lg=en&sid=346f84f3620ddf04a87227431516a390>

⁵⁴ VV.AA., *Homo ludens ludens: situando el juego en la sociedad y cultura contemporáneas*, Ed. Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, 2008.

⁵⁵ *Game World*, LABoral, Gijón, 2007, Exposición Colectiva, Comisarios: Carl Goodman en colaboración con Daphne Dragona.

4.1. ¿Arte o Videojuego?: videojuegos en la esfera del arte

A continuación se recogen seis títulos que pueden ser considerados claros ejemplos del arte en los videojuegos, no sólo estéticamente, como veremos en algunos de ellos, sino por su nivel de crítica social, emotividad o experiencias sensoriales y pueden acercarnos a la idea de que los videojuegos pueden ser algo más que un dispositivo de entretenimiento.

Ubisoft. “Assassin`s Creed” (2008-2013)

“Assassin`s Creed” es una saga de videojuegos creada por la empresa Ubisoft en 2008. Si lo analizamos desde un punto de vista artístico vemos que es un juego que da un paso más allá del cine, desarrollando una historia narrada desde la interactividad, una característica que al arte actual siempre le ha interesado: hacer protagonista al espectador. A pesar de ser un juego comercial, entre sus trabajadores destacan expertos en el ámbito de la arquitectura y la historia del arte, que han ayudado a reconstruir la Italia renacentista. Al igual que en un museo las exposiciones tratan de adentrarnos en la historia del arte, aquí encontramos que somos nosotros, en primera persona, quienes podemos viajar por las calles de la Italia de los grandes maestros. En este caso, probablemente no puede ser considerado como una propuesta artística, pero, sin embargo, se trata de un nuevo modo de contemplar la historia del arte.



(7) Captura de pantalla del juego *Assassin Creed*.

Jenova Chen. “Journey” (2012)

“Journey” es un videojuego realizado, en 2012, por la empresa That game company, que cuenta con Jenova Chen como director creativo. Esta compañía propone otro tipo de experiencias, ellos mismos se definen como una empresa artística que desarrolla videojuegos que se entienden como poemas interactivos. La idea base para “Journey” tal y como lo concibió Chen, era crear un juego que se moviera más allá del tópico matar-destruir-ganar de la mayoría de los videojuegos. Por ello, pretende hacer sentir "pequeño" al jugador y promover la sensación de estar abrumado por lo que le rodea. Un viaje que el jugador comienza solo en la inmensidad del desierto y que, a lo largo del camino, va sumando colaboradores a medida que se encuentra con otros jugadores. El modo cooperativo del juego pretende hacer sentir al jugador una conexión para con otra persona, dado que exploran juntos, en lugar de hablar directamente o luchar contra el otro jugador. Una muestra visual e interactiva de viajar dentro de un cuadro, creando tu propio destino.



(8)Imagen del videojuego “Journey”, 2012

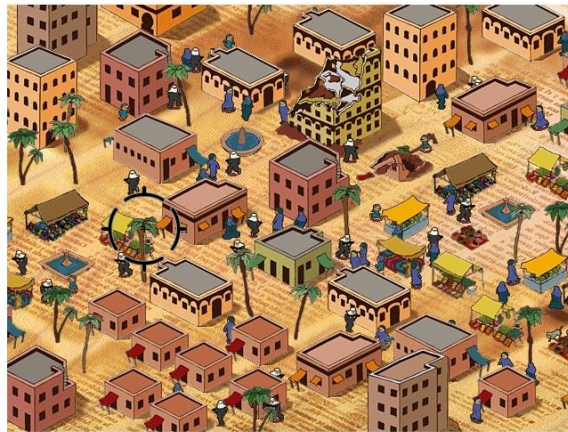
Gonzalo Frasca. “September 12” (2003)

El presente videojuego se define como una vía para la reflexión del jugador. Existen juegos cuya característica principal es la crítica, los conocidos como “serious games”, diseñados con un claro propósito social, más que para la pura diversión. Normalmente, el adjetivo "serio" pretende referirse a productos utilizados por industrias como la de defensa, educación, exploración científica, sanitaria, urgencias, planificación cívica, ingeniería, religión y política. Éste es el caso de “September 12”, un juego online⁵⁶, desarrollado, en

⁵⁶ FRASCA, G., *12 de Septiembre*, Minijuegos.com, 2003. Disponible en: <http://www.minijuegos.com/juego/september-12th> [Consulta: 04/09/2013]

2003, por Gonzalo Frasca, diseñador comercial e investigador académico en el Centro de Investigación de Videojuegos de la Universidad de Tecnologías de la Información de Copenhague, Dinamarca. Su weblog, Ludology.org⁵⁷, es una publicación importante para los investigadores académicos que estudian los juegos de video.

“September 12” es una simulación cruda y terrorífica de lo que pasa en la guerra.



(9) Pantalla del juego online “Septiembre 12”, 2003

La simulación consiste en tomar una decisión en cuanto a matar, o dejar vivir, a terroristas en una ciudad libanesa. Al principio, los objetivos del juego no son claros, dado que los terroristas no matan a nadie y se comportan de forma normal. Por tanto, es decisión propia del jugador comenzar a matar. Es en el momento en que el jugador comienza a lanzar bombas, cuando se intuye la intención crítica del videojuego, ya que muere mucha gente inocente, y esto produce que sus familiares, después de llorarles, se conviertan en terroristas. El número de terrorista aumenta con cada inocente asesinado. Sin embargo, si el jugador decide frenar la ola de bombardeos, los terroristas se reconvierten en civiles, con lo que se reconstituye la paz.

La reflexión que fomenta el juego, por tanto, es que la violencia no se soluciona con más violencia, sino que únicamente ocasiona el incremento de ésta. Al mismo tiempo, deja en manos del jugador la decisión tanto de iniciar como de finalizar la destrucción. ¿Se trata de un videojuego o es una propuesta artística?

⁵⁷ FRASCA, G. *Ludology*, website disponible en: <http://www.ludology.org/> [Consulta: 04/09/2013]

Frasca continúa realizando propuestas que exploran el lado más emocional de los juegos, como es el caso de “Madrid” (2004) un juego que estaba en línea apenas dos días después del ataque terrorista en la capital española.

Robin Arnott. Deep Sea (2010)



(10) Deep sea, 2010

It's pretty creepy how quickly your response
to something fearful will overtake your entire body.

Robin Arnott, creador de Deep Sea

Existen también una serie de videojuegos experimentales, también conocidos como anti-games, más cercanos al mundo de arte, entre los que destacamos “Deep sea”. Es un videojuego creado por el músico Robin Arnott, y promovido por convenciones desde 2010. Como expresan aquellos que lo han experimentado, es un juego terrorífico y alejado de lo que cualquiera podría imaginar; tiende a provocar que los jugadores terminen sudando e inhalando grandes cantidades de oxígeno de forma acelerada. Es, en esencia, una experiencia puramente auditiva.

Se trata, por tanto, de un juego en el que no prima la percepción visual, sino que es definido por el equipo que lo desarrolló, Wraughk Audio Design, como una “experiencia de privación sensorial”⁵⁸.

58 *Anti-Games: Deep Sea*, Bitúsica, 2013. Disponible en: <http://bitusica.com/2013/03/09/anti-games-deep-sea/>
[Consulta: 04/09/2013]

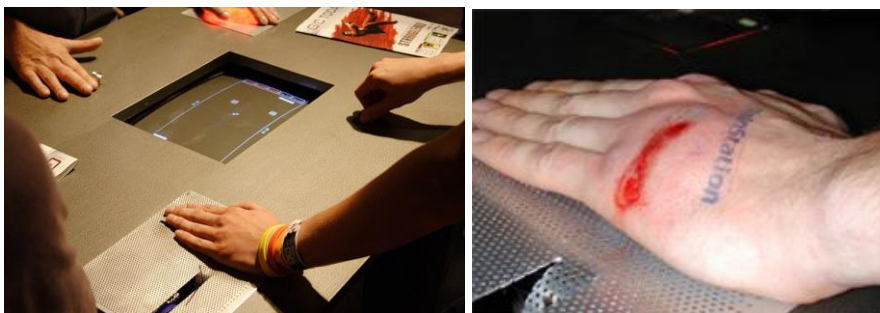
El arte busca experimentar con el cuerpo, las emociones y sensaciones, tal y como ocurre con los performances y los happenings. Pero al contrario que pasa con esas disciplinas en las que somos espectadores, los videojuegos como “*Deep Sea*” nos permiten ser protagonistas. ¿Es, por tanto, el videojuego una forma de arte?

//////////fur////. “Painstation” (2001)

Otro juego experimental es “Painstation”⁵⁹ desarrollado por un grupo de artistas alemanes “fur art entertainment interfaces” en 2001. Rescatando el famoso juego “Pong”, crean un dispositivo en que hay que colocar una mano en el joystick y la otra en un punto determinado del tablero. Ante cada fallo, el jugador recibe un castigo físico en dicha mano, ya sean latigazos, descargas o quemaduras.



(11) “Painstation”, Museum for Communication in Frankfur, 2006



(12) (13) Imágenes del juego “Painstation”

59 PainStation, //////////fur//// Art Entertainment Interfaces, 2001. Disponible en:
<http://www.furtherfield.org/reviews/videogame-appropriation-contemporary-art-pong>
<http://2012.fursr.com/?p=596> [Consulta: 04/09/2013]

La pieza mostrada está expuesta en el Museo de Berlín como si fuera una instalación interactiva de arte contemporáneo.

John Hanke. “Ingress” (2012)

Un videojuego que merece ser analizado, a pesar de no haber recibido aún críticas por parte de los expertos. Se trata de “Ingress” un proyecto viral de realidad aumentada, desarrollado por Google, que por su concepto puede establecer los límites entre lo real y lo virtual.

Tal y como lo presentan en la página oficial: En el mundo de “Ingress” los jugadores han de elegir una de las facciones que competirán por tener el poder (los “Iluminados” o la “Resistencia”). El primer grupo tratará de controlar las mentes de la gente, utilizando la “Exotic Matter” o XM (fuente de energía hasta entonces desconocida, descubierta por científicos europeos) y el segundo grupo trata de impedir su malévolo plan.

Todas estas conspiraciones pueden ser experimentadas desde nuestros Smartphones. Siguiendo el modelo de juegos de rol como “World of Warcraft”, la gran diferencia que nos encontramos en “Ingress” es que el terreno de juego es el mundo real.

4.1.1. Algunos ejemplos en los que el videojuego se convierte en sujeto y objeto de las artes visuales

Para terminar me voy a centrar en una serie de propuestas que podríamos considerar “específicamente artísticas” pues utilizan el videojuego como soporte o en ocasiones “la cultura del videojuego” como dispositivo de reflexión, pero también como instrumento creativo y horizonte de su imaginario iconográfico. Más que verdaderos juegos en sí mismos, son ejercicios críticos sobre nuestra cultura, sobre la estética y el contenido de los juegos comerciales, o sobre el jugar en nuestra sociedad actual.

¿Son estos videojuegos, obras conceptuales como podría ser una instalación o una pieza de net.art? En muchos aspectos, como también reconoce Sánchez Coterón⁶⁰ en su

⁶⁰ SÁNCHEZ COTERÓN Lara: “ARTE Y VIDEOJUEGOS: Mecánicas, Estéticas y Diseño de Juegos en Prácticas de Creación Contemporánea” Tesis Doctoral presentada en la Universidad Complutense de Madrid en

excelente tesis doctoral, sí. Hablamos de obras que ya no están tan centradas en la jugabilidad; estos “juegos conceptuales” se centran en resignificar y criticar los discursos y la estética de los juegos comerciales, plantearse como instalaciones en museos de artes visuales o como performances en diversos espacios tradicionales y no tradicionales. Es por esta razón que, en muchos casos, son obras hechas para jugar una sola vez y ese es uno de los puntos que los diferencia de los trabajos comerciales, que están pensados para ser jugados la mayor cantidad de veces posible.

Aunque muchos de estas obras deben ser “jugadas” en entornos similares a los de cualquier videojuego comercial, en otras ocasiones no sólo se modifica la estructura conceptual del juego, sino el espacio de representación; han sido diseñados para tomar sentido a través de la experiencia expositiva, de videojuegos para jugar, pasan a convertirse en “espacios para ser vistos”, ocasionalmente en instalaciones inmersivas de gran espectacularidad como sucede con algunos trabajos de Cory Arcangel. Lo que en parte haría cuestionar su condición de videojuegos (Galloway⁶¹). Para Tribe and Jana⁶², para que podamos hablar legítimamente de *Game Art* es imprescindible la participación activa y productiva por parte del público usuario. Cada uno de los espectadores aprecia la obra de manera distinta, en función de las decisiones que toma al interactuar con ella

Según la clasificación del artista e investigador Axel Stockburger⁶³ en su texto *From Appropriation to Approximation* (2007) predominan tres tipos de acercamientos desde el mundo del arte contemporáneo a los videojuegos: la apropiación, la modificación y la creación de juegos.

Junio de 2012. Se puede consultar en la estupenda página web de la autora: Cultura & Videojuegos desde la periferia del arte. <http://laracoteron.wordpress.com/2012/08/01/tesis-doctoral-arte-y-videojuegos-mecanicas-esteticas-y-diseno-de-juegos-en-practicas-de-creacion-contemporanea/> Consultada el 6 de septiembre de 2013.

⁶¹ GALLOWAY ; “Gaming. Essays on Algorithmic Culture. University of Minnesota Press, 2006, p. 108

⁶² TRIBE Mark and JANA Reena, *New Media Art*, Taschen, 2006.

⁶³ STOCKBURGER A; “From Appropriation to Approximation”, (2007 en CLARKE Andy and MITCHELL Grethe Mitchell, eds., *Videogames and art* Bristol, UK; Chicago: Intellect, 2007 p. 29

Jon Thomson y Alison Craighead. “Trigger Happy” (1998) y otros ejemplos de utilización del videojuego como referencia

El estadio más simple sería el de la apropiación e integración –directa e indirecta- y puramente referencial de la iconografía de los videojuegos en otros medios, ya sean imágenes tomadas y manipuladas digitalmente o reproducidas manualmente en pinturas, fotomontajes, instalaciones, etc. Al igual que el artista pop Roy Lichtenstein reproducía imágenes de cómics en sus pinturas o Warhol elementos de la publicidad y el cine en sus serigrafías, algunos creadores de Game Art como el dúo formado por Jon Thomson y Alison Craighead, muestran imágenes de videojuegos en sus instalaciones, así en “Trigger Happy” (1998) se apropian de imágenes del clásico Space Invaders y las recontextualizan. Aquí también se podrían nombrar trabajos de jóvenes artistas como Anita Fontaine y sus ingenuas modificaciones de scooters, las pinturas de Miltos Manetas sobre gente jugando a videojuegos "People involved with computers and videogames" (2006) infografías como “Game City” (2009) de Totto Renna - producida para la exposición Over The Game en Sevilla-, o los retratos de avatares de la simulación social Second Life PORTRAITS (2006) de Eva y Franco Mattes o incluso artistas de renombre como Bill Viola, que en colaboración con el Electronics Arts Game Innovation Lab de la Universidad del Sur de California, presenta proyectos como “The Night Journey” (2009) videoinstalación con pretensión de videojuego, que sin embargo resulta una mera anécdota cinematográfica interactiva, un espacio inmersivo con recurrencia a obsesiones de la obra precedente del autor, más que un juego digital.



(14) Thomson & Craighead, *Trigger Happy*, 1998.

Valeriano López. “Estrecho adventure” (1996)

“Estrecho adventure” es una pieza de videocreación, con estética de videojuego, que trata sobre la inmigración procedente de las costas norteafricanas en el sur de Andalucía. En Ready played (2006), de Ludic Society - colectivo compuesto por Margarete Jahrmann y Max Moswitzer-, ocurre algo parecido con los suburbios de las ciudades francesas, en el que la estética que aporta el material analógico pixelado y algún otro detalle como una barra de estado en la pantalla, proporcionan aspecto de videojuego retro.



(15) Captura de pantalla del juego *Estrecho adventure* (1996)

Orna Portugaly, Daphna Talithman, Sharon Younger. “Jumping Rope” (2004)

Propuesta que experimentan con la integración entre el mundo físico y el virtual. “Jumping Rope”, creada en 2004 por un conjunto de artistas israelíes. Una instalación interactiva que introduce el juego de la comba en un dispositivo virtual. Consiste en dos pantallas con unos personajes que simultáneamente van girando una cuerda imaginaria. El jugador que está situado en medio tiene que saltar mientras una cámara que funciona como un sensor capta a los jugadores detectando si aciertan o fallan, gracias a una tecnología de seguimiento por vídeo. Esta es una muestra de propuesta interactiva que mezcla la tecnología y el concepto del videojuego con la vida real.



(16) "Jumping Rope", Laboral, Gijón, 2008

Eddo Stern: "Level sounds likedevil. Babyinchrist vs. His father" (2006)

El artista Eddo Stern, trabaja sobre los dilemas sociales que generan los videojuegos de multijugador online, en su trabajo "Level sounds likedevil. Babyinchrist vs. His father" (2006). Este proyecto presentado en formato animación relata la historia de un adolescente ("BabyInChrist"), que vive con una familia cristiana adoptiva. Este jugador pregunta en los foros cristianos online: "¿Es World of Warcraft malo?". La comunidad le ayuda a considerar los dilemas morales y espirituales que implica reconciliar su vida en el juego World of Warcraft, además de las estrictas correcciones de su padre y los desafíos de su nueva fe.



(17) Captura de pantalla de la animación *Level sounds likedevil. Babyinchrist vs. His father* (2006)

4.1.1.1. El Videojuego como Ready Made

Probablemente la estrategia más utilizada en el contexto artístico es la apropiación más o menos integral de los elementos del aparato audiovisual de los videojuegos y su recodificación –con diferentes grados de modificaciones- en el contexto del arte. Es decir, utilizar el videojuego como *Ready Made*. En este tipo de prácticas los artistas no necesitan tanto tener conocimientos profundos del sistema computacional o de las normas de los juegos digitales como una comprensión del contexto de los mismos, de los hábitos de sus fans y la comunidad que se crea alrededor del propio juego. Las modificaciones suelen ser cambios de funcionalidades de elementos estéticos en un juego preexistente. Este tipo de intervenciones suelen tener en muchos casos un carácter crítico o irónico.

Radical Software Group. “Prepared Playstation” (2005)

Proyecto que explota errores y problemas técnicos de versiones modificadas de juegos de PlayStation, para crear saltos y bucles en los juegos. Los videojuegos son tanto el medio como el contenido de la obra, sin ningún tipo de material adicional o de edición. Después de haber sido modificado por los autores, el juego se auto-juega infinitamente.



(18) Captura de pantalla de *Prepared Playstation*

Cory arcangel. *Super Mario Clouds* (2002)

Cory Arcangel es un artista de Nueva York, que trabaja con casi todos los medios incluyendo dibujo, música, video y modificaciones de videojuegos por lo que es quizás el

más conocido. Del mismo modo que sus trabajos en video más famosos son apropiaciones y modificaciones de antiguos videoclips obtenidos en Youtube, Arcangel destaca por sus reelaboraciones de sistemas informáticos obsoletos de los años 70 y 80 de Atari y Nintendo, consciente de las connotaciones de la tecnología retro-futurista que ya forma parte del inconsciente colectivo. Su obra más conocida es *Super Mario Clouds* (2002), una versión modificada del juego *Super Mario Bros.* Se trata de un vídeo para consola NES de Nintendo en el que todos los gráficos del juego han sido borrados, dejando sólo un fondo azul con nubes blancas desplazándose lentamente de derecha a izquierda, lo que provoca cierto grado de frustración en el espectador que espera infructuosamente la aparición del famoso fontanero.

En la misma línea se sitúa “Self Playing Bowling Games” realizado a partir del pirateo de videojuegos de bolos para consolas de juegos de Atari 2600 y Nintendo GameCube en la que nunca es posible derribar los bolos lo que provoca la crispación/frustración del espectador/usuario y convierte la sala de exposiciones en la que se proyecta en pantalla de gran formato en un espacio de aislamiento casi opresivo.



(19) Cory Arcangel “*Super Mario Clouds v2k3*”, Whitney Museum of Art), 2003

Ge Jin aka Jingle. “Gold farmer” (2006)

“Gold farmer”, creada por Ge Jin aka Jingle en 2006, muestra la cara oculta de algunas manifestaciones que surgen entorno a los videojuegos en forma de documental, donde presenta cómo los juegos online multi-jugador han generado una economía virtual, haciendo florecer una industria de *swearshops* o talleres que contratan trabajadores para que jueguen a videojuegos como *World of Warcraft* y *Lineage*. Estos jugadores contratados trabajan

matando monstruos y saqueando tesoros en jornadas de 10 y 12 horas diarias para conseguir activos virtuales y generando beneficios a sus empresas.



(20) Captura de pantalla del documental "Gold farmer" 2006

Harun Farocki. "Serious Games" (2012/2013)

En abril de 2013 la galería Àngels de Barcelona presentó las cuatro videoinstalaciones de la serie "Serious Games" del artista Harun Farocki, que simulan o recrean escenarios bélicos mediante videojuegos, realidad virtual o escenificación directa de conflictos, como si de una película de guerra se tratase. El término "juegos serios" remite a una tendencia crítica que tuvo su apogeo en la década pasada: ejemplos muy populares en este campo fueron "September 12th", sobre los estragos del 11-S, "Escape from Woomera" sobre el centro de detención de inmigrantes del mismo nombre, o "Kuma War", que permite "jugar" a los conflictos bélicos vigentes.

Tomando como referencia los ejemplos citados, es decir "basado en hechos reales" Farocki desarrolla contra-videojuegos donde los papeles de "buenos" y "malos" están trastocados. En los vídeos de Farocki, la realidad de los soldados que entrenan con ordenadores se mezcla con las simulaciones de escenarios de conflicto y extras contratados, a sabiendas de que cuando los soldados estén lo bastante entrenados el escenario del juego se sustituirá por un campo de batalla auténtico. El artista pone en evidencia la perversidad circular del sistema porque el gobierno también ha previsto programas terapéuticos (de ordenador) para tratar el estrés postraumático. La gravedad de esa rueda de hámster que es la guerra queda escenificada por la mezcla de personas, actores y entornos simulados que sustituyen la violencia directa por la representada. Nos encontramos ante uno de los ejemplos más significativos en cuanto a interpretación crítica de la estética de algunos de los

videojuegos de mayor éxito popular, que además pido verse en Junio de 2012 en la Casa de las Conchas de Salamanca durante FACIL. Festival de las Artes de Castilla y León.



(21) (22) Harun Farocki. Serious Games (2012/2013)

CONCLUSIONES

Con todos estos ejemplos podemos entender que algo se está moviendo en el mundo de los videojuegos que desborda su ámbito puramente lúdico. Tal vez seguirá habiendo quien piense que un videojuego solamente es un juguete para niños y adolescentes, sin embargo hemos demostrado que se está convirtiendo en algo que va más allá de los objetivos que a prior ha pensado para ellos la industria. La tecnología está cambiando la forma que tenemos de ver el mundo, y el arte como medio de expresión evoluciona según esa nueva mirada. Como apunta John Hanke: "Vivimos en un mundo en el que la información abunda y la

informática es ubicua – ¿por qué no jugar en él?". Las relaciones sociales confluyen en la red, la información no sólo se recoge, sino que también se comparte, manipula y gestiona y en consecuencia los hilos narrativos del cine, la televisión y los videojuegos son cada vez más complejos.

En un libro no exento de polémica, titulado *Everything bad is good for you*⁶⁴ (Todo lo malo es bueno para ti), Steven Johnson especialista en neurobiología, argumentaba ya en 2006 que, tanto los videojuegos como la televisión basura, Internet y el cine comercial poseen elementos que ayudan a desarrollar la inteligencia emocional y nuestras habilidades sociales. El videojuego sigue sufriendo, con todo, una desacreditación, basada en el argumento de que es un medio perjudicial para el desarrollo intelectual, pero nada más lejos de la realidad:

El ejercicio que presenta el uso de Internet, los juegos electrónicos, o entender los nuevos programas de televisión, e incluso el cine, explica en parte por qué el cociente intelectual de las nuevas generaciones de norteamericanos está subiendo. Juegos y narrativas que hubieran sido consideradas demasiado complicadas para una audiencia masiva treinta años atrás ahora atraen a millones de entusiastas. Claramente, algo ha cambiado en las mentes de todas esas personas

Se podrá estar de acuerdo o no con Johnson pero cada vez son más los especialistas que reconocen que, especialmente en el caso de los nativos digitales, jugar a videojuegos promueve el desarrollo de las habilidades abstractas de la probabilidad, el reconocimiento de patrones y la toma de decisiones.

Al igual que la sociedad se vuelve cada vez más compleja debido a los mecanismos de comunicación, también cada vez más complejos, las propuestas artísticas deben configurarse dentro de los dispositivos propios de estos nuevos sistemas. Y no cabe duda, como hemos desarrollado en este trabajo, que el videojuego es uno de esos lenguajes.

El juego forma parte del desarrollo de nuestra cultura, aprendemos, en parte, a través del mismo. Las características del juego están integradas en nuestra forma de enfrentarnos a los acontecimientos de la vida. Tomamos decisiones constantemente, y esa toma de decisiones, en nuestra sociedad digital, tiene consecuencias tanto en la vida real como en la virtual.

El videojuego se ha convertido en un elemento más de la cultura, no hay más que observar cómo instituciones de todo el mundo recogen, en sus salas, la historia y la evolución

⁶⁴ JOHNSON Steven: *Everything Bad is Good for You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter*. Riverhead Trade; 1 Reprint edition (May 2, 2006)

de este dispositivo. La estética del videojuego lleva años integrándose en las producciones posmodernas de creación como un elemento definitorio de la época en la que vivimos.

El componente artístico de los videojuegos no solo se presenta con carácter estético, que forma parte de la retina colectiva, sino que los avances tecnológicos en torno ellos han producido cambios conceptuales. Estos cambios tienen que ver con la concepción de nuevas propuestas, cada vez más orientadas a ofrecer nuevas experiencias sensoriales. Experiencias visuales, pero también, al mismo tiempo, narrativas, comunicativas y sociales. Con la conexión a Internet, el mundo virtual se ha convertido en una extensión de la vida, en la que nuestros avatares se conectan y se interrelacionan unos con otros bajo un hilo narrativo que cada uno define personalmente.

Las propuestas artísticas no están exentas de estos circuitos tecnológicos, y, por lo tanto, se manifiestan integrándose dentro de estos sistemas, desarrollando nuevos dispositivos interactivos que experimentan con los novedosos elementos visuales, pero también son usados como mecanismos de orden crítico.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

- Ilustración página 13: Captura de pantalla de los videojuegos “Star Riders”, 1979, y “SpaceWar”, 1962.
- Ilustración página 14: Captura de pantalla del videojuego “Simcity”, 1989.
- Ilustración página 15: Captura de pantalla del videojuego “Super Mario Bros 3”, 1988.
Captura de Pantalla del juego “Warcraft”, 1994
- Ilustración página 24: Captura de pantalla del videojuego “Ingress”, 2012.
- Ilustración página 30: Captura de pantalla del videojuego “Assassin Creed”, 2012.
- Ilustración página 31: Imagen del videojuego para Play Stations “Journey”, 2012
Disponible en: <http://blogs.vandal.net/64752/vm/230521132012> [Consulta: 04/09/2013], y
- Ilustración página 32: Captura de pantalla del juego diseñado por Gonzalo Frasca “12 de Setiembre”, 2003.
- Ilustración página 33: Imagen del videojuego “Deep Sea” Disponible en: <http://www.indiepubgames.com/news/robin-arnott-deep-sea-2011-indie-dev-independent-propeller-award-winner-intel-intel-innovation-award> [Consulta: 04/09/2013]
- Ilustración página 34: Imagen del dispositivo “Painstation” Disponible en: <http://www.furtherfield.org/reviews/videogame-appropriation-contemporary-art-pong>, http://www.gamasutra.com/view/feature/3703/persuasive_games_performative_play.php?print=1<http://doope.jp/2009/125923.html> [Consulta:04/09/2013]
- Ilustración página 37: Thomson & Craighead, Trigger Happy, 1998. Disponible en: <http://www.art-agenda.com/reviews/thomson-craighead%E2%80%99s-%E2%80%9Cnever-odd-or-even%E2%80%9D/> [Consulta:09/09/2013]
- Ilustración página 38: Captura de pantalla del juego *Estrecho adventure* (1996)
- Ilustración página 39: “*Jumping Rope*”, imagen de la exposición *Homo ludens ludens en Laboral, Gijón, 2008*.
- Ilustración página 40: Captura de pantalla de la animación *Level sounds likedevil. Babyinchrist vs. His father* (2006) Disponible en: <http://eddostern.com/works/level-sounds-like-devil-baby-in-christ-vs-his-father/> [Consulta:09/09/2013]. Captura de pantalla de *Prepared Playstation*, Disponible en: <http://r-s-g.org/PP/> [Consulta: 09/09/2013].
- Ilustración página 41: Cory Arcangel “*Super Mario Clouds v2k3*”, Whitney Museum of Art), 2003 extraída de: <http://www.gamescenes.org/2010/11/event-cory-arcangel-pro-tools-whitney-museum-of-american-art-new-york-05012011.html> [Consulta: 09/09/2013].

- Ilustración página 42: Captura de pantalla del documental “Gold farmer” 2006
- Ilustración página 43: Harun Farocki. Serious Games (2012/2013) Imágenes extraídas de:
<http://www.whitelinehotels.com/blog/harun-farocki-serious-games/>

BIBLIOGRAFÍA

MONOGRAFÍAS

AZUMA, R., *A Survey of Augmented Reality*, Teleoperators and Virtual Environments 6, 4, August 1997, pp. 355-385.

BAUDRILLARD Jean: *The Gulf War Did Not Take Place*, Bloomington: Indiana UP, 1995.

BAUDRILLARD, J., *Simulacra and Simulation*, University of Michigan, Ann Arbor, MI, 1994.

BELL, A.G. *Games playing with computers*. London: George Allen & Unwin Ltd., 1972. p. 10-11

DUCHAMP, M., *Le processus créatif*, (1958) Ed. *L'Echoppe envois*, Caen, 1987.

CAILLOIS, R., *Los juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*, Ed. Fondo de Cultura Económica de España, S.L., 1986, p.61.

HUIZINGA, J., *Homo Ludens*, Madrid, Ed. Alianza, 2008.

JOHNSON, S., *Everything Bad is Good for You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter*. Riverhead Trade; 1 Reprint edition, 2006.

MARTÍN PRADA, J., *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de web 2.0*, Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo, nº 5, 2008. Disponible en: http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada_20.pdf [consultado el 30/08/2013].

MARTÍN PRADA Juan: “Intervenciones en juegos multijugador y metaversos” en *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal Arte contemporáneo, Madrid, 2012, pp 359-366.

PISCITELLI, A., *Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación*, Lavallo, A. C., Nativa Digital Ed. AulaXXI, Santillana, 2009, p. 3.

PRENSKY, M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, From On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, 2001. [*Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales*, Traducción libre, en revisión, a cargo de la Lic. Prof. Mara Vanina Osés, con la colaboración de Pamela Morelli.]

STOCKBURGER A; *From Appropriation to Approximation*, (2007 en CLARKE Andy and MITCHELL Grethe Mitchell, eds., Videogames and art Bristol, UK; Chicago: Intellect, 2007 p. 29

TRIBE M., JANA R., *New Media Art*, Taschen, 2006.

TESIS DOCTORAL

SÁNCHEZ COTERON L., *Arte y videojuegos. Mecánicas, Estéticas y Diseño de Juegos en Prácticas de Creación Contemporánea*. Tesis doctoral defendida en la Universidad Complutense de Madrid en Junio de 2012.

ARTÍCULOS

ALLOWAY, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press, 2006, p. 108

CASACUBERTA, D., *Decálogo para aquellos que quieran escribir sobre cultura digital*, en Boletín GC, 10. 2004. Disponible en http://www.gestioncultural.org/ficheros/1_1316773456_DCasacuberta-decalogo.pdf [Consulta: 04/09/2013]

COSTIKYAN, G., *I Have No Words and I Must Design*, Interactive Fantasy #2, 1994.

GASTALDO E., *Homo Ludens revisited: Huizinga y el deporte moderno*, revista Lúdicamente, año 1, n° 1, 2012.

GOLDBERG, A., ROBERT, F. ACM president's letter: Pixel art. ACM, Vol. 25. 1982.

JOHNSON, B., *Q&A: Will Wright, creator of the Sim*, theguardian.com, 2007. Disponible en: <http://www.theguardian.com/technology/2007/oct/26/willwright> [Consulta: 04/09/2013]

LAFONT, I., *Entrevista a Carl Goodman: Lo interesante del videojuego es su conexión con el mundo real*, El País, 2007. Disponible en: http://elpais.com/diario/2007/04/05/cultura/1175724006_850215.html [consultado el 03/09/2013].

MANDOKI, K., *El Índice, El Icono y La Fotografía Documental*. Revista digital Universitaria, Volumen 5 Número 9 2004. <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num9/art56/art56.htm>. [Consulta: 04/09/2013]

MORRIS, C., *Nintendo continues to play coy*, CNN , 2006. Disponible en: http://money.cnn.com/2006/05/09/technology/e3_nintendo/index.htm [Consulta: 04/09/2013]

O'BRIEN, J., *Los videojuegos como arte*, BBC Mundo, Washington, 2012. Disponible en: http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2012/03/120316_tecnologia_arte_videojuegos_smithsonian_dp.shtml [consultado el 03/09/2013].

PANERA CUEVAS, F. J., *¿"Pantallocracia" o fascismo de la imagen? (Nuevos regímenes audiovisuales en la era de la circulación promiscua de la información)* en art.es #48-49, pp, 36-41

RABIN, S., *Introduction to Game Development*. Massachusetts: Charles River Media, 2005.

SHANNON C., *Programming a Computer for Playing Chess*, Philosophical Magazine, Ser.7, Vol. 41, No. 314 - March 1950. XXII. 1.

SOTO CALDERON, A., *Juego e imaginación en Vilém Flusser*, Flusser Studies 13, 2012.

CONFERENCIAS

LUJAN OULTON, M., *El Arte en Juego*, TEDx Río de la Plata, 24/10/2012.

Video disponible en: <http://www.tedxriodelaplata.org/videos/arte-en-juego> [Consulta: 04/09/2013]

GONZÁLEZ SÁNCHEZ, J. L., ZEA, N. P., GUTIÉRREZ, F. L., *Usability to Playability: Introduction to Player-Centred Video Game Development Process*. Proceedings of First International Conference, HCD 2009 (Held as Part of HCI International), San Diego, CA, USA, 2010.

MARTÍN PRADA, J., *Del vídeo interactivo al después del vídeo amateur*, Conferencia del ciclo de actividades Poéticas de la conectividad, Medialab-Prado, Madrid, 2013. Disponible en:

http://medialab-prado.es/article/del_video_interactivo_al_despues_del_video_amateur [consultado el 29/08/2013].

CATÁLOGOS DE EXPOSICIONES

VV.AA., *Homo ludens ludens: situando el juego en la sociedad y cultura contemporáneas*, Ed. Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, 2008.

Game World, LABoral, Gijón, 2007, Exposición Colectiva, Comisarios: Carl Goodman en colaboración con Daphne Dragona.

Computerspiele. Evolution eines Mediums, Computer spiele museum, 2011, Comisario:

Andreas Lange, Disponible en:

<http://www.computerspielemuseum.de/index.php?lg=en&sid=346f84f3620ddf04a87227431516a390> [Consulta: 04/09/2013]

The Art of Video Games, Smithsonian American Art Museum, Washinton D.C., del 16 de Marzo al 30 de Setiembre del 2012, comisario: Chris Melissinos.

<http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/winninggames/> [Consulta: 04/09/2013]

Applied Design, Museo de Arte de Nueva York, 2012, Comisario: Paola Antonelli.
http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ [Consulta: 04/09/2013]

Ciclo: Homo ludens. El arte en juego, Fundació Joan Miró del 5 de Octubre del 2001 al 28 de Septiembre del 2002. Comisario: Grazia Quaroni. Disponible en: <http://www.fundaciomiro-bcn.org/exposicio.php?idioma=6&exposicio=403&titulo=%20Ciclo:%20Homo%20ludens.%20El%20arte%20en%20juego> [consultado el 03/09/2013].

FRASCA, G., *El simulatógrafo: una herramienta para crear juegos serios*, Catálogo de la exposición colectiva Homo ludens ludens: situando el juego en la sociedad y cultura contemporáneas, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón 2008. p.85.

RECURSOS WEB:

FRASCA, G. *Ludology.org*, website disponible en: <http://www.ludology.org/>[Consulta: 04/09/2013]

PainStation, //fur// Art Entertainment Interfaces, 2001. Disponible en: <http://www.furtherfield.org/reviews/videogame-appropriation-contemporary-art-pong>
<http://2012.fursr.com/?p=596> [Consulta: 04/09/2013]

Anti-Games: Deep Sea, Bitúsica, 2013. Disponible en: <http://bitusica.com/2013/03/09/anti-games-deep-sea/> [Consulta: 04/09/2013]

FRASCA, G., *12 de Septiembre*, Minijuegos.com, 2003. Disponible en: <http://www.minijuegos.com/juego/september-12th> [Consulta: 04/09/2013]

Videos

- *The Art of Video Games: Chris Melissinos, Curator*, [American Art Museum](http://www.americanartmuseum.org/), 2012. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=t-10Bs3wsgo> [consultado el 03/09/2013].

Sitios de interés

- Game on! <http://www.gameonxp.com/>
- Tedxriodelaplata: <http://www.tedxriodelaplata.org/>
- Museo de la Tecnología de Berlín: <http://www.sdtb.de/Computing-and-automation.1256.0.html>

- Laboral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón
<http://www.laboralcentrodearte.org/es>
- Idéame: <http://ideame.es/quees/>
- Moma New York: http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/
- Thatgamecompany: <http://thatgamecompany.com/games/flower/>
- Gonzalo Frasca: http://www.ludology.org/my_games.html
- Deep sea: <http://wraughk.com/deepsea/>
- Ars Electrónica: <http://www.austria.info/es/festivales-para-todos-los-sentidos/ars-electronica-festival-1434652.html>
- Septiembre 12: <http://www.minijuegos.com/juego/september-12th>
- Ingress: <http://www.ingress.com/>
- Harun Farocki: Serious Games: <http://www.youtube.com/watch?v=Y61BsB1EvjU>
- EDDO STERN: Level Sounds like Devil / Baby in Christ vs. His Father
(2007): <http://eddostern.com/works/level-sounds-like-devil-baby-in-christ-vs-his-father/>