

El videojuego como forma de arte

Verónica Blázquez Herrero

Videojuegos para crear arte, crear arte a partir de videojuegos. El artículo expone la relación entre los videojuegos y el arte, yendo más allá del debate sobre si el videojuego puede ser considerado arte en sí mismo.

El debate sobre la consideración del videojuego como forma de arte se inició ya en los años 90 y sobre todo en los años 2000, cuando diversos centros de arte comenzaron a mostrar y exponer videojuegos entre sus colecciones.

Ha sido siempre un tema controvertido, pero no cabe duda de que el arte actual está cambiando en cuanto a su concepto. Ya no es sólo arte creado por el artista, sino que en muchas ocasiones el arte es participativo, el espectador es parte actora y necesaria para el desarrollo de la obra.

En este punto es donde el videojuego puede encontrar su lugar, ya que en realidad —a diferencia de muchas otras obras participativas— el videojuego es normalmente una obra cerrada: el espectador/usuario/jugador tiene una cantidad limitada de opciones, todas ellas contempladas y realizadas por el equipo autor del proyecto, que ha previsto y creado todas las posibles

acciones a priori (por poner un ejemplo, el jugador quizá pueda decidir cuándo saltar, siempre y cuando el equipo lo haya previsto y esté permitido en esa parte del juego). Además de la dificultad eterna de definir *qué es arte* en este caso se une la de *qué es el juego*, que trataré de introducir más adelante.

“ En Estados Unidos desde 2012 los videojuegos están oficialmente reconocidos como una forma de arte. ”

Algunos de los hitos más relevantes en el camino de la consideración del videojuego como obra de arte han sido la inclusión en el año 2006 por parte del Ministerio de Cultura de Francia de los videojuegos como bienes culturales y como una forma de expresión

artística, además de integrar en su Orden de las Artes y las Letras a tres diseñadores de videojuegos. Por su parte, el Tribunal Supremo de los Estados Unidos, a la hora de regular la libertad de expresión de los videojuegos, los equiparó en 2011 con los libros, obras de teatro y películas, en tanto en cuanto comunican ideas y mensajes sociales a través de medios literarios habituales (como personajes, diálogos, un guión y música). Ese mismo año, la National Endowment for the Arts de Estados Unidos, entidad que subvenciona proyectos de carácter artístico, acaba de incluir a los videojuegos dentro de sus categorías, por lo desde 2012 este medio audiovisual interactivo pasa a ser reconocidos oficialmente como una forma de arte. Es también notorio que museos de gran relevancia como el Smithsonian de Washington o el MOMA de Nueva York hayan acogido exposiciones sobre videojuegos e incluso



Star wars iconos. Miguel Sang

adquirido tanto videojuegos como videoconsolas para añadirlos a sus fondos.

Se han realizado numerosos estudios y libros en todo el mundo acerca del arte en los videojuegos. En el ámbito español uno de los estudios más completos y de mayor interés es la tesis doctoral de Ximena Paula Hidalgo Vásquez: *Videojuegos. Un arte para la Historia del Arte*. La tesis abarca un completo estudio sobre los videojuegos desde todas sus perspectivas: histórica, sociocultural, estética, artística y pedagógica. En el capítulo “El videojuego como objeto artístico” destaca ciertas características que ofrece el videojuego dentro de los parámetros artísticos, que lo definen como obra de arte total:

- Diseño de personajes y escenarios: muchos dibujos y diseños son encargados a artistas plásticos de renombre, dejando su impronta estilística.

- Generación de ambientes, atmósferas que consiguen envolver al espectador/jugador.
- Ricos juegos de texturas e iluminación. En la mayoría de los casos, realismo; pero destacan también los ambientes abstractos y sugerentes.
- Elaboradas bandas sonoras o temas musicales.
- Historias interesantes, narrativa. Muchos argumentos están basados en literatura clásica, historia de la humanidad o en la mitología; pero lo más interesante es que algunos argumentos de videojuegos se han adaptado a textos literarios con gran éxito.
- Son numerosos los videojuegos que se recrean en distintas épocas, utilizando elementos visuales relacionados con la historia del arte y la arquitectura.
- Creatividad.
- Participación de profesionales de distintas disciplinas artís-

ticas: diseñadores, dibujantes, escultores, programadores, guionistas, directores, etc., que hacen del videojuego una forma de “arte total”.

Dentro de los videojuegos hay numerosas categorías y estilos, algunas más susceptibles que otras de ser consideradas obras artísticas, como los llamados *Art Games*. A diferencia de los videojuegos convencionales, estos no nacen con un fin comercial, sino con un fin artístico, próximos al arte contemporáneo.

En estos juegos no tiene tanta importancia la *jugabilidad*, la historia, o la acción que puedan tener, sino que lo más importante es su estética: desde la música hasta el ambiente o su creatividad.

De nuevo aquí volvemos a esa pregunta que ya hemos sugerido anteriormente: ¿qué es un juego? Puede parecer una pregunta trivial, pero entraña más dificultad de lo

que aparenta. La primera acepción de *juego* es “acción y efecto de jugar”. Y *jugar* significa “Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse”, más concretamente “entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas.” Y es que, en ocasiones, estos juegos no resultan realmente divertidos sino simplemente una experiencia estética que va más allá, como la derivada de visitar un museo, por ejemplo.

Videojuegos para crear arte

Aquí me gustaría presentar una faceta diferente de los videojuegos, los videojuegos para *crear arte*. —En esta sección será recomendable tener cerca un ordenador con conexión a internet, ya que, todos los juegos que comento, pueden verse ejemplificados en YouTube, ayudando así a la comprensión de las dinámicas de juego y del alcance de los mismos—.

El problema puede venir de nuevo a partir de la definición de juego, esta vez con la segunda acepción, que determina que el juego es un “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.”

El mundo del videojuego ha disuelto esto, sobre todo en muchos juegos de rol, donde no aparece nunca un mensaje de *game over* y no existe el concepto de ganar y perder. Estos juegos justifican su uso en el hecho de que su fin es “entretener y divertir”, aunque ¿no debería ser este el fin único de todo juego?

Siguiendo este concepto, hay numerosos videojuegos cuya meta es únicamente la creación de arte. Basados en diferentes plataformas, los hay desde creación de arte gráfico *tradicional* hasta creación musical. Dentro de cada categoría hablaré tan sólo de algunos ejemplos, pero pueden encontrarse muchos otros.

Uno de primeros juegos de creación artística fue *Mario Paint*, que ya en 1992 permitía en una

de las consolas más famosas de Nintendo, la *Super Nintendo*, realizar dibujos, animaciones e incluso composiciones musicales. Para ello, incluía un ratón periférico realizado expresamente para este juego y que posteriormente pudo usarse para muchos otros, algo que supuso una gran novedad para este tipo de sistemas.

Con los avances técnicos que han traído los nuevos modelos de videoconsolas, resultan posibles nuevas opciones de creación. En *WarioWare D.I.Y.* para *Nintendo DS*, de 2009, la creación va más allá de la dimensión artística y es posible crear minijuegos con tus propios gráficos, composiciones musicales y pequeños cómics.

Un año después, en 2010, Nintendo saca uno de los juegos estrella en cuanto a la creación artística se refiere, *Art Academy* — Resulta especialmente interesante comprobar las aplicaciones y posibilidades de este juego por medio de los videos que ofrecen en su página web oficial, en colaboración con el museo Thyssen Bornemisza de Madrid— y sus secuelas en *Nintendo 3DS* y *WiiU*. En este juego es posible elegir varias técnicas de dibujo y pintura, mezclar colores, elegir durezas y tipos de pincel o de lapiceros, etc. Ofrece lecciones de pintura que pueden seguirse y desbloquear niveles (para crear sensación de juego) y también un modo libre de pintura, donde el jugador puede desarrollar libremente su creatividad.

También existen numerosos juegos de creación musical, con múltiples variantes y ejemplos de cada una de ellas. Quizá los que más nos puedan interesar en esta sección sean los juegos de creación libre en los que el jugador, usando las diferentes herramientas que el juego dispone para él, realiza composiciones musicales no guiadas. Dentro de este tipo de juegos entran tanto las opciones más lúdicas, como pueda ser *SimTunes*,

pero también otros que se acercan más a los paradójicamente llamados no-juegos, que son por ejemplo simuladores de sintetizadores, y en los que su jugabilidad depende de si tienen alguna línea argumental o retos que ir completando para desbloquear opciones.

Estos videojuegos de creación musical están sobre todo enfocados a la música electrónica. Por ejemplo en el juego *Fluid* para *PlayStation* hay que ir completando niveles para desbloquear sonidos con los que crear una composición de música *dance* electrónica. Estos sonidos son altamente manipulados en el editor, pudiendo controlar la velocidad, el tono, frecuencia o modulación, y posteriormente grabar las creaciones.

Nintendo trató de explotar la jugabilidad que proporcionaban los controles inalámbricos y de reconocimiento de movimiento de su *Wii* para crear un juego musical, *Wii Music*, en el que los jugadores eligen un instrumento musical (entre los más de 60 disponibles) y tienen que imitar sus movimientos para tratar de lograr una armonía melodiosa. Estos instrumentos se tocan sobre la base de diferentes canciones, desde obras clásicas de Mozart o Beethoven, canciones populares de diferentes países, canciones de videojuegos o incluso canciones de artistas como Madonna o John Lennon. Los vídeos del juego pueden guardarse para reproducirlos posteriormente.

Hemos hablado del concepto de *art games*, y en esta categoría hay también numerosos juegos de creación musical, en el que priman no tanto los aspectos lúdicos como los aspectos puramente artísticos de creación musical y ambiente. Hay notables ejemplos de estos juegos, no muy conocidos, como el juego *Elektroplankton* para *Nintendo DS* o el curioso proyecto *MusicVR* desarrollado para PC por el músico Mike Oldfield en el año 2002.

A modo de curiosidad me gustaría resaltar el juego *Vib Ribbon*

para *PlayStation*. Aquí es la música la que genera el propio videojuego. El jugador puede meter en la videoconsola cualquier CD de audio que el juego analizará y creará los distintos niveles del juego de acuerdo con la melodía introducida. De este modo, habrá que hacer reaccionar al personaje (hacerle saltar, agacharse, esquivar obstáculos) al ritmo de la música, con infinitos niveles generables que el propio jugador puede ir explorando usando diferentes CD.

Crear arte a partir de videojuegos

Otra de las relaciones entre videojuegos y arte es la posibilidad de crear nuevas obras de arte a partir de videojuegos existentes. Estas obras conviven en ocasiones con la problemática de los derechos de autor al servirse de obras sujetas a derechos de *copyright*.

Obviaremos las posibilidades en cuanto a diseño que los videojuegos proporcionan y que han servido de inspiración para numerosas obras enmarcadas en el *pop art* o al propio diseño industrial y nos centraremos en creaciones derivadas de estas obras, sin entrar a valorar la calidad de las mismas.

Algunos artistas han usado directamente el mundo del videojuego para realizar sus obras, como es el caso del chino Feng Mengbo, que trabaja con nuevos medios y que desde el principio de su carrera ha usado el videojuego como inspiración y soporte de sus

obras, inicialmente creando cuadros al óleo para representar escenas de videojuegos y posteriormente interviniendo directamente sobre ellos e incluso creando uno recientemente como una enorme instalación para el MOMA de Nueva York.

“ Los llamados *Art Games* nacen con un fin artístico, próximos al arte contemporáneo. ”

Son también relevantes las obras de Cory Arcangel, que en 2002 realizó una de las más conocidas referencias de este arte: *Super Mario Clouds*. Consistía en una modificación del cartucho original del juego de *Super Mario*, en el cual habían desaparecido todos los elementos excepto las características nubes del paisaje, que van moviéndose continuamente. Después hizo muchas otras modificaciones de juegos famosos, como *Super Slow Tetris*, una versión de este conocido juego en la que la pantalla tardaba ocho horas en llenarse y cada ficha tardaba un minuto en descender un solo píxel; o incluso otra versión de *Super Mario* en la que el personaje aparece atascado sobre un cubo indefinidamente.

Otros artistas que han trabajado con los videojuegos como medio para expresar su intención artística son por ejemplo Arcangel

Constantin o Yusef Merhi, que basan sus obras en modificaciones de la consola Atari.

Dentro del mundo del videojuego hay también otros fenómenos como los *machinima* o la música *chiptunes* que se sirven de partes de videojuegos (escenas o su música, respectivamente) para realizar nuevas creaciones.

El mundo del cine ha hecho también sus incursiones en el terreno de los videojuegos, de donde han obtenido narrativas y elementos, además de lógicamente un gran público que ya es conocedor de la historia. Con estas adaptaciones ocurre lo mismo que con los libros: existe diversidad de opiniones entre las personas que conocían previamente la obra y las que se adentran en ella a partir de la adaptación. Las adaptaciones más conocidas son quizá la saga de *Resident Evil*, con cinco películas, y *Tomb Raider*, protagonizada por Angelina Jolie.

Páginas web relacionadas con los contenidos del artículo

<http://www.nintendo.es/Juegos/Nintendo-DS/Art-Academy-Aprende-tecnicas-de-dibujo-y-pintura-paso-a-paso-270066.html>

<http://en.wikipedia.org/wiki/SimTunes>

<http://momaps1.org/exhibitions/view/320>

<http://www.mutualart.com/Artwork/3-works--The-Video-Endgame-Series/3CE9A1C8510BEF80>

<http://www.aaa.org.hk/Collection/CollectionOnline/Details/34490>

<http://www.coryarcangel.com/things-i-made>