

En este vídeo puedes ver un juego que apareció unos meses después del atentado de las torres gemelas en Nueva York. En aquel año, 2001, estaban cambiando muchas cosas en la cultura y el arte en general. Dábamos paso al siglo XXI, la era de la información, la era de las comunicaciones digitales y también la era en la que la guerra contra el terrorismo ha dejado una multitud de muertes, como en todas las guerras, sin sentido. El juego elaborado por el estudio de Gonzalo Frasca (Newsgaming) es jugable [desde aquí](#) y es probable que tengas que instalar un plugin antiguo de Shockwave.

Queremos proponerte este juego como Historia Inicial de la última unidad de Cultura Audiovisual porque vamos a hablar de Internet, de videojuegos, y del arte más cercano en el tiempo que tenemos en el ámbito de la cultura digital: el net.art. De alguna manera September 12th es un juego que tiene un poco de todo: está enmarcado en la categoría de "juego serio" (en el que su limitada jugabilidad nos permite desarrollar una idea simple pero que responde a una crítica social), se ha difundido sólo y exclusivamente para Internet (de alguna manera es más una obra de arte jugable que un juego con muchas fases) y sobre todo pone en valor el espíritu crítico frente a los medios de comunicación dominantes.

Sobre esto y sobre la historia de los medios te invitamos a descubrir en esta unidad.

Importante

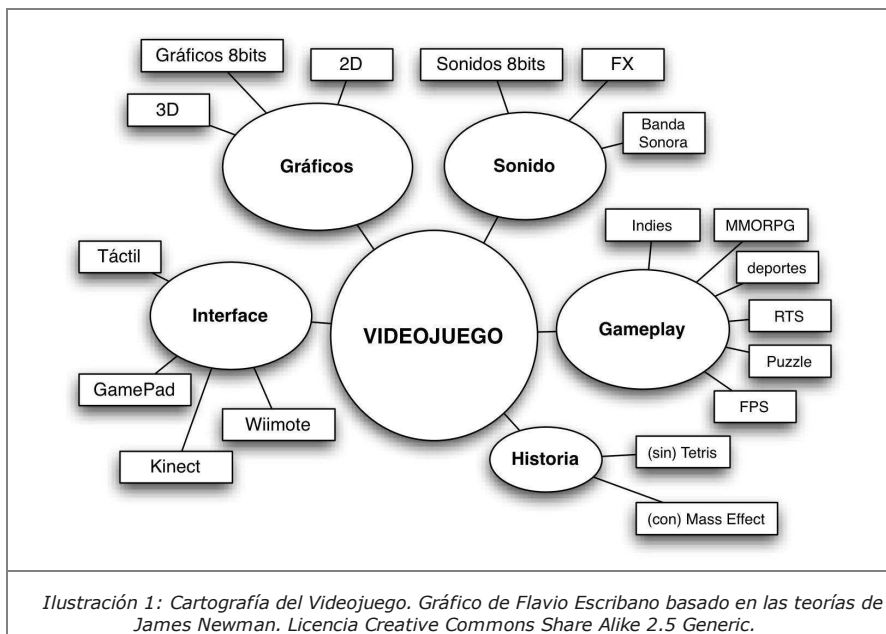
El videojuego lleva con nosotros el suficiente tiempo como para convertirse en una excelente herramienta de expresión social, artística y cultural acorde con nuestro mundo digital. El siguiente documental repasa su reciente pero apasionante historia, por si quieres profundizar en el tema.



1. El Lenguaje del Videojuego



Es posible que hayas escuchado que la “interactividad” es el elemento básico del lenguaje del videojuego, sin embargo, Internet también es interactiva y no es un videojuego. El elemento básico que diferencia al videojuego del resto de disciplinas artísticas es el “gameplay” o jugabilidad.



Según el profesor Newman en su libro Videogames para que un videojuego sea exactamente eso es necesario que cumpla una serie de características: que tenga audio y vídeo, interface (interfaz en castellano), historia y gameplay (pág. 11). Audio y vídeo puede tener una película; un interface puede encontrarse en un teléfono móvil o internet, pero el gameplay (o jugabilidad) es estrictamente un elemento único de los juegos y los videojuegos. De hecho, incluye el mismo profesor: “Gameplay es un término confuso. Abarca cuán inmersivo es y lo extenso de su jugabilidad”. Según la Wikipedia, “La jugabilidad es un término empleado en el diseño y análisis de juegos que describe la calidad del juego en función de sus reglas de funcionamiento y de su diseño como juego. Se refiere a todas las experiencias de un jugador durante la interacción con sistemas de juegos.”

Podríamos decir que la jugabilidad la generan las reglas y objetivos que han de seguir (o romper) los jugadores que participan en un juego. Sin reglas y sin objetivo(s), sencillamente el juego no existe.

Actualmente algunos artistas están explorando las posibilidades creativas y críticas a partir de los videojuegos, abriendo un nuevo universo (virtual o no) de posibilidades artísticas. En el siguiente apartado hablaremos de algunos de ellos.

2. El Videojuego contamina las Artes

La influencia cultural del videojuego es tal, que artistas plásticos “clásicos” han optado por introducir en sus obras gráficas, escultóricas o literarias grandes referencias a los videojuegos.

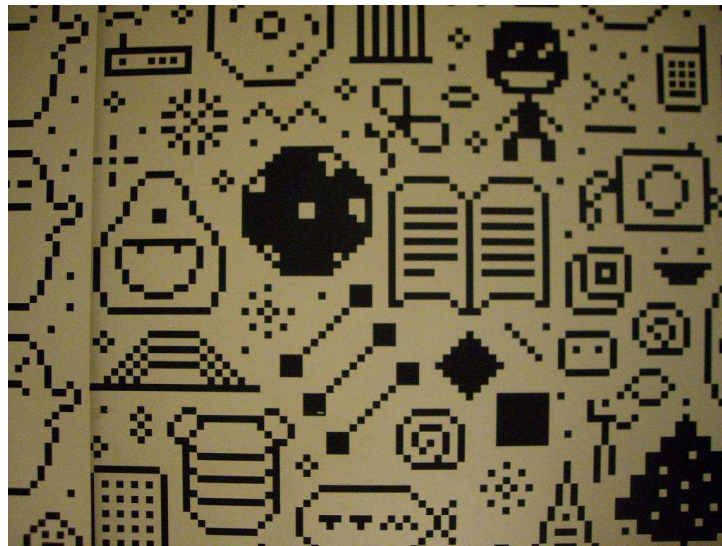


Ilustración 2: Arte de la exposición "Talk to Me" MoMA (New York). Foto en Flickr de Mentat Kibernes (Creative Commons)

Los videojuegos han creado toda una serie de cosmogonía visual en la que elementos que antes no existían en nuestra historia ahora son elementos cotidianos de nuestra vida. Por ejemplo, sin conocer los grandes cajones de las máquinas recreativas de videojuegos, sería imposible reconocer el porqué de la obra de Rita McBride en **Machines** (2000). Héctor Ruiz García desde Cuba lleva una peculiar campaña de re-mitificación de la figura del líder, en donde el fontanero de clase media Mario (de Nintendo) compite con los emblemas de la **Revolución Cubana**. Cuba, un país en donde, pese a que no se venden oficialmente cartuchos de videojuegos, “el videojuego se ha infiltrado desde hace años y se ha incorporado a la cultura del pueblo”- según palabras del propio Ruiz García.



*Ilustración 3: "Encuentro Oficial". José Martí y Super Mario en una obra de Héctor Ruiz García. Camagüey, Cuba (2011). *Con el permiso del autor.*

Otras influencias del videojuego han sido tan extensas (aunando música, escultura, gráfica, etc.) y a la vez tan específicas que han recibido su propio nombre. Es el caso del **8-bit** o **Pixel Art** que, basados en la estética y sonidos únicos y genuinos producidos por las primeras videoconsolas, generan nuevas producciones de corte artístico.

También es muy famosa una corriente de producciones audiovisuales basadas en videojuegos llamada **Machinima** . Consiste en crear películas o cortometrajes utilizando videojuegos (o motores de videojuego) comerciales y programas de edición y postproducción. Quizá uno de los más famosos sea **Red versus Blue** (de Rooster Teeth), basado en la clásica saga de Bungie-Microsoft, Halo.

También es muy conocido **“1K Project”** de BlackShark, cuya elegancia podría compararse con las fusiones de cuerpos de Francis Bacon o H.R. Giger. Experiencias estéticas difíciles de comprender fuera de la cultura gamer.

La vertiente crítica está bien presente en algunos artistas que recrean la estética de los videojuegos para plantear cuestiones de candente actualidad, como **"Estrecho Adventure"** (1996) del granadino Valeriano López, obra pionera en el arte digital andaluz. En este caso se toma como punto de partida la situación de la inmigración procedente de las costas norteafricanas.

3. Producciones Independientes



¿Y qué hay del videojuego por sí mismo? Si definimos el arte como ese instrumento capaz de representar lo abstracto de la emoción humana, ¿podríamos representar nuestras emociones usando solo las características propias del medio videojuego?.

Espacio, Tiempo y Emoción fue una exposición comisariada por [Javier Candeira](#) en la que demostraba que es posible acercarnos a sentimientos como el amor, la pérdida, el desengaño, la traición, Etc. Solo a través de la interacción con videojuegos (independientes, en este caso).

Destaco dos videojuegos que por su factura y mensaje podrían ser considerados obras de Arte:

Braid de Jonathan Blow (2008). Disponible para MAC, Linux, Windows, PlayStation 3 y Xbox 360.

El que comenzó siendo un videojuego independiente hecho en un dormitorio terminó por convertirse en todo un acontecimiento en las grandes plataformas (PlayStation 3 y Xbox360). En Braid se rompe con la linealidad de los acontecimientos de los juegos de plataformas. En este caso volver atrás en el tiempo no solamente te da una segunda oportunidad ante los enemigos en la pantalla sino que, de forma poética, da a entender que a veces esto es mucho más complicado en la vida real.

The Graveyard de Tales of Tales (2008). Disponible para MAC, Windows, iPhone y Android. Finalista en 2009 del [Independent Games Festival](#), este juego diseñado por Auriea Harvey y Michâel Samyn supone toda una exploración hacia el uso de las interfaces y la narración poética sin palabras, solo a través de la jugabilidad, el tipo de interfaz y las imágenes.

En el campo artístico los videojuegos también han sido utilizados para llevar a cabo crítica social y/o política.



Ilustración 4: Phone Story es tan crítico con el modelo de consumo tecnológico que los beneficios de su venta van a organizaciones que combaten los abusos de las megacorporaciones. Imagen bajo licencia Creative Commons 3.0 (CC BY-NC-SA 3.0).

Phone Story de Paolo Pedercini ([Molleindustria](#)). Disponible sólo en Google Play. Este videojuego causó una gran polémica cuando fue **baneado de la App Store**, supuestamente por cuestiones legales relacionadas con la donación de sus beneficios a otras organizaciones y algunos motivos más. Con esta obra Pedercini intenta mostrar la realidad tras el consumo compulsivo de aparatos tecnológicos: guerra, suicidios laborales y contaminación química.

Antiwargame de [Future Farmers](#). Disponible online. Después del ataque a las Torres Gemelas del 11S fueron muchos los juegos que destacaron por su crítica hacia la política de los EEUU en el escenario internacional. Quizá uno de los más exhaustivos en cuanto a cómo funciona realmente esa política a nivel interno y cómo dichos asuntos influían en la política externa sería Antiwargame. A veces denominado "antijuego" también debido a que la mecánica o jugabilidad hacen imposible el obtener ningún objetivo que no sea... el fracaso.

Pero no solamente videojuegos independientes podrían entrar en un escalafón especial en el ranking de videojuegos artísticos. Si tuviéramos que elegir entre dos juegos contemporáneos que, por el uso de su lenguaje, estarían en lo más alto de la "disciplina videojuego" también encontraríamos verdaderas joyas en el mercado *mainstream* (o comercial):

Super Mario Galaxy 2 (Nintendo, 2010). Disponible para Wii. Una de las obras maestras del "padre" de los videojuegos [Miyamoto](#). Super Mario Galaxy reconfiguró completamente un género bastante manido como el de las plataformas con la sola inclusión de cambios en la gravedad. Super Mario Galaxy 2 (y también el 1) están ya incluidos en los anales de la historia del videojuego como uno de los grandes clásicos, una obra maestra.

Portal 2 (Valve, 2011). Disponible para Mac, PlayStation 3, Windows y Xbox 360. Triunfador de los [Premios BAFTA 2012](#), Portal 2 es la secuela de Portal, el que quizá sea el primer puzzle en primera persona de la historia de los videojuegos. Un análisis como el la web sevillana de videojuegos [Metodologic](#) nos ayuda a entender el excelente *gameplay* de este videojuego: "Este es uno de esos títulos que tienes que jugarlo para creerlo, ya que aunque estés enamorado del primer Portal no vas a dejar de sorprenderte con esta evolución y maduración del concepto, siendo el cómputo resultante algo muy diferente".

4. Más allá de los límites de la Realidad



Toda esta hibridación y remezcla de formas, técnicas, tecnologías y conceptos hacen difícil marcar una delimitación para algunas obras que podrían estar a medio camino entre las aplicaciones informáticas, los videojuegos y la obra artística de museo.

Hybrid Playground (de Lalalab). Según la descripción de la propia web del proyecto: "Parque Híbrido consiste en la creación de un nuevo entorno de juego para el desarrollo de experiencias lúdicas interactivas en el escenario de un parque urbano." Se trata en este caso de mezclar las tecnologías del videojuego para combinarlas con los típicos columpios de parque infantil, esta hibridación permite nuevas formas de jugar en donde interviene la tecnología de forma directa sin dejar de lado la actividad física.

Lummo Blocks (de Lummo). Este proyecto se llevó a cabo por primera vez para la fachada de Medialab-Prado en Madrid. Lummo Blocks consiste en una versión del famoso videojuego Tetris pero que debe ser jugada con el cuerpo. En una especie de *Playable Urbanism* (urbanismo jugable) se combinan técnicas de videojuego, realidad aumentada y visión artificial para permitir jugar de forma colaborativa en la calle.

Tentacles (Michael Longford). Diseñado para la exposición *Talk to Me* del MoMA de Nueva York, se trata de una mezcla entre videoinstalación y videojuego *multiplayer* para iPhone y Android. Se trata de manejar una criatura parecida a un calamar que va engullendo a otras pequeñas criaturas y creciendo en el proceso, de forma que los enfrentamientos con otros jugadores son inevitables.

The Fun Theory (Volkswagen). Una pantalla con películas y series en el cabecero del asiento delantero que sólo funciona si llevas puesto el cinturón de seguridad en los asientos traseros del coche, un contenedor de reciclaje de vidrio que te da puntos si introduces las botellas en el lugar y momento adecuado, unas escaleras mecánicas que dejan de ser utilizadas porque las no-mecánicas suenan como las teclas de un piano gigante. Estos son algunos de los proyectos de la iniciativa de Volkswagen llamada Fun Theory .

LevelHead (Julian Oliver). En no pocas ocasiones los artistas se adelantan a los avances tecnológicos de la industria del videojuego *mainstream* . Podríamos decir que *LevelHead* , el trabajo del neozelandés Julian Oliver, podría haber servido de inspiración al videojuego para PSP *Invizimals* (2010, Novarama). En este caso Julian utiliza marcas fiduciales para, a través de un sistema de visión artificial, realidad aumentada y físicas plantear un videojuego que sucede en el interior (ficticio) de unos “cubos mágicos”.

5. ¿Cómo hacer tus propios Videojuegos?



En el campo de los videojuegos hay multitud de herramientas para su creación en distintas plataformas (consola, PC, tabletas, teléfonos móviles). Algunas son herramientas de [código abierto](#) y otras son propietarias. Cada una cuenta con características que las hacen más o menos adecuadas según su uso y la persona que los vaya a diseñar y programar.

Documental sobre cómo se crean los videojuegos

Herramientas de Código Abierto:

OGRE . Ogre es quizá el motor de código abierto más popular en Internet. Ha sido utilizado para videojuegos comerciales.

Blender . Es un programa de diseño 3D multi-plataforma (Windows, Mac y Linux) distribuido de forma gratuita. Cuenta con una extensa comunidad y también incluye su propio motor de gráficos 3D en tiempo real para juegos.



Cocos2D . Se trata de un entorno de desarrollo de videojuegos 2D libre para plataformas Apple. *Pro Zombie Soccer* (Chilingo) fue hecho con este *framework* .

Processing . Es un lenguaje de programación para aquellas personas que quieran trabajar con imágenes, vídeos, animaciones y obras interactivas. Especialmente pensado para artistas digitales. Algunos trabajos hechos con Processing pueden [consultarse aquí](#) .

openFramWorks . Es un entorno de desarrollo abierto para C++ utilizado para un sinfín de aplicaciones, entre las que se encuentran juegos con realidad aumentada, videojuegos multiplayer, etc.

5.2. Herramientas propietarias



GameSalad . Es una herramienta para la creación de videojuegos en una gran variedad de plataformas: iOS, Android, HTML5 y MAC.

Vídeo del juego Space Panda hecho con Game Salad

Flash Platform . Quizá la plataforma de creación de videojuegos más popular en la Web, presente en multitud de portales de juegos online.

XNA .El framework de Microsoft para la creación de videojuegos *indies* en Xboxy PC.

Unity3D . Quizá la más completa de las herramientas actuales para la creación de videojuegos. Cuenta además con capacidad para exportar a todas las plataformas del mercado: PC, MAC, Web, iOS, Android, Wii, PS3 y Xbox.

6. Emergencia en los Videojuegos



La Emergencia en los videojuegos se refiere a situaciones complejas que surgen de la interacción de reglas y mecánicas relativamente simples. Es decir, se trata de aquellas situaciones sorprendentes que surgen de forma inesperada cuando estamos jugando. En los videojuegos, existen también formas emergentes de jugar. Ejemplo de jugar de forma emergente: Cuando en cualquiera de los videojuegos de la saga Grand Theft Auto provocamos que se activen todas las estrellas e intentamos sobrevivir el máximo de tiempo posible. ¿Por qué es emergente? Porque aunque esta acción no pertenezca a la trama principal o al diseño del juego, se nos ocurre que esta podría ser una forma de pasarlo bien usando reglas o mecánicas del juego o forzándolo de una manera personal.

Ejercicio resuelto

Ju... .. SIGMA ASTEROIDS... .. o
E

Enumera 2 formas emergentes de jugar a cada uno con tus propias reglas. Ej. Jugar a ASTEROIDS sin usar el motor, sólo los giros y el disparo. Comparte dichas formas con tus compañeros y compañeras