

Video juegos y arte

Galamot Shaku

Diseño de la Comunicación Gráfica

CON ALREDEDOR DE CUATRO DÉCADAS DE EXISTENCIA los videojuegos son el medio que probablemente ha evolucionado más rápido. Desde sus inicios como máquinas interactivas en pantallas de rayos catódicos y osciloscopios en laboratorios de tecnología militar, hasta la aparición de las primeras consolas caseras y máquinas de arcade de nuestros días, los videojuegos se han reinventado, mutado, innovado, popularizado y masificado a tal punto que actualmente representan una industria más poderosa que la del cine y la música juntas. Con el paso del tiempo esta expansión condujo a la creación de un lenguaje propio, y desde hace algunos años se discute si los videojuegos deberían ser considerados como arte, en algunos casos contraponiéndose a la visión escéptica de ciertos representantes de la cultura oficial que no conciben la idea de que un "simple pasatiempo juvenil comercial" pueda ser considerado como una forma de arte. Los videojuegos tienen la mala reputación de ser el cómplice "idiotizador" de la televisión o son considerados como aparatos de violencia injustificada causantes de problemáticas sociales como lo fueron la marihuana, los *comics*, las películas y el *rock* en su momento.

A diferencia de otros medios, los videojuegos llevan en el nombre la penitencia: "juegos", una palabra que en muchos casos crea una barrera para su aceptación como vehículo del arte; sin embargo, detengámonos a pensar un momento sobre el juego en cualquiera de sus formas. Los juegos han existido desde hace miles de años y representan una de las formas más antiguas de diseño, comunicación, interacción y expresión humana. Al mismo tiempo son la forma más natural del ser humano para aprender a través de la



experimentación. Podría decirse que hoy en día nos acercamos cada vez más a la era de la "ludificación", ya que para enfrentar los retos de la vida diaria cada vez más se requiere de un entendimiento profundo de los sistemas complejos. Los juegos necesitan que el usuario se acople a su sistema y entienda las reglas para hablar su lenguaje con otros participantes dentro de un ambiente que es tanto competitivo como colaborativo.

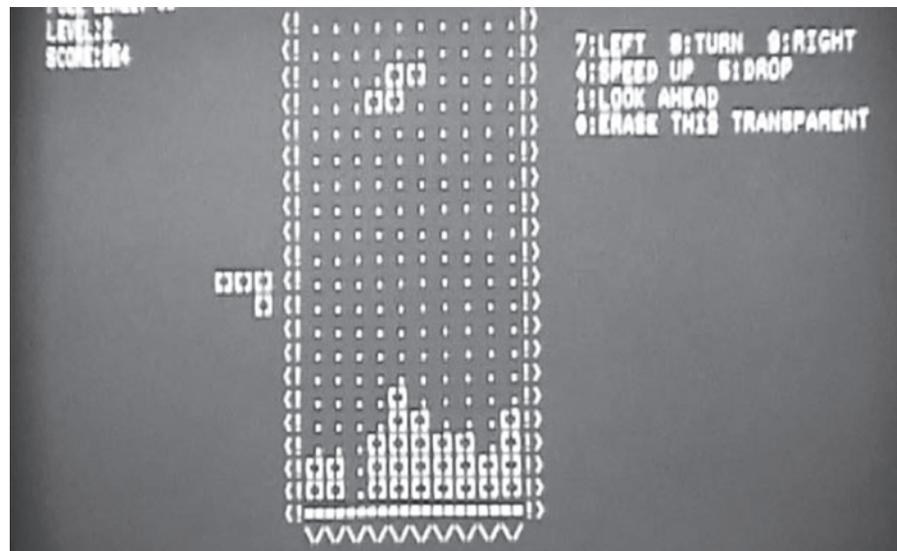
Recordemos la situación del cine en sus inicios, para muchos considerado como una simple atracción de feria que con el paso del tiempo fue desarrollándose hasta que a un grupo de personas se

Los juegos nos atrapan, cautivan con historias en las que somos actores y nos permiten explorar nuevos mundos

les ocurrió que esa nueva tecnología podría servir para narrar breves historias. Por supuesto no todos recibieron con los brazos abiertos a esta nueva forma de expresión, particularmente los académicos y miembros de la comunidad artística, que en el mejor de los casos lo consideraban como un arte menor o híbrido. Sólo muchos años después, con la aparición de grandes exponentes del medio, el público volteó a ver al cine como un vehículo de expresión artística del cual sería ridículo cuestionar su legado. Ahora volteemos a los videojuegos de nuevo,

probablemente a los aficionados y defensores de éstos les sonará familiar la analogía con el cine, ya que resulta irónico que algo que puede conjuntar tantas disciplinas como la plástica, la literatura, la arquitectura, la música y la cinematografía mezcladas en un ambiente interactivo, en su conjunto, no sea considerado como arte.

Wladyslaw Tatarkiewics, citado en *Wikipedia*, define arte como: "cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, mediante diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos". Una definición en la que bien caben los videojuegos, sin embargo, es demasiado amplia, sin mencionar que está abierta a interpretaciones y subjetivismos. El problema con el arte es que siempre ha estado en constante cambio y su definición está sujeta a contextos históricos y sociales, por lo tanto, ha evolucionado en conjunto con la sociedad que la define. Cada vez es más común entrar a un museo o galería y toparse con piezas interactivas, arte electrónico, videojuegos disfrazados de piezas artísticas o piezas basadas o relacionadas de alguna manera con los videojuegos; esto es entendible dado que los juegos han pasado a formar parte de nuestra herencia cultural y porque los artistas que hoy están creando en su mayoría crecieron con ellos. El hecho de que actualmente grandes instituciones como el Museo Smithsonian de Arte de Washington o el Museo de Arte Moderno



Tetris, 1984
<http://bit.ly/1o6WjXd>

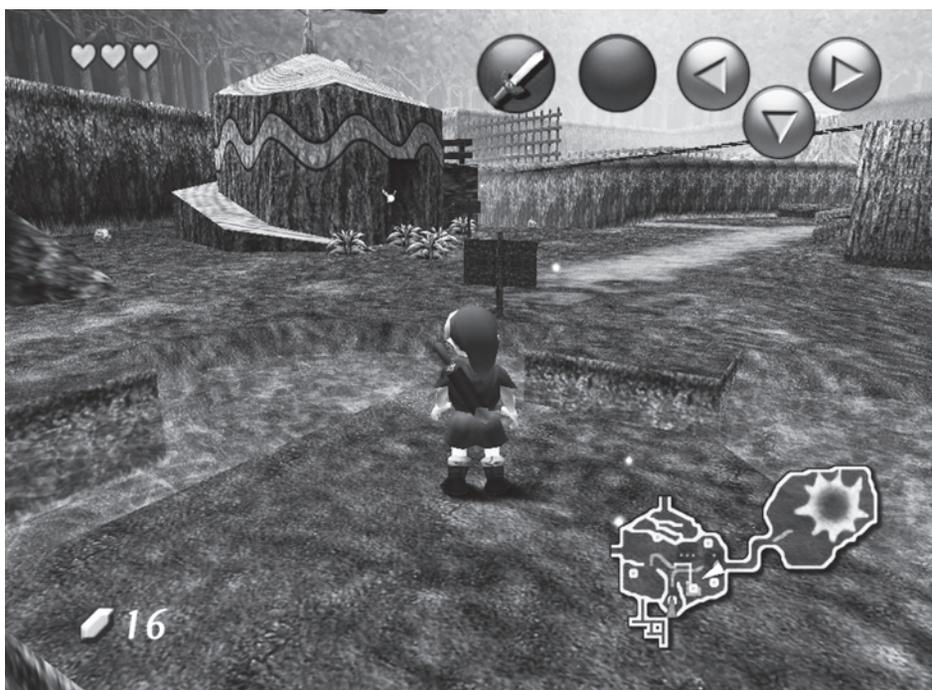
de Nueva York (MOMA) reconozcan a los videojuegos o la inclusión de éstos en eventos como la Bienal de Arte de Venecia, han constatado su valor artístico; sin embargo, existen posiciones de creadores que abogan por el reconocimiento de los videojuegos como un medio diferente del arte.

Si bien las primeras intenciones de los videojuegos no fueron explícitamente artísticas (aunque sería interesante hacer una analogía de Pac-Man con el minimalismo y el expresionismo abstracto), la evolución tecnológica y el mayor acceso a herramientas de desarrollo han derivado en la creación de obras que hace unos años serían inconcebibles. Se han explorado y empujado las barreras creativas de lo que puede hacer un videojuego, no sólo en cuanto al mejoramiento de los gráficos o la mayor capacidad de procesamiento de las consolas, para realizar obras que brillan por su creatividad e implementación de mecánicas de juego originales que han movido la capacidad de asombro provocada por las luces y sombras en un cuadro hacia el código y el diseño. Por supuesto no se pretende afirmar

que todos los videojuegos son obras de arte, en la mayoría de los casos su objetivo principal es meramente el entretenimiento y divertir al usuario; a fin de cuentas los videojuegos forman parte de una industria global con intereses económicos que tiene que asegurar una ganancia en la producción

Los videojuegos son un arte que me ha causado emociones que pocas películas o libros han logrado, recuerdos que se han quedado clavados en mi mente

de cada juego. Por esta razón vemos las mismas fórmulas de juegos una y otra vez, igual que en la industria del cine, en la cual observamos el mismo cliché repetirse indefinidamente; pero así como en el cine existen las películas independientes y de autor, en años recientes se han popularizado los *indie*



The Legend of Zelda: Ocarina of Time, 1998
<http://bit.ly/qQfcf2>

games (videojuegos independientes), desarrollados por pequeños equipos de trabajo o en algunos casos por una sola persona, que al no tener como objetivo principal crear un producto redituable se arriesgan a innovar y experimentar. En muchos casos han obtenido resultados extraordinarios que sirven para recordarle a la industria transnacional el potencial que tienen los juegos como vehículo del arte.

Más allá de los elementos artísticos que puede o no contener un videojuego, su esencia es el factor interactivo, es lo que los distingue de cualquier otra forma de arte, es el único medio que requiere de la participación del usuario. Los juegos nos atrapan, cautivan con historias en las que somos actores y nos permiten explorar nuevos mundos de una manera completamente inmersiva que causa sensaciones y emociones de todo tipo. Más allá de esto, la manera en que interactuamos y tomamos decisiones dentro del juego nos habla sobre quiénes somos.

Dicho lo anterior, me atrevo a decir que los videojuegos son un arte que me ha causado emociones que pocas películas o libros han logrado, recuerdos que se han quedado clavados en mi mente y valiosos aprendizajes. Cuando alguien me dice que no le interesan los videojuegos mi primera reacción es pensar que no ha sabido a qué tipo de juegos acercarse. Exhorto a la gente que esté leyendo esto a que le dé una

oportunidad al medio, existen obras invaluable que experimentar y cada vez más gente se está acercando a los videojuegos. Así la verdadera pregunta no es: ¿son los videojuegos arte?, sino ¿estamos listos para aceptarlos de tal manera?

La siguiente es una lista de recomendaciones que hago para cualquiera que quiera acercarse a los videojuegos o que busque una experiencia nueva y diferente en ellos:

Braid (2008): PC, Mac, XBLA (Xbox Live Arcade); PSN (Play Station Network); Machinarium (2009): PC, Mac, iPad, Android, PS3; Limbo (2009): PC, XBLA, PSN, Mac, PS Vita; Journey(2012): PS3; Proteus(2011): PC; Unfinished Swan (2012): PSN; Swords & Sworcery (2012): PC, iPhone, iPad, Mac, Android; Katamari Damacy / We <3 Katamari (2004/2005): Play Station 2; Ico (2002): PS2, PS3; Shadow of the Colossus(2006): PS2, PS3; Flower (2009): PS3; Heavy Rain (2010): PS3; Portal / Portal 2 (2007/2011): PC, Mac, PS3, XBOX360; Grim Fandango (1998): PC; Shenmue (1999): Dreamcast; Okami (2007): PS2, Wii, PS3; Bioshock (2007): PC, Mac, Xbox360, PS3; Spec Ops: The Line (2012): PC, Xbox360, PS3; Another World (1991): PC, SNES, Atari ST, Sega Genesis; Earthbound (1994): SNES; REZ (2001): PS2, Xbox360; Psychonauts (2005): PC, PS2, Mac, Xbox 360. 



Shadow of the Colossus, 2006
<http://bit.ly/18Q1HV3>