

Expansiones artísticas: aplicaciones de la tecnología del juego

Virginia Ruisánchez Acebal*

En la última década, ha crecido el interés por parte de los artistas por explorar nuevas plataformas y tecnologías del juego. Por otra parte, quedaba patente en mi artículo anterior (1), el interés por parte de la institución artística y académica en analizar la transfiguración de estos fenómenos en proyectos artísticos a través de numerosas exposiciones, seminarios, congresos, etc. El ejemplo más paradigmático lo tenemos en las tres exposiciones realizadas en LABoral Centro de Arte de Gijón con *Gameworld*, *Playware* y *Homo Ludens Ludens* donde se toman la responsabilidad de analizar y reflexionar sobre el fenómeno de una manera profunda desde diferentes facetas como los aspectos narrativos de los juegos, la jugabilidad y el juego como fuente de cultura respectivamente. La reorientación de las tecnologías del juego para conseguir una finalidad artística hace que el espectador se plantee cuestiones como la integridad artística del arte contemporáneo, la importancia de un análisis crítico sobre los usos tecnológicos, la ética/-s del juego, el carácter anti-corporativista de estas propuestas, la creación / proyección de nuevas identidades, la relevancia de llevar al videojuego a nuevos lugares de significado o, incluso, de acercar la práctica tecnológica a grupos sociales que desconocen estas herramientas.

Pero antes de seguir con afirmaciones rotundas que no pueden sino llevarnos a graves engaños, hemos de comenzar a plantearnos algunas cuestiones. En primer lugar, hemos de plantearnos si realmente el fenómeno del juego se constituye como objeto de estudio por parte de la academia. Podemos partir de la premisa establecida por Huizinga en su estudio *Homo Ludens* (2) sobre la capacidad lúdica de los seres vivos (él habla concretamente de hombres y animales) y donde consagra, de alguna manera, al juego como fenómeno cultural a través de la exposición de sus características esenciales. Para el sociólogo, el juego es libertad. Nos permite escaparnos de la vida corriente para adentrarnos temporalmente en otra en la que rigen sus propias reglas. El juego es desinteresado. Se realiza por la satisfacción que produce su propia práctica, la cual no responde a una necesidad biológica o deseo vital, sino que se sitúa en un lugar de intermedio en la vida cotidiana, el recreo. El juego está encerrado en sí mismo. Como tal tiene determinados límites de tiempo y de espacio, por lo que su sentido se encierra en sí mismo. El juego es orden. El juego ordena el mundo sometiéndolo a sus propias reglas.

La clave de Huizinga está en la afirmación de que el juego es como otro mundo / otra vida que reafirmamos a través del espíritu. Un mundo que se diferencia del real en que éste está sometido a las reglas del juego, que está más controlado y, por tanto, está más cerca de acercarnos a la perfección. Un mundo que significa un intermedio en nuestra vida cotidiana y que nos invita a explorar sus posibilidades. El juego está encerrado en sí mismo y cobra sentido dentro de sí mismo. El juego, por tanto, sigue la misma metáfora del metaverso: es un universo encerrado que tiene reglas

* Doctoranda del Departamento de Historia del Arte de la UB y colaboradora del Grupo de Investigación AASD

y lenguaje propios.

Una vez aceptada la propuesta de Huizinga del juego como fenómeno cultural, partamos de una segunda premisa: la realidad de videojuego en la actualidad. La industria del juego se encuentra hoy en uno de sus momentos de mayor desarrollo y dirige la experiencia y disfrute del juego hacia valores de alta sensorialidad e inmersión (evolución que va desde los llamados *Cinegames* a la inmersión total de la Realidad Virtual), por ello no resulta extraño que el artista, inmerso en la cultura popular, pretenda instalar un discurso crítico en el interior de su predeterminada estructura. Y he aquí una de las claves: el videojuego tiene un potencial cultural sin parangón para el artista contemporáneo. El artista que opera como programador que usa esta plataforma como objeto de pura experimentación. José Luis de Vicente declara que "el juego es una de las estrategias culturales más relevantes de nuestro tiempo. Está presente en las artes visuales y su empeño por desarrollar dispositivos que activen modos de relación entre los usuarios. Está en las artes escénicas, y su interés por convertir a los espectadores en protagonistas a través de recursos lúdicos. Está en la base de nuevos modelos educativos y se abre paso en contextos como la comunicación, el periodismo, la crítica ideológica o el activismo" (3). Analizamos el fenómeno del juego dentro de las humanidades por constituirse como fenómeno cultural (4), pero como campo de operaciones donde intervienen diferentes disciplinas. Por ello, el enfoque que usemos (estético, económico, social, industrial, psicológico, etc.) determinará el método de debemos aplicar y los resultados que obtendremos.

Hacia una metodología de análisis.

Como ya se ha mencionado, la introducción del videojuego como objeto de estudio de las humanidades es ya un hecho. El problema ahora es que, según se detectado en trabajos como el de Espen Aarseth (2007) no existe una metodología clara de análisis de estos proyectos y lo que prima es la voluntad individual. El autor demanda un método más sofisticado que ayude al debate académico a obtener unos resultados más aportadores. Y además, propone y convierte en tema clave el enfoque empírico dentro del método.

Poco a poco comienza a detectarse la intención de sistematizar los estudios de juegos para llevarlos a las universidades. Aarseth comenta en su artículo que "el marco curricular propuesto por la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos (IGDA) cita nueve temas centrales que deberían ofrecerse en los programas de juegos de las universidades" (5) :

- Análisis, crítica e historia de los juegos.
- Juegos y sociedad.
- Sistemas de juegos y diseño de juegos.
- Habilidades técnicas, programación y algoritmos.
- Diseño visual.
- Diseño sonoro.

- Narrativa interactiva, escritura y guión.
- Negocio de los juegos.
- Gestión de personal y procesos.

Por otro lado, Aarseth (6) propone tres dimensiones generales que caracterizan a los juegos de entorno sintético o virtual. Estos son: la *Jugabilidad* (las acciones, estrategias y motivaciones de los jugadores); la *Estructura del juego* (las reglas del juego, incluidas las reglas de simulación); y, por último, el *Mundo del juego* (contenido de ficción, diseño de topología / niveles, texturas, etc.). Estas dimensiones pueden tratarse de manera aislada o por combinación de unas con otras, todo dependerá del campo del que proceda el investigador. Según el autor danés, existirían unas correspondencias entre la dimensión del juego y la disciplina que la trabaja. La *Jugabilidad* sería el área que trabajaría la sociología, la etnología, psicología, etc.; la *Estructura de juego* estaría a cargo de diseño de juegos, negocio, legislación, informática / inteligencia artificial; y, por último, el *Mundo de juego* sería el objeto de estudio por parte del arte, estética historia, estudios culturales / de los medios, economía. De otro modo, en la propuesta metodológica de Aarseth viene implícita la condición de jugador que ha de tener el investigador, debido a que el juego como experiencia o proceso solamente resulta comprensible para el que juega / explora su mundo, su mecanismo de acción y sus reglas.

Otra aspecto a tener en cuenta en nuestro análisis es que nos tenemos que plantear si estamos utilizando bien las herramientas que tenemos o estamos usando unas herramientas prestadas que no entendemos. Por ejemplo, ¿entendemos bien los conceptos de New Games, Serious Games, Game Art, Slow Games, Sound Games, Political Games, etc.? ¿Por qué nos empeñamos en hacer teoría cuando hacemos crítica y manejamos conceptos que resultan tan cuestionables? ¿Por qué ser tan concluyentes y buscar la clasificación de tipologías cuando estamos en el campo de la propuesta y no de la tesis demostrada? Desde luego, es algo sobre lo que debemos pensar detenidamente y no doblegarnos a la premura de la publicación.

En definitiva, la interpretación de textos en los juegos se hace a través de la experiencia directa, en la que medimos qué tipo de jugadores somos y qué nivel de conocimiento del juego hemos adquirido a través de nuestra *partida*. A partir de aquí, un método que defina quiénes somos (en nuestra dimensión jugador-investigador) y qué queremos conseguir, nos ayudará en nuestro análisis.

Pensar el videojuego

Dado por sentado el videojuego como fenómeno cultural, hemos de destacar como en los últimos años, este fenómeno ha traspasado sus propias fronteras. La aplicación de juegos en el ámbito de la educación, la política o la denuncia social responde a la necesidad social de buscarle otros beneficios, quizás más proféticos, al hecho de jugar. Y es que en el videojuego (algunos ya lo señalan como el octavo arte) intervienen diferentes ámbitos (informáticos, industriales, económicos, creativos, etc.), por ello se trata, quizás, de un medio donde determinados discursos obtengan su auténtica razón de ser. Porque, ¿buscan estos proyectos subvertir la banalidad del juego o el arte elitista?, como apuntan algunos

críticos como Laura Baigorri, o, acaso, su pretensión no es otra que la de explorar los límites del videojuego. Es más, ¿podemos considerar estos proyectos como plataformas alternativas? Cuando el programador norteamericano Danny Ledonne realiza el videojuego *Super Columbine Massacre RPG* (2006) (7), basándose en el dramático acontecimiento representado por los medios y usando material fílmico e información de los protagonistas, ¿está trazando un discurso artístico o simplemente está programando un juego?, ¿es una obra dirigida a la reflexión del espectador de museos o galerías?, ¿es un proyecto que intenta dismantelar el dirigismo de la industria del videojuego o parte de su total admisión y la reaprovecha como lo haría cualquier jugador desarraigado con conocimientos en programación?, o, por otro lado, ¿se trata de una broma entre jugadores y programadores?. Cuando, como es mi caso, tienes la oportunidad de jugar directamente con el juego, lo primero que te preguntas es si ¿alguien que no esté familiarizado con la narrativa, estructura-reglas o estrategia de los videojuegos entenderá qué tiene entre las manos? Por otro lado, debemos admitir que los asistentes a un centro de arte estarán, seguramente, más habituados al mecanismo del videojuego que al de la pintura al óleo. Es más, muchos de ellos estarán bien contentos, e incluso, entusiasmados por la abolición de aquel “no tocar”.

El programador de videojuegos es, quizás, el primer jugador. Es el que tiene la primera idea y coloca la primera piedra. El programador es el ideólogo del proyecto, el creativo, el artista. Los desarrolladores de videojuegos crean cultura a través de un medio de expresión que tiene muchas posibilidades y al que se sienten ligados por pertenecer a su generación. Pero, en muchas ocasiones, el proyecto requiere la colaboración de otros agentes y se convierte en un laboratorio, en una especie seminario de ideas donde se establece un intercambio horizontal de experiencias. Si el laboratorio es aquel lugar donde se tienen las herramientas necesarias para llevar a cabo experimentos e investigaciones de carácter científico, ¿no el juego un laboratorio donde cada uno aporta su experiencia desde el campo del que procede?. Y ésta sería la clave, la experiencia. En el laboratorio, al tratarse de un método empírico que evalúa la experiencia a través de errores y aciertos, se realizan pruebas y se ensaya continuamente hasta dar con la formula correcta, ¿acaso no es esta la filosofía de los videojuegos de software libre donde los jugadores prueban y exploran hasta encontrar fallos o errores de programación y reaprovecharlos? Y, ¿qué hay de la competitividad? ¿no se siente el jugador que aparece el número uno en el ranking de puntuaciones tan satisfecho o más que el estudioso de la ciencia cuya publicación obtiene la excelencia académica? Es la misma idea.

El potencial de los videojuegos es tan grande que muchos están orientados hacia fines educativos, sociales o políticos. Juegos que se parodian a si mismos, que no están dirigidos al puro entretenimiento, sino no al “pensar jugando”. Casi se hace difícil pensar en una gran corporación o multinacional en la actualidad que no tenga un plan de marketing que incluya juegos en sus páginas web o en su publicidad. Parece que se haya dado, al menos momentáneamente, con un dispositivo que nos “enseña mejor” cómo son las cosas (8). Los videojuegos se instalan en la esfera de la innovación cultural actual que prima el conocimiento empírico y funcional por encima del conocimiento teórico y especulativo.

El videojuego como herramienta artística

Así reza el título de la tesis doctoral de Flavio Escribano, doctor en Bellas Artes por el Departamento de Pintura de la Universidad Complutense de Madrid y uno de los ideólogos de la página web *arsgames.net* (9). En su texto explica cómo la institución académica apoya y valida trabajos que tienen como objeto de estudio al videojuego, como ya lo hiciera antes con otros medios (cine, video, TV, etc.), y cuál es la justificación de esta admisión del videojuego como herramienta artística por parte de los expertos (10). Validación que no está exenta de una cierta problemática, al tratarse de un medio que tendría una doble faceta. Una sería la faceta tecnológica al servicio del entretenimiento y la otra sería la artística (al tratarse de un medio de expresión). La más esencial de las problemáticas es la presión que ejerce la industria, que prioriza la innovación tecnológica por encima de la propuesta plástica. Pero, ¿no es acaso el mismo problema de la "elite" institucional / industrial que ha acompañado a todas las manifestaciones artísticas desde su nacimiento? Escribano destaca cómo, según los expertos, existen muchos proyectos interesantes que han de competir con los productos comerciales de grandes corporaciones y eso imposibilita su visibilidad. Pero, ¿no ocurre lo mismo en la literatura donde la elite editorial decide apostar por un producto y no por otro? ¿Y en las ferias de arte contemporáneo? Por no mencionar el caso cinematográfico donde prima el beneficio económico por encima de todo. Pero, ya contábamos con eso. Al final se trata de hacer balance y, en definitiva, tenemos suficientes motivos para pensar que, efectivamente, el videojuego tiene un potencial creativo sin parangón que aúna diferentes disciplinas en su investigación y desarrollo, y es, quizás y a mi entender, uno de los lenguajes multimedia más contemporáneos que está en constante mutación.

Considero que la auténtica problemática de los estudios de juegos, no es la consideración de éstos por parte de la comunidad científica como baja cultura, no es su sometimiento a la presión de la industria o no es su cuestionado valor artístico. El problema es más grave. Hay una falta de teoría importante, falta debate para asentar esas bases que sirven a toda comunidad académica a desarrollar investigaciones de envergadura. Faltan preguntas y sobran respuestas. Hay que asentar las bases para una metodología de estudio del videojuego más rigurosa porque el videojuego ya ha madurado.

NOTAS

1- RUISÁNCHEZ, Virginia. "Introducción a las experiencias Gameworlds en diversas instituciones". En: AAVV *Arte y arquitectura digital, net.art y universos virtuales*. Editado por el grupo de investigación "Arte, arquitectura y sociedad digital" de la Universidad de Barcelona, 2008.

2- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Alianza, Madrid, 1990. (Ed. original 1938)

3- DE VICENTE, José Luis. "El juego del mundo, el juego de la guerra y la máquina que no hace nada". En: *Arcadia* nº 1, Gijón, oct-dic. 2009, p.21

4- El videojuego es el género cultural más importante según expresa el autor en su artículo. AARSETH, Espen. "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos". En NODO "Jugabilidad: Arte, videojuegos y cultura", *Artnodes* nº 7, 2007, disponible en: <http://www.artnodes.uoc.edu>

5- Ibídem, p. 6.

6- Ibídem, p. 7.

7- Este videojuego es uno de los más polémicos y citados por los críticos. Se trata de un claro ejemplo de reorientación del discurso del videojuego en el que se nos narra un hecho dramático real a través del dispositivo de juego.

8- Es el caso de los llamados *serious games* que están siendo utilizados en programas educativos nacionales.

9- *Arsgames* es un colectivo de profesionales, artistas, investigadores, estudiantes, etc. que trabajan entorno a la práctica del Game Art (Arte con Videojuegos) y la investigación sobre los Game Studies (Estudios Académicos sobre Videojuegos) y la Game Art Theory (Teoría sobre el Arte con el Videojuego).

10- Flavio Escribano cita el caso del profesor Henry Jenkins, cuyos textos (como *Games, the New Lively Art*) sobre el potencial artístico de los juegos también han servido para nutrir los catálogos de exposiciones sobre videojuegos

BIBLIOGRAFÍA

AARSETH, Espen. "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos". En NODO "Jugabilidad: Arte, videojuegos y cultura", *Artnodes* nº 7, 2007, disponible en: <http://www.artnodes.uoc.edu>

BAIGORRI, Laura. "I Will Not Make Any More Boring Art. Subvirtiéndolo elitismo y banalidad", en *Homo Ludens Ludens*, catálogo de la exposición celebrada en el Centro de Arte y Creación Industrial LABoral, Gijón, 2008.

ESCRIBANO, Flavio. *Arte y videojuego. El videojuego como herramienta artística. Una aproximación al fenómeno del nuevo lenguaje cibernético y su aplicación e influencia en las Bellas Artes*. Tesis doctoral dirigida por el Dr. Mariano de Blas en el Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, septiembre de 2007.

DE VICENTE, José Luis. "El juego del mundo, el juego de la guerra y la máquina que no hace nada". En: *Arcadia* nº 1, Gijón, oct-dic. 2009.

Gameworld. Videojuegos en la frontera entre Arte, Tecnología y Cultura, catálogo de la exposición celebrada en el Centro de Arte y Creación Industrial LABoral, Gijón, 2007.

Homo Ludens Ludens, catálogo de la exposición celebrada en el Centro de Arte y Creación Industrial LABoral, Gijón, 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Alianza, Madrid, 1990. (Ed. original 1938)

JENKINS, Henry. *Games, the New Lively Art*, en Jeffrey Goldstein (ed.) *Handbook for Video Game Studies*. MIT Press, Cambridge, 2005.

RUISÁNCHEZ, Virginia. "Introducción a las experiencias Gameworlds en diversas instituciones". En: AAVV *Arte y arquitectura digital, net.art y universos virtuales*. Editado por el grupo de investigación "Arte, arquitectura y sociedad digital" de la Universidad de Barcelona, 2008.

SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi. "Aprendizaje en la venas". En: *Arcadia* nº 1, Gijón, oct-dic. 2009.