

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS Y PRAXIS ARTÍSTICAS DISRUPTIVAS

LARA SÁNCHEZ COTERÓN · @LARACOTERON

Doctora en Bellas Artes especializada en arte interactivo y diseño de juegos (UCM, 2012). Fundadora y diseñadora de juegos del colectivo artístico YOCTOBIT. Desde 2008 ha sido comisaria de diferentes programas culturales sobre juegos experimentales como NotGames Fest (Alemania, 2015) o los encuentros de Diseño y Cultura Digital #EDCD en Medialab Prado (desde 2013). Como docente imparte asignaturas de Diseño de Juegos en el Grado de Videojuegos de ESNE y en el Máster de Videojuegos de la UPM. Puntualmente colabora con otras instituciones académicas relevantes impartiendo seminarios y talleres sobre estas materias (UIMP, 2015).

Jugar a juegos no es ninguna redundancia conceptual, sino la aseveración que pone de manifiesto la diferencia entre la actividad lúdica y el objeto diseñado. Jugar a juegos supone someter esa actividad lúdica a una serie de reglas, mecánicas y retos, en ocasiones negociables, pero predeterminados mediante parámetros formales de diseño. Debemos tener muy presentes estos matices a la hora de establecer relaciones entre los juegos digitales y el arte, un ámbito fuertemente impregnado por la acción, la actitud y la experiencia lúdicas como esencia de la propia creación artística (Huizinga 2008).

Podemos afirmar que los videojuegos, como instancias digitales de los juegos, son posiblemente los artefactos culturales contemporáneos más singulares y complejos, la forma cultural predominante del siglo XXI (Eric Zimmerman 2013). Intentar analizarlos como dispositivo cultural responde al deseo de reconocerlos como forma artística que deriva de la pulsión humana de jugar, una necesidad equiparable al acto de componer música como construcción cultural relacionada con el placer de escuchar sonidos, o crear narrativas y filmar cine vinculados al impulso humano de transmitir historias (Costikyan 2013).

Debemos tener en cuenta que los juegos digitales nacen al amparo del surgimiento de los sistemas computacionales, a principios de la segunda mitad del siglo XX, en aislados laboratorios científicos de investigación [Fig. 1], en una época en la que el arte y la contracultura occidentales, mucho más maduros, se rebelan contra las convenciones y cuestionan lo establecido. Durante estos primeros años los videojuegos pasan inadvertidos, relegados a meras curiosidades tecnológicas, y no es hasta tres décadas más tarde que la sensibilidad artística comienza a reparar tanto en su calado social como en su especificidad y complejidad como medio cultural.

Game art como subgénero del *new media art*

A mediados de los años noventa artistas, comisarios y críticos comienzan a utilizar el término *new media art* para referirse a proyectos artísticos que se crean y desarrollan utilizando nuevas tecnologías digitales (Manovich 2001, Wardrip-Fruin y Montfort 2003, Tribe y Jana 2006). Diferentes autores aluden a obras que recorren el amplio territorio de las prácticas de las nuevas tecnologías mostrando un excepcional grado de sofisticación conceptual, de innovación tecnológica o de relevancia social y que exploran las posibilidades culturales, políticas y estéticas de estas herramientas digitales (Tribe y Jana 2006: 6, 7). Ese territorio del *new media art* implica interactividad, uso de redes y computación y con frecuencia tiene más que ver con el proceso, con conjuntos de comportamientos, que con el objeto (Graham y Cook 2010).

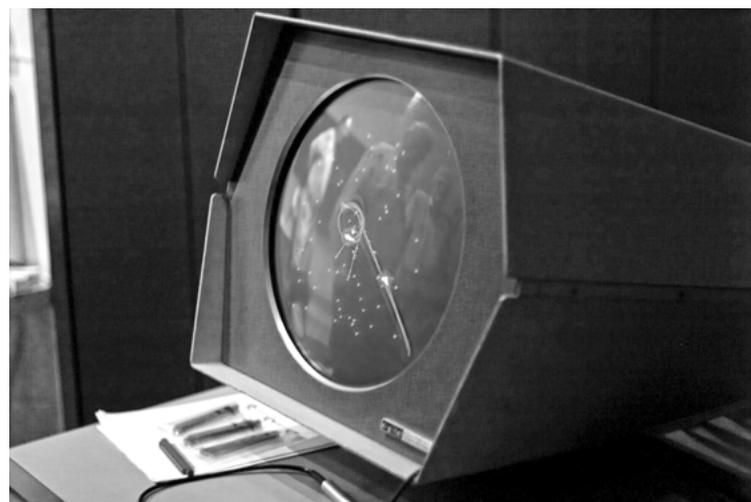


FIG. 1: *Spacewar!* (1961) uno de los primeros videojuegos de la historia, desarrollado en el MIT por Steve Russell, Martin Graetz y Wayne Wiitanen, montado en un ordenador PDP-1 (Computer History Museum, California).

Es en esta época, a mediados de los noventa, cuando comienza a fraguarse el *game art* como subgénero del *new media art*. La iconografía de los videojuegos se había convertido ya en parte del capital cultural común, en ese conjunto de iconos que los artistas podían esperar razonablemente que su audiencia reconociese (Mitchell y Clarke 2003). Además de esta referencialidad,

que podríamos catalogar como cosmética, los videojuegos comenzaban a proporcionar una rica veta de temas interesantes y relevantes para los creadores.

La actitud y la experiencia lúdicas son la esencia de la propia creación artística. Los videojuegos son los artefactos culturales contemporáneos más singulares y complejos.

El *game art*, como otras corrientes de *new media art*, utilizaba tecnologías emergentes con fines artísticos. En ese sentido, los avances en hardware y software de los ordenadores personales jugaron un papel muy importante en la aparición de esta corriente de trabajo en la década de 1990. También el hecho de que esa generación de creadores había crecido directamente vinculada a los ordenadores y los videojuegos de los años ochenta (Tribe y Jana 2006: 10).

Estrategias de la industria cultural del videojuego como desencadenante de producciones artísticas

Un claro hito dentro de la historia del *game art* proviene de la industria cultural del videojuego de esa época. El videojuego *Doom* (1993), de ID Software, fue pionero en un nuevo modelo económico y social, planteando una iniciativa que se adelantó casi una década al fenómeno del contenido generado por los usuarios (*crowd-sourcing*). ID Software lanzó una versión reducida y gratuita del juego a través de los canales de *shareware* en Internet y otros servicios online. El resultado de esta novedosa táctica fueron más de quince millones de copias del juego original descargadas en todo el mundo (Manovich 1998).

Gracias a ofrecer su software liberado, junto con una descripción detallada de los formatos del juego y con un editor de niveles, ID Software promovió que los jugadores ampliaran su propio producto, creando nuevos niveles de juego. De

este modo, el *auto-hacking* que llevo a cabo la empresa dio paso a una amplia batería de contenidos creados por los propios usuarios, que se convirtieron en nuevos niveles disponibles en Internet para que cualquiera pudiese descargarlos y modificarlos.

Aquí nació el nuevo modelo [...] sociocultural que trasciende la clásica relación entre productores y consumidores [...]: los productores definen la estructura básica de un objeto, la liberación de algunos ejemplos y las herramientas para permitir a los consumidores construir sus propias versiones y compartirlas con otros consumidores. (Manovich 1998.)

Más tarde lanzaron una versión comercial completa y corregida del juego. Se trata, pues, de un momento histórico. Esta decisión estratégica de ID Software aporta una serie de conceptos y herramientas determinantes para la creación de nuevos discursos artísticos. La iniciativa generó a partir de mediados de los años noventa un gran cuerpo de creaciones experimentales, como modificaciones de niveles de juego (en adelante, *mods*), *machinimas* (creación de piezas audiovisuales producidas a partir de escenarios, personajes y entornos de videojuegos) y otros formatos creativos relacionados con los juegos digitales.



FIG. 2: Fotogramas del machinima *The 1k project* de BlackShark, 2006. Película grabada editando mil carreras diferentes en el editor de replay del videojuego *Trackmania Sunrise*.

Los videojuegos: motivo, recurso y herramienta para artistas

Podemos afirmar que la confluencia de los factores sociales y culturales anteriormente enumerados, junto con una sensación general de entusiasmo y fascinación por el potencial de esta nueva tecnología, crea un nivel de interés en relación al *game art* sin precedentes por parte de la comunidad artística.

La apropiación de elementos del aparato audiovisual de los videojuegos y su recodificación al contexto del arte convencional es probablemente la estrategia más utilizada en el contexto artístico de la época. En este tipo de prácticas los artistas no necesitaban tener conocimiento alguno de la tecnología o de las dinámicas de los juegos digitales (Mitchell and Clarke 2003, Stockburger 2007: 29).

El game art utiliza tecnologías emergentes con fines artísticos. Se apropia de elementos del aparato audiovisual de los videojuegos y los recodifica al contexto del arte convencional.

Desde una óptica cercana a la pintura, la fotografía o la infografía nos encontramos con trabajos como los de Miltos Manetas sobre gente jugando a videojuegos, *People playing videogames* (1997-1998), infografías como *Game City*, de Totto Renna [Fig. 3], o los retratos de avatares de la simulación social *Second Life*, *Portraits* (2006), de Eva y Franco Mattes, todos ellos referenciando de diferentes maneras la cultura de los juegos digitales.

Asimismo, esculturas como *650 Polygon JohnCarmack* (2004), de Brody Condon, una representación tridimensional del informático John Carmack, uno de los fundadores de la desarrolladora ID Software, o *Need for Speed. Cargo cult* (2005), en la cual Condon replica un modelo de coche de la saga de juegos de simulación de carreras *Need for Speed* (desde 1994) utilizando varillas de poliuretano.

En el mismo sentido, encontramos propuestas audiovisuales como *Estrecho Adventure* (1996), de Valeriano López. Una pieza de videoocreación con estética de videojuego que versa sobre la inmigración procedente de las costas norteafricanas en el sur de Andalucía. *Readyplayed* (2006), de Ludic Society, es otra videoocreación en este caso sobre el *parkour* en los suburbios de las ciudades francesas, en la que la estética visual que aporta el material analógico pixelado y algún otro detalle como una barra de estado en la pantalla proporcionan aspecto de videojuego retro. O proyectos que utilizan materiales gráficos extraídos de juegos para componer piezas plásticas como *AX/BX* (2005), de Brent Gustafson, generado a partir de 128 pantallas de inicio diferentes de videojuegos arcade.



FIG. 3: *Game City*, de Totto Renna.

La necesidad de cuestionar la regla

La naturaleza sistémica de los juegos digitales, su esencia como estructuras algorítmicas regidas por reglas nada ambiguas, ha entrado en conflicto desde los primeros momentos con la condición osada, disruptiva y provocadora de los artistas.

Posiblemente esta sea la causa de que las primeras tácticas creativas vinculadas al lenguaje propio de los videojuegos hayan sido modificaciones. Se trata de una técnica que requiere un cierto conocimiento de las reglas y el sistema computacional de un determinado juego, incluso en algunas ocasiones de la comprensión de un contexto más amplio como es el de los fans y la comunidad que se crea alrededor del propio juego. Este tipo de intervenciones suelen tener en muchos casos un carácter crítico o irónico.

Los mods de juegos son una práctica de ingeniería inversa: manipulaciones creativas del software de cualquier videojuego, con el objetivo de crear otra experiencia distinta.

Podemos concebir los *mods* de juegos como una suerte de práctica de ingeniería inversa. Básicamente estamos refiriéndonos a la libre apropiación y modificación del software de cualquier videojuego, con el objetivo de crear otra experiencia distinta (Baigorri 2004). El punto de partida formal de esta ingeniería inversa son parches de código que crean alteraciones en los gráficos, la arquitectura, el sonido, el diseño o las físicas de juegos de ordenador que ya existen en el mercado (*Doom*, *Quake*, *Wolfenstein 3D*, *Max Payne*, etc.).

Estas manipulaciones creativas del software (y a veces incluso del hardware) provienen de una práctica popular y habitual de modificación entre algunas comunidades de jugadores. De hecho, muchos juegos como *Unreal Tournament* (Epic Games) o *Half Life* (Valve) son tanto o más reconocidos por su potencial como motor modificable que como juegos.

El objetivo de estas intervenciones artísticas es transformar, generalmente con sentido crítico, humorístico o irónico, el carácter original del juego. Se trata habitualmente de parodias éticas y estéticas preconcebidas. Son actos conceptualmente subversivos que implican una doble intencionalidad: por un lado crítica, de revisión, y por otro creativa o de regeneración, que también

pueden considerarse como un desafío testimonial a las multinacionales que sustentan la industria del videojuego.



FIG. 4: Capturas de pantalla de la modificación *Retroyou RC Fck the Gravity Code* de Joan Leandre (1999).

Estas prácticas cercanas al *contrajuego* evidencian actitudes artísticas y estéticas diferenciadas. Algunas de ellas excluyen cualquier posibilidad de intervención de juego forzando el retorno del diseño a otros medios como el vídeo, la animación, etc. La negación de la experiencia lúdica (Galloway 2007) es evidente en piezas como *Super Mario Clouds* (2002), de Cory Arcangel, en la cual el autor modifica el juego hasta tal punto que el juego inicial desaparece por completo y tan solo queda su paisaje a modo de propuesta cinemática. En *Super Mario Movie* (2005) el mismo autor altera un cartucho 8 bits del primer *Super Mario Bros* creando de este modo una narración de quince minutos, que se proyecta desde una antigua consola NES (Nintendo Entertainment System), en la que podemos ver a Mario en una gran variedad de situaciones un tanto estrafalarias: llorando sobre una nube, montado en una alfombra mágica, en una fiesta rave, etc.

En una línea de trabajo similar encontramos las reinterpretaciones que Brody Condon ha hecho de imágenes religiosas medievales del norte de

Europa, en las que usa el desarrollo tecnológico y el estilo visual actual de los juegos para crear pinturas animadas. *DefaultProperties* [Fig. 5 izquierda] o *Resurrection (after Bouts)* [Fig. 5 derecha], aunque se presentan en la galería como una mezcla de animación e infografía, se trata en realidad de videojuegos autómatas. Las piezas son una recreación animada, pero no interactiva, de escenas clásicas de la pintura europea.

DefaultProperties, por ejemplo, es un juego autómatas que presenta una figura gordita asiática que se mueve y que tiene una terrible enfermedad en la piel, aparentemente absorta en oración en un paisaje medieval del Norte de Europa, al lado de un hombre vestido de pieles que deambula por el río con una espada en llamas. Mientras tanto el cielo se va llenando de un movimiento extradimensional desde donde emerge un ser astral (Condon 2011).



FIG. 5: Izquierda, captura de pantalla de *DefaultProperties* (2006). Derecha, captura de pantalla de *Resurrection (after Bouts)* (2007). Ambas piezas de Brody Condon.

En una corriente transmediática similar podemos situar producciones *machinima* como *El tenista* (2006) de Felipe G. Gil, del Colectivo ZEMOS 98. En esta pieza el autor reflexiona sobre la sociedad contemporánea, utilizando metraje extraído de un videojuego de simulación deportiva de tenis, pero realizando un ejercicio audiovisual lineal en el que el juego no existe más allá de la alusión gráfica.

Otro tipo de intervenciones artísticas sobre el juego suponen una censura o represión sobre los diseños comerciales que se plasma en una autorización a seguir jugando pero solo de una forma condicionada por el autor. Esta estética de la privación se presenta de diferentes formas: modificaciones a nivel gráfico, modificación de las reglas del juego o modificaciones sobre el motor de juego.

A nivel gráfico podemos encontrar intervenciones en las que el artista añade nuevos mapas de nivel, crea un nuevo diseño gráfico, nuevos modelos de personaje, etc. (Galloway 2007). Por ejemplo, en [*Domestic*] (2003), Mary Flanagan elimina el juego original pero saca partido del espacio tridimensional del motor del juego comercial *Unreal Tournament 2003*. Flanagan utiliza como texturas de la arquitectura por la que navegamos fotografías familiares y de textos conceptuales. La pieza es la narración de recuerdos de infancia de un niño sobre el incendio de su casa.

Por otro lado encontramos modificaciones de las reglas del juego en las que se componen nuevos modos de desarrollo del juego o nuevas experiencias de juego o se redefine quién gana y quién pierde, variando de este modo las repercusiones de los actos dentro del diseño original. Otras intervenciones respetan más los materiales originales e incluso plantean dilemas relacionados con las relaciones jugador/personajes no jugables dentro del juego. *Deathjam* (2001), de Julian Oliver, es una modificación del juego de disparo en primera persona *Half Life* en la que hay treinta y dos robots inteligentes y el jugador puede utilizar el punto de vista de cualquiera de ellos para desplazarse por el espacio, tanto de los vivos como de los que va matando.

El colectivo artístico Eastwood-Real Time Strategy Group ha producido diferentes proyectos en este sentido creando modificaciones de la histórica saga *Civilization* (1991-2014). En una línea de trabajo muy crítica con el tecnocapitalismo, el colectivo se centra en las estrategias en

tiempo real de las comunidades online. Utilizando el diseño de mecánicas de juego de la saga comercial anteriormente citada, abordan la competitividad de empresas del mundo web 2.0 como Facebook o YouTube y de juegos online masivos como *World of Warcraft* y el panorama de la creación de contenidos colectivos y la economía que esto mueve sin beneficios para los que aportan dichos contenidos.

Otro tipo de intervenciones artísticas sobre el juego suponen una censura o represión sobre los diseños comerciales, solo se puede seguir jugando de una forma condicionada por el autor.

Otra de las tipologías de modificación enmarca trabajos que alteran directamente el motor del juego, cambiando las físicas del mismo, los comportamientos de los personajes, la iluminación, etc.

El artista catalán Joan Leandre replantea los algoritmos de las físicas de un conocido juego de carreras de coches de finales de los noventa en su pieza *Retroyou RC Fck the Gravity Code* [Fig. 4] generando una experiencia un tanto perturbadora. A los pocos instantes de comenzar la partida perdemos cualquier tipo de referencia espacial lógica. Un ejemplo de modificaciones extremas que no solo destruyen el juego sino su espacio de navegación sería *Ctrl-space* (1998), de la pareja de artistas JODI (Joan Heemskerk y Dirk Paesmans), una pieza en la que los autores han realizado un verdadero *hacking* al videojuego *Quake*. El nivel de intervención es tan alto que apenas se reconoce ni el sistema de navegación espacial. Otra propuesta singular es la modificación *2nd Person Shooter* (2006-2007), de Julian Oliver, en la cual el jugador de un juego de disparo en primera persona ve a través del avatar de su contrincante, a la vez que controla su propio avatar (visualizado por el otro jugador), lo cual crea una gran dificultad a la hora de manejar el juego y obliga a los jugadores a vagar por el espacio más que a jugar a cazarse.

Estos y otros proyectos hacen patente que los *mods* son una de las maneras más específicas de producción del *game art*. Modificar un juego creando variaciones en los personajes, desarrollando nuevos niveles, creando *machinimas* abstractos o narrativos, generando instrumentos de reproducción audiovisual en tiempo real, piezas interactivas abstractas, instalaciones *site-specific*, etc. produce un nuevo conocimiento sobre su tecnología y sus funciones en el artista que lo realiza.

Esto podía haber derivado en que circunstancialmente los autores de *mods*, interesados por la tecnología, se hubiesen acercado al diseño y desarrollo de juegos propios desde cero. Sin embargo todo este trabajo de intervención sobre juegos digitales, los recursos estilísticos y los patrones de diseño disfuncional, especulativo e innovador que de ellos surgen no están tan presentes como podrían en las producciones de juegos inmediatamente posteriores a esa época, y débilmente comenzamos a verlos en algunas creaciones contemporáneas.

A principios de los 2000 la adopción mayoritaria de las consolas de sexta y séptima generación como ecosistema principal de los juegos digitales (Dreamcast de Sega, PlayStation 2, Xbox, GameCube de Nintendo y Xbox 360, PlayStation 3, Wii de Nintendo) genera una cierta dificultad para crear contraprácticas en ese entorno regido por los juegos comerciales de consola. Algunos autores evidencian el territorio potencial de crítica que ofrece el medio describiendo el carácter menos amable de esta industria cultural: hardware y software propietarios, altos niveles de obsolescencia programada y competitividad exacerbada como algunos de los rasgos que caracterizan la faceta más comercial de esta tecnología digital (Franklin 2009).

Ese carácter de medio cerrado e impulsado por el mercado es un marco perfecto para el florecimiento de praxis contraculturales. Y es este panorama, conjuntamente con la aparición de plataformas digitales de distribución y de herra-

mientas de desarrollo accesibles a nivel técnico y asequibles o gratuitas, el que ofrece un caldo de cultivo perfecto para la posterior escena de juegos de autor a partir de los años 2000.

A partir de los años 2000, la creación artística y la escena de juegos experimentales comienzan a compartir intereses creativos: net.art, software art y modificación artística de videojuegos.

Algunos artistas comienzan a trabajar en esa época con software de desarrollo de videojuegos para crear sus propias propuestas. Es el caso de Auriea Harvey y Michaël Samyn, que, provenientes del ámbito del arte digital de los años noventa, en 2003 forman el estudio Tale of Tales con la clara convicción de que los juegos digitales pueden ser tan diversos y significativos como cualquier otro medio. Sus proyectos se mueven en el territorio de las experiencias poéticas que pretenden interesar tanto a jugadores habituales con gustos no convencionales como a no jugadores.



FIG. 6: Fotograma del juego *Memory of a Broken Dimension* (2015), de XRA.

La creación artística y la escena de juegos experimentales comienzan a compartir intereses creativos y estas sinergias generan paralelismos que no pasan desapercibidos para teóricos y comisarios como los de la última edición del Not Games Fest (Colonia, 2015): coexistencias y conjunciones como las de los proyectos ZYX, de Jodi (2012), y *Bounden*, del estudio holandés Game Oven (2014). Jodi, pioneros en el campo del *net*.

art, el *software art* y la modificación artística de videojuegos, continúan experimentando sobre aspectos comunes de la tecnología y el efecto de esta en nuestra vida cotidiana. ZYX es una aplicación que utiliza los sensores del teléfono móvil y su función de cámara para coreografiar los movimientos de los espectadores. Al exigir al usuario efectuar una serie de gestos como girar el teléfono diez veces hacia la derecha o buscar conexión extendiendo el brazo, ZYX visibiliza la disonancia entre las actividades del ámbito digital y nuestros entornos físicos, creando además una nueva forma de representación pública. La propuesta de Game Oven, en colaboración con el Ballet Nacional de Holanda, parte de esta idea para proponer un juego de danza para dos jugadores. Cada jugador coge un extremo del móvil y ambos deben girarlo e inclinarse siguiendo una esfera virtual para conducirla sobre unos anillos.

Con una correlación menos evidente, pero no por ello menos directa, aparecen propuestas provenientes del ámbito de los juegos experimentales como *Memory of a Broken Dimension* [Fig. 6], un proyecto del norteamericano XRA que nos plantea una experiencia perturbadora y distópica utilizando un diseño de juego espacial y narrativo muy cercano a las modificaciones extremas de artistas de *game art* de los años noventa.

Acción de juego creativa vs. acción de juego instrumental

Otro campo relevante a explorar es el de las acciones que los artistas llevan a cabo dentro de los juegos multijugador online. Al igual que otros medios, los juegos acarrear creencias a través de sus sistemas de representación y sus mecánicas y este tipo de intervenciones artísticas a menudo generan acciones trasgresoras o rituales que crean desconcierto y por lo tanto nos ayudan en muchos casos a replantearnos la naturaleza de esos entornos normativos.

De hecho un nutrido grupo de artistas han utilizado los espacios de juego para intervenciones

dentro del propio juego. Proyectos con un marcado carácter ético como *Velvet Strike* (2001), una colaboración entre los artistas Joan Leandre, Anne-Marie Schleiner y Brody Condon que se plantea como una acción de protesta dentro del juego multijugador online *Counter Strike* (1999) mediante el uso de esprays de grafiti con motivos contrarios a la guerra. El proyecto fue concebido durante el inicio de la guerra contra el terrorismo del expresidente George Bush y creó cierta controversia entre los jugadores habituales de *Counter Strike*. *Dead in Iraq* (2006), de Joseph Delappe, es otra intervención llevada a cabo dentro del videojuego *America's Army* (2002) que coincidió con el tercer aniversario del comienzo de la invasión de Estados Unidos en Iraq. El autor entraba en este videojuego multijugador online, el cual fue desarrollado como herramienta de reclutamiento para el ejército americano, en la piel de un avatar llamado *Dead in Iraq* y se dedicaba a ir escribiendo los nombres, área de servicio, edad y fecha de muerte de cada una de las personas fallecidas en el conflicto armado.

Los juegos acarrear creencias a través de sus sistemas de representación. Generar acciones trasgresoras sobre esos entornos normativos crea desconcierto y nos ayuda a replantearnos su naturaleza.

Otra acción de carácter ético y político, esta vez en un entorno de juego que relaciona a un único jugador con la máquina, es *Magnasanti*. Este es el nombre que el estudiante de arquitectura Vincent Ocasla dio en 2010 a su creación urbana dentro del juego *Sim City 3000*. Ocasla construyó una ciudad altamente optimizada bajo parámetros de funcionalidad que resultó ser en realidad un infierno totalitario en el que convivían seis millones de habitantes residentes y una población total de nueve millones de personas en condiciones muy poco amables (Arida 2014).

También es interesante recalcar en acciones curiosas, estéticas o incluso zafias a primera vista como *Suicide Solution* (2004), de Brody Condon, un encadenamiento de actos de suicidio del

personaje principal del juego, manejado por el propio artista, en más de cincuenta videojuegos de acción.

Sin embargo este tipo de actitudes son tan frecuentes y diversas entre artistas como entre jugadores. Estos actos de juego están vinculados a una tipología de jugadores subversivos, curiosos, que juegan fuera de los límites del sistema de juego, a veces visibilizando grietas técnicas o de diseño en el juego, a veces mediante el uso de hackeos a través de códigos.



FIG. 7: Fotograma del juego *Everybody's Gone to the Rapture* (2015), de *The Chinese Room*.

El acto de jugar creativamente tiene que ver con los momentos en los que el jugador concibe una experiencia nueva a partir de los elementos de diseño que vienen predefinidos por el diseñador. Este tipo de actos de juego está relacionado con la capacidad del usuario de juegos digitales para afrontar las situaciones de un modo nuevo y diferente al impuesto por el sistema de juego y el hecho de subvertir o eludir las normas de interacción en juegos de estructura compleja proporciona un cierto nivel de placer en algunas tipologías de jugadores. En este sentido, los juegos multijugador y los videojuegos de mundo abierto ofrecen espacios de libertad proclives a este tipo de acciones creativas y de jugabilidades emergentes que no pasan desapercibidos ni para jugadores inquietos ni para creadores de la escena independiente. Aunque el concepto de videojuegos de mundo abierto se define ya en simuladores espaciales y algunos juegos de rol de los años ochenta, es a principios de los 2000

cuando este rasgo se consolida en juegos como *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001). Esta cualidad formal deviene un ecosistema común para jugadores que disfrutan con mecánicas tan básicas como andar o deambular por espacios digitales. Esta modalidad de placer ha generado en los últimos años juegos alternativos que desafían los estándares y las convenciones que ofrecen las producciones mayoritarias de la industria cultural del videojuego y que utilizan el espacio de juego como recurso principal para desarrollar distintos tipos de experiencias lúdicas.

Podríamos citar entornos reactivos de exploración como *Proteus* (Ed Key, 2013) o diseños narrativos en los que la exploración del espacio nos va desvelando una historia, como el novelesco *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2015). Más allá del mundo abierto, hay propuestas en las que la mecánica básica es transitar el espacio mediante rupturas temporales como *Judith* (Terry Cavanagh, 2009) o *Thirty Flights of Loving* (Blendo Games, 2012). Juegos que sondan las posibilidades, limitaciones y convenciones del medio y que desde las facciones más ortodoxas de la cultura *gamer* se categorizan de manera despectiva como *simuladores de paseo*.

Los artistas, diseñadores y creadores independientes usan el diseño de juegos como medio de expresión desde la experimentación, para conformar nuevas experiencias, abiertas a la interpretación del jugador.

Por suerte los artistas, diseñadores y creadores independientes que usan el diseño de juegos como medio de expresión desde la experimentación, desde posturas menos categóricas, están evolucionando y utilizando sus elementos formales (estilos y sistemas de representación, reglas de progresión, códigos de conducta, contextos de recepción, paradigmas de victoria y derrota, modos de interacción) como material básico con el que conformar nuevas experiencias menos taxativas, menos prescriptivas. Juegos

más contingentes y más abiertos a la interpretación del jugador.

La importancia de incorporar pensamiento divergente en la industria cultural de los juegos digitales

En las antípodas de estas actitudes creativas nos encontramos con el acto de juego instrumental (Sicart 2011). Acciones enmarcadas en diseños en los que el jugador debe limitarse a seguir las reglas y la estructura de juego propuestas por el autor, que generan una experiencia de juego condicionada, un tipo de juego subordinado a los objetivos, las normas y los sistemas del juego y que por desgracia es más común de lo que cabría esperar en la industria cultural de los juegos digitales, sobre todo desde su vertiente más convencional.

El trabajo de artistas digitales y creadores de cualquier ámbito de las artes va a ser significativo y contribuir a los modos, maneras y procesos de diseñar juegos digitales.

Como hemos visto con anterioridad, el diseño de videojuegos esta históricamente vinculado al desarrollo de tecnologías computacionales y a la óptica objetiva de considerar los juegos meramente desde sus rasgos formales. Esta trampa digital ha acentuado el carácter sistémico y algorítmico de los mismos y nos ha hecho olvidar no solo su lado más performativo (Jaakko Stenros 2011), sino el carácter disruptivo de los juegos como artefactos lúdicos, cuando esta disciplina, al igual que otras muchas subcategorías del diseño, debería fluctuar entre el razonamiento lógico y el creativo, lo analítico y lo generativo, lo objetivo y lo subjetivo, la razón y la especulación. En este sentido el trabajo de artistas digitales y en general de creadores de cualquier ámbito de las artes va a ser significativo y contribuir a los modos, maneras y procesos de diseñar juegos digitales presentes y futuros que además de ser

productos de entretenimiento, de diversión, de relax o de ensoñación, ofrezcan un nuevo medio para la expresión creativa. Diseños que se conformen como instrumentos para el pensamiento conceptual o incluso como herramientas de cambio social. Desde la escena de los juegos experimentales ya existen propuestas generadas bajo esos parámetros creativos que están reorganizando y transformando la cultura lúdica contemporánea. Aunque sea desde la periferia, estas creaciones irán generando contaminaciones positivas para la industria y contribuirán mediante sus peculiaridades a la maduración y evolución del medio, al igual que ha ocurrido con anterioridad en otras industrias culturales.

I+D+i, del laboratorio al mercado. Riesgo, innovación y recuperación de la diversidad lúdica

En países como Suecia o Canadá ya existen iniciativas sin ánimo de lucro que fomentan la inclusión de otras sensibilidades dentro de la industria cultural del videojuego. Es el caso de la incubadora canadiense Pixelles, dedicada a potenciar la incorporación de mujeres en este medio emergente, o de la aceleradora de proyectos experimentales Stugan, un campamento de dos meses en una apartada cabaña sueca promovido y financiado por profesionales de la industria del videojuego. A nivel estatal hay modestas ayudas a la creación de juegos alternativos que parten de iniciativas con escaso músculo económico pero con gran entrega y devoción altruista, como las ofrecidas este año desde la asociación Arsgames o el grueso de *masterclasses* y talleres gratuitos sobre creación de juegos experimentales de los Encuentros de Diseño y Cultura Digital #EDCD.

En países en los que la industria ya se nutre de fuentes de creación arriesgadas e innovadoras existen modelos de financiación alternativos al de las distribuidoras tradicionales. Es el caso de Indie Fund, una nueva vía de financiación para

proyectos innovadores creada por diseñadores independientes que han alcanzado el éxito comercial con sus juegos, como Jonathan Blow (*Braid*, 2004) o Kellee Santiago (*Journey*, 2012).

Desde el ámbito académico de la investigación en arte y humanidades han nacido en forma de *spin off* estudios de videojuegos tan relevantes como The Chinese Room. De hecho sus dos proyectos más relevantes, *Everybody's Gone to the Rapture* [Fig. 7] y *Dear Esther* (2012), surgen como prototipos funcionales dentro de procesos de investigación sobre diseño narrativo en videojuegos en la Universidad de Portsmouth y se desarrollan bajo el auspicio de The Arts and Humanities Research Council del Reino Unido como parte de sus programas de transferencia de conocimiento a sectores culturales.

Promover y defender las experiencias de juego creativo frente al juego convencional, como un mecanismo desde el que impulsar modos de creación abiertos a nuevos públicos.

Universidades y Facultades de Bellas Artes como HKU University of the Arts Utrecht incluyen programas de diseño de juegos desde un enfoque artístico, creativo y experimental y están generando, junto a otras iniciativas locales como el Dutch Game Garden, una potente industria del videojuego holandesa de la que surgen destacados estudios como Vlambeer (*Ridiculous Fishing*, 2013, *Nuclear Throne*, 2015).

El camino a recorrer está claro y pasa por promover y defender las experiencias de juego creativo sobre otro tipo de prácticas más convencionales, como mecanismo desde el que impulsar modos de creación abiertos a nuevos públicos, nuevas percepciones y diversificación de experiencias. Así como apoyar y auspiciar desde la universidad y desde las instituciones públicas y privadas proyectos arriesgados, apostando por la investigación en diseño y en creaciones artísticas para construir una industria cultural del videojuego sólida, potente y madura.

Recursos digitales y/o páginas web accesibles online

<http://gamestudies.org/>

<http://www.gamasutra.com/category/design/>

<http://www.gdcvault.com/>

<http://itch.io/>

<http://wip.warpdoor.com/>

<http://www.freeindiegam.es/>

<http://notgames.colognegamelab.com/>

<http://edcd.es/>

<https://steamcommunity.com/greenlight/>

<http://venuspatrol.com/>

<https://killscreen.com/>

<http://www.caninomag.es/category/mondo-pixel/>

Tuiteros especializados a los que seguir

[@indieorama](https://twitter.com/indieorama)

[@AMazeFest](https://twitter.com/AMazeFest)

[@PlayfulArtsFest](https://twitter.com/PlayfulArtsFest)

[@altctrlgamejam](https://twitter.com/altctrlgamejam)

[@ludumdare](https://twitter.com/ludumdare)

[@IndieCade](https://twitter.com/IndieCade)

[@RuberEaglenest](https://twitter.com/RuberEaglenest)

[@BernieDeKoven](https://twitter.com/BernieDeKoven)

[@zimmermaneric](https://twitter.com/zimmermaneric)

[@brandonn](https://twitter.com/brandonn)

[@indiogenes_](https://twitter.com/indiogenes_)

Bibliografía

Arida, A. (2014). «Magnasanti (Vincent Ocasla)». Consultado el 30 de noviembre de 2015 en <http://designandviolence.moma.org/sim-city-magnasanti-vincent-ocasl/>.

Baigorri, L. (2004). «Game as Critic as Art 2.0». *XVII Exposición Audiovisual de la Facultad de Bellas Artes de Bilbao*, pp. 61-67.

Condon, B. (2011). «DefaultProperties». Consultado el 18 de noviembre de 2015 en <http://rhizome.org/portfolios/artwork/53531/>.

Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in games*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

Franklin, S. (2009). «On Game Art, Circuit Bending and Speedrunning as Counter-Practice: 'Hard' and 'Soft' Nonexistence». *CTheory*. Consultado el 15 de diciembre de 2015 en <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=609>.

Galloway, A. R. (2007). «La no diversión». Texto del catálogo de la Exposición Gameworld. Gijón, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial.

Graham, B. y S. Cook (2010). *Rethinking curating: art after new media*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. Madrid, Alianza.

Jaakko Stenros, A. W. (2011). «Games as Activity: Correcting the Digital Fallacy». *Videogame Studies: Concepts, Cultures and Communications*: 11-22.

Manovich, L. (1998) «Navigable space».

—(2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Mitchell, G. y A. Clarke (2003). *Videogame Art: Remixing, Reworking and Other Interventions*. Level Up. Digital Games Research Conference, Utrecht.

Sicart, M. (2011). «Against procedurality». *Game Studies, the international journal of computer game research*, 11. Copenhagen, Center for Computer Games Research.

Stockburger, A. (2007). «From Appropriation to Approximation» en *Videogames and art*. A. Clarke y G. Mitchell (eds.). Bristol / Chicago, Intellect.

Tribe, M. y R. Jana (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Madrid, Taschen.

Wardrip-Fruin, N. y N. Montfort (2003). *The New Media Reader*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Zimmerman, Eric y Heather Chaplin (2013). «Manifeso: The 21st Century Will Be Defined By Games». *Kotaku*.