

Irene-Jiménez García
[Granada-España]

Convivencia de corrientes estéticas en el videojuego: *Low-Tech* e Hiperrealismo.

Coexistence of videogame's aesthetics movements: *Low Tech*
and Hyperrealism

RESUMEN

A lo largo del siguiente análisis se exponen las que pueden ser las dos corrientes principales en el desarrollo y diseño de videojuegos actualmente. Así se pretende reivindicar la importancia del videojuego como arte, a la vez que poner de manifiesto su relevancia como objeto de estudio. Tras justificar diferentes argumentaciones sobre lo evidente del videojuego como nueva forma artística, se exponen las actuales corrientes dentro del movimiento artístico. Por una parte, se habla de las claves que han convertido el videojuego en elemento de vanguardia del diseño: la tendencia hiperrealista, que abre un impresionante abanico de posibilidades. Además de la representación cada vez más fiel del mundo, esta rama también abarca nuevos campos, como el desarrollo de tecnologías específicas para la digitalización de personas, o el trabajo de interpretación de actores profesionales. En la línea opuesta, otra fuerte corriente apuesta por un desarrollo minimalista, en el que lo importante es la jugabilidad por encima del aspecto estético. Se vuelve a jugar a juegos que nunca han pasado de moda, a la vez que salen al mercado nuevos experimentos que reciclan los principios del diseño de videojuegos de hace 20 años. Ambas tendencias se han justificado recurriendo a ensayos previos de investigadores y a bibliografía especializada en el tema, para concluir que el videojuego ha saltado del campo del ocio y entretenimiento infantil, a la categorización de nuevo arte con múltiples posibilidades para un público adulto y crítico. Como tal, está adquiriendo considerable importancia y atención desde los estudios académicos.

ABSTRACT

The two main streams in video game design and development nowadays are exposed throughout this article. Its aim is to claim the importance of video games as an art as well as to highlight its relevance as a worth studying subject. Having justified different argumentations on the evidence of video games as a new art form, the current streams within the artistic movement are determined. On the one hand, this article shows the keys that have transformed video games to an avant-garde design element: a tendency called hyperrealism, which opens up a huge range of possibilities. Besides the accurate representation of the world, this tendency also covers new fields such as development of specific technologies for digitization of people or a professional acting work. On the other hand, another important stream opts for a minimalist design, which is focused on the game playability and creativity rather than its aesthetics. Hardly ever old-fashioned games are played again meanwhile new experiments in the market are recycling design principles used 20 years ago. Both tendencies have been validated using previous research and bibliography on the subject, concluding that video games have left behind a leisure tag to be currently categorized as a new art with multiple possibilities targeting an adult and critic public. Therefore, it is gaining considerable importance and attention from academic studies.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Videjuegos, Ocio, Diseño, Arte, Desarrollar, Interactividad, Estética, Realismo// Videogames, Leisure, Design, Art, Developing, Interactivity, Aesthetic, Realism.

Irene Jiménez García, Becaria de Iniciación a la Investigación de la Universidad de Granada, Facultad de Comunicación de la Universidad de Granada, Facultad de Comunicación y Documentación.

1. Introducción

Vivimos en la época del *Renacimiento 2.0* en el que el juego es clave para la innovación: “la fuerza que impulsa nuestra sociedad renacentista es el juego”, (Rushkoff, 2007:159). Es un momento de oportunidades culturales, somos testigos de los cambios que la digitalización produce en la obra de arte, de “moda interactiva”, como define Arturo Colorado Castellary a los estudios en torno a la hipercultura, que se plantea como “uno de los campos de estudio e investigación con mayor desarrollo y vitalidad” (Colorado, 1997:1). El vertiginoso ritmo de los avances tecnológicos no permite acabar de asentarse a la cultura digital, en un momento histórico de convivencia de las generaciones analógicas con los nativos digitales.

Sorprende que pese al éxito social y hermanamiento con la Comunicación, al menos en España los videojuegos no son uno de los sectores punteros en investigación desde el punto de vista académico, y sean puntuales los trabajos de investigación sobre el tema. Aunque personalidades como Carlos Scolari los vienen reivindicando desde la publicación en 2008 de *Homo Videoludens*.

En Internet sí abundan las revistas digitales, blogs y foros cuyo tema central gira en torno a videojuegos. Una excelente base donde se dan cita por igual expertos jugadores, empresas, y *gamers* amateurs para poner en común sus impresiones sobre el sector. En Internet se pone de manifiesto más al alcance que nunca que el juego es ese fenómeno cultural que eleva al hombre a la categoría del “homo ludens” (Huizinga, 1972).

2. Revisión de la literatura

Es interesante ver cómo la bibliografía impresa al respecto ha ido perfilándose poco a poco, desde acercamientos más genéricos al momento de la modernidad a publicaciones específicas, como se ven en los referentes usados en este caso.

Un referente sin duda es el *Homo Ludens* de Huizinga, que sigue reeditándose desde que se publicase inicialmente en 1938. Posteriormente, algunas publicaciones que han tocado temas relacionados con la evolución de lo visual y que se han utilizado aquí no han sido editadas hasta la década de los '90, como *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta* (1991) de Gadamer, o *Hipercultura visual. El reto hipermédia en el arte y*

la educación (1997) de Colorado Castelary. Y en la última década sí se encuentran más publicaciones, de las que aquí aparecen citadas *Renacimiento 2.0.* (2007) de Rushkoff, *Afterpop. La literatura de la implosión mediática* (2010) de Fernández Porta, o *El lectoespectador* (2012) de Vicente Luis Mora, entre otras.

Para ser más específicos en videojuegos, a principios de siglo empiezan a ver la luz algunas publicaciones, la mayoría en inglés, como el artículo “All Game Play is Performance: The State of the Art Game” (2005) de McGonigal. Muy interesante resulta *Videogames* (2013) de Newman. En español se citan libros como *Extra life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea* (2012), una recopilación de artículos de diferentes autores, u *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification* (2013) de Scolari.

Aunque donde es más asequible encontrar publicaciones es en artículos online. Al tratarse de un campo de estudio tan novedoso, es en la red donde han proliferado los textos al respecto, como las reflexiones *Video Games as Gesamtkunstwerk: the total artwork* (2008), o *Could video games be a Wagnerian form of* (2009) que hacen Dinehart y Plante. Desde el mundo académico hay acercamientos gracias a revistas como *Game Studies. The international journal of computer game research*, la de mayor prestigio, donde Fromme o Galloway han publicado trabajos al respecto.

También en España se empieza a dar importancia a este nuevo objeto de estudio formal a partir de monográficos como el que le dedicó en 2009 la revista “Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales” o la revista “LifePlay”, específica en el tema, ambas de la Universidad de Sevilla.

Cada vez más publicaciones sobre el tema van viendo la luz, aunque aún falta mucho por escribir al respecto.

3. Objetivos

Los videojuegos se han convertido en un importante campo de estudio que comprende pilares como la estética y la narrativa. La estética de un videojuego hace referencia a conceptos como “ambientación”, “iluminación”, “color”, o “caracterización de personajes”, conceptos que pertenecen tradicionalmente al ámbito

audiovisual. Las cinemáticas, cada vez más realistas, y el propio desarrollo del juego, colaboran también en la trama de historias complejas con múltiples posibilidades que hacen saltar los patrones de la narrativa clásica¹.

Los jugadores de hoy buscan la vanguardia al mismo tiempo que reviven los clásicos. Esto supone un reto en programación, un sector que interactúa con el mercado según el comportamiento de los usuarios. Actualmente, asistimos a un momento de eclosión de técnicas, estilos, mezclas de elementos y difuminado en las barreras entre lo nuevo y lo clásico, entre el hiperrealismo más acuciado mediante la captura y digitalización corporal, y las técnicas más arcaicas y básicas con las que en su momento los videojuegos vieron la luz.

Con estas reflexiones pretendo constatar la fortaleza de estas dos tendencias estéticas en diseño de videojuegos. Como objetivo principal, pretendo establecer las características de las dos corrientes fuertes dentro del ámbito estético en videojuegos, teniendo presente que no es el mismo trabajo de diseño el de una aventura gráfica que el de un juego de deportes, por ejemplo.

La primera de estas tendencias profundiza en el hiperrealismo, en una representación gráfica cada vez más similar a la realidad, a la vez que abre nuevos campos de experimentación y desarrollo profesional en animación, dirección, ambientación, efectos especiales, o incluso interpretación.

La segunda corriente, en cambio, es un *revival* del minimalismo práctico que retrotrae al jugador adulto a los gráficos con los que aprendió a jugar. Píxeles que no intentan disimularse, cinemáticas de planos fijos con música electrónica y colores brillantes, o pantallas en *scroll* son algunos de estos elementos característicos que ahora se reivindican como clásicos.

4. Metodología

Para este análisis, se han tomado como fuente muchas publicaciones académicas que se han hecho hasta el momento, algunas no publicadas en español, complementadas a su vez con bibliografía especializada en videojuegos. Pero las tendencias de este mercado tan contemporáneo se conforman en la red, y no podría entenderse un estudio sobre videojuegos dejando fuera la fuente de información al respecto que supone Internet.

De forma paralela a lo ocurrido en la tradición pictórica, dentro de este ámbito artístico hay una importante rama que apuesta por la vuelta a lo clásico, un “Renacimiento” en el que los cánones tradicionales se reutilizan para aportar un aspecto retro que atrae por igual a aquellos que conocieron esa estética en sus inicios, y a los nuevos y jóvenes jugadores que se acercan llamados por la narrativa, lo visual, o la jugabilidad de los videojuegos. Mientras, otra apuesta enfoca hacia diseños cada vez más reales, que están abriendo un nuevo campo laboral para la interpretación de actores que, al igual que el fenómeno “serie” en televisión, podrán pasar de un medio a otro llevando su trabajo a través de diferentes plataformas: cine, pequeña pantalla, videojuegos.

5. Discusión de resultados

El ritmo de los avances tecnológicos nos sitúa en una posición en la que la cultura digital no acaba de tener tiempo de asentarse, en este momento de convivencia entre nativos digitales y generaciones analógicas. Son muchos los autores que reflexionan en torno a las oportunidades culturales que ofrece esta nueva era, y los cambios que la digitalización produce en la obra de arte. El analista social Douglas Rushkoff habla de un *Renacimiento 2.0* en el que el juego es clave para la innovación: “la fuerza que impulsa nuestra sociedad renacentista es el juego”, (2007:159) afirma. Hemos evolucionado del “homo ludens” de Huizinga (1972) al “homo videoludens” de Scolarì (2008).

Asistimos a una nueva moda de “vuelta a lo clásico”, adaptando los cánones estéticos de los primeros juegos insignia. En este momento de auge “afterpop” que diría Eloy Fernández (2010), de convergencia de vinilo y mp3, moda vintage y estética retro, los videojuegos se han visto salpicados y lo reflejan en dos claras líneas de evolución: una primera que lleva al desarrollo cada vez más realista de gráficos y cinemáticas, y otra paralela que busca una estética más primaria, que no menos desarrollada en sus detalles.

En un momento en el que las nuevas tecnologías son parte de los modelos de comunicación demanda la sociedad, la imagen va tomando relevancia en este mundo icónico. La acumulación se vincula a la modernidad, como explica Marc Augé en *Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo del mañana* (2007). Pero establece también que hemos llegado a un momento de “sobremodernidad” que viene dado por la “lógica del exceso” en información, imágenes e individualismo. Lo virtual es producto del

“efecto de la fascinación absoluta, de devoción recíproca de la imagen a la mirada y de la mirada a la imagen que el desarrollo de las tecnologías de la imagen puede generar” (2007:133). Nos interesa desde el punto de vista estético la reflexión que hace en torno a nuestra relación con la imagen, asociando el consumo a una adicción, hasta el punto de que “todo pasa como si no hubiera otra realidad que la de la imagen” (2007:135).

A pesar de vivir en el momento de la imagen, el videojuego no llega a despegar como objeto de estudio formal, debido en parte también a la concepción tradicional del elemento como mero “entretenimiento”, a pesar de que los videojuegos reflejan la evolución de nuestra historia visual, cada vez más encaminados a la obra de arte y a la creación de iconos estéticos.

Pero nuestra percepción de la imagen está también filtrada de forma fractal². Habla Vicente Luis Mora de que el concepto de lo fractal viene de la naturaleza, aunque él utiliza el concepto de «percepción fractal» como ejemplo de la falta de capacidad crítica de la sociedad actual: “El espectador domesticado ignora que cada información es parte de un rompecabezas analítico que debe ser (re)construido, e ignora que debe saberlo” (2012:37). La idea de la percepción fragmentada viene de las vanguardias de principios del siglo XX, pero es un concepto muy actual en los estudios sobre videojuegos. George Lakoff escribe sobre los *marcos*, “estructuras mentales que conforman nuestro modo de ver el mundo” (2004:17), de forma que el marco determina nuestra forma de ver el mundo y, condiciona nuestras acciones. Los videojuegos generan vivencias propias dentro de un marco discursivo, pero dentro de una construcción *-marco-* subjetiva que el jugador crea conforme juega, siguiendo ese marco discursivo que ya viene programado en el juego. Eso sí, el marco es diferente cada vez que se juega, o con cada jugador, ya que cada experiencia de juego es distinta de las anteriores.

El artista sevillano Alberto Espinal reflexiona en su página web albertoespinal.es.tl sobre el concepto de videojuego como obra de arte, citando al profesor Xavier Berenguer: “¿cómo se puede juzgar una obra que no se lee nunca dos veces de la misma manera?”. Espinal responde a esa cuestión citando a Eco en “*Opera aperta. Forma indeterminazione nelle poetiche contemporanee*”, (1964) quien dice que “en la obra de arte, el autor intenta intencionadamente construir un mensaje <abierto> que pueda interpretarse de diferentes modos y esta apertura es característica del mensaje estético”. A lo largo del siglo XX, filósofos como Tatarkiewicz reflexionan sobre la estética de la obra de arte,

concluyendo que cualquier elemento artístico debería mirarse con perspectiva, al margen de su contexto, aislado de elementos estéticos que puedan distraer la atención del objeto en sí. Pero es a partir de la eclosión artística del siglo XX cuando nace el concepto de lo contemporáneo, y la experimentación se abre camino en el ámbito artístico. La nueva estética es más flexible, y es necesario tomar una cierta distancia con respecto a la obra de arte como concepto cerrado, aprender a ver una obra como algo inacabado, como un proceso que está en continua construcción y reconstrucción cada vez que es observado por un nuevo espectador (Gadamer, 1991).

El videojuego es diferente cada vez que se juega, con la experiencia de cada jugador. Responde a las características de obra de arte interactiva e inacabada, condiciones necesarias para ser considerado nuevo arte. Como afirma Espinal, este hecho “contrapone al videojuego con el cine”. Se da por supuesta la condición de “arte” del cine. El videojuego va más allá, y abre una nueva posibilidad, que es la limitación del cine. En una película, la historia está cerrada, con un principio y un final en tiempo sincrónico, independientemente de si puede haber segundas partes, y la implicación del espectador es impersonal: se sienta a ver los acontecimientos que se le muestran en la pantalla sin interferir, durante un tiempo determinado tras el que se encienden las luces y termina la experiencia. El videojuego hace que el espectador sea partícipe de la acción, que depende de él, y abre la posibilidad de las horas de juego que la persona quiera dedicarle a pasar el juego, descubrir cada rincón, explorar secretos, mejorar técnicas y trucos, o diseñar estrategias. El videojuego es la “película interactiva”, como define David Cage, fundador de *Quantic Dream*, la aventura gráfica que lanzó en 2010 con el nombre de *Heavy Rain*³.

Jane McGonigal, de la Universidad de Berkeley, escribía en 2005 sobre el videojuego como “la obra de arte total”, reinterpretando el concepto de *Gesamtkunstwerk* que estableciese Richard Wagner en el siglo XIX para “la representación total”⁴. Espinal habla también del videojuego como obra de arte total por su “elaborado tratamiento de la imagen, cuidadas bandas sonoras, guiones complejos e interactividad, sello inconfundible del videojuego”, y añade que este tipo de obras interactivas son las llamadas “*work in progress*”, obras que se van creando a medida que se van jugando.

McGonigal recupera para el ámbito académico el concepto de “arte total” asumiendo que “todo juego es representación”, reclamando los juegos digitales en nombre del teatro. Y va más allá,

introduciendo el término *avant-game* para afirmar que los videojuegos de vanguardia son el compendio de “*toda la representación*”, abarcando las artes visuales y plásticas, la literatura, los media, incluso la arquitectura, unidos en la representación del jugador que los lleva a cabo, que interpreta esa obra de teatro. “Los jugadores crean *Gesamtkunstwerk*”, afirma. Son los que completan y hacen posible la puesta en marcha de la obra de arte.

Pero también hay detractores de esta concepción artística del videojuego. Molina González cita a Roger Ebert, cuando recupera la cita del crítico en la que afirma que “nadie dentro o fuera de la industria ha sido capaz de nombrarme un juego digno de comparación con los grandes dramaturgos, poetas, cineastas, novelistas y compositores. Que un juego puede aspirar a una importancia artística como una experiencia visual, lo acepto. Pero para la mayoría de los jugadores, los videojuegos representan una pérdida de esas preciosas horas que tenemos disponibles para hacernos más cultos, civilizados y empáticos”.

James Newman, de la Bath Spa University, reivindica en *Videogames* (2013) que los videojuegos deberían ser tomados más en serio. Afirma que un creciente número de estudiosos y críticos culturales reconocen la importancia social, cultural y económica de esta forma de entretenimiento, y cita a Jenkins (2000) para recuperar la afirmación de que los videojuegos son “un arte de la edad digital”, una de las más importantes formas artísticas emergidas en el siglo XX. Otro factor a tener en cuenta es el de la velocidad vertiginosa con que el mercado de los videojuegos se ha desarrollado estética, formal y funcionalmente. Newman incide en el nivel de sofisticación audiovisual e interactivo de las videoconsolas contemporáneas, y la distancia que hay con la oferta inicial de los '70, donde los juegos insignia eran *Space Invaders*, *Pac-Man* o *Asteroids*.

Cada generación crece con sus referentes culturales, propios de su época. Los videojuegos son un referente cultural contemporáneo, que se arraiga en las nuevas generaciones a partir de los que fuimos niños en los '90. Johannes Fromme plantea la relevancia de los medios de comunicación en la difusión de la imagen de los videojuegos para que actualmente estén situados en la posición de elemento socio-cultural, preguntándose “*What made and makes video and computer games fascinating for them? How do they use and value different games? To what extent are the changing media environments of children connected to more general social developments?*” (2003). Se asume de un modo natural que

actualmente los niños están acostumbrados a los videojuegos, que son un factor más de sociabilización, al igual que la televisión, la familia, el colegio o el entorno de amigos.

5. 1 Hiperrealismo

Escribe el profesor Alexander R. Galloway, de la Universidad de Nueva York, que *“within the world of gaming it is possible to divide games into two piles: those that have as their central conceit the mimetic reconstruction of real life, and those resigned to fantasy worlds of various kinds”* (2004), dividiendo los videojuegos en dos clases: los que pretenden construir de forma fiel la realidad existente, y los que se ambientan en mundos de fantasía. Pero los videojuegos de estética realista no necesariamente han de ser videojuegos que representen la realidad fielmente. Cita Galloway la definición que André Bazin hace en su momento del realismo en el cine, como una técnica para aproximar las cualidades fenomenológicas básicas del mundo real. Para Bazin, “cualidades fenomenológicas”, explica Galloway, hacen referencia a que *“did not simply mean realistic visual representation. It also means real life in all its dirty details, hopeful desires and abysmal defeats. Because of this, realism often arrives in the guise of social critique”*. Realismo es más que representar fielmente un entorno, y supone incluir detalles de la vida, que no siempre son agradables. Como una psicología criminal, por ejemplo, un recurso muy usado en las tramas de cine y de videojuegos.

Cuando surge el hiperrealismo, en la década de los '60, busca representar pictóricamente que la realidad puede ser plasmada de forma fiel con otras técnicas más allá de la fotografía. Actualmente, ha ido derivando hacia una representación de lo real en diferentes ámbitos artísticos, y en cine se conoce especialmente como la capacidad de representación de ambientes, escenas y momentos que tradicionalmente se “dulcifican”, como escenas explícitas de violencia y sexo. De Sam Peckinpah a Quentin Tarantino, esta corriente ha traspasado el formato plástico de la pintura o la escultura a las pantallas de televisión, de ordenador, de teléfono. Vemos la realidad representada a través de los medios. “Sólo puede ser y ser pensado aquello que puede ser mostrado”, reflexionan Conde De Boeck y Lencina (2010) en su artículo sobre *Fronteras del hiperrealismo*.

Como disciplina artística -"obra de arte total"-, los videojuegos también están sujetos a tendencias estéticas. Es evidente que la corriente hiperrealista resulta relativamente novedosa en el diseño de videojuegos, puesto que depende de las habilidades técnicas y el

desarrollo de las herramientas para conseguir representar las texturas y formas lo más fielmente posible. Podemos ver notables cambios en el diseño de un personaje en un corto margen de tiempo. Pero como campo de experimentación, este terreno supone una gran base sobre la que trabajar. Por ejemplo, en *Heavy Rain*, de *Quantic Dream*, la captura de movimientos y el trabajo de interpretación de actores reales son una parte más del diseño de personajes. Más allá del trabajo de diseñadores de arte, entra a formar parte de la ecuación el trabajo de profesionales de la interpretación para dar más realismo aún a historias que han dejado de ser juegos de entretenimiento infantil. Sagas de juegos como *Grand Theft Auto*, *Far Cry* o *Tomb Raider* muestran claramente la evolución desde sus lanzamientos iniciales a las actuales versiones que cuidan cada detalle.

El hiperrealismo como corriente en los videojuegos no se limita únicamente a gráficos y texturas, sino que son cada vez más explícitas escenas de violencia y contenido sexual. Lo cual no deja de ser, de forma paralela al desarrollo cinematográfico, una forma de plasmar lo real a través de la pantalla. Precisamente *Heavy Rain*, es, además, el primer videojuego que muestra completamente y con total naturalidad un desnudo frontal de pecho de un personaje femenino⁵, dándole un trato realista.

Al igual que en pintura, en literatura, en cine y en otras artes se evoluciona hacia un realismo cada vez más fiel, el videojuego va a seguir con esa tendencia de representar la realidad de su ficción lúdica. Si jugamos a cortar, debe haber sangre. Y el rojo, en una ficción a través de una pantalla, no es sangre, es un color.

5. 2 Nueva generación

Heavy Rain es uno de los primeros juegos que apuesta por el desarrollo gráfico más hiperrealista, pero no es el único ejemplo que hay al respecto. Destaca por la fuerte apuesta que realizó la desarrolladora *Quantic Dream* cuando decidió invertir en tecnología “motion-capture” para mejorar la calidad de imagen de este videojuego que inaugura la revolución estética actual, producida también gracias al desarrollo tecnológico. La inclusión de la escena de la ducha en la que podemos ver el pecho desnudo de un personaje femenino marca un antes y un después en la asunción del hiperrealismo por parte del entorno digital del videojuego⁵.

En el mercado, el sector es una jungla en la que los estudios compiten entre sí por un producto de consumo que no es

precisamente asequible. A cambio de los precios que los jugadores pagan por las horas de entretenimiento, los juegos actuales han de ofrecer algo más que unos pechos y buenos gráficos. Actualmente, empresas como *Quantic Dream* apuestan fuerte por desarrollos narrativos complejos que hacen de la experiencia de juego un auténtico reto para los jugadores, combinado con una jugabilidad que favorezca la intuición del jugador. Los videojuegos de la actual generación de videoconsolas son juegos adultos para un público crítico y exigente, y de ahí la visible calidad que emana de ellos.

Hernán Moraldo sintetiza muy bien esta evolución en *Desafíos y tendencias en el diseño de videojuegos* (2009) cuando afirma que “estos (los videojuegos) comenzaron siendo sumamente sencillos, basados en textos o en muy bajas resoluciones (o en gráficos vectoriales altamente limitados); evolucionaron con el tiempo hacia ser capaces de expresar formas y animaciones bidimensionales cada vez más complejas, hasta ser capaces de expresar también formas tridimensionales interesantes, así como de realizar una progresión en cuanto a la complejidad de estas formas. Visto desde el diseño, esto puede entenderse como la liberación de las restricciones creativas: en un inicio todos los juegos debían ser limitados en su expresión al uso de cierto tipo de formas, luego al uso de formas más expresivas pero aún sencillas, luego de formas más complejas pero aun así bidimensionales, luego tridimensionales pero aún no realistas, luego capaces de expresar -casi- fotorrealismo”.

Ya en su momento, el cambio de los 16 a los 32 bits supuso una revolución estética que abrió nuevas posibilidades, tanto para jugadores como para diseñadores, dentro del nuevo mundo del 3D que permitía sumergirse en los nuevos escenarios. Era el inicio de una nueva era. Y aun así, desde la percepción actual, estos gráficos han quedado ya obsoletos en comparación con la definición que ha posibilitado el desarrollo tecnológico. Igual que estos juegos contemporáneos de impresionantes gráficos serán superados en cuestión de (poco) tiempo con nuevos avances en desarrollo que contrastarán con lo que ahora nos parece lo más definido.

Juegos como *Kameo*, *Dark Zero* o *Viva Piñata* iniciaron una nueva época en lo que a resolución se refiere, pero cuando ahora vemos esas imágenes nos damos cuenta en seguida de los pasos de gigante que se han dado en tan poco tiempo dentro del mismo género. Igualmente, aunque a veces podíamos ver tráileres y cinemáticas en alta definición, muchos juegos no respondían después en lo que a gráficos se refiere, y para no ralentizar el motor de juego era en los gráficos en donde se recortaba calidad. Esos primeros bien

intencionados experimentos son la base de los gráficos actuales, que a su vez serán resultados de ensayo-error para los que aún han de venir. Si actualmente encontramos avances en entornos complejos, detallados escenarios, luces y sombras, sistemas de partículas, o texturas, tanto en los juegos que tienden al hiperrealismo como en los que se decantan por una estética más retro, en los próximos juegos que veremos salir al mercado la definición de lo visual será cada vez más parecida a la realidad.

Los videojuegos de deportes y de lucha son, precisamente, un comodín a la hora de experimentar con técnicas y desarrollo, puesto que la licencia narrativa permite actualizar las versiones cada cortos periodos de tiempo, sin necesidad, como en otros, de un profundo trabajo narrativo.

Eso sí, el género que sin duda más beneficiado se ve por cada avance es el *sandbox*, el videojuego no lineal. Es el inicio del cambio que viene con juegos como *GTA IV*, nuevas entregas cada vez más desarrolladas de *Assassin's Creed*, la adaptación de *Batman* para hacer *Arkham City*, o el western *Red Dead Redemption*. Y aunque no lo son todos, las series resultan grandes beneficiarias de los avances técnicos, ya que permiten ver la evolución de tramas, personajes e historias además de las mejoras gráficas. Ya nos gustaba el primer *Tomb Raider*, y ahora además tenemos la posibilidad de ampliar la historia, profundizar más y con mejor resolución en el último, en alta definición.

Este último *Tomb Raider*, y otros títulos como *Beyond: Two Souls* o *The Last of Us* son los que encabezan las futuras líneas en diseño y estética.

5. 3 *Low tech*

Marco Bellonzi y David Casacuberta en su trabajo *El Low Tech Hispano* (2006) escriben que la corriente define el arte “hecho con alta tecnología de ayer, con lo que se convierte en baja tecnología”. El *low tech* es creatividad retro frente a tecnologías emergentes: “bajos presupuestos, reciclar materiales, utilizar tecnologías desechadas, casi inservibles”.

¿A qué se debe este auge, precisamente en el actual momento de vanguardia? En el fondo, somos unos nostálgicos de tiempos pasados, de las primeras videoconsolas y el ambiente de recreativos llenos de máquinas *arcade* con colores chillones y músicas estridentes.

¿Por qué, a la hora de diseñar un nuevo videojuego, un diseñador opta por seguir esta corriente estética y tecnológica? Como apuntan Bellonzi y Casacuberta, el control sobre el instrumento, la videoconsola, el videojuego, es mucho más exhaustivo, ya que si trabajamos con unas herramientas y unos medios ya habituales tenemos más conocimiento del partido que podemos sacarle. En sus propias palabras, “permite expresar al máximo las posibilidades de un hardware o un software, mientras que si uno está siempre detrás de la última novedad, salta de equipo en equipo sin llegar nunca a dominarlo”. A ello hay que sumar la rentabilidad que supone para un proyecto el bajo coste del uso de estas tecnologías, ya que en muchas ocasiones está vinculado con la reutilización de equipos anticuados. Igualmente, la corriente permite que los diseños y resultados sean *Low Tech* aunque hayan sido creados con las últimas herramientas. Es una concepción muy actual del arte, “la forma en que nos relacionamos estética e ideológicamente con la tecnología”. El *Low Tech*, por tanto, no supone únicamente usar herramientas tecnológicamente arcaicas.

5. 4 Aires retro

El exponente de esta corriente más conocido actualmente en videojuegos es el éxito de masas *Minecraft*, con un diseño sencillo que permite ser jugado en ordenadores, videoconsolas y dispositivos electrónicos. Este éxito está sin duda vinculado a lo básico de su planteamiento, tan abierto a la “customización” por cada jugador que ha permitido tantas variantes como *gamers*. Un mundo lleno de píxeles de colores, con la creatividad como límite.

Pero no es el único juego aparentemente “sencillo” que revoluciona al público actual. Quizá saturado por caros títulos que se suceden sin dar tiempo a notables mejoras gráficas entre uno y otro, los usuarios saben reconocer en los patrones clásicos la calidad de los videojuegos con los que han crecido. No en vano, la media de edad de los jugadores, al contrario de lo que se piensa, no está en torno a edades infantiles o adolescentes, sino que se sitúa en los 30-35 años⁶. Esta generación ha crecido con títulos clásicos de estética retro, jugando en máquinas *arcade* de salones recreativos, con las primeras Atari y Spectrum. “Es obvio que los videojuegos han dejado de ser un divertimento para adolescentes y se han convertido en una forma de ocio adulto realmente significativa. Han pasado de ser un ámbito limitado dentro de la industria del juguete a conformar un sector independiente, cuya facturación supera ya ampliamente a la industria mundial del cine, el DVD y la música”⁷, dicen los editores de *Extra Life. 10 videojuegos que han*

revolucionado la cultura contemporánea en su prólogo inicial (2012:9).

Monkey Island, el clásico de los '90, es uno de los mejores videojuegos de la historia. Es una sencilla aventura gráfica de piratas, que en su momento fue una revolución en jugabilidad. Al igual que *Grim Fandango*, de finales de la década, el juego en el que *Manny Calavera* destapa una red de corrupción en una tierra de los muertos a medias entre el ambiente negro de las novelas de Raymond Chandler y las fiestas mexicanas del día de muertos. Numerosos títulos salen hoy en día al mercado siguiendo sus patrones estéticos, como el novedoso *Primordia*, también aventura gráfica, aunque estéticamente más ciberpunk. Juegos que se hacían con una planificación estudiada, cuidando los detalles, con un estilo colorido, no han pasado de moda, sino que han pasado a ser clásicos. Ahí está *Super Mario*, sin fronteras, como explorador por excelencia de los mundos de las setas, con más de 40 millones de copias vendidas, y ganancias en torno a los 12.000 millones de dólares⁸.

Pero además de nuevos juegos, otra modalidad de *revival* retro es el remix en el que juegos contemporáneos de estética más actual se ven “barnizados” por una capa de estética clásica: colores fuertes, melodías y diseños en 8 bits, y pantallas en *scroll*.

Sólo el tiempo dirá si realmente lo retro está de moda, o ha venido para quedarse.

6. Conclusiones

Escriben los editores de *Extra Life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea* que “la influencia de los videojuegos en nuestra cultura, nuestra economía y nuestras vidas cotidianas ha cobrado un énfasis reciente que adquiere cada vez mayor interés” (2012:9). El videojuego debe ser entendido como un arte más, y como tal, comprende sus corrientes y tendencias según el momento y las posibilidades técnicas.

La revolución digital actual pone en relieve la trascendencia de estas nuevas formas de entretenimiento que son a la vez herramientas para el desarrollo. He intentado reflexionar sobre cómo la investigación en hiperrealismo se hace patente en su aplicación para el diseño de videojuegos, pero si miramos más allá de eso, la tecnología *moc-up* (“motion-capture”) se presenta como

una interesante herramienta que permite ampliar a los actores su campo de trabajo mediante la recreación digital. Así es como el fallecido actor Philip Seymour Hoffman aparece en la última entrega de la película *The Hunger Games*, o como se ha llevado el trabajo de interpretación de Ellen Page y Willem Dafoe a *Beyond: Two Souls*.

El hiperrealismo es una realidad en nuestro entorno comunicativo. El cine digital cada vez pretende acercarse más a un mundo real mediante ilusiones creadas por ordenador. En videojuegos podemos ver claramente esa tendencia con cualquier infografía ilustrativa sobre la evolución de sagas. El desarrollo informático y la investigación en software de diseño han conseguido que actualmente la imagen sea limpia, definida, clara, nítida, llena de matices y detalles que en sus orígenes eran inalcanzables.

Pero, al mismo tiempo, es evidente que una corriente “retro” reivindica el sabor de los orígenes: videojuegos pixelados, pantallas en *scroll*, colores chillones, músicas estridentes, y movilidad limitada en los personajes. La actual generación de jugadores es la que, en sus orígenes, creció con esos primeros juegos de los ‘80 y ‘90, que ahora son los “clásicos”, como *Tetris*, *Pac-Man*, *Sonic* o *Final Fantasy*. Es esa generación la que ahora aprecia lo más avanzado en jugabilidad y estética, como *Assassins Creed*, a la vez que sabe disfrutar de clásicos que siempre serán grandes aventuras, como *Castlevania*.

Porque, al igual que en arquitectura, pintura, o cualquier corriente artística, los videojuegos son también un producto de consumo sujeto a modas y a la constante presión por la reinención. Pero no por ello hay que dejar de valorar lo que se hizo en su momento, lo que fue bueno y sus puntos fuertes, que seguirán siéndolo a pesar del paso el tiempo. Si *Zelda* ha conseguido llegar a millones de usuarios en busca de aventuras en un juego de rol, otros modelos de juegos de rol más avanzados podrán tener mejores diseños y gráficos, pero no ensombrecerán el éxito de un juego clásico que sin necesidad de avances técnicos se ha consolidado como uno de esos títulos que han de aparecer en el listado de “juegos a los que hay que jugar al menos una vez en la vida”.

Además, para contar una buena historia en videojuegos, no necesariamente son imprescindibles siempre unos gráficos a la última. La narratividad es un factor clave a la hora de marcar la diferencia entre un buen juego, que enganche gracias a su trama, y cuyo argumento haga pensar al jugador. Pero ese es otro tema, del cual hablaremos en otro momento.

7. Notas

1. Como punto clave en esta revolución narrativa, destaca el papel de Youtube como plataforma de difusión de contenidos audiovisuales en el sector de los videojuegos: nuevas narrativas, series, *streaming*, *feedback* en posibles desarrollos de la historia,... Otro tema que da para muchos artículos más.
2. “En nuestro mundo pangeico (...) no hay una sola realidad a la que mirar, sino que hay más bien, como ha explicado Vattimo, varias simultáneas. De ahí que nuestro modo de percibir no haga más que cambiar, apresurado por las nuevas tecnologías y por las nuevas formas de vivir en sociedad”. “El conocimiento preexperencial (<primero la existencia, después la esencia>, decía Sartre) del que proviene el conocimiento de base se adquiere a través de una percepción fractal, fragmentaria, sucesiva”. Vicente Luis Mora: *El lectoespectador* (2012), p. 34-37.
3. Heavy Rain es una aventura gráfica se caracteriza por ser una tipología de juego en el que vamos avanzando en la trama mediante la resolución de rompecabezas que son momentos de la trama en los que los personajes deben interactuar con el juego en sí para pasar esas pruebas. Quantic Dream ya había desarrollado en sus juegos anteriores ensayos de esta modalidad de “película interactiva”. Con Heavy Rain llega a una especialización que define al juego como un drama interactivo, equiparable al género cinematográfico thriller psicológico, por el enfrentamiento psicológico que se va desarrollando entre los diferentes personajes y el nivel de jugabilidad que se ofrece.
4. Al contrario de lo habitual en la rígida y tradicional estética teatral de su tiempo, Wagner se propuso la realización de una “obra de arte total”, que aunase poesía, música, recitado y escenografía, las más importantes artes del momento, fusionadas para lograr conjuntamente una nueva y más eficaz síntesis expresiva.
5. Si exceptuamos trucos para falsear los gráficos y ver pechos pixelados, o experimentos obscenos y machistas como *7 Sins*, el desnudo frontal de *Heavy Rain* es un desnudo natural, el primero que se incluye dentro del desarrollo normal del juego. Como si en una película vemos una

escena de una chica en la ducha y lo asumimos con normalidad.

6. Fuentes consultadas: *Estudio revela características de los gamers actuales*, en el enlace http://www.elotrolado.net/hilo_estudio-revela-caracteristicas-de-los-gamers-actuales_1913948 *La media de edad de los jugadores de hoy está en 32 años*, en el enlace <http://blogocio.net/la-media-de-edad-de-los-jugadores-de-hoy-esta-en-32-anos-no-26977/> y *La edad media del jugador de videojuegos es de 35 años*, en el enlace <http://zonadigital.excite.es/la-edad-media-del-jugador-de-videojuegos-es-de-35-anos-N7623.html>
7. Número de copias vendidas de *Halo*: 30 millones; *Tomb Raider*: 3 millones; *Guitar Hero*: 40 millones; *Resident Evil*: 43 millones; *Madden*: 85 millones. Datos extraídos del capítulo dos de *Extra Life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*, “Así nació ese extraño fontanero llamado Super Mario”, de Jeff Ryan.
8. Fuente: “Así nació ese extraño fontanero llamado Super Mario”, de Jeff Ryan, en *Extra Life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*.

Referencias impresas

- AUGÉ, M.: (2007) "Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo del mañana". En D. DE MORAES (coord.), *Sociedad Mediatizada* (pp. 119-137), Barcelona: Gedisa.
- COLORADO, A.: (1997) *Hipercultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación*. Madrid: Editorial Complutense.
- CONDE DE BOECK, J.A. Y LENCINA, E.V.: (2010) "Fronteras del hiperrealismo: los signos alternativos y su reconcepción audiovisual en las adaptaciones cinematográficas de *El perfume* de Patrick Süskind y *Ensayo sobre la ceguera* de José Saramago". Madrid: *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid.
- FERNÁNDEZ, E.: (2010) *Afterpop. La literatura de la implosión mediática*. Barcelona: Anagrama.
- GADAMER, H.J.: (1991) *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- HUIZINGA, J.: (2010) *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- LAKOFF, G.: (2004) "No pienses en un elefante. Lenguaje y debate político". Madrid: *Ed. Complutense*.
- McGONIGAL, J.: (2005) "All Game Play is Performance: The State of the Art Game", California: *University of Berkeley*.
- MORA, V.L.: (2012) *El lectoespectador*. Barcelona: Ed. Seix Barral.
- NEWMAN, J.: (2013) *Videogames*. New York: Routledge.
- RUSHKOFF, D.: (2007) *Renacimiento 2.0*. Barcelona: Tendencias Editores.
- SCOLARI, C.: (2013) *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- TATARKIEWICZ, W.: (1992) *Historia de seis ideas : arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid: Tecnos.
- VV.AA.: (2012) *Extra life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. Barcelona. Errata Naturae.

Bibliografía web

BELLONZI, M. Y CASACUBERTA, D.: *El LowTech hispano*, publicado en la sección de estudios teóricos de “imarte”, grupo de investigación, arte, ciencia y tecnología, de la Universidad de Barcelona. Enlace: <http://www.ub.edu/imarte/investigacions/estudis-teorics/david-casacuberta/el-lowtech-hispano/>

BIG BOSS: *Primordia, un desierto cargado de vida*, publicado en la web especializada en videojuegos “Fase Extra” el 20 de diciembre de 2012. Enlace: <http://www.faseextra.com/pc/primordia-un-desierto-cargado-de-vida>

DINEHART, S.E.: *Video Games as Gesamtkunstwerk: the total artwork*, publicado en el blog “The Narrative Desing Explorer” el 14 de Mayo de 2008. Enlace: <http://narrativedesign.org/2008/05/video-games-as-gesamtkunstwerk-the-total-artwork/>

ESPINAL, A.: *Estética del videojuego: futuro proyecto*, publicado sin fecha en el site personal del autor. Enlace: <http://albertoespinal.es.tl/Est-e2-tica-del-videojuego.htm>

FROMME, J.: (2003) “Computer Games as a Part of Children's Culture”. Magdeburg: *Game Studies. The international journal of computer game research. Volume 3, issue 1*. Enlace: <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>

GALLOWAY, A.R.: (2004) “Social Realism in Gaming”. Nueva York: *Game Studies. The international journal of computer game research. Volume 4, issue 1*. Enlace: <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>

HERNÁN, H.: (2009) *Desafíos y tendencias en el diseño de videojuegos*, publicado en “Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales”, N° 7: *Videojuegos y comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Vol. 1, Año 2009. Enlace: [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a1_Desa fios y tendencias en el diseno de videojuegos.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a1_Desa%20fios%20y%20tendencias%20en%20el%20diseno%20de%20videojuegos.pdf)

MOLINA, J.L.: (2014) *El estatuto artístico del videojuego*, editorial de la revista online “LifePlay”, de la Universidad de Sevilla, publicado en el número 3, septiembre 2014. Enlace: http://lifeplay.es/volumen3/Editorial/005_006_editorial.pdf

PLANTE, C.: *Could video games be a Wagnerian form of*, publicado en la revista online “Examiner” el 10 de Junio de 2009. Enlace: <http://www.examiner.com/article/could-video-games-be-a-wagnerian-form-of>

ZAHUMENSZKY, C.: *Philip Seymour Hoffman será en parte digital en The Hunger Games 3*, publicado el 7 de febrero de 2014 en la web de noticias de tecnología y cultura digital "Gizmodo". Enlace: http://es.gizmodo.com/philip-seymour-hoffman-sera-en-parte-digital-en-the-hun-1518464507?utm_campaign=Gizmodo_facebook_SF_es&utm_source=Gizmodo_facebook_es&utm_medium=Socialflow