

Game art. Nuevas interfaces para el arte y el juego.

Laura Baigorri
Profesora Titular de Vídeo en la
Facultad de Bellas Artes de la
Universidad de Barcelona. De-
partamento de Diseño Imagen.
Doctora en Bellas Artes.
interzona@interzona.org

Recibido: Julio 7 de 2010
Aprobado: Noviembre 21 de 2010

Resumen

Parecía inevitable que toda una generación de videojugadores no acabara trasladando sus experiencias al contexto del arte. Esta exploración en la cultura del videojuego ha generado una amplia gama creativa de temas y estructuras dando lugar al denominado "game art". Pero antes de que este nuevo género apareciera, el vídeo ya había sido utilizado como interfaz lúdica o jugadora.

Palabras clave: Diseño e inter-
acción, game art, videojuegos.

Game art. New interfaces for Art and games.

Abstract

It seemed to be inevitable that a complete generation of video players did not end up transferring their experiences to the art context. This exploration in the videogame culture has generated a wide creative range of topics and structures making room for the so-called "game art". However, before this new gender appeared, video had already been used as a ludic or player interface.

Key Words: Design and interaction, game art video games.

Present Continuous Past(s) (1974), de Dan Graham, además de un interesante experimento con circuito cerrado de TV al que se aplica un tiempo de retraso, ha sido siempre una divertida videoinstalación donde las parejas juegan a darse un beso... y a verse en plena acción 8 segundos más tarde. Y también resulta muy difícil resistirse a jugar con *Tall Ships* (1992), una impactante obra de Gary Hill que sucede en un oscuro pasillo donde aparecen proyectados a distancia varios personajes. Cuando el espectador se para frente a uno de ellos, éste avanza y se detiene ante él observándole; si decidimos marcharnos, él también se da media vuelta para alejarse en la oscuridad, pero si rectificamos y volvemos a observarlo de nuevo, se vuelve a girar y continúa mirándonos tanto tiempo como decidamos permanecer ante él.

Esta activación física del espectador, sumada a una actividad lúdica, también la han pretendido muchas de las piezas programadas por Jeffrey Shaw: desde su *Legible City* (1988-1991), donde sólo el pedaleo sobre una bicicleta estática nos permite el descubrimiento de ciudades construidas con textos; hasta la

danza de adoración que nos obliga a realizar en torno a *The Golden Calf* (1994), un becerro de oro que solo podemos ver a través de la pantalla móvil de un ordenador.

Tampoco son videojuegos, pero se interesan especialmente por su estética unas obras que aparecen a mediados de los 90 bajo el formato videográfico incorporando este género al mundo del arte. Así por ejemplo, en *Utopia 5*, Max Almy y Teri Yarbow nos muestran una pantalla por donde discurren de forma acelerada varios modelos de sociedad que el cursor selecciona sin que nosotros podamos intervenir en la decisión, dándonos a entender que la interactividad no existe en “el gran juego del sistema”. En la misma línea, *Border Patrol* (1994-1996) de Paul Garrin trata de la tecnología como instrumento de control y poder, y de los ciudadanos sometidos involuntariamente a ella. Utilizando un interfaz ideado por David Rokeby, la videoinstalación está inspirada en la estética del *first person shooter*. Cuando el espectador entra en la sala se encuentra frente a un muro con unos cuantos monitores que le devuelven su imagen en CCTV. Sobre él, varias cámaras envueltas en alambre de espino y conectadas a un sistema de *tracking* espacial detectan sus movimientos y le siguen, de manera que siempre está localizado. Tan pronto como es detectado, aparece un cursor en la pantalla (*target*) y se oye el sonido de un disparo. Evidentemente, el espectador intenta eludirlo desplazándose en el espacio, pero siempre es localizado y amenazado por las cámaras.

Pero la primera obra digital cuyo diseño estructural más se asemeja a la interacción con un videojuego (o juego de ordenador) es el videodisco *Lorna* (1979-84) de Lynn Hershman. Ubicado en el espacio de una instalación que simula una habitación con un televisor, el espectador deberá accionarlo para ir descubriendo, mediante algo muy parecido al *zapping*, la posible evolución de una historia con varios desvíos y finales. Otra de sus obras más conocidas es la instalación *Room of One's Own* (1990-1993) también a partir de videodisco,

que se presenta como un *peep-show* donde el espectador es sorprendido e interpelado por una mujer que *se da cuenta* cada vez que está siendo espiada: “¿Qué haces aquí? ¡Por favor, mira a otro sitio!”. Experta en la creación de nuevas identidades, Hershman también nos ha ofrecido más recientemente la versión contemporánea de una confidente en la web *Agent Ruby* (2002) donde una inteligencia artificial autónoma con aspecto femenino interactúa con los usuarios respondiendo sus preguntas y recordando sus datos.

Entrando ya de pleno en el territorio del *game art*, encontramos obras originales, pero también otras que parten de la creación de *patches*, o alteraciones de los gráficos, la arquitectura, el sonido y el diseño de personajes, aplicados a otros juegos de ordenador ya existentes; el resultado es un *mod* (modificación) o juego realizado con las herramientas y el motor de un proyecto comercial; el objetivo de todos ellos es modificar o subvertir –generalmente con humor o ironía– el carácter original del juego.

Una de las peculiaridades de estos juegos realizados por artistas es su capacidad de adaptación a diferentes espacios y medios: los encontramos como típicos videojuegos para disfrutar ante la pantalla de nuestro ordenador –en DVD, descargables a través de la Red o directamente online–, pero también expuestos como videoinstalaciones participativas, exhibidos como películas sin posibilidad de interacción, e incluso como performances que se desarrollan en espacios interiores y en la calle.

Por otra parte, su espectro formal y temático abarca una amplia gama de posibilidades: desde la generación de entornos abstractos a partir de imágenes sintetizadas, hasta la recreación de situaciones reales que buscan nuestra reflexión e implicación; pasando por todo tipo de experiencias más o menos fantasiosas, estresantes, concienciadoras, provocativas o subversivas. Vamos a ver una muestra de ello.

Abstracción

Uno de los primeros en introducir este nuevo género en la Red fueron los irreverentes JODI cuando a finales de los 90 comenzaron a apropiarse del código para dismantelar versiones de Quake, Wolfenstein 3D, o Max Payne en los trabajos *SOD* (1999), *Untitled Games* (1996-2001), o más recientemente *Max Payne Cheats Only* (2006). Antes que un videojuego, estas obras accesibles desde Internet muestran desconcertantes entornos caóticos y formalistas de imágenes sintetizadas que imposibilitan la interacción.

Al igual que sucede en las diferentes secuelas de *retroyou*, una serie de modificaciones de motores de juegos (coches de carreras tipo Grand Prix y simuladores aéreos) realizadas por Joan Leandre bajo parámetros sonoros y visuales aleatorios que han ido aumentando progresivamente en abstracción, descontrol,... y entropía. En las primeras versiones, exhibidas en una gran pantalla ante el público, el espectador aún podía accionar el mando (sin conseguir controlar sus efectos), pero en las últimas, el juego *se dispara solo* y ejecuta acciones randomizadas *jugando contra sí mismo*.

Entre los pioneros también se encuentra Julian Oliver, alias *delire* y cabeza pensante de Selectparks, cuya valiosa aportación al mundo de los videojuegos es la creación de herramientas y juegos desarrollados con software libre. Entre sus numerosos mods de Quake o Half-Life, machinima y diseños originales destacamos una de sus creaciones, recientemente versionada y mejorada. *Fijuu 2* (2006), realizado junto a Steven Pickles, es un *juguete sonoro* diseñado para hacer performances audiovisuales en tiempo real que está compuesto por un instrumento, una pista y un joystick que controla a los otros dos.

Hay seis instrumentos con los que jugar, cada uno de ellos diferente, en aspecto, sonido y comportamiento, a todos los demás. Algunos son especialmente

apropiados para construir bajos y secuencias de ritmos. Otros son campos de fuerza que generan texturas sonoras. Todos flotan, bailan y se retuercen obedeciendo órdenes del jugador¹.

Este juego, cuyo nombre proviene de una palabra croata que define un objeto cruzando el aire a toda velocidad, convierte el ordenador en una consola, está construido con software libre y funciona sobre Linux.

De la contemplación a la acción

La fantasía y la sensibilidad poética son las claves de uno de los últimos trabajos de Tale of Tales (Auriea Harvey y Michaël Samyn) que ha adoptado la forma de un juego/salvapantallas para múltiples jugadores accesible desde la Red. The Endless Forest (2005) se activa automática e inevitablemente cada vez que nuestro ordenador entra en pausa para convertirnos en un joven ciervo que padece en misteriosos parajes al encuentro de otros venados con quienes nos comunicaremos bramando. Aquí no hay niveles, ni prisas, ni puntuación, solo una experiencia estética que incita a la contemplación.

En las antípodas de esta onírica experiencia se encuentra un clásico del grupo Blast Theory que recibió el premio Golden Nica de Ars Electronica 2003. Se trata de Can you see me now? (2001), un juego de persecuciones que tiene lugar simultáneamente en la Red y en las calles de una ciudad del mundo (Barcelona, Rotterdam, Colonia, Tokio,...). Ha sido concebido para múltiples jugadores que aparecen localizados al azar en un mapa virtual de la ciudad elegida. La posición de los corredores de Blast Theory se controla por satélite y aparecen en el mapa virtual junto al jugador que utiliza las teclas del ordenador para escapar de ellos a través de las calles virtuales, enviar mensajes e intercambiar

¹ Marta Peirano, "fjjuu2 - 3D sound toy", en Elástico (30 de mayo de 2006). http://elastico.net/archives/2006/05/fjjuu2_3d_sound.html

tácticas con otros jugadores conectados. Mientras se mueven por la ciudad real, los corredores llevan ordenadores de mano en los que pueden ver la posición de los jugadores online, permitiéndoles seguirles hasta que los atrapan. Un estresante y orweliano juego que no permite un momento de respiro.

Socialización

Una de las principales tendencias del game art es la creación de juegos sociales que remiten a situaciones reales. Bajo un punto de vista socializador y educativo, nunca exento de acidez o ironía, los creadores abordan problemáticas actuales, tales como la emigración, la discriminación racial, la identidad, el sistema corporativo, la educación sexual, las visiones históricas mediatizadas, las desigualdades sociales, o la guerra.

En esta línea Natalie Bookchin ha realizado un juego online titulado Metapet (2002) que trata de la deshumanización de la vida corporativa a partir de la combinación de la biotecnología con la explotación laboral. En este caso, el usuario actúa como jugador-empresario que adopta un Metapet, o mascota trabajadora, conseguida a partir de un humano al que se le ha implantado el gen de la obediencia de un perro adiestrado. El jugador debe conseguir su máximo rendimiento pero también debe tener en cuenta las necesidades de su mascota que sufre un desgaste. Su mantenimiento incluye la dosificación de comida, ejercicio, terapias, fármacos para tranquilizar o estimular, test genéticos, recompensas, etc. Una mala decisión del jugador puede conducirle a un descenso en los resultados que se traducirá en ineficiencia, en la degradación del trabajo, en la pérdida del seguro o del puesto, en hambre y, en último extremo, en la muerte de su animal/trabajador. Gana quien consigue el mejor rendimiento laboral,... independientemente del stress al que someta a su mascota.

Los integrantes del grupo italiano Molleindustria se dedican a trabajar en el cruce entre los videojuegos y la política. Entre sus subversivos y delirantes juegos online destaca Embriones en Fuga, un juego de código abierto que cuestiona la ley que ha bloqueado la congelación de embriones impidiendo así el estudio de numerosas enfermedades. Y también el reciente McDonald's videogame (2006) que nos demuestra que no es tan sencillo hacer dinero en una empresa como McDonald's:

Detrás de cada hamburguesa existe un complicado proceso que debes aprender a dirigir: desde la creación de los pastizales para el ganado hasta su matanza, de la dirección de un restaurante a la de toda la corporación. Descubrirás todos los sucios secretos que nos hacen ser una de las compañías más grandes del mundo.

Uno de los juegos más reconocidos en este contexto activista es Escape from Woomera (2003), realizado por un equipo de artistas, activistas y programadores australianos, basándose en una modificación de Half-Life que no tiene en cuenta el componente violento del disparo. Este videojuego documental invita a los jugadores a asumir el personaje de un refugiado para intentar escapar de Woomera, un famoso penal del desierto australiano que en realidad es un Centro de Recepción y Procesamiento de la Inmigración destinado a encarcelar a los refugiados que piden asilo en Australia, niños incluidos. El juego pretende desvelar a los media y a la opinión pública lo que ocultan estos centros, pero también obliga a vivir al jugador de manera inmersiva e interactiva esa humillante experiencia de supervivencia. Para equiparlo más si cabe a la realidad distópica, el juego posee barras indicadoras de esperanza que se van consumiendo conforme avanza el tiempo. Si el jugador agota su capital de esperanza se suicida.

Pero la guerra sigue siendo el tema estrella de los videojuegos comprometidos, cuya producción se dispara en 2001, a partir de la primera guerra contra Irak: Antiwar Game de Josh On, Play September 12 de NewsGaming.com, o

WarGame de Joesér Alvarez son ejemplos de ello. También The Great Game - Iraq Expansion Pack & Campaign Maker v1.0! (2003), un juego en 3D de John Klima que se desarrolla en el territorio de Afganistán durante la Operación Libertad Duradera. Éste representa un mapa en relieve de Afganistán donde se traza el avance de las fuerzas militares norteamericanas en las fortalezas talibanas. La evolución del recorrido se inicia el 7 de octubre de 2001 y cada minuto nos avanza la información de un día; una progresión que se basa en las estadísticas desclasificadas de la web del Departamento de Defensa de EEUU.

Desde *Opensorcery*, Anne-Marie Schleiner ha trabajado y teorizado sobre los juegos de ordenador centrándose especialmente en el estudio del género y la identidad (connotaciones sexistas), en la crítica a las prácticas militares y en las técnicas de modificación de juegos como una nueva forma de hacker art. En colaboración con Brody Condon y Joan Leandre, Schleiner ha realizado *Velvet-Strike* (2002), un patch pacifista del Counter-Strike que nos permite disparar pintadas pacifistas en el campo de batalla irakí como respuesta a la guerra de Bush contra el terrorismo. La situación tiene lugar en el escenario del juego comercial donde el jugador forma parte de una unidad de ataque que combate a un grupo terrorista, sin embargo no son armas lo que esgrime contra ellos, sino sprays para realizar graffitis pacifistas en los muros de la ciudad asediada.

Finalmente, y a caballo entre la concienciación y la subversión encontramos *9/11 Survivor* (2003), un mod de Unreal Tournament realizado por John Brennon, Mike Caloud y Jeff Cole dos años después del ataque terrorista a las torres gemelas y tan polémico que acabó retirándose de la Red. Sus autores nos colocan en el interior del World Trade Center en llamas y nos permiten dos posibles salidas: morir abrasados o saltar al vacío... y morir, claro. Su objetivo era demostrar que la repetición de imágenes por parte los mass media favorece la pérdida de sentido y también su impacto; recreándolas en otro medio, pretendían restituirles su humanidad y su horror.

Subversión

En el campo de los first person shooter ocupa un lugar de honor la delirante producción de Brody Condon y Eddo Stern que incluye obras como Vietnam Romance (2003) de Stern, o Suicide Solution (2004) de Condon. El primero es un vídeo realizado con secuencias de videojuegos, que evoca un nostálgico viaje, también sonoro, a los recuerdos de los soldados americanos perdidos en la jungla; y el segundo una colección de suicidios (en DVD) donde los personajes no solo desafían el peligro sino que realizan las acciones más absurdas –como abrir una granada de mano y sentarse sobre ella esperando la explosión– procurando su propia muerte. Otro de sus trabajos, esta vez realizado en mutua colaboración, es Waco Resurrection (2003), un videojuego inspirado en la célebre matanza de la secta de David Koresh que se presenta bajo la forma de instalación. Sentado frente a la pantalla se encuentra un muñeco que representa al propio Koresh incitándonos a jugar en su propia piel para defendernos de la policía (FBI)...; sin prejuicios: ¡somos nosotros quienes oímos la voz de Dios en el fragor de la lucha!

Acabaremos este paseo por el lado oscuro del videojuego con un par de ejemplos donde la subversión alcanza su cuota más alta de adicción; una nueva forma de juego en la que perder, además duele. La primera es una obra concebida por Stern en colaboración con Mark Allen bajo la apariencia de una masoquista performance que emulaba al popular juego de lucha Tekken 3 de Playstation. Desde 2001 hasta la actualidad, han experimentado la Tekken Torture Tournament (2001) más de treinta participantes que han recibido potentes –pero no letales– descargas eléctricas correspondientes a las heridas que sufrían sus propios avatares en la pantalla.

Pero en 2002, Volker Morawe y Tilman Reiff consiguieron rizar el rizo al ganar una mención honorífica en el Festival Ars Electronica de Linz por una sencilla

idea de dolorosas consecuencias, que Marta Peirano describió una vez como “el lugar donde Sony se cruza con El Club de la Lucha”. Painstation (2002), es una consola de videojuego para dos personas que compiten en el clásico juego PONG: cada una se coloca a un lado de la mesa sujetando con su mano derecha el joystick y apretando con la palma abierta de la izquierda los botones de un panel metálico, de manera que ambos cierran un circuito eléctrico que marca el inicio del juego. A partir de aquí sus fallos serán castigados bajo la forma de calor, descargas eléctricas o latigazos en la mano. El juego acaba cuando uno de ellos retira la mano y, por lo tanto, pierde.... Mientras algunos se quejan de la violencia de los videojuegos, otros inventan adictivas formas de seguir disfrutando ¡NO PAIN, NO GAME!

Obras referenciadas

Anne-Marie Schleiner, <http://www.opensorcery.net>

Border Patrol (1994-96), Paul Garrin y David Rokeby, <http://pg.mediafilter.org/bp/bpny.html>

Brody Condon, <http://www.tmpspace.com/>

Can you see me now? (2001), Blast Theory, http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

Escape from Woomera (2003), Kate Wild, Stephen Honegger, Ian Malcom, Andrea Blundell, Julian Oliver, Justin Halliday, Matt Harrigan, Darren Taylor y Chris Markwart, <http://www.escapefromwoomera.org>

Fijuu2 (2006), Julian Oliver, Steven Pickles, <http://www.fijuu.com/>

Joan Leandre, <http://www.retroyou.org/>

Legible City (1988-1991), Jeffrey Shaw, http://www.jeffrey-shaw.net/html/main/show_work.php3?record_id=83

Lorna (1979-84), Room of One's Own (1990-1993) y Agent Ruby (2002), <http://www.agentruby.com>. Lynn Hershman, <http://lynnhershman.com>

Max Payne Cheats Only (2006), JODI, <http://maxpaynecheatonly.jodi.org/>

McDonald's videogame (2006), Molleindustria, <http://www.mcvideogame.com/>

Metapet (2002), Natalie Bookchin, <http://www.metapet.net>

Molleindustria, <http://www.molleindustria.it>

Painstation. (2002), Volker Morawe y Tilman Reiff, <http://www.painstation.de>

Present Continuous Past(s) (1974), Dan Graham, <http://www.medienkunstnetz.de/works/present-continuous-pasts>

Selectparks, <http://selectparks.net/>

SOD (1999), <http://sod.jodi.org>

Suicide Solution (2004), Brody Condon, <http://www.tmpspace.com/suicides.html>

Tall Ships (1992), Gary Hill.

Tekken Torture Tournament (2001), Eddo Stern, Mark Allen, <http://www.c-level.cc/tekken1.html>

The Endless Forest (2005), Tales of Tales, <http://www.tale-of-tales.com/TheEndlessForest/>

The Golden Calf (1994), Jeffrey Shaw, http://www.jeffrey-shaw.net/html/main/show_work.php3?record_id=94

The Great Game - Iraq Expansion Pack & Campaign Maker v1.0! (2003), John Klima, <http://www.cityarts.com/iraq/index.html>

Untitled Games (1996-2001), JODI, <http://www.untitled-game.org>

Utopia 5' (1994), Max Almy y Teri Yarbow.

Velvet-Strike (2002), Anne-Marie Schleiner, Brody Condon y Joan Leandre, <http://www.opensorcery.net/velvet-strike>

Vietnam Romance (2003), Eddo Stern, <http://www.eddostern.com/vietnam-romance.html>

Waco Resurrection (2003), Michael Wilson, Eddo Stern, Jessica Hutchins, Brody Condon, Peter Brinson, Mark Allen, <http://waco.c-level.cc>

9/11 Survivor (2003), Jeff Cole, Mike Caloud y John Brennon, <http://www.selectparks.net/911survivor>

Bibliografía

ANNICK BUREAUD, juillet. (1999). *“Les jeux vidéos”. Pour une typologie des interfaces artistiques.* <http://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInterfacesArt.php>

CONGRESO INTERNACIONAL “ARTHUR DANTO Y EL FIN DEL ARTE”.

HERSHMAN, Lynn. (1990). *The Fantasy Beyond Control.*

“HOMO LUDENS ELECTRONICUS: LE CINEMA, LA TELEVISION, LE VIDEOSIQUE INTERACTIF”. Titus Leber, cinéaste, Vienne.

PEIRANO, Marta. (2002, mayo 30). “fijuu2 - 3D sound toy”. En Elástico. http://elastico.net/archives/2006/05/fijuu2_3d_sound.html

PRADA, Juan Martín. “Lorna”. <http://reddigital.cnice.mecd.es/4/arte/critica/cr3.html>

WAELDER LASO, Pau. (2003, Nov). “**La Brillo Box electrónica**”. http://www.sicplacitum.com/descargas/e-brillo_es.pdf

166

Online

<http://maia.enge.li/gamezone/taxonomy.html>

<http://www.mediatecaonline.net/artijoc/cas/index.htm>

<http://www.mediaterra.org/2006/en/exhibition.html>

http://www.mediaterra.org/2006/en/press_info.html

<http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/computer-games/>

RISSET, J. C. & D. WESSEL. (1999). *The Psychology of Music*. Second Edition. Cap. 5, California, USA: Academic Press.

SEAGO, A. (2004). *Electronic Sound Synthesizer Interface Design*. Technical Report No 2004/22, Faculty of Mathematics and Computing, The Open University, UK.

SEAGO, A., S. HOLLAND & P. MULLHOLLAND. (2004). *A Critical Analysis of Synthesizer User Interfaces for timbre*. Technical Report No: 2004/21.

TUFTE, E. (1990). *Envisioning Information*. New York, USA: Graphics Press.

WESSEL, D. L. (1979). *Timbre space as a musical control structure*. *Computer Music Journal*, 3 (2): 45-52.