

Vanguardias artísticas y videojuegos: retomar el pasado para el mercado futuro

Erick García Aranguren *

Resumen: Los videojuegos son productos creativos donde los autores han experimentado con diseños del campo estético. A lo largo del tiempo, sus imágenes y narrativas se han visto enriquecidas por las vanguardias artísticas cinematográficas, particularmente de aquellas surgidas en la década del '20. Este ensayo se propone describir cómo algunos videojuegos encuentran en estas corrientes estéticas un desarrollo transmoderno, entendido -en palabras de Magda de Rodríguez-, como el espacio/tiempo que retoma y recupera las vanguardias, las copia y las vende.

Palabras clave: Vanguardias artísticas - Vanguardias cinematográficas - Videojuegos, Transmodernidad.

[Resúmenes en francés, inglés y portugués en la página 116]

(*) Licenciado en Comunicación Social de la Universidad Bicentennial de Aragua –UBA– y Magister Scientiarum en Comunicación Social del Instituto de Investigaciones de la Comunicación –ININCO– de la Universidad Central de Venezuela –UCV–. Actualmente, se desempeña como Profesor Agregado del Programa de Formación de Grado en Comunicación Social de la Universidad Bolivariana de Venezuela –UBV–. Coordinador del área de Diseño Periodístico e Investigador del Centro de Estudios de la Comunicación Social de la UBV. Profesor y miembro del Comité Académico de la Especialización Educativa para el Uso Creativo de la TV del ININCO e investigador del Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva, capítulo Venezuela –OBITEL 2017–.

Introducción

Son diversos los estudios que hablan sobre la importancia de las vanguardias artísticas e históricas en la comprensión del mundo moderno –siglo XX–, pero su estudio también es fundamental para entender el arte y los medios propios del siglo XXI. La visión revolucionaria que trajeron consigo los distintos movimientos vanguardistas trazarían, sin pensarlo, los recursos, técnicas y procedimientos creativos que darían forma a los propios productos mediáticos contemporáneos. Es decir, aunque las vanguardias artísticas surgieron –primordialmente–, por la necesidad de cambiar radicalmente todo lo que hasta finales del siglo XIX se venía haciendo en materia de arte, sería tal la influencia de las *avant garde* en la sociedad, que las mismas permanecerían en la producción cultural desde la pri-

mera década del siglo XX hasta la actualidad, ya que las mismas representan en un sentido concreto, “un punto de inflexión en el desarrollo del arte y de la cultura en Occidente” (Vázquez, 2002, p. 13).

Por su parte, las vanguardias cinematográficas han estado presentes en el ámbito audiovisual desde el instante en que la industria del cine y sus creadores vieron en ellas posibilidades reales para cambiar los aspectos estéticos y narrativos que se venían gestando desde finales de 1890 hasta buena parte de la década del '20. Desde entonces han sido fundamentales para la invención y reinención de nuevas formas de expresión artística como por ejemplo, algunos artistas retomaron las *avant-garde* para fundar un fenómeno artístico conocido como el videoarte durante las décadas del '60 y '70. Asimismo, los videoclips, popularizados en la década de los ochenta, rescataron y mezclaron diversos movimientos vanguardistas a través del pastiche –propio de la posmodernidad–, para crear un género innovador, artístico y comercial. Esto se evidencia al observar cómo elementos estético/narrativos propios de los videoclips tales como la fragmentación, el collage, la agresividad rítmica, estaban presentes en muchas películas vanguardistas, claro ejemplo de ello son los filmes abstractos de creadores como Hans Richter (1888-1976) y Germaine Dulac (1882-1942).

El carácter innovador y de experimentación propio de las vanguardias le ha permitido a las mismas seguir presentes en el arte contemporáneo y también han sabido colarse en la industria cultural y creativa actual, convirtiéndose en un arte de consumo masivo que, al parecer, no cede al paso del tiempo. Pues, así como el videoarte remitía a las vanguardias artísticas, otros formatos como los videojuegos también han visto en las vanguardias una estrategia idónea para el desarrollo estético/narrativo de sus contenidos. De allí que este ensayo pretende describir la relación existente entre diversas vanguardias cinematográficas –surrealismo, cine abstracto y expresionismo–, y las características estéticas y narrativas en los videojuegos contemporáneos.

Vanguardias artísticas y cinematográficas: concepto y desarrollo

Las vanguardias artísticas surgieron como respuesta a la necesidad de quebrantar los aspectos estéticos tradicionales y, además, como forma de expresión que mostraba el malestar de una época que se enfrentó a un abrupto desarrollo industrial y a las consecuencias políticas/económicas europeas de la Primera Guerra Mundial (1914-1918). Estos movimientos se convirtieron en expresiones artísticas que demostraban el descontento de una sociedad que necesitaba dejar atrás el pasado y vislumbrar el futuro. Por ello, expresaron ideales de libertad, ideas liberales y anarquistas propios de una época compleja en donde lo nuevo se resistía a convivir con el pasado.

Los movimientos sociopolíticos de comienzos del siglo XX, con la burguesía como clase social dominante, dieron lugar a un momento de gran esplendor, y al surgimiento de una corriente de renovación artística que planteaba la necesidad de crear un arte nuevo, moderno, que rompiera con el academicismo imperante en la época. Inventos como la fotografía y el cine y los descubrimientos científicos que cuestionaban la objetividad del mundo que percibimos, como

la teoría de la relatividad, el psicoanálisis y la subjetividad del tiempo de Bergson, dieron lugar a que los artistas se alejaran de la concepción del arte como imitación de la realidad, y buscaran nuevas formas de expresión (Sabeckis, 2015, p. 50).

Estos pequeños grupos de artistas, que luchaban por la concreción de un nuevo ideal artístico y que desafiaron la cultura imperante fueron conocidos como vanguardistas, puesto que el significado de dicha palabra –vanguardia o *avant-garde*–, es un vocablo militar que “remite a la idea de lucha, de pequeños grupos que se destacan dentro de un conjunto mayor, situándose por delante” (Sabeckis, 2015, p. 51).

Con estos artistas que llevaban la delantera se originaron el impresionismo, el futurismo, el dadaísmo, el surrealismo, el expresionismo, el arte abstracto, entre otras importantes corrientes, en diversas ramas del arte –pintura, música, literatura, cine–, y hoy en día a estos movimientos se les conoce con el nombre de vanguardias históricas. Aunque dichas vanguardias presentaban aspectos distintivos, también es cierto que, tal como señala Camila Sabeckis (2015), todas tenían la intencionalidad de provocar y demostrar la disconformidad existente hacia las ideas artísticas establecidas. De allí que la experimentación con las formas, los colores, la narrativa –entre otros aspectos–, fueran fundamentales para la concreción de un nuevo arte, el cual encontró posteriormente en el cine, un medio idóneo para su expansión y fortalecimiento.

Si bien es cierto que las vanguardias artísticas lograron florecer en diversas ramas del arte, el cine se convirtió en el espacio ideal para una mayor expresión de los aspectos innovadores que dichas manifestaciones estéticas traían consigo. Además, esta unión que se establecía entre cine y vanguardias, le permitió al mismo cine alcanzar la categoría de arte, un aspecto que no había sido considerado por los críticos por creer que éste sólo era un medio comercial, propio de la industria cultural.

El cine aparece en el momento en que las vanguardias, en su desespero iconoclasta, buscaban otros medios para expresar el nuevo mundo que aparece a inicios del siglo XX. Las viejas formas de representarlo, la vieja sensibilidad, se pusieron en entredicho. La I Guerra Mundial deja entre sus estragos el irreprimible deseo de mostrar el horror de una era que comenzaba de modo tan brutal (Tavares, 2010, p. 45).

En este sentido, el cinematógrafo se convirtió para los artistas vanguardistas en una máquina de producción novedosa, con la cual eran capaces de modificar el tiempo y el espacio, así como aportar nuevas experiencias estéticas y narrativas. Asimismo, otro gran avance para la historia del arte se debió a que gracias a la intervención del cine, los artistas vieron la posibilidad de masificar sus creaciones, pues un cambio radical consistía en sacar el propio arte de los museos y academias.

Bajo esta premisa, no es de extrañar que el cine se presentase como el medio idóneo: se trataba de un medio joven, aún por explorar, por tanto libre de ligaduras con el pasado. La riqueza innovadora del discurso vanguardista reside

en su capacidad de trasladarse más allá de las fronteras espacio-temporales del momento, proponiendo proyectos destinados a otras épocas y otros horizontes culturales (Fernández, 2010, pp. 4, 5).

Por ello, el primer gran desafío que produjo esta simbiosis entre cine y vanguardias consistió en comprender las posibilidades estético/narrativas que puede ofrecer el medio cinematográfico, más allá de imitar a la literatura y al teatro, y los modos en que se podía producir arte por fuera del modelo representacional que se estaba imponiendo desde la gran industria de Hollywood. En resumen, tal como señala Pedro Sangro Colón (2016), las vanguardias históricas acogen al cine con entusiasmo porque ven en él un verdadero “potencial para el desarrollo de un nuevo arte autónomo, un nuevo lenguaje capaz de responder a las expectativas de los valores que estos movimientos proponían para la instauración del mundo moderno” (Sangro Colón, 2016, p. 69).

Es así como el futurismo, el surrealismo, el expresionismo alemán y el cine abstracto, dejaron marcas indelebles en este campo audiovisual. Nuevas ideas en cuanto al movimiento, la acción y el ritmo, la anulación del estilo realista, el uso de imágenes que buscan impactar al espectador, entre otros aspectos propios de cada corriente, enriquecieron el lenguaje cinematográfico y fueron esenciales para el desarrollo del cine que actualmente conocemos. Tomando en cuenta lo anterior, consideramos que las vanguardias cinematográficas siguen siendo una inspiración inagotable en el desarrollo de ideas innovadoras, capaces de cautivar al espectador contemporáneo. Por lo cual, las vanguardias cinematográficas siguen estando presentes en diferentes géneros, formatos y medios audiovisuales, tales como los videojuegos, que han encontrado en el mundo digital un nuevo espacio de representación.

Breve historia de los aspectos estético-narrativos de los videojuegos

Si existe algún medio que ha experimentado ampliamente en el ámbito estético/narrativo a lo largo del tiempo, son los videojuegos. Su transformación ha sido tan rápida como sorprendente y los mismos se han convertido en uno de los soportes representativos de la cultura audiovisual contemporánea. Dado que su evolución se debe –en gran medida–, a los importantes avances tecnológicos que se han venido originando con el transcurrir del tiempo, cabe destacar la notoria experimentación artística de sus creadores para desarrollar juegos que hasta hace muy poco eran impensables. Esto es destacable porque han logrado instaurar una maquinaria industrial de productos artístico-comerciales que generan nuevas experiencias que permiten que los jugadores se relacionen sensorial y creativamente con ellos.

Históricamente los videojuegos han pasado de ser una experiencia de 8 bits –aunque su origen se sitúa mucho más atrás¹–, a convertirse en una relación interactiva ultra sensorial que simula fácilmente la realidad y que, además, puede ser abordada desde diversos soportes tecnológicos. Siguiendo los postulados de Diego Levis (2013) podemos decir que, si en los inicios los aspectos estético/narrativos de los primeros videojuegos se caracterizaban por ser muy simples, en los actuales momentos,

Las magníficas prestaciones que ofrecen las nuevas plataformas de juego permiten obtener una resolución de imagen y una fluidez de movimientos próximos a los de la televisión, además de conseguir la renderización (proceso de reconocimiento) en tiempo real de escenarios y de personajes en tres dimensiones. Gracias a estas mejoras los programas de juego se orientan hacia la creación de juegos que ofrecen experiencias inmersivas, realistas y cinemáticas más fuertes (Levis, 2013, p. 30).

Esto resulta relevante, puesto que los cambios estéticos expuestos en los videojuegos –los cuales pasan por un evidente aumento de la calidad gráfica–, conllevan al fortalecimiento de un lenguaje informático-interactivo que logra cautivar rápidamente a los consumidores contemporáneos.

Los nuevos medios proponen, más bien, momentos de gran intensidad emocional y de un espectáculo visual impactante; involucran un nivel somático de respuesta corporal, ya sea a través del “clickear” de la mano o de la inclinación del cuerpo –cuando no, como en los más nuevos juegos de consola como la Wii, al conjunto del cuerpo– (Dussel y Quevedo, 2010, p. 28).

Tomando en cuenta lo anterior, consideramos que la estética propia de los videojuegos viene a saciar –en algunos casos–, el vacío de estimulación sensorial que tiene el consumidor audiovisual contemporáneo –tal como hacen otros formatos como el videoclip, el *spot* publicitario o el propio fenómeno del *zapping*–, debido a que los mismos juegan a favor de la sensorialidad. Es por ello que, aunque los videojuegos poseen diferentes características que contribuyen a que la experiencia de jugarlos sea realmente placentera, el aspecto estético es fundamental, ya que el desarrollo gráfico de éstos se ha convertido en una destacada motivación para el jugador. No en vano la industria del videojuego ha decidido gastar grandes sumas de dinero en mejorar e innovar la visualidad en cada nuevo lanzamiento ofreciéndoles a sus consumidores, gráficos más realistas y eficaces para aproximarlos a una nueva experiencia estética. “Nuestro presente se caracteriza por la percepción y recreación del mundo cibernético y virtual. Por lo tanto, la estética y el arte han transmutado. Los lenguajes se adaptan a su época y lo digital aparece como clave para la supervivencia” (Hidalgo, 2014, p. 9).

Los videojuegos más recientes –aquellos que pueden ser jugados en consolas de octava generación, tales como: PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, teléfonos móvil y tabletas, entre otros–, logran cautivar a los consumidores con mayor eficacia, en vista de que la gran mayoría de ellos combinan efectivamente buenas historias con mundos virtuales desarrollados con un alto nivel gráfico. Esta articulación genera una mayor inmersión que le permite al espectador introducirse –literalmente– en el videojuego, “el jugador se cree el centro de la representación porque lo es, porque ha creado un personaje vicario para desplazarse por ese universo paralelo con la capacidad de actuar sobre él” (Marcos y Santorum, 2012, p. 77). En otras palabras, los nuevos videojuegos le posibilitan al jugador construir relatos y argumentos, es decir, participar en el desarrollo de su narración siendo esta otra característica que logra seducirlo.

Paralelamente, la relación que tienen los videojuegos con otros medios –tales como la televisión, el cine y los comics–, ha favorecido que sus características estético/narrativas se expandan logrando con ello atraer un mayor número de seguidores. En este sentido, coincidimos con Diego Levis (2013) quien afirma que, la estrecha relación entre la industria cinematográfica y los videojuegos ha logrado aumentar los niveles de sofisticación de éstos y en un futuro –no muy lejano–, a través del uso de imágenes cinematográficas, se logrará desarrollar filmes interactivos que tendrán una mayor complejidad tecnológica. Eso sí, sin perder nunca de vista que el fin último de todo videojuego debe ser entretener, divertir y emocionar.

Pero también es cierto, que la relación más cercana que tienen los videojuegos con el cine se encuentra principalmente, en la influencia que tienen las vanguardias cinematográficas en los aspectos estilísticos y narrativos de los videojuegos. Esto se puede evidenciar al observar cómo los videojuegos, al igual que las vanguardias artísticas, tienen la necesidad de contar con espectadores activos. Desde sus orígenes, las vanguardias artísticas y cinematográficas buscaban que el espectador dejará de lado su actitud pasiva –la pura contemplación de la obra–, y se convirtieran en espectadores activos capaces de “reconstruir las obras mentalmente” (Sabeckis, 2015, p. 50). Además, la simbiosis videojuegos y vanguardias cinematográficas han permitido masificar el arte comercialmente, desde una perspectiva transmoderna, “ya que traspasa las barreras de lo tradicional, transgrede su propia condición de objeto lúdico para adentrarse en la esfera artística y no conforme con ello, trasciende al estado de arte total” (Hidalgo, 2014, p. 10); es decir, los videojuegos se han convertido en una forma de experiencia artístico-virtual placentera.

Transmodernidad: un concepto aplicado a los videojuegos

Para Rosa Ma. Rodríguez Magda (2011), la transmodernidad define la cultura de nuestro tiempo, pues, como indica Ximena Hidalgo (2014), tomando en cuenta los planteamientos de la propia filósofa mientras lo “post” alude al fin del siglo XX, lo “trans” hace referencia al nuevo milenio haciendo referencia a una era en donde podemos “comprobar la convergencia de corrientes, la coexistencia de diversos estilos, grados de desarrollo cultural y social, la instauración del espacio tecnológico” (Hidalgo, 2014, p. 9). Este aspecto es destacable para los fines de este artículo porque hemos asumido que los videojuegos pueden –y deben–, ser apreciados desde esta visión transmoderna, ya que los mismo han “transfigurado todos los códigos clásicos de comunicación, medios de transmisión de la cultura y las formas estéticas” (Hidalgo, 2014, p. 7).

Los videojuegos son transmodernos porque logran involucrar al espectador en un mundo virtual y este universo, a su vez, se convierte en parte de la propia “realidad” que lo rodea (Hidalgo, 2014), en donde lo real y lo irreal se entremezclan. Pero también son transmodernos porque éstos tienen la capacidad de copiar y vender las vanguardias y en este sentido, los videojuegos mediante la masificación del arte logran anular “la distancia entre el elitismo y la cultura de masas, y descubre sus sendos rostros cruzados” (Rodríguez, 2004, p. 8). Lo enunciado en el párrafo precedente evidencia el propósito de nuestros estudios, puesto que en el mismo hemos asumido que la vanguardias cinematográficas han superado el pa-

sar del tiempo y por ello se encuentran aún presentes en diversos medios actuales, siendo los videojuegos uno de ellos. A través de la simbiosis entre videojuegos y vanguardias, las vanguardias cinematográficas han ampliado su visión del arte, trasladándose a espacios digitales e interactivos, presentando una estética transmoderna, que no se basa,

Ni en la modernidad ni en lo post-moderno, es una estética que dilata, continúa, transmuta. Es una estética que transita por todas las tendencias, las evocaciones, las posibilidades; es trascendente y superficial a la vez, conciliando los opuestos como complementos (Hidalgo, 2014, p. 6).

Luego de lo hasta ahora planteado, es necesario nombrar algunas vanguardias artísticas y cinematográficas para visualizar cómo éstas se han visto reflejadas en algunos videojuegos contemporáneos. Hemos decidido compararlos con los videojuegos porque éstos, desde una perspectiva transmoderna, han logrado introducir el arte en la industria cultural y en los medios masivos de comunicación. Aunque entendemos que dicha influencia es motivada en muchos casos por causas comerciales, también es cierto que, más allá de las claras intenciones económicas que posee la industria, en ella existen grandes creativos que han visto en los videojuegos un espacio ideal para expresar sus ideas más artísticas.

Así pues, en los siguientes apartados nos dedicaremos a detallar los aspectos estético/narrativos de algunos videojuegos y la influencia que han tenido el surrealismo, el cine abstracto y el expresionismo alemán en ellos. Aunque sabemos bien que existen otras importantes vanguardias –tales como el impresionismo, el futurismo, el dadaísmo, entre otras–, escogimos estas tres porque sostenemos que narrativa y estéticamente han aportado ciertas características artísticas a los videojuegos y, además, porque son usadas recurrentemente en la industria y han resistido –como ya hemos mencionado–, el paso del tiempo.

Surrealismo y videojuegos

El surrealismo es considerado hijo del dadaísmo². Sus orígenes comienzan en 1917 cuando el poeta francés Guillaume Apollinaire (1880-1918) describe su obra *Les mamelles de Tirésias* como un drama surrealista. Sin embargo, esta corriente realmente se consolidó en 1924, gracias a un manifiesto escrito por el poeta André Breton (1896-1966), el cual se tituló *Manifeste du surréalisme*. En dicho manifiesto Breton explica qué se debe entender como surrealismo y expone la normativa iconoclasta del movimiento, el cual surge justamente en un momento histórico en que los intelectuales trataban de descifrar la psiquis del hombre –cómo funcionaba su inconsciente–, y para ello se inspiraron –principalmente– en las teorías del psicoanálisis de Sigmund Freud.

Como toda vanguardia artística, el surrealismo surgió como respuesta a los cambios que se estaban generando luego de la Primera Guerra Mundial. Al igual que otros artistas vanguardistas, los surrealistas buscaban quebrantar las normas de arte establecidas y comenzaron a cuestionar los modos de reproducción y representación. De allí, que quisieron regresar a la irracionalidad del inconsciente, para con ello poder separar –definitivamente–, el arte de lo lógico y lo racional porque consideraban que sólo así el hombre realmente

conseguiría su libertad. De esta manera, nos encontramos con un movimiento artístico cuya estética se basaba en lo onírico, la paradoja, el humor, el erotismo y la locura. Para alcanzar sus objetivos, el surrealismo no sólo se enfrentó a los cánones establecidos sino que retornó a la pureza del ser a través de la escritura automática³, utilizada “como un medio de liberación del pensamiento real. Así pues, lo que en sus inicios era utilizado como práctica terapéutica, Breton lo convirtió en actividad artística” (García, 2015, p. 7). Al igual que otras vanguardias, el surrealismo consiguió con el cinematógrafo una maravillosa máquina para exponer sus ideas oníricas. Una mujer, Germaine Dulac, sería la encargada de dar vida al surrealismo cinematográfico con el filme *La concha y el clérigo* (1927). A partir de esta producción, nos enfrentamos a un cine caracterizado por mostrar un montaje discontinuo, en donde las imágenes aparecen de manera arbitraria, ilógica, irracional; un cine que refleja los impulsos del inconsciente.

Otros grandes exponentes de dicha corriente fueron los españoles Luis Buñuel (1900-1983) y Salvador Dalí (1904-1989). Ambos crearon una película surrealista –inspirada en un sueño del propio Dalí–, que se ha convertido en un filme emblemático de esta vanguardia. La misma se conoce con el nombre de *Un perro andaluz* (1929), película originada a partir de la escritura automática, de allí su irracionalidad. En síntesis, gracias al surrealismo, el arte encontró mayor espontaneidad, provocación y asumió las contradicciones para así, poder convertirse en un acto libre, caótico, fugaz y subversivo, que da vida a imágenes insólitas mediante la lógica del inconsciente.

En vista de todo lo planteado, es comprensible que muchos videojuegos basen su estética en elementos del surrealismo, puesto que los mismos, muchas veces incorporan dentro de su narrativa los sueños, lo ilógico, lo contradictorio. De hecho, el propio surrealismo reivindicaba los juegos, tanto así que los utilizaba como recurso creativo. De esto surgieron, por ejemplo, los “cadáveres exquisitos”, juegos que consistían en completar un dibujo desconociendo lo que otros jugadores habían dibujado anteriormente.

Así, si hablamos de videojuegos y surrealismo, debemos destacar que a través de esta combinación se han desarrollado los juegos más extraños. Si tuviéramos que mencionar un videojuego que se inspire totalmente en esta vanguardia, ese sería *Back to bed* (2014), juego desarrollado por el estudio independiente Bedtime Digital Games. El mismo nos cuenta la historia de Bob, un joven que sufre de narcolepsia y cae en un sueño profundo sin darse cuenta. Por ello, en este singular juego, el jugador deberá ayudar a un Bob sonámbulo a regresar a su cama y para ello deberá sortear caminos peligrosos y surrealistas.

Y decimos que esos caminos que recorren son surrealistas, porque todos los diseños escenográficos están inspirados en las obras del artista catalán Salvador Dalí. De allí que este juego nos sumerge en un mundo onírico, en donde lo consciente y lo inconsciente se entremezclan. En él nada tiene sentido y tampoco pretende tenerlo, el juego nos permite experimentar el surrealismo en su máxima expresión. Si asumimos que la estética surrealista es aquella que carece de toda lógica, *Back to bed* es muestra de ello, tanto así que el personaje principal es ayudado por una mascota que parece un perro con cara de humano, una extraña criatura que muestra la irracionalidad del propio juego.



Figuras 1 y 2. Arriba Screenshot de uno de los escenarios del videojuego *Back to bed*, desarrollado por Bedtime Digital Games y abajo una pintura de Salvador Dalí, titulada *La metamorfosis de narciso* (1937)⁴.

Otro videojuego, propio de la vanguardia surrealista es *The Franz Kafka videogame* (2017), de la desarrolladora mif2000. Este juego no podía dejar de lado el surrealismo, puesto que el mismo está inspirado en el creador de *La Metamorfosis* (1915), Franz Kafka (1883-1924), uno de los máximos exponentes de la literatura moderna. Dicho autor logró influir con sus escritos en el propio surrealismo, al abordar situaciones absurdas e irónicas con toques de realidad en cada una de sus obras literarias. Aunque el juego no hace referencia directa al propio Kafka, cada uno de los escenarios está inspirado en sus principales escritos –tales como *La metamorfosis*, *Investigaciones de un perro*, *El proceso y/o América*–. En este juego, los jugadores tendrán que resolver diversos rompecabezas para lograr que K, un joven psicólogo, logre ganar una fortuna con la que podrá costear la boda con su amada, quien pertenece a una familia adinerada.

El juego presenta escenas e imágenes surrealistas: peces volando, un detective transmutado en insecto, animales que hablan, entre otros extraños personajes, convirtiéndose en una aventura totalmente *kafkiana*. Además, como cualquier experiencia onírica, la historia se narra con saltos drásticos en el espacio y en el tiempo. Aunque el juego presenta dibujos con diseños simples, el cuidado estético nos lleva a pensar que estamos frente a una obra de arte porque los elementos visuales logran atraer al espectador, y que éste sea parte de la misma aventura.



Figura 3. Screenshot del videojuego *The Franz Kafka videogame* (2017), desarrollado por mif2000⁵.

Tomando en cuenta que la vanguardia surrealista tiene como base el componente onírico, donde los sueños no se diferencian de la realidad, podríamos presumir que casi todos los videojuegos –puesto que sería muy pretencioso decir todos–, en mayor o menor medida se encuentran influenciados por dicha vanguardia. Por ejemplo, el famosísimo videojuego *Super Mario Bros* –en cualquiera de sus versiones–, es una muestra de ello: un fontanero italiano es capaz de pelear con tortugas voladoras, plantas lanza llamas, dinosaurios y dragones, con el fin de encontrar a su amada princesa. Además, muy al estilo del popular cuento *Alicia en el País de las Maravillas* –escrita en 1865 por Lewis Carroll–, Mario puede crecer o ganar vidas comiendo hongos que consigue golpeando algunos ladrillos. Todo esto convierte a *Super Mario Bros* en un videojuego placentero que se ha convertido en una oda a la imaginación.

Para culminar este apartado, sólo queda decir que la vanguardia surrealista ha sido –y, al parecer, seguirá siendo–, uno de los movimientos más influyentes en el arte y en la industria cultural y creativa contemporánea. Es una vanguardia que se ha mantenido en el tiempo y se ha convertido en un sinónimo de creatividad en el mundo de los videojuegos y en otras industrias creativas.

Cine Abstracto y videojuegos

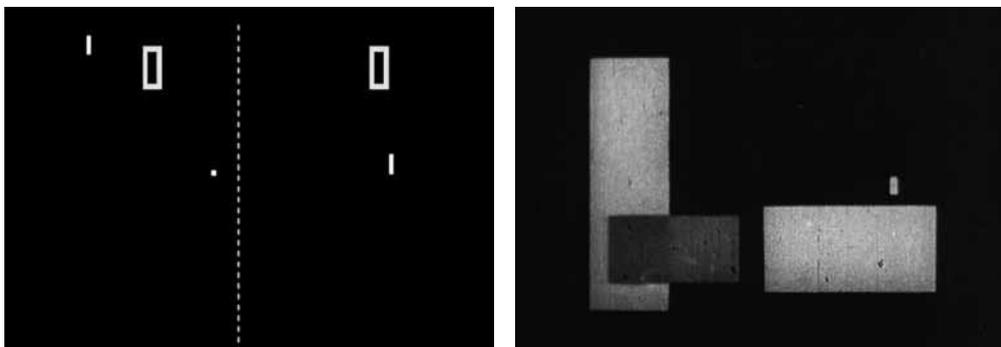
El cine abstracto fue definido en los años veinte como cine “absoluto” por el crítico y teórico alemán Rudolf Kurtz (1884-1960) y dicho término fue aplicado a los filmes de artistas visuales como Viking Eggeling (1880-1925), con su cortometraje *Symphonie Diagonale* (1924) y Hans Richter (1888-1976), con su obra *Rhythmus 21* (1921). En principio, el cine abstracto era un reflejo de la propia vanguardia histórica y éste tenía como finalidad comunicarse única y exclusivamente a través de la expresión visual, del uso de formas geométricas, líneas y patrones, oponiéndose de esta manera a los modelos narrativos impuestos por la industria que fueron heredados del teatro y la literatura. Para tal fin, los artistas abstractos necesitaban reeducar el ojo del espectador, puesto que sus películas

rompían con la tradición narrativa del cine clásico; es decir, estas producciones no requerían mostrar una realidad concreta, pues, la belleza estaba en la contemplación de las imágenes, más allá del significado que las mismas pudieran tener.

Si en un principio el cine abstracto o absoluto se caracterizó por la utilización de figuras geométricas en movimiento, la cuales cambiaban de tamaño y jugaban con la transposición del blanco al negro, posteriormente, otros artistas como los franceses Germaine Dulac (1882-1942) y Man Ray (1890-1976), lograron introducir imágenes reales que luego eran transformadas y convertidas en elementos desconocidos para el perceptor. Sin embargo, la finalidad de dichas películas seguía siendo la misma: experimentar con las formas y los colores.

Eran tan atractivos los aspectos visuales expuestos por el cine abstracto, que dicha vanguardia cinematográfica ha logrado mantenerse a lo largo de la historia. Por ejemplo, en los años sesenta, el videoarte se inspiró en el cine abstracto para sus creaciones. Pero las imágenes abstractas no sólo quedaron para ser apreciadas por pequeños grupos, pues la misma industria las ha utilizado en diversos formatos, por ejemplo, en distintas intros de series televisivas tales como: *Vinyl* (2016) y *Dark* (2017), en largometrajes animados como *Fantasia* (1940) de Disney, en algunos videoclips y *spot* publicitarios y, también, en algunos videojuegos.

En el caso particular de los videojuegos dicha influencia se puede apreciar desde los primeros momentos de la industria –cuando los mismos eran tan sólo pequeños puntos–. Tal es el caso de *PONG*, uno de los primeros juegos exitosos que consistía nada más en un fondo negro, en donde se deslizaban dos rectángulos y un pequeño cuadrado, muy al estilo del cortometraje *Rhythmus 21*. Asimismo, nos encontramos con *Tetris* (1984), un juego colorido y muy popular en donde el jugador debe tratar de ordenar una serie de bloques que van cayendo verticalmente.



Figuras 4 y 5. A la izquierda vista del videojuego *PONG* (1972) y a la derecha un fragmento del cortometraje *Rhythmus 21* (1921) de Hans Richter⁶.

Esta idea de usar imágenes abstractas en los videojuegos sigue siendo tan popular que se ha logrado crear juegos muy exitosos, como *Guitar Hero*, cuya primera versión salió al mercado en el 2005 y fue desarrollado por Harmonix Music System. En él, el jugador tiene

que imitar —con un controlador que simula una guitarra—, la melodía de un tema en particular y para efectuarlo, se presionan los botones de la guitarra al unísono con los colores, movimientos y formas que aparecen en la pantalla.



Figura 6. Screenshot del videojuego *Guitar Hero III* (2007)⁷.

Otro videojuego en donde los colores, las formas y los movimientos son los grandes protagonistas es el famoso *Candy Crush* (2012), un juego que inicialmente fue lanzado en la red social Facebook, pero que, debido a su alta popularidad, se convirtió rápidamente en una marca independiente que puede ser jugada en teléfonos móviles y tabletas. Aunque es un juego sencillo, puesto que sólo se tiene que unir caramelos para con ello obtener puntos, su aspecto estético y su jugabilidad son tan llamativos que el mismo, al momento de escribir este artículo, tenía en su página oficial de Facebook más 71 millones de seguidores. Ante lo expuesto, consideramos que el cine abstracto ha sido de gran influencia para los videojuegos y creemos que lo seguirá siendo, mucho más, porque los juegos con estas características han logrado satisfacer al consumidor promedio y esto, al final, se traduce en importantes ganancias para la industria.

Expresionismo Alemán y videojuegos

La vanguardia del expresionismo alemán, al igual que otros movimientos artísticos, influyó y cambió notablemente la cinematografía mundial. Su llegada al celuloide viabilizó la creación de nuevas historias que tendrían como objetivo común la representación de mundos fantásticos, a partir de personajes excepcionales y complejos que se desenvuelven en un ambiente oscuro, lúgubre y, en cierta medida, desnaturalizado. Esto se debe, a que se introduce en el ámbito cinematográfico precisamente en un momento histórico en que la sociedad alemana se encontraba sumida en la depresión de la postguerra, de allí la ne-

cesidad de escapar del mundo real, convirtiéndolo en un mundo imaginario y fantástico. El expresionismo cinematográfico nació a principios del siglo XX, luego de que la Primera Guerra Mundial dejara en ruinas al viejo continente. Alemania, de todos los países europeos, fue uno de los más afectados económica y socialmente, por ello la oscuridad, el pesimismo y el miedo eran parte de lo que sus habitantes vivían día y noche. Estas características nutrieron y dieron origen al Expresionismo, el cual trataba de reflejar, no tanto la realidad que se vivía sino la vivencia interna y el sufrimiento de los ciudadanos, a través de temas que se vinculan con la oscuridad y la muerte, siendo estos los argumentos más recurrentes en cada una de sus obras, puesto que su narrativa y estética están organizadas “para vivir en la noche, en el más allá oscuro de sus negras perspectivas” (cit. de Paoella, 1967, en Barreto, 2006, p. 16).

El expresionismo cinematográfico trajo consigo grandes exponentes y obras que inspiraron a la creación de una cinematografía diferente. Filmes como *El gabinete del Dr. Caligari* (1920) de Robert Wiene (1873-1938), *Nosferatu* (1922) de Friedrich Murnau (1888-1931) o *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang (1890-1976), mostraban en esencia el sentido de esta vanguardia cinematográfica, en donde resaltaban los mundos fantásticos, realidades diversas, la lucha del bien contra mal, los conflictos del hombre con el mundo, la muerte y lo demoníaco. En definitiva,

La importancia de este movimiento ha quedado patente en nuestros tiempos, ya que ha dejado un legado cultural y de expresión que aún se siguen utilizando. Gracias a los cineastas expresionistas como Wiene, Murnau o Lang se cambió la forma de ver y hacer el cine. Los temas se volvieron más fantásticos y oscuros con un claro trasfondo social (Espinós, 2008, p. 21).



Figuras 7 y 8. A la izquierda una imagen de la película expresionista *Nosferatu* (1922) de Friedrich Murnau y a la derecha un fragmento de *El gabinete del Dr. Caligari* (1920) de Robert Wiene⁸.

Tanto es su legado que dicha vanguardia aún se encuentra vigente en el mundo cinematográfico y audiovisual en general y los videojuegos, como parte fundamental de los medios audiovisuales, también se han sentido seducidos por el expresionismo.

En el mundo de los videojuegos son muchos los títulos que se desarrollan dentro del género del terror y el suspenso, pero hay algunos que cumplen con mayor exactitud que otros con las características propias del expresionismo cinematográfico, a saber, temas fantásticos, llenos de monstruos que buscan aterrorizar al espectador. Además, son diseñados de tal manera que el ambiente tiende a ser tenebroso y las sombras juegan un papel importante. Son videojuegos que estéticamente están cargados de emociones fuertes que mantienen al jugador atento a todo lo que ocurre en la pantalla.

Al hablar de la simbiosis entre expresionismo alemán y videojuegos es obligatorio nombrar dos títulos emblemáticos: *White Night* (2015) y *Limbo* (2010). El primero fue desarrollado por la compañía independiente Osome Studios. Dicho juego nos traslada a los años '30, en donde un hombre herido deberá refugiarse en una tenebrosa mansión y ya adentro tendrá que descubrir qué macabras historias se esconden en ese lugar. El videojuego fue diseñado en blanco y negro y la luz –la cual se representa en blanco–, es la principal guía del jugador. Al igual que las películas expresionistas, en *White Night* las sombras son fundamentales no sólo porque otorgan cierta tenebrosidad al ambiente sino porque, además, son necesarias en la dinámica del propio juego.

Aunque podemos definir el diseño del juego como sencillo, la penumbra que presenta el ambiente nos mantiene atentos a lo que pueda suceder en cada rincón de la mansión, puesto que en la mayoría de los escenarios abunda la oscuridad y la poca iluminación que surge es creada por el fuego de un pequeño fósforo que posee el personaje. En este sentido, se puede apreciar que la mayoría de la trama se desarrolla en la noche y esto se debe a que la noche da paso al juego de las sombras, muy comunes en el expresionismo, cuyo simbolismo refleja el tema de la muerte, además de dar un sentido estético amenazante y siniestro. Asimismo y siguiendo la tradición del expresionismo, los fantasmas y otros seres fantásticos están a la orden del día en este título.



Figura 9. Screenshot del videojuego *White Night* (2015), desarrollado por la compañía Osome Studios⁹.

Por su parte, el segundo título –*Limbo*–, producido por Playdead, es un videojuego evidentemente inspirado en el expresionismo alemán desde su estética hasta la historia que nos presenta. Éste nos narra la vivencia de un niño que se enfrenta a todos los miedos que

habitan en su cabeza, para así poder encontrar a su hermana. Diversos monstruos –arañas gigantes, árboles fantasmagóricos, asesinos, entre otros– estarán presentes a lo largo del juego, con la intencionalidad de que el mismo se convierta en una pesadilla viviente. Al igual que *White Night*, *Limbo* fue diseñado en blanco y negro, y en él también se destaca la penumbra y el uso del desenfocado más las abundantes sombras hacen que cada recodo se convierta en una trampa mortal. Esto evidencia el acercamiento estético que tiene *Limbo* con el cine expresionista, ya que se trata de mostrar el mundo desde una mirada subjetiva, por ello, muchos de los escenarios presentan formas angulosas que tratan de oprimir al propio protagonista; esto lo podemos apreciar, por ejemplo en películas como *El gabinete del Dr. Caligari* (1920) y *Nosferatu* (1922).

Otro dato interesante, tiene que ver con el personaje del niño, cuyos rasgos se acercan estéticamente a los protagonistas mostrados en las películas expresionistas. Observamos la silueta –o la sombra–, de un niño que posee unos ojos blancos y luminosos, convirtiendo al mismo protagonista en un ser tierno y macabro a la vez. De esta forma, *Limbo* no sólo representa la oscuridad propia de los filmes expresionistas sino que también nos habla sobre la dualidad entre la vida y la muerte.



Figuras 10 y 11. Semejanza estética entre el filme *Nosferatu* (1922) y el videojuego *Limbo* (2010)¹⁰.

En resumen, podríamos nombrar juegos que hoy en día se encuentran inspirados en el expresionismo alemán, pero hemos escogido estos dos porque presentan acentuados aspectos estéticos y narrativos propios de esta vanguardia, la cual se mantiene presente tanto en el arte contemporáneo como en la propia industria cultural y creativa actual.

Reflexiones finales

El escrito que hemos presentado, nos ha permitido vislumbrar el potencial artístico que tienen los videojuegos y, aunque sólo hemos comparado unos pocos títulos con tan sólo tres vanguardias cinematográficas –surrealismo, expresionismo y cine abstracto–, creemos que son muchas las vanguardias que hoy en día se encuentran presentes estéticamente y narrativamente en los diversos videojuegos, sean estos comerciales o *indie*. A saber, existen

juegos que también han sido catalogados de futuristas, minimalistas, impresionistas, etc., en los cuales estas vanguardias terminan mezclándose o generando un pastiche posmodernista. En este sentido, podemos decir que las vanguardias artísticas y cinematográficas han sido claves en el desarrollo de la cultura visual contemporánea.

También, hemos comprobado que el arte en los videojuegos se vuelve transmoderno, al convertirse en un medio artístico de masas que reinventa las vanguardias y es capaz de llevar mucho más allá el rol del espectador frente a la obra. Este proceso de inmersión resulta destacable porque le facilita a la industria cultural y creativa observar el arte como una estrategia propicia para sumar seguidores en el futuro.

Para finalizar, cabe mencionar que aunque el tema de los videojuegos en un principio fue desestimado por la academia, por considerarse un tema de poca importancia, ya que éste era un mero producto comercial, es sabido que hoy en día los mismos se han convertido en un medio de experimentación, capaz de generar nuevas formas de expresión que pueden definir el futuro artístico y mediático. En este sentido, el entrecruzamiento de temporalidades da cuenta de cómo los cambios tecnológicos y estéticos posibilitan nuevos abordaje de estudio académicos para seguir profundizando en lo conceptual, en las configuraciones estético/narrativas de los videojuegos, y en cómo éstos han sido influenciados por otros medios masivos y las nuevas plataformas tecnológicas de comunicación.

Notas

1. Al hablar de la historia de los videojuegos lo primero que se nos viene a la mente son aquellos viejos y populares juegos de principio de los '80, de la consola Atari –por ejemplo *Pac-Man*, 1980–. Según diversos autores, la historia de los videojuegos inicia en la década de los cincuenta de la mano de Alexander Douglas, quien en 1952 desarrolló un juego titulado *Nought and Crosses* –conocido también como OXO–, el cual se podía jugar en el EDSAC –siglas que daban nombre al computador de la época– y aunque posteriormente, se realizaron otros intentos, no sería hasta 1962 que saldría el primer videojuego auténtico *Spacewar* y diez años después, en 1972, llegaría *PONG*, considerado el primer juego exitoso.
2. El dadaísmo es uno de los movimientos vanguardistas más radicales, puesto que era una corriente anti por antonomasia –anti-arte, anti-lógica, anti-medios–, y tiene como base fundamental llevar lo cotidiano a lo artístico. Para los dadaístas, el dadaísmo más que un movimiento era un estilo de vida.
3. Este término surge de los estudios del psicoanálisis y la interpretación de los sueños. “En su definición nos hallamos con el deseo de plasmar el inconsciente y a la vez proporcionar una representación libre, ya que para su plasmación son válidos todos los medios de expresión” (García, 2015, p. 7).
4. El *screenshot* de *Back to Bed* fue recuperado de: goo.gl/vSZsYq y la pintura de Dalí de: goo.gl/yiFBE3.
5. Imagen recuperada de: goo.gl/83BuPJ.
6. La imagen de *PONG* fue recuperada de: goo.gl/w1uBaj y el fragmento del cortometraje *Rhythmus 21* de: goo.gl/VBa3kr.
7. Recuperada de: goo.gl/ZAR4ik.

8. Fragmento del filme *Nosferatu* recuperado de: goo.gl/N9vBjq y la imagen de *El gabinete del Dr. Caligari* de: goo.gl/dnQe3A.
9. Imagen recuperada de: goo.gl/1MJ4R9.
10. Fragmento de *Nosferatu* recuperado de: goo.gl/3kpS1q y la imagen de *Limbo* de: goo.gl/8bepfi.

Referencias Bibliográficas

- Barreto, R. (2006). “El nacimiento del expresionismo alemán”. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación, Trabajos de estudiantes y egresados* (N° 8), pp. 15-18. Argentina. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado de: goo.gl/JGfwRG
- Dussel, I. y Quevedo, L. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. VI Foro Latinoamericano de Educación. Buenos Aires, Argentina: Fundación Santillana. Recuperado de: goo.gl/DLDzaD
- Espinós, P. (2008). Tim Burton y el expresionismo. *Frame: Revista de Cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación* (N° 3), pp. 2-24. España. Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla. Recuperado de: goo.gl/H3fEow
- Fernández, C. (2010). El cine en las vanguardias: esperanto visual de la modernidad. *Área Abierta: Revista de comunicación audiovisual y publicitaria* (N° 26), pp. 1-18. España. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: goo.gl/t9gn7o
- García, A. (2015). El cine surrealista. Desde las vanguardias hasta Michel Gondry. Memoria del trabajo de fin de grado. Facultad de Filosofía i Lletres. Universitat de les Illes Balears. Recuperado de: goo.gl/2R
- Hidalgo, X. (2014). Transmodernidad, estética y videojuegos. *HUM 736: Papeles de cultura contemporánea* (N° 19), pp. 5-14. España. Facultad de Filosofía y Letras, Departamento de Historia del Arte. Campus Universitario de Cartuja. Recuperado de: goo.gl/xUZBXg
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: goo.gl/ge21RK
- Marcos, M. y Santonus, M. (2012). La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo. *Revista de Estudios de Juventud. Videojuegos y Juventud* (N° 98), pp. 77-89. España. Injuve. Recuperado de: goo.gl/N346ir
- Rodríguez, R. (2011). *Transmodernidad. Un nuevo paradigma*. Recuperado de: goo.gl/iwgg82c
- Rodríguez, R. (2004). *Transmodernidad*. Barcelona, España: Anthropos Editorial.
- Sabeckis, C. (2015). El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas. *Cuaderno 52: Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. Cincuenta años de soledad. Aspectos y reflexiones sobre el universo del video arte* (N° 52), pp. 49-69. Argentina. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado de: goo.gl/mLyzti
- Sangro, P. (2016). Las vanguardias artísticas del siglo XX y su contribución teórica en la definición exhibicionista de la naturaleza del cine. *Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación Vol. 14* (N° 28), pp. 67-82. Colombia. Facultad de Comunicación. Universidad de Medellín. Recuperado de: goo.gl/sLTP9o

- Tavares, M. (2010). Comprender el cine: las vanguardias y la construcción del texto filmico. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación* Vol. XVIII (Nº 35), pp. 43-51. España. Recuperado de: goo.gl/SVoa9j
- Vázquez-Medel, M. (2002). Vanguardias artísticas y vanguardias cinematográficas. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* (Nº 1), pp. 11-20. España. Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura. Universidad de Sevilla. Recuperado de: goo.gl/JEvBtP

Résumé : Les jeux vidéo sont des créations dont les formes trouvent en partie leur origine dans le champ de l'art, comme en témoignent les nombreuses expérimentations esthétiques de leurs concepteurs. Au fil du temps, leurs images et récits ont été enrichis par les avant-gardes cinématographiques, en particulier celles qui ont émergé dans les années 1920. Cet essai vise à décrire comment certains jeux vidéo ont trouvé dans ces courants esthétiques un développement transmoderne, compris –selon les termes de Magda de Rodríguez–, comme l'espace qui reprend et récupère l'avant-garde, la copie et la vend.

Mots-clés : Avant-gardes artistiques - Avant-gardes cinématographiques - Jeux vidéo - Transmodernité.

Abstract: Video games are creative products where the authors have experimented with designs of the aesthetic field. Throughout time, his images and narratives have been enriched by the cinematographic artistic vanguards, particularly those that emerged in the 1920s. This essay aims to describe how some videogames find in these aesthetic currents a transmodern development, understood –in the words of Magda de Rodríguez–, as the space / time that retakes and recovers the avant-garde, copies and sells it.

Keywords: Avant-gardes - Cinematographic avant-garde - Videogames - Transmodernity.

Resumo: Os videojogos são produtos criativos onde os autores experimentaram desenhos do campo estético. Ao longo do tempo, suas imagens e narrativas foram enriquecidas pelas vanguardas cinematográficas artísticas, particularmente as que surgiram na década de 1920. Este ensaio pretende descrever como alguns videogames encontram nessas correntes estéticas um desenvolvimento transmissível, compreendido –nas palavras de Magda de Rodríguez–, como o espaço / tempo que retoma e recupera a vanguarda, as copia e a vende.

Palavras chave: Vanguardas artísticas - Vanguardas cinematográficas - Videojogos - Transmodernidade.

[Las traducciones de los abstracts al francés, inglés y portugués fueron supervisadas por el autor de cada artículo]