



CUANDO EL ARTE SALE DE LA VIDEOCONSOLA

CONSIDERADOS DURANTE MUCHOS AÑOS COMO UN MERO ENTRETENIMIENTO, LOS VIDEOJUEGOS NO SÓLO EMPIEZAN A SER TOMADOS EN SERIO, SINO QUE SE HAN CONVERTIDO EN UNA GRAN FUENTE DE INSPIRACIÓN ARTÍSTICA

NILO CASARES

Hace unos días, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) hacía público un informe que señalaba un incremento en el consumo de videojuegos y toda la parafernalia que los rodea, cuyo valor económico está ya por encima del cine por taquilla, de alquiler y la compra de música enlatada. Lo que ya ocurría en otros países se confirma también en el nuestro, y nos confirma que al ser el juego, además de la forma de socialización más eficaz, lo último a lo que renunciamos –porque de verdad nos ayuda a pasar los días–, la industria del entretenimiento consigue conjugar estos dos intereses, deleitarnos y socializarnos, con unos elevados rendimientos económicos.

Y hasta tal punto debe ser cierto, que ahora dedican exposiciones a los mismos videojuegos hasta hace cuatro días denostados como baja cultura y hoy presentes en los espacios de difusión de la cultura contemporánea a todo trapo. Cuando aún eran pequeñas notas al pie en los análisis sobre el *software.art* (casi con seguridad iniciados por el teórico alemán Tilman Baumgärtel), la atención analítica se reducía a los casos excepcionales en que los autores provenían de dos ámbitos, bien del desarrollo de videojuegos independientes a la industria, o las intervenciones jocosas o políticas sobre los videojuegos desarrollados por esta misma industria. Entre estos últimos siempre ha destacado el español Joan Leandre, que ha obtenido reconocimiento en todos los foros en

que se presenta el *software.art* en cualquiera de sus parcelas; porque, tanto en el mero sentido lúdico como en el más militante, ambas formas de entender los videojuegos, desde la independencia o desde el compromiso, siempre son formas del *software.art*.

LA ESCUELA JAPONESA. Existen infinidad de ejemplos tanto en un lado como en el otro del desarrollo independiente de aplicaciones lúdicas. Pero lo que resulta novedoso, ya que hasta ahora había ocurrido en escasísimas ocasiones, es el reconocimiento hacia los juegos industriales, desarrollados casi siempre por autores japoneses como Fumito Ueda y Kenji Kaido (programadores de Sony), Toshio Iwai (autor del sorprendente *Electroplankton* para



Nintendo), Tetsuya Mizuguchi (padre del mítico *Rez* para Sega) o la extinta Clover Studio Co. (autores de *Okami* para Capcom). Hoy, sin embargo, este reconocimiento ha comenzado, lo cual imagino que se debe al indiscutible peso de la «taquilla» y a que los -añejo jovencitos- jugadores ya son respetables padres de familia hacia los que se puede dirigir sin rubor la oferta cultural.

OBJETO DE MÍMESIS. Pero la mejor prueba de que todo esto ya forma parte de la cultura popular, y también de la más elitista que siempre supone el arte contemporáneo, la encontramos en un libro de reciente aparición, *Gamescenes. Art in the Age of Videogames* (Johan & Levy, Milán, 2006), compilado por los críticos italianos Matteo Bittanti y Domenico Quaranta en defensa de la existencia de un *Game Art* (tesis defendida sobre todo por el primero de ellos) y que nos muestra que los videojuegos han sido asumidos

COMO ANTES POR EL CINE Y LA FOTOGRAFÍA, HOY LAS NUEVAS FORMAS DE MIRAR Y HACER LE VIENEN DADAS AL ARTE POR LA PRESENCIA DE LOS JUEGOS INMERSIVOS Y REACTIVOS

por todos los soportes artísticos y se han vuelto, en alguna medida, objeto de mimesis por parte de un muy variopinto grupo de artistas que los toman, en distinta forma, como referente.

PINTANDO JUEGOS. Un referente explotado tanto desde lo analógico como desde lo digital, sin que esa barrera sea determinante para hablar de *Game Art*, sino que lo sería el hecho de estar imbuido, o no, por la nueva cultura de los juegos enchufados, porque no valdrían referencias a juegos de toda la vida, como la escena de los jugadores de cartas. De esta forma, la pintura de Miltos Manetas, quien copia escenas que forman parte de los videojuegos, sería un buen ejemplo para ubicar esta forma de entender el nuevo giro que supone la existencia del videojuego con sus capacidades inmersivas y sus nuevos puntos de vista. Algo parecido a lo que ocurrió en tiempos con la pintura que pasó a tener unos encuadres cinematográficos, o cuando mucho antes pasó a pelearse con la fotografía por un lugar en el mundo. Hoy, esas nuevas formas de mirar y hacer le vienen dadas al arte por la presencia de los juegos inmersivos y reactivos, como una parte más de la realidad que el arte transmite, y cuyo mejor ejemplo sería el fotoreportero Marco Cadioli (www.internetlandscape.it), quien fija el detalle de la vida ínsita en los videojuegos en línea. ■