

## 'Over The Game', arte y videojuegos. Diario de Sevilla

Autor Diario de Sevilla// Blas Fernández  
jueves, 26 de noviembre de 2009



{mosimage

¿Cuál es la relación entre arte y videojuegos? ¿Existe? El colectivo Zemos98, responsable del festival audiovisual sevillano del mismo nombre, parte del convencimiento de una respuesta afirmativa para dar forma a Over The Game, exposición que puede verse hasta el próximo 17 de enero en Espacio Iniciararte (antigua Iglesia de Santa Lucía), histórico edificio destinado ahora por parte de la Consejería de Cultura al arte contemporáneo.

“Cuando Espacio Iniciararte nos encargó el proyecto hablamos con Flavio Escribano, sevillano, comisario y activista de este campo, el video game art o game art, y empezamos a elaborar la idea: ¿qué intersecciones se están dando entre arte y videojuego?”, se pregunta Pedro Jiménez, de Zemos98, quien reconoce que aunque en los últimos años han abundado las muestras sobre este mismo tema, Over The Game cuenta con la particularidad de mezclar piezas ya clásicas del género con obras de artistas andaluces. “¿Hay gente que está trabajando en Andalucía sobre el game art? ¿Cómo hacer que esos artistas locales puedan dialogar con artistas de otras procedencias? Ésas son algunas de las preguntas clave que pretendemos contestar”, dice.

Vídeo de Level Head, de Julien Oliver

Así, en el listado de 19 obras pueden contemplarse títulos como Level Head, del neozelandés Julien Oliver —que ha estado ya en 15 ó 20 exposiciones diferentes y ha recibido todos los premios habidos y por haber—, recuerda Jiménez— junto a proyectos con denominación de origen local, como el corto pionero Estrecho Adventure, del granadino Valeriano López, que narra las vicisitudes de un inmigrante clandestino en clave Arcade; el juego s-2211, en el que, a partir del motor gráfico de Half-Life y el mando de una Wii, Daniel Franca y Enrique Colinet invitan al usuario a pasear por el inundado sótano de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla; el documental Mystical Doom, de Zemos98 y Arsgames, sobre la apropiación de las herramientas de los videojuegos por parte de los creativos audiovisuales; el juego en 2D Super-Tirititrán, de Caninostudios, ambientado en las calles de Cádiz y desarrollado a partir de software libre; o, entre otros, el también cortometraje El tenista, del sevillano Felipe Gil.

Vídeo de s-2211, de Daniel Franca y Enrique Colinet

Deus ex machinima

Este último, por ejemplo, hace una apropiación sencilla y directa del concepto de machinima.

---

"Se trata de utilizar el motor gráfico de un juego para crear un corto", explica Jiménez. En efecto, así es: cuando los videojuegos comenzaron en los 90 a incluir en sus ediciones especiales editores gráficos que permitían al usuario crear nuevos niveles y personajes, unido esto a la posibilidad de grabar en vídeo las partidas resultantes, los jugadores más creativos no tardaron en caer en la cuenta de que la combinación de ambos elementos les permitía ya realizar en tiempo real un corto de animación, que luego incluso podía ser montado y enriquecido con diálogos, efectos de sonido y banda sonora.

"Una de las piezas que presentamos, un ensayo documental titulado Mystical Doom, habla de cómo los primeros juegos 2.0, digamos aquellos que no sólo pueden ser jugados en red, sino de los que además puedes compartir niveles creados por ti que a su vez pueden ser modificadas por otros, fueron el detonante -asevera Jiménez-. El hackeo de juegos se viene haciendo desde los 80 y ahora vive una especie de revival con los antiguos de 8 bits y toda esa gente que, por ejemplo, hace música con la game-boy. Hay como una añoranza de la vieja tecnología, pero al mismo tiempo, y en la exposición puede verse, hay juegos tan comerciales como Halo 3 ODST en los que el usuario observa un material fácilmente apropiable y empieza a crear a partir de ellos";.

Esa permisividad en la transformación de sus productos, promovida incluso con la facilitación de las herramientas tecnológicas apropiadas, distingue a dos industrias que durante los últimos años han venido compartiendo similares soportes: mientras que la discográfica languidece, la del videojuego crece. "No se ha enfrentado a su usuario; ha ido con él y hasta se le ha adelantado en ocasiones", opina Jiménez.

Y en este contexto, resulta inevitable que dichas herramientas no terminen siendo utilizadas con propósitos artísticos. "Laura Baigorri -comenta Jiménez citando a la especialista en Arte y Nuevos Medios, profesora titular en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona- plantea que toda una generación de gente joven que ha crecido jugando a los videojuegos tiene que hacer su trasvase al arte de una manera u otra. Pensamos que en los contextos locales ya hay gente haciendo este trasvase, desarrollando piezas de este tipo de manera natural. No es que haya una corriente de game art ni nada de eso, sino un tipo de gente que está asumiendo o asumirá que el videojuego está relacionado con el arte";.

Vídeo de Ecochrome

Arte e industria

Campo multidisciplinar -"diría incluso que más que el cine, tan estratificado", afirma Jiménez- el videojuego es consciente desde su nacimiento de su componente artístico y plantea las mismas paradojas identificadas con cualquier otra disciplina creativa. "Cada país lo produce de una manera completamente diferente -cuenta el comisario de la muestra-. La corriente de producción independiente en Estados Unidos es enorme, pero lo increíble es lo que ocurre en Japón, donde los mejores juegos independientes, artísticos, están producidos por Sony. Es una industria mucho más cercana a la sensibilidad artística, como demuestra,

---

por ejemplo, Ecochrome, un juego de laberintos que juega con las ilusiones visuales de Escher, y en el que en lugar de mover al personaje mueves el laberinto. Es un juego para PSP y PS3 que está causando furor en Japón, ¿y qué es? ¿Es arte? ¿Es industria? Hay un gran hermanamiento, que creo que está ahí desde el principio».

De las 19 piezas expuestas en Over The Game, una docena son interactivas, esto es, plenamente jugables. La duda pertinente es pues si se trata de una muestra dirigida al público habitual de videojuegos o al consumidor de arte contemporáneo, sin perjuicio de que ambas virtudes puedan recaer sobre el mismo individuo. «Nosotros hemos intentado hacer una exposición, luego el público decidirá si lo hemos conseguido o no, en la que a quien no juegue nunca le entren ganas de hacerlo »afirma Pedro Jiménez». Por contra, para quienes sean jugadores natos, hemos planteado algunos juegos realmente complicados. No es nuestra intención conseguir que un espacio artístico se convierta en espacio lúdico, pero esperamos que la gente que pase por aquí se quede más tiempo del que habitualmente usa para ver una exposición de arte contemporáneo».

Blas Fernández.

Diario de Sevilla