

TFM

THE DAWN

CONCEPT ART PARA UN PROYECTO DE VIDEOJUEGO

TIPOLOGÍA 4

Presentado por Guillermo Adelantado Romero

Tutor: Francisco Martí Ferrer

Cotutora: Marina Pastor Aguilar

Universitat politècnica de valència

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Máster de Producción artística

Valencia Junio 2021

RESUMEN

El propósito general de este trabajo consiste en realizar el *concept art* para *The Dawn*, un proyecto de videojuego crítico en un contexto postapocalíptico con estética *pixel art* y desplazamiento horizontal (*side-scrolling*) por los sucesivos niveles. Al tratarse de un proyecto personal, ha sido necesaria la elaboración de otros aspectos de la preproducción como el *worldbuilding* y el *briefing*. También, se ha abordado parte de la producción de los gráficos del juego.

Por otra parte, se tratan cuestiones artísticas, filosóficas y sociológicas relacionadas con el proyecto, acerca del pensamiento crítico y el arte, el juego y particularmente el videojuego como dispositivos de crítica política y social.

Como resultados, esta memoria muestra un marco conceptual y referencial en el que ubicar *The Dawn*, el *concept art* de tres personajes, de varios entornos y *props*, los gráficos del juego para el personaje principal y su antagonista, con una estética *pixel art*, incluyendo, sus principales animaciones, las *sprite sheets* de éstas y una simulación del *gameplay* en formato video que muestra los gráficos desarrollados y algunas de las mecánicas previstas.

Palabras clave - *Concept art*; videojuego; *critical games*; *worldbuilding*; *pixel art*.

ABSTRACT

The general purpose of this work is to create the *concept art* for *The Dawn*, a critical video game project in a post-apocalyptic context with *pixel art* aesthetics and *side-scrolling* through successive levels. As it is a personal project, it has been necessary to elaborate other aspects of pre-production such as *worldbuilding* and the briefing. Also, part of the production of the game's graphics has been addressed.

On the other hand, it deals with artistic, philosophical and sociological questions related to the project, about critical thinking and art, games and particularly video games as devices for political and social criticism.

As a result, this report shows a conceptual and referential framework in which to place *The Dawn*, the *concept art* of three characters, of various environments and props, the graphics of the game for the main character and his antagonist, with a *pixel art* aesthetic, including , its main animations, their *sprite sheets* and a simulation of the *gameplay* in video format that shows the developed graphics and some of the planned mechanics.

Keywords - *Concept art*; videogame; *critical games*; *worldbuilding*; *pixel art*.

1.Introducción.....	6
2.Objetivos.....	9
3.Metodología.....	10
4.Marco conceptual.....	12
4.1 Claves genealógicas de la crítica y el arte social.....	12
4.1.1 La crítica moderna: razón y origen.....	12
4.1.2 La crítica social en el arte y relación arte-vida.....	16
4.1.3 Crítica del arte crítico.....	21
4.2 El juego como dispositivo social.....	25
4.2.1 El juego como emancipación.....	29
4.3 El videojuego: arte, crítica y política.....	32
4.3.1 El videojuego como arte.....	34
4.3.1.1Expresiones híbridas: tradición y videojuego.....	37
4.3.2 El videojuego como crítica.....	40
4.3.2.1Recursos de crítica en el videojuego.....	42
4.3.2.2Manifestaciones políticas clásicas en el videojuego..	45
4.4 El worldBuilding.....	48
4.4.1El <i>concept art</i>	49
4.5 <i>The Dawn</i> , proyecto de videojuego.....	50
4.5.1 Recursos retóricos en el juego.....	51
4.6 Claves estéticas y referentes.....	52
4.6.1 Referentes temáticos.....	53
4.6.2 Referentes estéticos. <i>Pixel art</i> y post apocalipsis.....	53
4.6.3 Referentes jugables.....	55
5.Produccion artística.....	57
5.1 <i>Concept art</i>	57
5.1.1 Protagonistas.....	57
5.1.2 Antagonistas.....	58

5.1.3 Entornos.....	59
5.1.4 Props.....	59
5.2 <i>Pixel art</i> , animaciones y <i>sprite sheets</i>	60
5.3 Metodología específica para el <i>concept art</i>	61
5.4 Metodología específica para la producción.....	62
6.Conclusiones.....	65
7.Referencias.....	67
8.índice de figuras.....	71
9.Anexo.....	75

1.INTRODUCCIÓN:

La motivación principal de este proyecto parte de una serie de experiencias personales relacionadas con los *critical games* en el ámbito de los videojuegos.

En su desarrollo se vinculan aspectos de la historia política y crítica del arte con sus manifestaciones contemporáneas en los videojuegos, considerados como dispositivos potencialmente útiles para la concienciación y la transformación social. Por tanto, en este proyecto se asume esta potencialidad y se desarrolla en tanto que mecanismo de expresión y experiencia política y social. *The Dawn* es una producción artística orientada al mundo del videojuego como *critical game* que aborda problemáticas sociales contemporáneas tales como la pérdida del medio ambiente y la conservación natural. Se caracteriza por una puesta en escena *post-apocalíptica* y por una jugabilidad en desplazamiento horizontal por el entorno (*side-scrolling*) y una estética *pixel art*. La finalidad de este proyecto es generar una experiencia que incorpore la crítica política en el juego, dentro de los márgenes de una jugabilidad clásica vinculada a los juegos *arcade*.

El trabajo se inscribe dentro de un ámbito teórico-práctico, tipología cuatro, por lo que la búsqueda de referentes tanto teóricos como prácticos se ha realizado como labor implícita. A partir de ellos, se elabora un marco conceptual que se plasma en la creación artística, consistente en generar, como parte de la preproducción, el *concept art*, el *worldbuilding*, el trasfondo de la historia (*lore*) y abordar parte de la producción a través de la elaboración de *sprites* y animaciones que en el juego se mostrarán como *pixel art*.

En esta memoria se exponen las principales claves que han influido en la creación del trabajo, tanto referentes temáticos y visuales de producciones en los ámbitos del videojuego y el cine, como textos que ayudan a generar una aproximación genealógica acerca del pensamiento crítico y su manifestación en arte, considerando el potencial de los videojuegos como arte y como dispositivo crítico.

Tras esta introducción, la exposición de los objetivos del trabajo y de la metodología empleada, el cuerpo de la memoria se articula en dos capítulos que abordan los aspectos conceptuales, técnicos y artísticos del proyecto.

El capítulo 4. *Marco conceptual* se divide en seis apartados; los tres primeros abordan aspectos fundamentalmente filosóficos y sociológicos, sobre el pensamiento crítico y el juego como dispositivo crítico político y social. Los tres siguientes apartados se centran en aspectos conceptuales y referentes relativos a la reproducción, diseño y jugabilidad que terminan de definir el marco en el que se desarrolla el proyecto *The Dawn*.

El apartado, 4.1 *Claves genealógicas de la crítica y el arte social* que trata sobre las claves del pensamiento crítico occidental a partir de la ilustración, sus manifestaciones en la crítica de arte y en la relación arte-vida, concluyendo con una sección dedicada a la crítica sobre el arte crítico.

El apartado 4.2 *El juego como dispositivo social*, aborda el juego desde una perspectiva sociológica como dispositivo que impregna y ayuda a generar la cultura misma, según los estudios de Huizinga, y relaciona esta concepción con el discurso ilustrado de emancipación del sujeto.

El apartado 4.3 *El videojuego: arte, crítica y política* trata las posibilidades del videojuego como expresión artística, y herramienta crítica y política

El apartado 4.4 *El worldbuilding* define y trata la importancia de la generación de las estructuras para la creación de mundos como marco sobre el que elaborar el *concept art*.

El apartado 4.5 *The Dawn, proyecto de videojuego* describe brevemente *The dawn* como videojuego crítico, en términos estéticos, de jugabilidad e historia, dedicando un subapartado específico a los recursos retóricos utilizados en él.

El apartado 4.6 *Claves estéticas y referentes* expone los referentes temáticos, estéticos y de jugabilidad del proyecto *The Dawn* y contiene un subapartado específico sobre el *pixel art*.

En el capítulo 5. *Producción artística* se muestran los resultados visuales del proyecto y se detallan aspectos metodológicos y de flujo de trabajo que se ha considerado oportuno matizar tras la observación de los resultados.

Tras las conclusiones, referencias e índice de figuras, se ha incluido un capítulo 9 donde se describe el contenido del documento anexo que muestra adecuadamente los resultados gráficos para su visualización.

2.OBJETIVOS:

El objetivo general de este trabajo consiste en realizar el *concept art* para un proyecto de videojuego crítico. Al tratarse de un proyecto personal, este objetivo implica la elaboración de otros aspectos de la preproducción como el *worldbuilding* y el *briefing*. De igual manera, implica abordar aspectos fundamentalmente filosóficos y sociológicos sobre el pensamiento crítico y el juego como dispositivo crítico político y social. En consecuencia, los objetivos específicos son:

-A partir de conocimientos previos y documentación atinente, indagar sobre las cuestiones relativas al pensamiento crítico y su relación con el arte, la concepción del juego como dispositivo social y sobre las posibilidades del videojuego como manifestación y herramienta artística, crítica y política.

-Elaborar un discurso relacionando estas cuestiones entre sí y con el proyecto propio de videojuego.

-Previamente a la elaboración del *concept art*, desarrollar el *worldbuilding* así como el *briefing* del relato.

-Diseñar y realizar el *concept art* de tres personajes, así como de varios entornos y props que doten de vida y plasticidad el proyecto.

-Diseñar y elaborar los gráficos del juego para el personaje principal y su antagonista, con una estética *pixel art*.

-Poner en uso los conocimientos y competencias adquiridos en el máster y ampliarlos con el aprendizaje fruto de la elaboración de este trabajo.

3.METODOLOGÍA

Para acometer los objetivos planteados se han desarrollado paralelamente aspectos teóricos y prácticos implícitos en este proyecto, que parte tanto de una previa experiencia lúdica en videojuegos, como del interés en textos filosóficos y críticos.

El discurso teórico se esbozó a partir de la consulta de las fuentes paralelamente a la preproducción y la producción del juego, lo que permitió una retroalimentación entre ambos aspectos, que afectó al diseño del juego y al discurso que finalmente se incorpora en esta memoria. Se realizó un estudio de las fuentes bibliográficas con objeto de configurar un marco conceptual, referencial y teórico sobre las ideas de crítica, su relación con el arte, el juego, y la crítica en el videojuego para incorporar tales conocimientos al proyecto de videojuego.

Este marco proporcionó los parámetros generales para crear los elementos fundamentales de un mundo a través del *worldbuilding* y un trabajo de *concept art* que lo ilustrase. A continuación se elaboraron sucesivamente tablas de correspondencias entre aspectos psicológicos y morfológicos de los personajes, bocetos, siluetas, *linearts*, pruebas de color e ilustraciones finales. Posteriormente se diseñaron y produjeron los *sprites* animados de forma que con las restricciones autoimpuestas por la estética *pixel art* se trasladaran adecuadamente los personajes y su entorno conceptualizados e ilustrados previamente.

A continuación, el discurso esbozado se desarrolló y consolidó a través de la redacción de esta memoria. Como punto de partida se plantean claves genealógicas de la crítica relacionadas con el surgimiento del movimiento ilustrado. Para ello el marco referencia del que se parte se basa en Kant como figura representativa del movimiento, así como Foucault por sus reflexiones a cerca de la crítica y la ilustración. En el campo del juego se parte de las tesis de Huizinga, como exponente investigador sobre el juego y sus manifestaciones e implicaciones sociales. Para hablar sobre el videojuego como herramienta crítica y política se parte de dos referentes relevantes, Ian Bogost y Lindsay Grace, por sus continuas investigaciones sobre el tema.

Una vez redactado y organizado el discurso en la estructura de la memoria, se redactaron atendiendo a él, los capítulos correspondientes a la preproducción y producción del proyecto. Por último, tras redactar las conclusiones y la introducción, se ilustró la memoria y se elaboró un anexo que contiene las imágenes que muestran la preproducción y producción gráfica del juego.

4. Marco conceptual

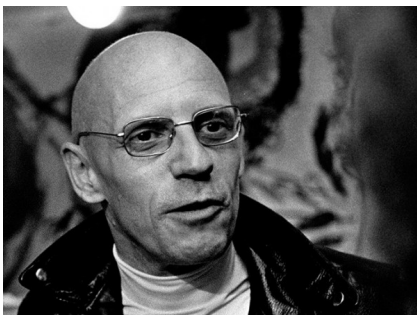
Un aspecto sustancial de los objetivos de este proyecto parte de la idea de generar un marco referencial teórico donde asentar el videojuego como expresión artística y crítica. Por ello se desarrollan a continuación aspectos que vinculen expresiones políticas con este, así mismo se plantean cuestiones relativas al *concept art*, el *worldbuilding* como medio de creación de mundos -labor esencial para el desarrollo del proyecto- y *The Dawn* como videojuego.

4.1 Claves genealógicas de la crítica y el arte social

4.1.1 La crítica moderna: razón y origen.

A lo largo de los años la cuestión artística se ha vinculado activamente con los procesos de crítica y protesta social. Desde las perspectivas de crítica autorreferencial sobre qué es hacer arte y cómo hacer arte, pasando por la crítica interna al arte como institución hasta expresiones artísticas derivadas de las relaciones sociales emanadas de la protesta activa contra regímenes políticos, ordenes económicos, sociedad de consumo y todo tipo de cuestiones relacionadas con cuestiones de género, disidencias sexuales, estigmas y tabúes sociales, el arte se ha vinculado posiblemente desde finales del siglo XVIII y con más fuerza, estos dos últimos siglos como un dispositivo activo de protesta y crítica social.

La razón de la aparición de la actitud crítica como expresión que marcó, estos últimos siglos que llamamos la modernidad y la contemporaneidad, no sólo en el ámbito artístico, sino también en otras manifestaciones y movimientos sociales tales como los filosóficos, políticos etc puede que se la debemos en gran parte a la aparición del proyecto ilustrado. Según Foucault (2003) aproximadamente desde los siglos XV y XVI se podría expresar que, en lo conocido como el occidente moderno, se desarrolló una cierta manera de pensar, de relacionarse



1. Immanuel Kant
2. Michel Foucault

con el mundo, con lo que conocemos, con aquello que acontece, con lo que existe, con nosotros mismos y con los demás, aquello a lo que el mismo autor denominaría una actitud crítica para con el mundo. Un medio de desarrollo hacia una verdad que sirviera como instrumento de cuestionamiento de las fórmulas y constituciones socialmente asentadas. El proyecto ilustrado se conformó pues como realización de una forma de pensamiento crítico que sirviera como medio para alcanzar un fin, generalmente relacionado con la aproximación a una emancipación intelectual o social sobre los esquemas de pensamiento o poder anteriormente conformados por las formas de autoridad. Para Kant (2007) la ilustración consiste en la emancipación de lo que él mismo denominaría una “autoimpuesta minoría de edad”. Según el esquema de herencia racionalista en el pensamiento en Kant el ser humano estaría dotado de esta cualidad primigenia, innata y apriorística llamada “Razón” que bajo su autónoma realización fuera de las trabas impuestas por las formas de pensamiento ajenas a esta misma, serviría como medio de liberación sobre los dictámenes para hacerse servir de su propio entendimiento sin necesidad de dirección ajena. En Kant el proyecto ilustrado se constata bajo el lema “Sapere Aude” “Atrévete a pensar”. Para el mismo autor la falta de realización de la autonomía propia del intelecto parte de la propia zozobra, pereza y conformismo personal de los propios sujetos. Inserta en esta mentalidad, el propio proyecto kantiano de crítica y emancipación se basa en un devenir sujeto a la responsabilidad individual de los sujetos que conforman el mundo, sin embargo, tal empresa cobra un significante colectivo-social bajo el fin de expandir entre otros este espíritu de estima racional y de crítica.

Por otro lado, el mismo proyecto Kantiano que se asentaría sobre la necesidad de la crítica plantea la necesidad de la obediencia como realidad discursiva dentro de la sociedad. Kant, en su planteamiento sobre la era ilustrada realiza una división entre dos formas de uso de la razón, su uso público y su uso privado. Según esta propia división el ciudadano en sociedad debería valerse de su uso privado de la razón para acatar las formas legislativas vigentes a través de la aceptación de las normas y la ley mientras que debiera, en relación a su uso de razón público hacer uso de su libertad como instrumento de crítica

de tales legislaciones, leyes, pensamientos o formas organizativas. El planteamiento Kantiano del pensamiento crítico, que topa con esta paradoja contenida en los propios textos del autor -bajo cita ajena- “¡Razonad todo lo que queráis y sobre lo que queráis, pero obedeced!” (Kant, 2007) que parece fijar barreras infranqueables sobre el desarrollo de la razón como instrumento emancipatorio, se resolvería según el espíritu Kantiano en una suerte de principio creciente de vocación personal y libre por el pensar que en definitiva permitiría, en los márgenes de una sociedad civil asentada, un mayor grado de libertad de actuar que acabaría por invadir los principios del propio gobierno para acabar por conformar así una transformación integral de la realidad.

El proyecto de crítica Kantiano se conceptualizó entonces como una empresa de emancipación sujeta los principios de responsabilidad individual que conformaría una llamada colectiva a la crítica de los principios de la sociedad desde una perspectiva interna y antirrevolucionaria, que aparecería como antinomia de la propia revolución francesa a la que el autor era contemporáneo, para una paulatina transformación de las formas organizativas y poderes del mundo a través de procesos educativos del espíritu crítico en la multitud. A consecuencia de ello Foucault en su equiparación de términos ilustración-crítica definiría muy acertadamente el proyecto ilustrado como “El arte de no ser de tal modo gobernado” (Foucault, 2003), dando a entender que el proceso de crítica no se desarrollaría, necesariamente, en sentido contrario a la obediencia o como manifestación antinómica de la gubernamentalidad sino como un medio de cuestionamiento de las formas del conocer así como de sus consecuencias y el discurso de verdad concebido a través de estas. El discurso de la modernidad, asentado en estas bases, buscaría en su desarrollo aquella consagración lineal de progreso emancipatorio, heredado del proyecto ilustrado, que en su correcto desarrollo superaría o negaría a través de estos mismos procesos de crítica los estamentos, formas organizativas, discursos de verdad, entre otros, hacia su fin o realización completa. Esta forma de pensamiento genuina marcaría todos los principios de pensamiento de los siglos posteriores hasta la actualidad. La aparición de la ilustración marcaría entonces ese



3. Jürgen Habermas

proyecto de crítica social sobre el que se asentarían no solo los macro discursos políticos sino todas las manifestaciones sociales y culturales e identitarias consiguientes.

La aparición del proyecto ilustrado trajo consigo también la división de la concepción tradicional del mundo en lo que Habermas denominaría las esferas autónomas del saber (Habermas, 2002). Frente a la evocación clásica de un pensamiento unitario que topaba con la idea de Dios, o sus similares, el proyecto de la modernidad logró separar las concepciones clásicas que aunaban la realidad bajo la verdad, bondad y belleza según el esquema platónico y que formarían pues, en razón del proyecto ilustrado, las esferas independientes del saber como la ciencia, la moralidad y el arte. La división de tales saberes y su independencia de los lastres conservadores de la moralidad del pensamiento religioso a los que la ilustración se enfrentaría, permitió a sus respectivos campos una realización autónoma de sus tareas que dio pie a un desarrollo sin precedentes de sus respectivos campos de conocimiento. Así mismo, esta segregación de las formas de conocimiento en la modernidad posibilitó un desarrollo independiente de sus propios campos enajenados de sus correlaciones y sirvió para la conformación del conocimiento a ritmo mucho más acelerado que en épocas anteriores. Sin embargo, la nula relación entre estos permitió que el devenir del conocimiento se organizara como formas del saber enajenadas de un sistema de pensamiento unitario y social, lo que permitió que este cayera en manos de una élite intelectual, unos expertos en la materia y que se apuntalara más la división entre la cultura y la vida.

Según Habermas (2002), el propio transcurso de estas divisiones en el seno del saber permitió la aparición de discursos de índole solipsista, contrariamente a la voluntad originaria del propio proyecto ilustrado que en última instancia buscaba el enriquecimiento conjunto de la sociedad como totalidad y la aplicación de tales beneficios con la vida misma y lo cotidiano. En el ámbito científico triunfó la razón instrumental ligada a un proceso de conocimiento no relacionado con el enriquecimiento intelectual por sí mismo, sino implementado como forma de dominación y organización racional del mundo como gran



4. Walter Benjamin

relato. Así mismo la moral se tornó una relación burocrática enajenada en apariencia de los propios problemas humanos, una labor práctica y servil como producto del embrutecimiento y la pérdida del sentir del proceso productivo. De la misma manera el arte se desligó del mundo para realizarse como entidad autónoma encargada de sus internas y propias problemáticas cuyos intentos de aproximación al arte-vida fracasaron.

4.1.2 La crítica social en el arte y relación arte-vida

El arte, comprendido para este propósito como el arte de entre los siglos XVIII y XXI, se conformaría como una realidad basada en todos estos principios de crítica, división y emancipación (revolucionaria o no) que se formularían en razón de la aparición de la ilustración, la crítica y la modernidad. La continua sucesión de formas expresivas y principios artísticos que se podría decir aparecieron desde el romanticismo y que darían pie al surgimiento de las primeras y segundas vanguardias pondrían de manifiesto ese pensamiento dialéctico, propio de la modernidad, de negación y superación en el devenir que se entendería como aquel gusto por la celebración de un presente immaculado y estable (Habermas, 2002). Estas nuevas formas de arte se comprenderían en propios términos de Habermas (2002) como una afinidad heroica con el presente que reconocería en la mínima decadencia rasgos de lo bárbaro, salvaje y primitivo que debieran ser legados a la historia. La modernidad, y la modernidad en el arte como entidad que se desarrolló y se desarrolla en esta, se caracterizaría por rebelarse contra todas las formas normativizadoras de la tradición en un intento “anarquista” de hacer estallar una linealidad estanca de la historia, de rebelarse contra todo cuanto es normativo (Habermas, 2002). En el devenir de la historia ocurrieron multitud de movimientos y manifestaciones artísticas relevantes en lo referido a estas definiciones tanto sobre problemáticas de carácter artístico como sobre los aspectos más abiertamente politizados de la vida.

Si el discurso crítico se encuentra inscrito sobre las bases del pensamiento y el arte de herencia ilustrado, siguiendo las aproximaciones de Foucault



5. Las espigadoras. Millet, 1857.

6. Monumento a la tercera internacional. Tatlin, 1920.

mencionadas anteriormente, desde los siglos XV o XVI, la aparición del discurso crítico en arte vinculado expresamente a causas sociales quizá encontraría su origen en la aparición del romanticismo o el realismo a los que acompañarían posteriormente multitud de movimientos que le serían sucesores.

El realismo, movimiento literario y artístico de la segunda mitad del siglo XIX supondría quizá la primera aparición del discurso crítico vinculado a las experiencias sociales multitudinarias y el conjunto de la sociedad dentro del panorama artístico. En su línea moderna y dialéctica de superación de las formas de pensamiento tradicionales o normativas heredadas, el realismo supuso un enfrentamiento sobre todo temático frente a su predecesor; el romanticismo. Frente a la experiencia de matices individualistas que el romanticismo desarrolló contra los discursos universalistas basados en la razón del neoclásico, el realismo retoma la función colectivo-social a través de una experiencia reivindicativa de temáticas “vulgares”. Contrariamente a los entornos exóticos orientales, o los paisajes sublimes y entornos oscuros ruinosos que el romanticismo generaba para invitar al solipsismo o la conmoción individual, el realismo incluiría en sus escenas entornos banales protagonizados por figuras populares exentas de la dignidad tradicional, tan necesaria para ser representado en la pintura oligarca o burguesa. La temática realista incluiría la representación tanto de estas figuras de los estamentos más bajos de la sociedad (obreros, prostitutas, espigadores, agricultores etc) como escenas populares como entierros, trabajos manuales como razón temática principal en la obra, desnudos no justificados bajo temáticas míticas o religiosas, gente durmiendo o incluso escenas sexuales. Los objetivos del realismo pasarían por la idea de la legitimización de las realidades ajenas a los espacios de poder, la reivindicación de una sociedad fuera de las escenas oligarcas y burguesas, la búsqueda de la representabilidad de un mundo exenta de la fantasía y escenas míticas relacionado con un acercamiento a lo real y menos espiritual, o incluso la idealización o exaltación de los componentes más bajos de la sociedad.

Con la llegada del siglo XX y la sucesión de diferentes movimientos revolucionarios de índole obrera aparecerían movimientos artísticos en

la órbita de la URSS que se relacionarían con esa visión colectivo-social del arte frente a la tradición burguesa de la misma. El constructivismo, movimiento artístico sucesor del cubismo con vinculación al diseño, pintura, escultura y arquitectura haría su aparición en escena bajo la pretensión de desvincularse activamente de la herencia artística donde el arte ocupaba una esfera independiente de lo mundano. Se buscaría eliminar la concepción romántica del arte promovido bajo los apegos y realizaciones individuales del artista como genio creador para consagrar un arte práctico y funcional ligado a los principios de la vanguardia revolucionaria. El conjunto de los artistas vinculados con estos principios de arte trataría de llevar la expresión artística hacia una fusión completa con lo cotidiano a través del productivismo donde la expresión estética estricta fuera relegada o negada (Martínez, 2002). En razón de ello un gran número de artistas que orbitaban bajo los principios de la revolución rusa abandonaron su labor artística pura para ensalzar formas de arte vinculadas con la vida, desde el diseño de todo tipo de cartelería y propaganda para masas hasta la creación de mobiliario o la aplicación de patronajes supremacistas al vestuario común donde esa experiencia artística lograra una fusión con lo cotidiano y la realidad obrera de la URSS. El espíritu revolucionario que impregno el arte de vertiente comunista fue examinado por Walter Benjamin en 1934. Para él (Benjamin, 2016) la problemática principal dentro de las formas de producción literaria o artísticas se fundamentan no tanto en como las obras se posicionan frente a las relaciones de producción establecidas sino como la posición que ocuparían dentro de ellas. Para Benjamin (2016), autor de marcada y abierta influencia marxista, la realización de una obra de correcta y marcada tendencia política debía en esencia de ser acompañada de un progreso o renovación de la técnica literaria. La adopción de tendencias políticas izquierdistas marcadas por una falta de análisis de las formas tradicionales de técnica productiva supondrían la conformación de meros “representantes del espíritu” que no tendrían en cuenta su posición como intelectuales dentro del proceso de producción y que se erguirían alejados de las condiciones que debieran marcar un autor comprometido: su conversión en productor, es decir, su actuación transformativa sobre los medios e instituciones dadas y no su mera adaptación temática a estas. Para Benjamin (2016) el medio de lograr

una fusión y compromiso real con el proyecto artístico socialista que permitiera la victoria de la revolución proletaria pasaba por la transformación técnica de los procesos artísticos y sus instituciones y la disolución de las divisiones que marcaban los procesos estamentales informativos, artísticos o de poder, aquello que Brecht calificaría como una “transformación funcional”. Una supresión de la división social e intelectual del trabajo que permitiera integrar todas las formas de arte en lo cotidiano y elevar a través de estas a sus usuarios de meros espectadores a colaboradores, a verdaderos partícipes, la destrucción del arte como realidad ilusoria y su contenido como entretenimiento, distracción y consumo de moda siendo reemplazado por uno de índole revolucionario en sus formas, técnicas y contenidos. Benjamin gustaría en sus ejemplos de renovación de los medios de citar las intervenciones de Brecht en el arte desde sus emisiones radiofónicas que implementaban la interacción, hasta las expresiones experimentales del teatro épico basadas en la interrupción de la acción y la creación de situaciones que invitaban al extrañamiento, a la reflexión sobre las formas de teatro y a tomar partido dentro de ellas (Benjamin, 2016).

Poco antes y en razón de la aparición de la primera guerra mundial tomaron lugar movimientos artísticos que se manifestaron abiertamente contra los pilares de la sociedad moderna. El proyecto de emancipación y continuo desarrollo lineal basado en el uso de la razón como medio de liberación prometido por la ilustración y que se conformó como clave de la modernidad se toparía con el “fracaso” de sus principios en dos momentos históricos, la primera guerra mundial y su sucesora, la segunda guerra mundial que trajo consigo la gran calamidad del holocausto judío, mayor símbolo del fracaso moderno según Lyotard. El dadaísmo fue quizá el movimiento más temprano en manifestarse contra el fracaso de las promesas y pretensiones de este proyecto en una Europa en guerra. El dada se conformaría como movimiento producto de la crispación ante la realidad y frente a un arte que carecía o había perdido su funcionalidad de vinculación con el mundo, aparecía como manifestación contra la racionalidad del mundo y buscaba el escándalo y la polémica donde los artistas encontraban una vinculación real con la vida misma (Martínez, 2002). Se buscaba la protesta ácrata, la negación y destrucción del antecesor,

el movimiento de antiarte como manifestación destructiva del sin sentido contra la lógica formal del arte complaciente burgués. La aleatoriedad y lo espontáneo así como la protesta como medio y fin de sí mismo fueron las características del dada que en última instancia buscaba manifestarse contra la propia razón que había sido el medio de conformación de toda su realidad contemporánea. Al dada le siguió rápidamente el surrealismo como nuevo movimiento artístico. El surrealismo que compartía bases en común con el dada siendo ambos conformados en parte por los mismos miembros en etapas históricas contiguas, compartiría con este el odio y la búsqueda de la negación de la razón, propia del proyecto ilustrado, y buscarían una realización veraz de la manifestación arte-vida a través del automatismo psíquico y el valor revelador del inconsciente y el sueño. El surrealismo, al contrario que el dada, mantendría la influencia revolucionaria y emancipatoria de la modernidad al mismo tiempo que bebería de la influencia del psicoanálisis de Freud. Encontrarían en el inconsciente la verdadera esencia de los sujetos, así como otra puerta a una realidad que se alcanzaría mediante la convulsión de los sentidos y el rechazo de la razón. El arte supondría para el movimiento surrealista un medio para emancipar al ser humano con el que se lograría la utopía liberalizadora del arte fuera de los estigmas y convenciones socialmente asentados. Su objetivo último es continuar esa propuesta mesiánica y liberalizadora del proyecto ilustrado, pero fuera de los márgenes castrantes y limitadores de la razón, liberar a los sujetos con el arte como instrumento.



7. Juego de desayuno de piel. Oppenheim, 1936.

8. Cajas de brillo. Warhol, 1964.

A mediados del siglo XX apareció con fuerza otra de las corrientes de arte crítico que partiría de aquellos presupuestos instaurados por el realismo y el impresionismo ligados al pintar aquello que se ve. El arte pop se abriría camino frente a sucesivas décadas de continua renovación del arte moderno que cada vez se había formalizado más como una experiencia abstracta marcada por experiencias expresivas y subjetivadoras heredadas del romanticismo y alejados de cualquier realidad inmediata y figurativa (Martínez, 2002). El pop entraría en escena como corriente negadora de esa manifestación artística principalmente encarnada en el arte abstracto americano con la cabeza visible de Pollock que había convertido el lienzo, junto con

otras figuras relevantes de la pintura de vanguardia, en un laboratorio de formas y colores. Ligado a la consagración de la sociedad de consumo y la continua tecnificación de los procesos y realidades artísticas el pop buscaba proponer un acercamiento de la vida al arte a través de la inclusión de las temáticas cotidianas del mundo contemporáneo en los márgenes de las instituciones artísticas. Su objetivo era generar un arte legible para el ciudadano medio fuera de los discursos autorreferenciales de las corrientes artísticas abstractas predecesoras, la labor subjetiva y expresiva del pincel se sustituiría por la reproducción mecánica y múltiple de la imagen fácilmente accesible a través de procesos impersonales y maquinistas que sustentaran la superficie como fondo y referencia absoluta del cuadro y la imagen (Martínez, 2002).

Contiguamente se desarrollarían consiguientes movimientos que en su conceptualización se formularían como entidades negadoras de los presupuestos pasados y que tratarían desde la esfera del arte vincular sus prácticas con lo cotidiano y el mundo, formas de arte que aparecerían como manifestación crítica y política ideologizante contra el mundo o a favor de ciertos sectores o identidades relegadas o marginadas, tales como todas las ramas del arte feminista, el arte de crítica urbana o el de crítica institucional entre otros.

4.1.3 Crítica del arte crítico

Todas las formas y manifestaciones de arte hasta ahora explicadas existirían como esa realización del proyecto moderno de crítica, negación y desarrollo lineal de superación de sus predecesores. A su vez constituirían una serie de procesos o intentos por la fusión, o destrucción, del arte para con la vida, lo cotidiano, lo real, aquello que se ve o se vive. Sin embargo, el continuo fracaso de las vanguardias a lo largo de todo el siglo XX puso en duda su carácter reconciliador entre arte y vida, así como sus posibilidades políticas. Pronto el arte se transformó en una realidad politizada o una realidad necesitada de una repolitización, en relación con la vida, pero de contenido banal. La politización del arte se convertiría en un género artístico, y como tal inserto dentro de todas unas dinámicas de consumo superficial y de puro



reconocimiento institucional. Los situacionistas que tempranamente se darían cuenta de ello se manifestarían abiertamente tanto contra la diversidad de prácticas artísticas como contra la sociedad de consumo y sociedad espectacular que las conformaba. Para Debord, una de las cabezas más visibles de la internacional situacionista, el espectáculo, resultado y proyecto del modelo de producción existente que conforma la esencia de la sociedad contemporánea, supondría la alienación de los sujetos y la sustitución de la necesidad y deseo de los mismos por la mera actividad pasivo-contemplativa de la imagen. La alienación del sujeto en favor del objeto contemplado y la conformación del mundo como imagen supondría, según debord, una inversión de todo lo fluido de la actividad humana para la formulación en negativo de su valor vital y su conversión definitiva en mercancía que a su vez ocuparía la totalidad de la vida social (Debord, 2002). Dentro de un marco social conformado, en palabras banales, como el gran mercado de la apariencia de la sociedad del espectáculo, las luchas internas desarrolladas en los márgenes de la sociedad espectacular supondrían una confrontación dentro de las relaciones de poder inmanentes al capitalismo regido por el dominio de la mercancía y su fetichismo y por tanto, aisladas de transformaciones significantes contra el modelo organizativo y social. Siendo así tal que para Debord (2002), la insatisfacción misma (en cualquiera de sus vertientes incluyendo la práctica artística) no podría ser comprendida nunca más, dentro del espectáculo, fuera de las propias relaciones dóciles mercantiles de consumo, así lo afirmaba:



9. Guy Debord

10. Marina Garcés

El movimiento de banalización que, bajo las brillantes diversiones del espectáculo, domina mundialmente la sociedad moderna, domina asimismo en cada uno de aquellos puntos en los cuales el consumo desarrollado de mercancías ha multiplicado aparentemente las funciones y objetos elegibles. La pervivencia de la religión y de la familia -que sigue siendo la forma principal de transmisión del poder de clase-, y por ende de la representación que ambas garantizan, puede combinarse, como si se tratase de una misma cosa, con la afirmación redundante del goce de este mundo, un mundo que solo se produce, justamente, como seudogocce que conserva en su seno la represión. La rebelión meramente espectacular puede, así coexistir con la beata aceptación de lo establecido, también como

si se tratase de lo mismo: así se pone de manifiesto el hecho de que la propia insatisfacción se ha convertido en mercancía desde el momento en que la abundancia económica se ha vuelto capaz de ampliar su producción hasta el tratamiento de esa materia prima

Marina Garcés junto a los situacionistas también se daría cuenta de este proceso de banalización del arte y trataría la cuestión bajo la pregunta “¿Cómo tratamos la realidad y con la realidad?” Para Garcés (2013) el compromiso político dentro de las obras no es equivalente a un proceso de compromiso u honestidad con lo real. La honestidad con lo real pasaría, según la propia autora, por un proceso de implicación real, con los temas tratados, superar el cerco de neutralidad que concibe el mundo como un campo de intereses ajenos preparados para su explotación en beneficio propio, sustituir aquella visión por una implicación personal donde las problemáticas se conviertan en los propios campos de batalla de los autores, hacer de uno mismo lo real para dejarse afectar y entrar en escena para combatir contra ello, para tomar posiciones y violentar el mundo y sus coordenadas. La honradez con lo real toma aquí una connotación violenta contra el mundo frente a aquella pasividad de crítica complaciente, en calidad de espectador, inserta dentro de los mecanismos dóciles, banales y heredados de la sociedad espectacular. Este proyecto de politización buscaría superar esa barrera política y social que impide al artista hacer suyo la problemática sobre la que quiere tratar, una superación del “me interesa” como percepción del mundo ajena, enajenada del autor por una conformación del “me concierne” que traería consigo una implicación verdadera y no solo una participación, una entrada en escena que supere la pasiva contemplación de lo real introducida por los situacionistas (Garcés, 2013). Sería curioso recalcar que quizá, pese al distanciamiento histórico entre ambos autores, en este punto Garcés y Benjamin coincidirían, o establecerían conexiones entre ellos, sobre la necesidad del replanteamiento de la figura del autor dentro de los propios procesos productivos para la no conformación de una figura de dirección, crítica o guía espiritual ajena al mundo y sus problemáticas sino por una activa transformación del mundo bajo una implicación absoluta en este.

Como se había mencionado anteriormente, todos estos procesos de reinserción de la labor artística hacia la vida y lo cotidiano se enfrentarían a la continua tradición que, desde la aparición de la ilustración y su consagración del saber en esferas independientes, había empujado al arte como una realización individual basada en una subjetividad desarraigada del conjunto del mundo y enajenada de la cognición rutinaria. El arte se instauró así como esfera autónoma del saber. Para Habermas (2002) todos los intentos llevados a cabo durante el siglo XX de consagrar aquella unión efectiva entre el arte y la vida tomaron lugar como estrepitosos fracasos que lejos de dinamitar la visión o relación con el arte sirvieron en última instancia para reafianzar todas aquellas instituciones artísticas que aquellos precisos movimientos pretendían disolver. Las vanguardias, tras su fracaso, fueron despojadas de todo su carácter negativo como propuestas superadoras y subversivas para conformarse como nuevas experiencias plásticas o propositivas dentro de todas las formas e instituciones del arte a las que buscaban enfrentarse. Así mismo, las pretensiones de tales propuestas que buscaban aquella fusión entre la cultura y el conjunto de la sociedad se convirtieron en discursos herméticos, descontextualizados y museificados bajo otra vez la comprensión y dominio de los críticos y especialistas. Para Habermas (2002) el fracaso de todos estos proyectos partía del intento de hacer renovar los procesos de comunicación y cultura bajo la pretensión de abrir o destruir tan solo una de las tres esferas de conocimiento haciendo pervivir las otras dos, así lo afirmaría (Habermas, 2002):

Los procesos de comunicación necesitan una tradición cultural que cubra todas las esferas, cognoscitiva, moral-práctica y expresiva. En consecuencia, una vida cotidiana racionalizada difícilmente podría salvarse del empobrecimiento cultural mediante la apertura de una sola esfera cultural – el arte – proporcionando así acceso a uno sólo de los complejos conocimientos especializados. La revuelta surrealista sólo habría sustituido a una abstracción



11. Homo Ludens. Johan Huizinga

4.2 El Juego como dispositivo social

El juego como tradición cultural ha sido relegado ampliamente por las sociedades contemporáneas a las actividades relativas al ocio, al consumo, al burdo entretenimiento o los pasatiempos informales. El modo en el que el juego se contempla como expresión cultural ha sido legado a razón, quizá, de mentalidades productivistas al mundo de lo ajeno, desterrado como actividad “no seria” y como acción puramente evasora. Sin embargo, la realización de la actividad lúdica, como escribiría Johan Huizinga, se podría rastrear hasta la aparición de las primeras culturas y como pilar fundamental del asentamiento de muchas de las expresiones culturales, ceremoniales, tradicionales, exhibiciones y ritos religiosos de las mismas. El juego, que entendido en perspectivas culturales se comprende generalmente como actividad humana de orden intelectual al basarse en la conformación de reglas libremente aceptadas se ha comprendido tradicionalmente como actividad racional que, sin embargo, no se encuentra limitada al mundo humano, sino que se podrían encontrar en el mundo animal actividades que podrían ser, por sus semejanzas, concebidas como juegos o actividades lúdicas (Huizinga, 1972). Según Huizinga (1972), a razón de ello el juego encontraría su aparición en las formas de relación más arcaicas y por ello debiera ser considerado en relación al surgimiento de los lazos y formas sociales. Estas actividades lúdicas que alejadas, por el propio autor, de explicaciones biologicistas o fisiológicas, darían pie a la aparición de sentido de la propia ocupación vital superando así las barreras de la mera conservación natural animal. Este carácter ocupacional del juego aparece originalmente como actividad “fuera de la vida corriente” y como recreo, buscaría la satisfacción de sus realizadores en la propia actividad práctica. Así mismo estas mismas actividades acabarían por conformarse como una función comunitaria por el sentido que encierra relacionado con el carácter de expresión espiritual y social, es decir por su función cultural.

Según Huizinga (1972) el juego se divide o constituye a través de dos formas esenciales: El desarrollo dual antinómico (la lucha por algo: la competición, el confrontamiento entendido como violencia o simple interacción entre opuestos) o bien la representación de algo. La

representación, el medio por el que se copia algo que el sujeto no es mediante la mimesis o se representa una actuación enajenada de la propia conservación y reproducción natural, es decir, una escapada de la realidad inmediata habitual tal como el baile o la exhibición, se manifiesta también como carácter místico y simbólico en las representaciones sacras de las sociedades más antiguas. En estas se “juega” dentro de un territorio y tiempo marcado por las festividades. A través de estos juegos rituales el grupo desarrolla sentimientos de unidad emanados de lazos culturales propios, así como sentimientos de orden, bienestar y seguridad relacionados con la participación en la realización de lo místico que ayuda al mundo a sostenerse como tal (apacando ira de los dioses, favoreciendo la llegada de la primavera o la fertilidad de la tierra etc). El carácter repetitivo, temporal o estacional, del juego serviría como medio de asentamiento y como constitución esencial del mismo dentro de las formas sociales que ayudaría a perpetuar los lazos comunitarios, así como generar los rasgos identitarios y culturales comunes que se desprenden del mismo. En estas manifestaciones culturales “primitivas”, las diferenciaciones tradicionales que culturalmente se atribuyen para la diferenciación del juego como simulacro, como representación elaborada, como espacio enajenado de manera absoluta del orden tradicional de la vida, quizá no existan. La formulación del juego en las sociedades primitivas, que en un principio se remitía a una suerte de irracionalidad, pudiera haber acabado por fusionarse con el orden comunitario establecido del “ser” dada la no comprensión o la no consideración de una necesaria diferenciación entre ser y jugar. Siendo así que juego y cultura se hallarían como entidades conjuntas que se retroalimentarían o tras las que no existiría una barrera delimitadora, dando así por caso que incluso actividades basadas en la satisfacción de necesidades vitales como la caza o la recolección de sociedades arcaicas y actividades posteriores de civilizaciones más desarrolladas como el regateo o el mercadeo, tomarían el principio de actividades lúdicas, “se juega en bolsa” (Huizinga, 1972).

El juego en su expresión antinómica (Huizinga, 1972), como se ha expresado anteriormente confrontación o relación entre opuestos, aparecería como la otra forma esencial del juego. Caracterizada por



12. Tablero de ajedrez

13. La naumaquia. Checa, 1894.

ese sentimiento de tensión e incertidumbre, basada en el sentimiento de la apuesta o el riesgo no solo para el participante sino para los espectadores, la competición como juego se manifiesta como clave estética e intensidad espiritual o vital. Cuanto más difícil resulta un juego por las habilidades especializadas que en este se contienen más tensión hay para los espectadores, así mismo el juego que puede consagrar su esencia o sus valores a cualidades como la “excelencia” física, el intelecto o la moralidad entre otros ayuda a elevar cada vez más el juego, a través de estas, como categoría cultural al mismo tiempo que la conforma (Huizinga, 1972). El juego como entidad en si misma no contiene en su desenlace interés más que en el proceder y la mera actividad práctica. Sin embargo, la concepción de la victoria, para el participante no tanto para el espectador, sería un término que marcaría enormemente la concepción del juego. Que algo este “en juego”, que salga bien (algo, o el juego mismo) y que obtenga una grata resolución serían hechos que necesariamente acabarían por acompañar a la actividad lúdica para su realización. El ganar como término marcaría en muchas manifestaciones antitéticas del juego como una característica esencial del mismo. La idea de la victoria, el mostrarse superior a otro en la realización de una actividad sería el consorte de la actividad lúdica que en las sociedades clásicas se reservaría como medio de legitimidad, como medio de obtención de prestigio y honor entre iguales (Huizinga, 1972).

A través de estas explicaciones el juego, que en esencia se trata de remitir a la cualidad de lo “no serio” tras lo que se podría esconder quizá los apelativos de lo no válido o lo insustancial, contiene dentro de si la razón de conformación de ritos, tradiciones y formas sociales de la cultura siendo este un puente entre “lo serio” y lo “no serio”. El propio autor lo ejemplariza a través de los juegos Helénicos que, marcados por una inquebrantable seriedad y competición por el prestigio divino y social, nunca perdieron su carácter lúdico. De la misma manera la mayoría de formas rituales que cobran expresiones de grandes y titánicas luchas permanecerían aún, y pese a ello, dentro del mundo del juego como las naumaquias romanas. Así lo expone Huizinga (1972):



14. La gallina ciega. Goya, 1789.

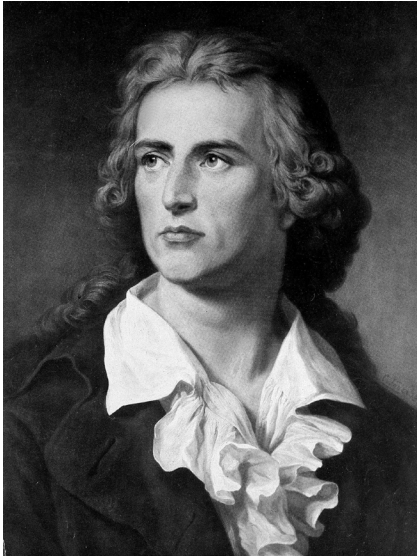
El contenido significativo de “lo serio” se determina y agota con la negación del juego. Lo serio es lo que “no es juego” y no otra cosa. El contenido significativo de juego, por el contrario, ni se define ni se agota por el de “no serio”, pues el juego es algo peculiar y el concepto “juego” como tal, de un orden más alto que el de “no serio”. Lo serio trata de excluir el juego mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio

Siendo desde la visión del autor que el juego es cultura y que este conforma a esta se da por caso que el conjunto de las practicas sociales contienen dentro de sí el aspecto lúdico del juego. El arte, la filosofía, la poesía, el derecho y la guerra serían algunas de estas manifestaciones que encontrarían dentro de si las características esenciales del juego y las formas rituales de las expresiones lúdicas. Entre ellas las diversas formas de transmisión de saber se han organizado también como expresiones de juego. Según Huizinga (1972), en las sociedades arcaicas los conocimientos, que se encontraban relacionadas con las expresiones místicas y espirituales del mundo y su ordenación y sustento, se confrontaban en rituales de órdenes religiosos. El enigma, como ritual que se manifestaba dentro de las ceremonias espirituales de las sociedades arcaicas tomaba forma de competición y juego que en diversas culturas ayudada a los procesos de mayéutica del saber, a la solución de enigmas, al mismo tiempo que por su carácter espiritual fomentaba el nacimiento de los cultivos. Sin embargo, el carácter lúdico del enigma se manifestaba en estas culturas como un espacio intermedio entre lo lúdico y lo serio, grandes relatos de las antiguas civilizaciones narran como el fracaso frente a este supondría la propia perdida de la vida, o la pérdida de los cultivos. No por ello el enigma pierde su conceptualización de juego, el enigma entendido como tal, explica Huizinga (1972), no se busca responder generalmente a través de la reflexión medida de deducciones lógicas sino que incide en los propios mecanismos del este, sus símbolos y lenguajes constituyéndose otra vez como ese juego de tensiones y confrontaciones, una batalla de intelecto que redimensiona los límites de las reglas y del pensamiento a través de símbolos, metáforas o juegos gramaticales, se expresa así el enigma no solo como solución absoluta de corte cientificista o aritmética de una incógnita fija, sino como ente lúdico. De ello

surgiría los juegos de *aporías* griegas, es decir, enigmas o silogismos de carácter paradójico sin resolución absoluta, de estas actividades se deduce las características esenciales del juego explicadas con antelación, el desarrollo procedimental -la labor práctica- se encuentra por delante de su cualidad resolutoria que puede resultar indiferente frente a la habilidad lógica en la que se desenvuelven las respuestas o el pensamiento mismo. Para Huizinga (1972) de hecho, las formas de transmisión del saber y la resolución de enigmas mantendría una relación estrecha con la aparición de las primeras formas de la filosofía.

4.2.1 El juego como emancipación

El juego toma así una interacción directa con el saber, con las formas de conocer y desarrolla igualmente una labor transformativa y edificadora dentro de la propia esfera cultural. Para algunas figuras relevantes del propio movimiento ilustrado el juego sería la herramienta necesaria para lograr un desarrollo educativo que garantizara la emancipación humana. Friedrich Schiller, poeta, filósofo e historiador entre muchas otras cosas, de la segunda mitad del siglo XVIII le concedería al juego la cualidad de hacer posible la armonía social como ejercicio de educación estética, como alternativa al ejercicio de violencia revolucionaría que coetáneamente vivió bajo la revolución francesa. Para Schiller (1969), autor de herencia racionalista, el ser se encontraría dividido en dos tendencias o impulsos que ocuparían diferentes momentos o esferas de la vida. El primero sería el sensible que se remite a lo material, lo objetivo, a la existencia física o naturaleza sensible del ser humano que lo sitúa en los propios límites el tiempo. El segundo es el formal, que remite a la subjetividad o la razón que tiende hacia la libertad y armonía. En su división metafísica del ser Schiller establece que en aquel impulso sensible se despliegan todas las aptitudes posibles de los sujetos que, sin embargo, no se cumplen o no se llevan a término. Es el impulso formal o subjetivo a través de la razón el que busca acometer tal deber e impulsar al individuo hacia la realización de la libertad. Sin embargo, la no activa reunión de ambas tendencias o la primacía de una sobre otra promovería la coacción sobre el individuo y su fallida liberación. En la visión de Schiller (1969) de esta perspectiva dual y opuesta de los impulsos que conforman el ser, el sujeto se



15. Friedrich schiller.

encontraría dividido y limitado bajo las tendencias contradictorias de ambas facetas, solo la realización auténtica del proceso de principio trascendental de unión entre ellas traería consigo la consumación efectiva del concepto de humanidad. El juego sería para Schiller (1969) el medio de desplegar la doble naturaleza del ser y hacerlo completo liberándolo de las limitaciones de diario. Para el autor el impulso que reúne ambas tendencias sería el impulso lúdico, o el impulso de juego que en su quehacer aunaría lo vivo con lo formal, lo sensible con la razón, así como la pasividad con la libertad. De la unión de ambos impulsos y la satisfacción efectiva de juego surgiría la verdadera experiencia estética y la belleza llevando al ser así a una forma de vida superior y más pura. El juego, como unión efectiva entre las tendencias o impulsos humanos, traería consigo la la belleza y experiencia estética que abriría aquel camino prometido por la ilustración de emancipación y libertad.

“Porque -para decirlo de una vez- el hombre solamente juega cuando, en el sentido completo de la palabra, es hombre y solamente es hombre completo cuando juega” (Schiller, 1969, pp. 92-93)

Otras ramas del pensamiento crítico, más contemporáneas, pero aún herederas de ese pensamiento sólido propio de la modernidad basados en el proyecto emancipatorio de la ilustración considerarían el juego, como categoría plena, irrealizable dentro de los marcos sociales de la sociedad capitalista y de consumo. Para estas ramas del pensamiento el juego o la actividad lúdica debiera considerarse en su manifestación como una actividad libre contrapuesta al trabajo o al orden productivo imperante. Los situacionistas ya a mitad de siglo XX analizarían los procesos de espectacularización de la cultura que traería consigo la redefinición de la alienación ya no solo en los márgenes de la labor productiva sino en el ámbito de consumo como ampliación necesaria de esta. Así lo expondría Debord (2002):

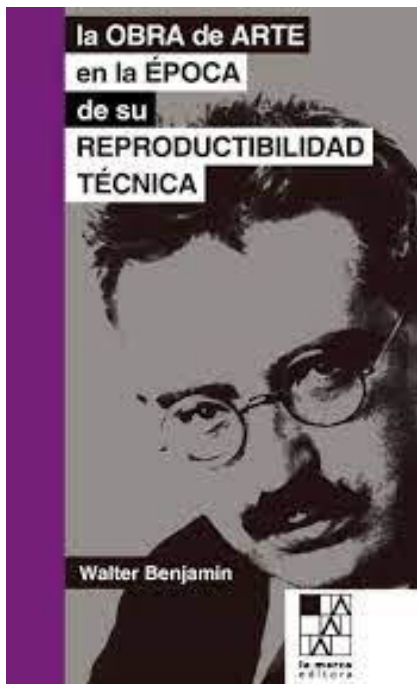
Debido al propio éxito de la producción separada, en cuanto producción de lo separado, la experiencia fundamental, que en las sociedades primitivas se hallaba ligada a un trabajo primordial, tiende a desplazarse, en el polo desarrollado del sistema, hacia el



16. Bob Black.

no-trabajo, hacia la inactividad. Pero esta inactividad no está en ningún sentido liberada de la actividad productiva; depende de ella, constituye una sumisión atenta y estupefacta a las necesidades y resultados de la producción; es, en cuanto tal, un producto de su racionalidad. No puedo haber libertad fuera de la actividad, y en el marco del espectáculo toda actividad esta negada, exactamente igual que la actividad real ha sido enteramente absorbida por la obra de edificación global de ese resultado. De modo que la actual “liberación del trabajo”, el aumento del tiempo de ocio, no es en modo alguno una liberación en el trabajo, ni una liberación del mundo conformado por ese trabajo. La actividad enajenada en el trabajo no puede nunca recuperarse mediante la sumisión a los resultados de ese mismo trabajo alienado.

Bob Black, ensayista de educación filosófica de corriente anarquista, nacido en la segunda mitad del siglo XX, volcaría parte de sus esfuerzos en textos basados en la contraposición entre trabajo y juego. Para Black (2013) el trabajo sigue los calificativos heredados de la tradición marxista sobre la alienación, opresión y explotación ampliados bajo las tesis de Foucault basadas en la sociedad disciplinar -vigilancia, trabajo repetitivo, orden, control etc- que se manifestarían tanto en el trabajo y la oficina como en instituciones parejas: psiquiátricos, escuelas y prisiones entre otras. Para el autor el juego ha de seguir calificativos contrarios para ser considerado juego. El juego sería pues una actividad libre que aporta al jugador una recompensa que reside fundamentalmente en la experiencia, en la propia actividad. Mientras que el trabajo convierte la libertad en una categoría irrealizable -disciplina, jerarquía, incesante repetición, burocracia, subordinación absoluta- el juego se manifiesta como un ejercicio libre rebotante de energía. Siguiendo tesis heredadas de Huizinga, Black (2013) expone a través de Marshall Sahlins el carácter lúdico de las actividades de las culturas y sociedades primitivas (libres de las relaciones de trabajo como se comprenden en la actualidad y de su intensidad y exigencia tanto física y mental como temporal) y hace un llamamiento a revisar las formas y categorías históricas del pasado relacionadas con lo lúdico que puedan ser sustraídas para beneficio del presente. Black negaría la relación del progreso con el trabajo y buscaría la transformación



17. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Walter Benjamin.

del trabajo en juego mismo, siguiendo esquemas que compararían la actividad productiva de las sociedades primitivas con el juego, para librar así a la sociedad del embrutecimiento laboral al que toda actividad acaba siendo reducida como quehacer mecánico, productivo, redundante, repetitivo y carente de sentido (Black, 2013). Se buscaría en definitiva reinventar a través del juego la vida cotidiana y abolir las relaciones sociales que hacen de la actividad humana, que contiene en ella lo lúdico, un trabajo.

“Para dejar de sufrir hemos de dejar de trabajar. Eso no significa que tengamos que dejar de hacer cosas. Significa que hay que crear una nueva forma de vida basada en el juego; dicho de otro modo, una revolución lúdica.” (Black, 2013, p. 7).

4.3 El videojuego: arte, crítica y política

Desde finales de siglo XIX, e intensamente desde la aparición de las vanguardias en el siglo XX, el arte ha consagrado su actividad a una constante rearticulación de las formas clásicas de hacer y pensar arte. Esa continuidad lineal del proyecto moderno basado en la perpetua renovación y superación de las formas antecesoras marcó y marca la realidad discursiva de los formas artísticas hasta el presente. El urinario de Duchamp, las cajas de Brillo de Warhol, la aparición del *acting* y la *performance* fueron principales momentos de transgresión contra las formas tradicionales de expresión artísticas. Gracias a la aparición de estos fenómenos -junto a la superación de la necesidad de expresión artística ligada a la mimesis dada la aparición de la fotografía entre otros como la aparición de la exigencia subjetiva, curiosa e individualista del autor del romanticismo- las manifestaciones artísticas consiguieron abrirse paso hacia otras expresiones y campos que generaron nuevos paradigmas de expresión y realización artística.

El videojuego aparecería en escena como viva manifestación de aquello que Benjamin expuso con anterioridad referido al cine como el nacimiento de la obra fuera de su necesidad ritual, es decir, en su especialidad reproductiva. El videojuego como experiencia producto

del refinamiento tecnológico no podría ser comprendido fuera de otros términos. El arte y su fusión con la victoria de la aparición tecnológica, su manifestación reproducible, marcaría según él mismo (Benjamin, 2017) una apertura sin igual dentro del paradigma comunicacional y político, dada ahora la posibilidad de una percepción multitudinaria de la obra frente a la tradición jerarquizada y minoritaria de la obra de arte tradicional (Benjamin, 2017). Sobre este aspecto escribiría Benjamin (2017):

Del mismo modo que en esos tiempos remotos la obra de arte, debido al peso absoluto que recaía sobre su valor de culto, se convirtió -en primer término- en un instrumento de magia reconocido como obra de arte solo más tarde, en la actualidad esa misma obra, debido al peso absoluto que cobra en su carácter expositivo se transforma en una estructura con funciones totalmente nuevas...

Y también (Benjamin, 2017):

Sin embargo, en el instante en el que el rasero de la autenticidad fracasa en la producción artística, toda la función social del arte se habría transformado radicalmente. En lugar de fundamentarse sobre el ritual, aparece una práctica nueva: su fundamentación sobre la política.

Anteriormente se había mencionado la relación implícita del juego con la conformación de la cultura en diferentes manifestaciones (transmisión de saber, derecho, literatura, guerra etc). Con la aparición del videojuego como expresión lúdica ligada a las nuevas tecnologías, el carácter político del juego cobraría una dimensión no meramente implícita o subliminal en la labor práctica -formas de ver, conocer y reproducir el mundo-, como ocurriría en sus antecesores -el juego clásico o arcaico-, sino que se mezclaría activamente y explícitamente con diferentes campos del saber tales como la comunicación, la reflexión estética y perceptual, la filosofía y la educación. Las diferentes experiencias de videojuegos reflexivos como *art-games*, *critical games* o *persuasive games* cobraría del proyecto moderno y la ilustración su

pretensión crítica a través de su inevitable herencia de las vanguardias artísticas y trataría, a través de ella, de transformar la propia realidad.

Una de las herramientas a través de la cual los videojuegos tratan de efectuar esa transformación es la interactividad, o dando un paso más allá: la inmersión. Según Luján y Cabañes (2014) la inmersión es una característica que podría ocurrir en muchas artes. De hecho, la interacción en la obra de arte podría quizá ser rastreada desde el Dada pasando por Pollock en el accionismo y seguir su estela por la performance a través de los happenings y de la obra de Kaprow que lejos de conceptualizarse como obras para ser contempladas buscaban la acción de los espectadores, algo parecido a esa elevación de espectador a participante que defendía Benjamin. Sin embargo, volviendo a las autoras, el videojuego en el proceso de inmersión del jugador para con el avatar virtual formula una identificación física en el espacio donde las acciones realizadas se le presentan como propias dentro de una naturaleza virtual sujeta a sus propias leyes. Siendo así que, en el videojuego, el jugador no ocupa en la escena el rol de participante sino de absoluto protagonista, tampoco aislado e individual por la naturaleza reproducible del videojuego, y desencadena así el hecho artístico. De tal modo el videojuego, que como obra que solo puede existir bajo la acción del jugador, se aproximaría mucho más a todas esas vertientes del arte relacional definido por Bourriaud que a las expresiones de arte y herencia tradicional y convencional, logrando así, además, una aproximación diferente a todos aquellos intentos del arte de vanguardia de generar aquella unión efectiva entre arte y vida.

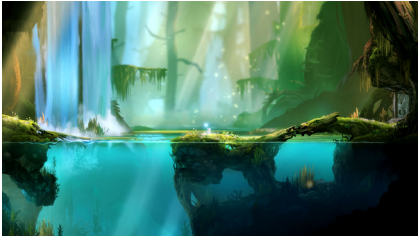


18. Journey. 2012

19. Fable. 2004

4.3.1 El videojuego como arte

Según Luján y Cabañes (2014) en las manifestaciones del videojuego vinculado a la labor artística se podrían diferenciar tres tipos de videojuego. Aquellos que apuestan por el ejercicio de estética tradicional, el virtuosismo plástico, otro que apuesten por cuestionar y redefinir los límites del dispositivo y como nos relacionamos con ellos tergiversando sus mecánicas o sus bases teóricas y un tercero que se manifiesta como una realidad híbrida entre ambas. Mientras que los videojuegos en su primera aparición cobraban sentido de



20. Ori and the blind forest. 2016

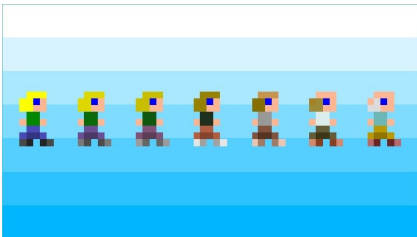
21. Red Dead Redemption 2. 2018

22. Guitar hero 3. 2007

meros entretenimientos de bajos requisitos generalmente vinculados a niños, con el paso de los años se especializaron para conformarse como categorías propias muy ligadas al espectro estético que podría seguir perfectamente el cine, la novela ilustrada, la animación y tantos otros. Los videojuegos de esta primera categoría, de estética tradicional o virtuosismo se compondrían de tres elementos claves que los vincularían a estas otras ramas de las artes dramáticas o plásticas: la música, las artes visuales y la narrativa.

La música elemento atmosférico que los videojuegos clásicos incorporaron dentro de sus casetes, en un principio, como elementos acompañantes de una acción en 8 bits acabaron por evolucionar de aquellas pistas limitadas pero aun así perfectamente realizadas hasta piezas compositivas orquestales llevadas a cabo por grandes figuras del mundo de la música tales como Kai Rosenkranz para *Gothic* (2001-2006) o Danny Elfman en *Fable* (2004). Por su lado no solo el desarrollo técnico y especializado ayudó a conformar más elevadas formas de arte en la música para videojuegos, los sonidos clásicos de 8 bits y similares tales como la banda sonora de *Final Fantasy VII* (1997) de Nobuo Uematsu marcaron un antes y después en las formas de producción y percepción musical que acabarían por asentar y crear sus propias ramas musicales como el *Chiptune* o el *Nintendocore* que evocaran aquellas experiencias de videojuegos clásicos. Por otro lado, la propia experiencia musical sería en diversos videojuegos tales como *Guitar Hero* (2005-2015) o *Singstar* (2007) el propio pilar fundamental de estos.

Por su lado los videojuegos, que aunque también marcaron un sentimiento de belleza a las formas primitivas poligonales o el gusto por las representaciones y expresiones artísticas vinculadas al bite (el *pixel*), con el paso de las décadas se refinaron en gráficos para sus manifestaciones plásticas que llegarían a experimentar tanto con escenarios evocados de la pintura romántica y el cine, tales como *Red Dead Redemption 2* (2018) como a escenarios mágicos de mundos alternativos como *Ori and the Blind Forest* (2016) así como a mundos post apocalípticos *Fallout 3* (2008) o surrealistas de diversas índoles.



23. The elder scrolls. Morrowind. 2002.

24. The last of us 2. 2020

25. Passage. 2007

La narrativa sería otro punto clave de las formas de configuración del videojuego en expresión artística en esta primera categoría. El medio por el que se planifica la acción inmersiva del jugar se lleva a término a través de un guion y diseño de niveles que favorezca la entrada al mundo virtual por parte del jugador y mantenga un interés en su desarrollo siguiendo de manera similar los objetivos o mecánicas del cine o la literatura. El valor narrativo de las obras puede variar de entre profundas y complejas historias de mundos generados en todos sus ámbitos (cultural, histórica, y políticamente) a través del *worldbuilding*, como aparece en sagas como *The Elder Scrolls* (1994-2013) o narraciones que apelen a discursos de índole emocional que busquen desarrollar empatía o conflicto con los protagonistas y sus diversas vivencias como en *The last of us* (2013, 2020). De entre las experiencias de videojuego artístico narrativo destacó históricamente *Passage* (2007), un videojuego de apenas unos minutos en las que el jugador se ve inmerso en todo el transcurso de su vida hasta su muerte en una mecánica de *scroll* lateral. Por otro lado, algunos juegos artísticos desarrollan narraciones meramente instrumentales como medio para la acción siendo la mecánica o la estética lo fundamental de tales juegos.

Alrededor de estas puntualizaciones sobre características generales que conformarían el videojuego como expresión artística siguiendo la herencia artística tradicional existen ejemplos de videojuegos que en su conceptualización se desarrollan como juegos casi estrictamente plásticos, es decir, experiencias jugables de entornos y atmósferas evocadas a la experiencia estética. Entre ellos cabría mencionar el nombre de *Journey* (2012), un juego basado en la idea de contemplación y tránsito de espacios durante el viaje del protagonista hacia una montaña. En este juego se desarrollaría aquella experiencia de lo sublime definida por Kant que tanto se exploró en el romanticismo pero ampliada bajo la capacidad interactiva de la misma (Luján y Cabañes, 2014).

El arte en su expresión convencional también se ha acercado, por su lado, a las formas expresivas de los videojuegos de manera similar a la forma en la que Lichtenstein introdujo el cómic y sus cualidades

gráficas. De entre ellas cabe destacar algunas de las intervenciones de Flavio Escribano como *Fulcrum* (2007) insertas en sus proyectos de *Atari Cold War* (2007) donde a través de infografías de contenido político crítico recrea las estéticas clásicas de los videojuegos de guerra relacionados con la guerra fría. Entre otras manifestaciones artísticas relacionadas con estéticas de videojuego cabría mencionar las *Hama Beads*, cuencas de plástico de carácter popular que habitualmente se usan para conforman piezas escultóricas que imiten los gráficos y formas de videojuegos clásicos de *pixel*.

4.3.1.1 Expresiones híbridas: tradición y videojuego

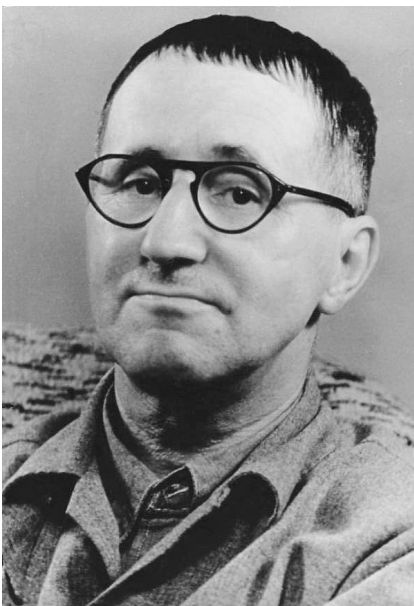
Entre las manifestaciones de videojuego como arte y arte aproximado al videojuego o su estética sería necesario hacer mención de alguna relevante expresión híbrida de ambas. El colectivo Yoctobit, colectivo de arte multidisciplinar, desarrollaría una marcada línea de investigación que se definiría como teatro jugable, es decir, un acercamiento al mundo de la interactividad de los videojuegos a través del *gameacting* llevado a cabo por actores o avatares en tiempo real.

Las raíces de esta experiencia jugable se hundirían hasta la redimensión del teatro clásico de Brecht, que configuraría aquel llamado teatro épico. Esta forma de teatro en palabras de Benjamin (2017) continuaría esa estela de intencionalidad revolucionaria de las formas clásicas de arte a través de la elevación del espectador a participante. El teatro épico sería pues esa expresión de arte dramático que lejos de mantener una acción contemplativa sobre la obra artística incita a quienes la presencian a tomar posiciones, la obra se ha de presentar pues como una experiencia donde los espectadores puedan ser partícipes a la vez que en momentos clave puedan remitir aquello que acontece a experiencias o dilemas propios. Así pues, el objetivo de esta forma de teatro no tiene que ver tanto con el desenlace de las obras, razón por la que el uso de tramas clásicas y conocidas resultaba apelante a Brecht, sino con la ejecución, lo performativo y el desarrollo de las mismas que concentran la tensión en momentos de la trama dispares y no en la mera resolución de la misma. Cabría decir entonces, a raíz de esto, que las propias situaciones y los planteamientos que se derivan

de ellas son el objetivo mismo de la obra. Por otro lado, una de las características de esta renovación de las formas de teatro se basaría no tanto en la absoluta identificación del público frente a las vivencias que se desarrollan en escena sino por el asombro de las situaciones ante las que el personaje se debate en la misma, por lo que la acción queda relegada, en relevancia, frente a la creación de situaciones sobre las que generar una reflexión o por el asombro mismo ante estas. Se trata pues de una huida frente al sentimentalismo o un realismo banal en la obra por la victoria del extrañamiento y la reflexión crítica frente aquello que se vive en escena (Benjamin, 2017). Brecht en sus teorías de la radio formularía su crítica a las formas de producción radiofónica y cine clásico que plasmaría una preocupación que podría ser análoga a sus inquietudes en el teatro. Así lo expresaría (Brecht, 1984):

Yo ya he visto pasar en el cine, siempre con vaga inquietud, las pirámides egipcias y los palacios reales indios después de Neubabelsberg, para ser fotografiados por un aparato que uno podría meterse cómodamente en la mochila. Opino, pues, que ustedes deberían acercarse más a los acontecimientos reales con los aparatos y no limitarse solamente a la reproducción o la información

Es pues a través de estas formas de teatro épico que el autor trata no de llevar a cabo una reproducción de escenas o acciones que evoquen un realismo formal sino acercarse a lo real a través de la reconstrucción de las formas clásicas de la técnica usando como herramienta en este caso para el teatro, el asombro y la construcción de situaciones que deriven en un pensamiento crítico para con el mundo. La obra cobra sentido entonces como una realidad didáctica, cuyo objetivo final es aquel “operar en las mentes”. Finalmente la obra permitiría no solo elevar la figura del espectador a actor sino la reflexión misma sobre estas figuras en la actuación, el actor como el espectador se retroalimentan o intercambian posiciones gracias a las tramas pobres y la supresión de la distancia dada tras la eliminación de la distancia entre espectador y escena que generaba el foso de la orquesta (Benjamin, 2017).



26. Bertolt Brecht

El colectivo Yoctobit desarrolló varios proyectos de teatro jugable o videojuegos performáticos -que compartirían en muchos aspectos puntos claves con esta reformulación del arte dramático- de los que cabe destacar principalmente *Homeward Journeys* (2010). Esta obra se constituye sobre la experiencia lúdica o la performance o teatro videojuego donde se requiera de la intervención y la acción del público para su realización. *Homeward Journeys* narra la historia de una ejecutiva de rango medio en una empresa que ante la urgencia de un inminente y repentino vuelo para cerrar un trato de negocios debe encontrar en su despacho un contrato, el móvil y la ficha que le permita abrir la puerta para salir del edificio. La obra -que se encontraría a mitad camino entre el teatro, la performance y la aventura gráfica- genera una experiencia relacional basada en los clásicos juegos de ordenador de apuntar y clicar donde los espectadores deben elevarse como participantes para ayudar a encontrar, a través de direcciones de voz dadas por un único micrófono, al avatar del juego (la ejecutiva) los *items* necesarios para sobrevivir (Sánchez, 2012).



La obra combina el *acting* con elementos gráficos de los videojuegos como el HUD que aparece en escena a través de un proyector que ayuda a orientar a los participantes sobre sus objetivos para pasar el nivel antes de que se agote el tiempo. El juego, según Sánchez (2012), que en su expresión política busca generar esas situaciones que promulgan el pensamiento crítico, trata de mostrar el carácter enfermo de la sociedad meritocrática basada en la alta productividad y la aceleración de todos los ritmos de vida a través de mecánicas jugables como la clásica lucha contrarreloj. Los objetivos que maneja este tipo de teatro o juego performático incluyen el replanteamiento del juego colaborativo, así como generar interfaces y gráficas que trasciendan la propia pantalla, también potenciar e incrementar la participación y la vinculación del jugador con el juego y la experiencia artística (Sánchez, 2012). De la misma manera la creación de videojuegos analógicos busca reinventar las formas y procesos técnicos con el fin de propiciar la interacción, la creatividad y la participación fuera de un sistema de juego programado y cerrado que podría manifestarse como elemento castrante de estas.



27. *Homeward Journeys*. Yoctobit (2010)

28. *Homeward Journeys*. Yoctobit (2010)

4.3.2 El videojuego como crítica

El videojuego, dispositivo de origen lúdico, que en sus primeras manifestaciones se había vinculado al ocio informal de tipo familiar o infantil, ha alcanzado en las últimas décadas uno de los mayores éxitos dentro de las continuas revoluciones tecnológicas a las que el mundo está sometido. En la actualidad se considera la industria del videojuego -que se ha manifestado a través de todos o casi todos los dispositivos electrónicos: ordenadores, móviles, tablets etc- una de las más grandes y exitosas, en términos económicos, empresas de la sociedad contemporánea. El éxito y continua expansión del mundo de los videojuegos ha permitido que su mercado se expanda hacia todo tipo de públicos fuera de sus objetivos originales y ha permitido con ello la expansión y transformación del medio más allá de sus experiencias de juego tradicionales. Conforme el medio se desarrolla, también las capacidades del mismo lo hacen, la aparición de un posible público así como programadores y artistas vinculados a intereses fuera de experiencias ordinarias permitió el desarrollo del videojuego como dispositivo crítico tanto de sus formas como de sus contenidos, haciendo así de las experiencias lúdicas procesos de crítica en sus diferentes vertientes: crítica al poder, crítica al medio y crítica a las formas y hábitos interiorizados del jugar entre tantos otros.



29. Ian Bogost

Bogost (2007), diseñador de videojuegos e investigador creador de Persuasive Games, definió las bases conceptuales de creación de un videojuego a través de dos características fundamentales: Un sistema de origen y un modelo procedimental. Los sistemas de origen son las experiencias o mundos base (tanto reales como ficticios) sobre los que asienta los modelos procedimentales que el juego pretende desarrollar. Los modelos procedimentales son pues experiencias programadas generadas sobre estos sistemas que los preceden. De tal modo, *Los Sims* (2000) se manifestarían como un modelo procedimental de la vida urbana occidental contemporánea la cual sería su sistema de origen. Según Bogost (2007) en la experiencia interactiva el jugador desarrolla ideas para con el sistema modelado así como son su fuente de origen, las ideas que el jugador genera con respecto a los modelos jugables y sus sistemas base varían según como estos han sido simulados.

Dado que existen diferentes modos de desarrollar los modelos y sistemas de origen se puede asumir que estas formas representativas reflejan la subjetividad de aquellos que la programan. De tal modo la subjetividad inherente a las formas representativas generadas dentro de los videojuegos implicaría una disonancia entre los valores subjetivos del jugador y el juego, según el autor la capacidad expresiva del videojuego cobra sentido a través de esta confrontación, esta tensión desarrollada entre objeto y jugador permite crear una crisis interna en el usuario que hace cobrar al videojuego una categoría perturbadora o desafiante (Bogost, 2007).

Los videojuegos que pueden ser comprendidos como representaciones procedimentales pueden, a través de estas manifestaciones subjetivas -y esas consecuencias perturbadoras o desafiantes- facilitar a los jugadores modos de ver y comprender el mundo desde perspectivas diferentes como con anterioridad habían tratado de hacer las propias vanguardias. Así expresa el autor el posible carácter político del juego (Bogost, 2007):

Como los modelos procedimentales son inherentemente subjetivos, los diseñadores pueden crear modelos conforme a como creen que las cosas funcionan o no funcionan, o como desearían que funcionaran. Esos modelos no necesitan representar aspectos del mundo material, como el tráfico o los puentes. También pueden representar lo que es abstracto o conceptual, como las practicas sociales, la política pública y la vida cotidiana

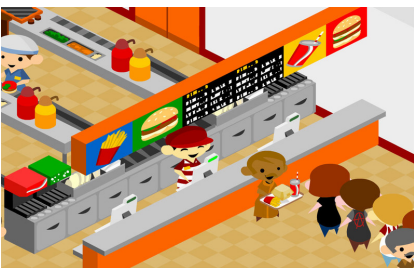
Dejando de lado la diferencia que Bogost establece entre mundo material y abstracto o conceptual, este propone, esencialmente, un acercamiento a la creación de juegos persuasivos -es decir, juegos de sugestión- como medio de crítica, a través del uso de la retórica mezclado con las representaciones procedimentales propias de los videojuegos. El juego cobraría así aquella dimensión política que Benjamin reservaba a las nuevas formas de arte reproducible. Así mismo en esta proyección de videojuego crítico se constituiría esa buscada relación entre arte y vida y el despertar del sentimiento de pensamiento crítico de herencia kantiana, así como aquella



manifestación viva del juego como dispositivo social.

4.3.2.1 Recursos de crítica en el videojuego

Según Grace (2014) el espectro por el que un juego puede manifestar su conceptualización crítica se desarrolla entre dos modalidades fundamentales: La crítica social y la crítica mecánica. Siguiendo ejemplos de legados cinematográficos, artísticos, literarios, entre muchos otros, cabría especificar que las manifestaciones culturales de sociedades marcadas inevitablemente por fuertes expresiones políticas generarían como consecuencia productos culturales que reprodujeran los mismos principios. Así pues, sociedades sexistas generarían juegos machistas, sociedades racistas harían juegos racistas, sociedades militaristas generarían juegos de explícita o implícita propaganda militar etc. El diseño crítico de videojuegos busca, en esencia, transformar las temáticas, así como los medios o técnicas del diseño de videojuegos para generar a través de ellos crítica social o crítica al mismo medio jugable (Grace, 2014).



Algunas de las manifestaciones de juegos sociales críticos buscan, desde puntos políticos, hacer entender que los acontecimientos insertos dentro de nuestras vidas cotidianas bien podrían ser entendidos como juegos en sí mismos, juegos de poder o juegos económicos, donde el jugador solo puede lograr la victoria asumiendo, dentro de la simulación, un papel que supondría la destrucción de los valores morales del mismo o pondría de relieve las destructivas mecánicas insertas dentro de la sociedad (Grace, 2014). Un gran ejemplo tomaría lugar a través de Molleindustria, un desarrollador de videojuegos de tendencia política crítica famoso, entre otras entregas, por su videojuego *McDonald's Video Game* (2006). En esta entrega el jugador asume el papel de director de McDonald's cuyo objetivo fundamental es hacer funcionar su negocio a toda costa, el jugador debe por tanto asumir las funciones de una corporación y operar en ella bajo éticas cuestionables tales como el soborno de nutricionistas, ecologistas o políticos para que apoyen el negocio, así como bajar la calidad de los productos para reducir costes volviéndolos insalubres o generar campañas publicitarias orientadas a niños y familias sabiendo

30. The Sims. 2020

31. Lindsay Grace

32. McDonald's Video Game. 2006



33. Phone story. 2011

34. Phone story. 2011

35. Alba: Wildlife Adventure. 2020

la baja calidad alimenticia de los productos en venta. La experiencia busca mostrar, a través del juego, las éticamente dudosas dinámicas de producción, disciplina-jerarquía y venta de las grandes corporaciones del planeta al mismo tiempo que ironiza con su carácter lúdico y alegre. Entre otras de sus entregas Molleindustria sacó adelante *Phone story* (2011), un videojuego creado para smartphone que narra y hace participe al jugador de las dinámicas de producción de teléfonos móviles y sus consecuencias en el tercer mundo. Entre las actividades que el jugador debe llevar a cabo se encuentra organizar los trabajos forzados de niños en las minas de coltán, así como evitar los suicidios de los trabajadores en las fábricas producto de la explotación. El juego busca así concienciar, irónicamente a través del mismo dispositivo que critica, sobre las consecuencias, que pasan inadvertidas u obviadas voluntariamente, de la sociedad de consumo en un mundo globalizado. El juego busca poner así en lucha o tensión los objetivos para ganar del juego con los valores morales del jugador.

Otras entregas tales como *Alba: A Wildlife Adventure* (2020), un videojuego 3D basado en la costa mediterránea, invierten tales principios de inmersión como protagonista burgués para encarnar a un personaje que busca salvar las reservas naturales y animales de un entorno amenazado por la gentrificación. Así mismo otras entregas como *Eviction't. Gana la batalla pero no la guerra* (2021)¹ redirige el protagonismo desde el perpetrador o el héroe, como hasta ahora se ha mencionado, hacia la víctima donde el jugador encarna una mujer a tres días de ser desahuciada por el banco. Para evitarlo debe ganarse el favor de sus vecinos realizando tareas domésticas. El mensaje del juego consiste en mostrar el desahucio como inevitable por el escaso apoyo humano obtenido frente a la violencia policial.

Otro tipo de expresiones críticas del videojuego muestran un carácter más cercano al ámbito artístico que a la crítica social. Los videojuegos de corte crítica mecánica suponen una puesta en escena de los prejuicios o convencionalismos o hábitos a los que los usuarios se encuentran acostumbrados. Siendo así que el medio para su propia superación



36. I wanna be the guy. 2007

37. I wanna be the guy. 2007

pasa por el escepticismo ante aquello que se ve o se conoce y la puesta en duda de los roles o mecánicas que se han heredado de formas tradicionales de videojuego. Se busca así reformular las expresiones técnicas clásicas del videojuego para hacer de él una experiencia nueva frente a los convencionalismos. Uno de los mayores ejemplos de esta expresión mecánica crítica sería el famoso *I wanna be the guy* (2007). En esta entrega de estética clásica de plataformas -de trama pobre y vehicular para una experiencia basada en una renovación de la experiencia de este modo de juego- se busca esencialmente satirizar sobre los convencionalismos de las formas tradicionales de plataformas. La obra se caracteriza por su extrema dificultad, sus falsos obvios caminos que llevan a callejones sin salida, así como sus ilógicas mecánicas. Todo el juego muestra a lo largo de todas sus horas de *gameplay* el carácter atípico sus formas jugables al mismo tiempo que se burla de los prejuicios con los que el jugador trata de superar el juego. Una de las mayores evidencias de esto mismo toma lugar durante el mismo a través de un texto inserto en el que al jugador se le incita a recoger una espada alegando -según una cita apropiada de *The Legend of Zelda* (1986) - que es peligroso ir solo. En un impulso lógico el jugador trataría de recoger la espada haciendo contacto con la *hitbox* de esta saltando hacia ella, este inmediatamente moriría seguido de un texto burlesco sobre lo irracional de su actuación: "YOU JUMPED INTO A SWORD. YOU RETARD!" (Grace, 2014).

Mientras que el espectro de las expresiones críticas del videojuego se mueve entre crítica temático o social y crítica mecánica las estructuras a través de las que esta se manifiestan varían, otra vez en palabras de Grace (2014), entre crítica continua y crítica discontinua. Los videojuegos que se desarrollan en base a un repetitivo diseño crítico podrían llamarse juegos de crítica continua. Este tipo de experiencia continua no se basaría en la idea de concebir el juego como una lucha o tensión interna constante del jugador sino en asumir la experiencia crítica como una entidad constante y persistente durante todo el juego. Por otro lado, los juegos de crítica discontinua descansan sobre las suposiciones de los jugadores. Este tipo de juego funciona como crítica puntual a las expectativas, sesgos y mecánicas heredadas de los jugadores que se enfrentan a la adaptación a estándares de juego

que les resultan ajenos. Para ejemplarizar este espectro de juego Grace (2014) hace mención de *Buffalo* (2012) un juego cooperativo de cartas que consiste en vincular descripciones de personajes con nombres de personajes famosos o de ficción. El juego, que tiene final y ganadores, tiene como objetivo real el proceso de despertar conciencia (situaciones) entre los jugadores a cerca de sus sesgos sociales, así como sus prejuicios frente a diversas descripciones. Este tipo de juego crítico discontinuo busca en esencia, a través de esta experiencia, hacer reflexionar sobre las expectativas fallidas que los jugadores vuelcan sobre escenarios jugables concretos para fomentar en ellos un espíritu crítico con ellas y consigo mismos (Grace, 2014). Otras ramas de disciplinas sociales se encargarían por su lado de hacer del videojuego un dispositivo crítico, en tanto que medio pedagógico, fuera de evidentes críticas políticas como los ejemplos anteriormente mencionados de *Molleindustria*. *Ars games* se trata de un proyecto de carácter internacional que buscaría implementar los medios pedagógicos a las actividades lúdicas y videojuegos para fomentar la transformación social, ayudando a promover la inclusión y la visibilidad de minorías sociales y las disidencias de género, así como promover la investigación trasnacadémica, algo que se aproximaría en sus bases a manifestaciones de los *serious games*. Es decir, se buscaría en esencia, una transformación de las temáticas y mecánicas tradicionales de las experiencias de los videojuegos para que persigan fines más allá del ocio o cuyos fines sociales se logren a través de estos.

4.3.2.2 Manifestaciones políticas clásicas en el videojuego

Hasta ahora se ha mostrado las posibilidades críticas del videojuego que se constituyen a su vez, por lo menos en su crítica social, como expresiones de crítica política explícita. Las obras, o videojuegos descritos anteriormente conjugarían unas tendencias artísticas disidentes frente a la hegemonía de la producción de videojuegos de las grandes empresas, los juegos AAA. Estos a su vez, como manifestaciones culturales inscritas en dinámicas sociales concretas reproducirían aquel modelo procedimental y aquella fuente de origen, descrita por Bogost, subjetiva, frente a la que los juegos críticos podrían manifestarse. Así pues, las expresiones clásicas de los videojuegos, lejos



38. Bioshock. 2007



de ser productos asépticos y apolíticos que buscan un divertimento banal sirven también, en esencia, como medios de reproducción de expresiones o dinámicas políticas e ideológicas explícitas o implícitas en las obras.

Los medios principales por los que un juego reproduce expresiones políticas concretas en su obra pueden variar o pivotar entre temática y representación.



Los juegos de expresión política temática son aquellos que en sus tramas o subtramas reproducen expresiones políticas concretas contra o favor de las fuentes de origen sobre las que se construyen. Algunos juegos clásicos como *Bioshock* (2007) tratarían explícitamente las consecuencias de los regímenes autoritarios derivados de las utopías fascistas, a su vez *Bioshock 3* (2013) se centraría sobre la crítica a las formas organizativas burguesas de la América del siglo XIX y XX constituida a su vez sobre fuertes pilares raciales. Así mismo cabría mencionar *Final Fantasy VII* (1997) que aparecería como una de las grandes primeras -o al menos más famosas- experiencias de videojuego como crítica política en este caso contra el corporativismo. En este juego de rol a medio camino en la ciencia ficción y la fantasía se plantean problemáticas como la guerra energética, la lucha ecológica contra el expolio de los recursos naturales, el ecoterrorismo o las consecuencias humanas y naturales del industrialismo.

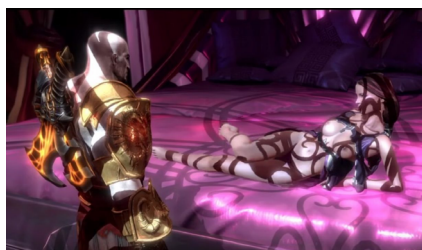
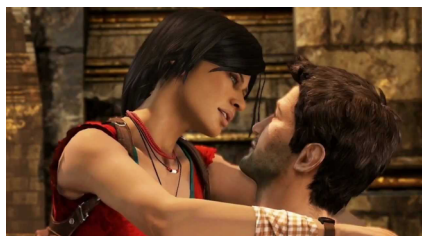


39. Final Fantasy VII. 1997

40. The Call of Duty Black Ops. 2010

41. Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2. 2008

Por otro lado no todas las expresiones políticas insertas en videojuego triple A han sido siempre posiciones críticas con las formas y organizaciones sociales. La gran mayoría de experiencias políticas que toman lugar en ellos sirvieron como propaganda o medio de reasentamiento de instituciones o modelos sociales hegemónicos. De estas experiencias cabe destacar la saga *The call of duty* (2003-). Si bien el nombre ya propone a una proyección política concreta, la experiencia de juego consigue volverla real. La saga se constituye como una obra que enmarca periodos históricos entre el siglo XX y el XXI, a través de sus múltiples entregas, que sitúa al jugador en un mundo en guerra donde encarna, en prácticamente la totalidad de sus tramas, a un soldado estadounidense que debe hacer todo lo posible por salvaguardar la



42. CS: GO. 2012

43. CS: GO. 2012

44. Uncharted 2. 2009

45. God of War 3. 2010

nación, o el mundo. Para ello el jugador es usualmente enviado como soldado a invadir países enemigos donde debe desarrollar actividades bélicas en nombre del ejército estadounidense. El videojuego acaba así por reproducir un discurso de propaganda conservadora promilitarista y nacionalista estadounidense que enfrenta al jugador con soldados de naciones históricamente enfrentadas a EEUU: La Alemania nazi, la unión soviética, Rusia, Cuba, o países asiáticos como Vietnam entre otros. Ejemplarizando lo ahora expuesto en su entrega *The Call of Duty Black Ops* (2010) la trama lleva al jugador a Cuba donde este sigue a Fidel Castro hasta su finca privada. En ella, quien solo después se descubriría que era un doble de Castro, se protege de los disparos con el cuerpo de su amante para ser igualmente asesinado por el jugador de un disparo en la cabeza en *slow motion*.

El carácter temático-político y promilitarista de las grandes entregas de los videojuegos se encuentra ampliamente desarrollado entre múltiples sagas tales como los *Rainbow six* (1998-) los *Ghost recon* (2001-) *Endwar* (2008, 2014) y muchos otros.

Los videojuegos de expresión política representativa son aquellos que expresan o transmiten posiciones políticas (raciales, referidas a cuestiones de género etc) a través del modo en que los personajes, grupos y colectivos sociales son representados. Este tipo de expresión política suelen tomar lugar como contenidos implícitos y por ello pasar desapercibidos entre los jugadores o los espectadores del juego. Algunos juegos de sagas clásicas como *Counter Strike Global offensive* (2012) tomarían lugar en esta definición. Este juego multijugador online se basa en un encuentro competitivo entre dos equipos en el cual uno -el equipo terrorista- debe plantar y detonar una bomba en un arsenal enemigo y otro -el equipo antiterrorista- evitarlo. El medio por el cual ambos equipos fue clásicamente representado -además de marcar por la morfología y expresividad de sus rostros que bando es bueno y cual malo- solía generalmente dividir los equipos entre militares estadounidenses o europeos (antiterroristas) y grupos que por sus apreciaciones físicas y sus acentos se moverían entre personajes de Europa del este y algunos puntos de la Asia árabe o África (los terroristas).

Otras expresiones de políticas representativas parten de la reproducción de roles de género dentro de los videojuegos. Famosas

sagas de videojuegos como *Uncharted* (2007-2017) o en mayor medida *God of war* (2005-2010), entre muchas otras, reproducirían los roles de los papeles hegemónicos de masculinidad vinculados al poder, el conocimiento técnico y la acción, así como de la feminidad vinculada al complemento masculino, la exuberancia, la belleza o el sexo.

4.4 El worldBuilding

Los principios fundamentales a través de los cuales una obra de fantasía,-ya sea del ámbito del cómic, de la animación, de la literatura, de los videojuegos u otros- parten de la idea de generar un mundo donde la acción tenga lugar. El *worldbuilding* es un término manejado dentro de tales ámbitos por el que se crea un universo que se exprese en sus propios términos éticos, culturales, históricos, sociales, naturales etc (Wolf, 2012). Este se podría comprender, bajo ciertas similitudes, como aquella fuente de origen expresada por Bogost que sirve como base para la creación de los modelos procedimentales.

La razón de la creación de mundos partiría del hecho, según autores como Wolf (2012), bajo el interés de satirizar, criticar, entretener o metaforizar aspectos de la vida más allá del mundo real. Algunas de las figuras más relevantes de la contemporaneidad vinculadas a los procesos de ficción relacionados con la creación de mundos serían Tolkien o George Lucas, que a través de sus obras consiguieron generar vastos mundos de profunda complejidad donde crear tramas más allá de las resoluciones de sus historias originales.

Actualmente los procesos por los que se propone el acercamiento del espectador o jugador a los mundos generados ocurren bajo la inmersión física del espectador en las experiencias programadas, algo similar a lo expuesto por Luján y Cabañes (2014) anteriormente. Las propuestas originales por las que los mundos fantásticos se dotaban de vida se basaban en experiencias donde el observador se convertía en agente pasivo de carácter contemplativo cuya única participación se basaba en el uso de la imaginación como medio para dotar de visualidad o vida el mundo generado, como clásicamente ocurría en las novelas. No obstante, con la segunda mitad del siglo XX y la llegada de nuevas experiencias interactivas tales como “librojuegos”, juegos de mesa, novelas interactivas, videojuegos entre otros, la dinámica

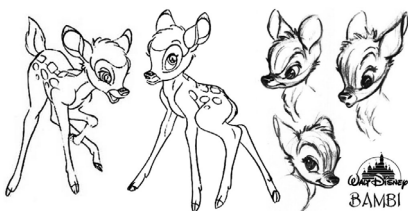
participativa del espectador se transformó para una inmersión física o activa y personal dentro de un marco de acción que transformaría el paradigma interactivo con las obras generadas.

Para lograr una implicación y relación real con el mundo generado los sistemas de relación entre mundo real y mundo generado se vuelven indispensables, el bagaje cultural, así como los sesgos y hábitos perceptivos serían fundamentales para establecer puentes entre la experiencia generada y los llamados modelos procedimentales de Bogost. Las estructuras del mundo real crean así una base referencial necesaria sobre la que se desarrolle el mundo generado, sin tales lazos o puentes entre ambos mundos la verosimilitud de la obra, así como el interés por ella se desmorona (Wolf, 2012).

Según Wolf (2012), autor de obras relacionadas con la creación de mundo e investigador de los mismos campos, establece que para desarrollar un mundo funcional como espacio para la acción hacen falta tres características fundamentales: Un espacio que permita el desarrollo de la acción, un tiempo en el que existir y unos personajes que habiten ambos. Sobre estas tres características establece cinco estructuras vitales para el mundo generado: Mitología, lenguaje, cultura, filosofía y naturaleza.

4.4.1 El *concept art*

El *concept art* es la labor interna dentro de los procesos de creación artística que se encarga de la generación de las primeras manifestaciones plásticas dentro de los departamentos artísticos de los proyectos tanto de videojuego, animación, cine etc. Su objetivo es ilustrar, de manera rápida, aspectos fundamentales de *worldbuilding* así como su estética para ayudar a generar en los diferentes departamentos aspectos gráficos que consoliden la obra como producto finalizado. Por todo ello el *concept art* se manifiesta como una rama artística enmarcada dentro de las fases de preproducción y no suele plasmarse en las obras finales más que como acaso *merchandising* o libros de arte. La ilustración, el modelado, la animación etc serían los pasos siguientes del concept, sin embargo, a día de hoy las formas expresivas de este se han acercado cada vez más a la ilustración y la producción gráfica, aunque este aún se le considere “bocetos rápidos” (Vázquez, 2019).



46. Bambi. Concept art

4.5 *The Dawn*, proyecto de videojuego

Hasta ahora se ha hecho mención de las posibilidades y perspectivas del arte como dispositivo crítico, del juego como dispositivo social y del videojuego como dispositivo crítico y político. El proyecto de *The Dawn* busca, en esencia, manifestar todas aquellas cuestiones desde el plano proyectual a través de la creación de un proyecto de videojuego manifestado, en este trabajo, a través del *concept* y su acercamiento a la producción artística desde el *pixel art* y la animación de algunos de sus personajes.

The Dawn es un proyecto de videojuego crítico social enmarcado en las expresiones de crítica temática continua. El juego toma lugar en un mundo punk post apocalíptico desértico producto de las guerras y la sobreexplotación de los recursos naturales. En razón de ello el planeta es invadido por una fuerza superior de aspecto angelical que busca erradicar la vida humana en su totalidad como medio para salvar los restos que aún se conservan de biodiversidad y naturaleza en el planeta. El jugador se encarna en la piel de Trinity, una guerrera que ante tal situación decide abandonar los campamentos humanos para enfrentarse a la amenaza por ella misma y detener la invasión.

El juego que se desarrolla como una experiencia jugable en 2D de lucha y disparos en *side-scrolling* trata de poner, a lo largo de todo el *gameplay*, en relieve las consecuencias desfavorables que el sistema mercantil, industrial y económico mundial trajo sobre el mundo.

A través de las definiciones de los *items* encontrados, cartas o escritos de *NPCs* muertos durante el juego, así como conversaciones que los invasores mantienen con Trinity cada vez que avanza hasta su guarida, la temática y el *lore* crítico del juego va tomando cabida en la experiencia jugable. El juego buscaría así hacer incidir sobre la importancia de la preservación natural frente a las formas políticas del mundo que trajeron consigo tan nefastas consecuencias. Los antagonistas, que en un principio se muestran como claros villanos pero que evolucionan a través del desarrollo del juego hacia posiciones de guardianes del planeta, instan constantemente, apelando al jugador, a abandonar su



47. Diseño título. Adelantado, G.

aventura para poderles permitir conservar el mundo y hacer rebrotar la vida en él aún a costa de la existencia humana. El juego trata de poner así en tensión los intereses obvios de supervivencia humana, vinculada al jugador, con los intereses de preservación de la vida en el planeta al que las formas organizativas humanas tradicionales se comprenderían como opuestas.

El juego acaba por descubrir dos finales posibles para la resolución de la trama: Uno en beneficio humano donde los invasores son derrotados por el jugador y otro donde la humanidad es eliminada en beneficio del planeta. El jugador puede hacia el final del juego, si ha sido convencido por las fuerzas antagonistas, abandonar la aventura y dejar continuar el proyecto de la invasión descubriendo así una escena final de amanecer de un planeta verde repoblado por la naturaleza a costa de la desaparición humana. Si por el contrario el jugador decide derrotar a los invasores se descubriría una escena final de la protagonista de espaldas en claroscuro contemplando un amanecer en un mundo vacío y desértico.

El videojuego que así trata de plasmar una experiencia agrídulce, o amarga, bajo los conceptos tradicionales de victoria o derrota busca también, plantear y difundir el pensamiento crítico sobre cuáles son las posibilidades humanas de vida en relación al planeta y otros modelos organizativos sociales y colectivos para evitar las consecuencias de la sobreexplotación natural y los conflictos bélicos emanados de ello.

4.5.1 Recursos retóricos en el juego

Siguiendo las explicaciones anteriormente planteadas por Bogost acerca del potencial carácter sugestivo del videojuego en su vertiente crítica, se ha planteado tres recursos posibles para el uso de la retórica como proceso persuasivo que apele a la experiencia y los valores del jugador. El juego entonces contará con cartas o escritos escondidos en *NPCs* muertos desperdigados por el mundo que el jugador podrá leer si encuentra en su trayecto. Por otro lado, los *items* del juego tales como las pociones, armas y demás contarán con descripciones aparecidas en el inventario que permitirán al jugador acercarse más al lore del juego a la vez que plasman ideas sobre el mundo. Por último,

las conversaciones que los antagonistas mantienen con la protagonista buscarán hacer entender cuál ha sido el papel humano en el mundo del juego y sus consecuencias.

Conversación con los antagonistas:

“Allí donde pisasteis convertisteis en polvo, no queda nada a vuestro alcance. Dejadnos ahora enmendar vuestros pecados”

Poción de aloe (descripción en el inventario):

“Después de los bombardeos no quedó mucho, solo las plantas desérticas sobrevivieron bien al cambio del clima, después de aquello el aloe se convirtió en la base de cualquier ungüento, aunque sus cualidades medicinales fueran escasas”

Carta de un fallecido:

“Los vi llegar bajo mantos de luz. Seres angelicales nos llamaban plaga. Con sus largos brazos y deformes rostros nos hicieron ver que no éramos menos monstruosos que ellos. Quizá pudiéramos hacer las cosas de manera diferente, quizá ya es tarde...”

4.6 Claves estéticas y referentes

Las claves estéticas que maneja el proyecto se concretan como estéticas punk post apocalípticas que toman lugar en espacios desérticos al mismo tiempo que se conjugan con algunos elementos de estética divina cristiana siempre desde perspectivas relacionadas con lo monstruoso o el peligro. Para el desarrollo de la preproducción, así como de la producción y la conceptualización de la obra en general se han tenido presentes varios referentes que se dividieron entre referentes temáticos, estéticos y jugables.



48. Doom. 2020



49. Neon Genesis Evangelion (1995)

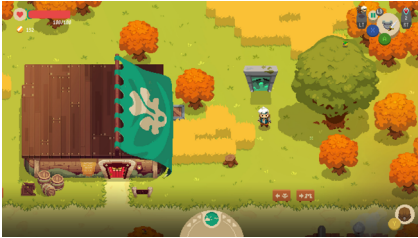
4.6.1 Referentes temáticos

Los referentes temáticos han sido aquellos que en las tramas y conceptos que tratan en ellas han resultado fundamentales para la creación del juego. Entre ellos destaca *Doom* (2020) videojuego de *shooter* en primera persona que narra la clásica historia del marine del *Doom* original. En esta entrega los demonios y sus ejércitos deciden invadir la tierra para purgar la especie humana con el objetivo de hacer sobrevivir la suya propia. El protagonista debe en esta secuela parar la invasión demoníaca enfrentándose a sus ejércitos y sus líderes. La misma influencia surge de la serie *Neon Genesis Evangelion* (1995) donde la humanidad se va asediada por un apocalipsis divino al que deben combatir. Por otro lado, *Final Fantasy VII* (1997), mencionado ya anteriormente se tuvo muy presente como referente temático por sus implicaciones políticas que contraponen la conservación natural al desarrollo empresarial vinculado en este caso a distopías futuristas. Otras de las grandes y más principales influencias temáticas para la obra fueron los *critical* y *persuasive games* que en sus expresiones temáticas críticas y políticas dieron pie a originar la trama y la razón misma del proyecto. De ellas cabe destacar el ya mencionado *McDonald's Video Game* (2006). Así mismo otros videojuegos como *Ori and the Blind Forest* (2016) se manifestaron como influencias secundarias en el desarrollo de la obra por sus tramas basadas en la lucha por parar los procesos de degradación de la naturaleza.

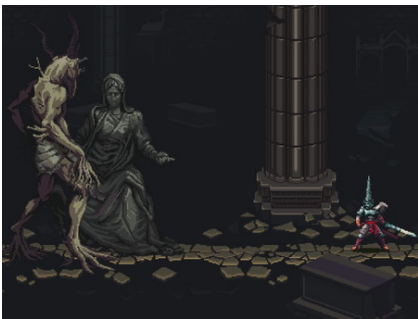
4.6.2 Referentes estéticos. *Pixel art* y post apocalipsis.

Para el desarrollo del proyecto *The Dawn* se escogió la estética *Pixel art* tanto por un gusto personal debido a sus cualidades expresivas, como por su universalidad en tanto que los juegos creados con gráficos de estas características tienen bajos requisitos de hardware y, por tanto, pueden ejecutarse prácticamente en cualquier plataforma.

Según Lyon (2006) el término *pixel* aparece publicado por primera vez en un artículo de Fred C. Billingsley (Caltech's Jet Propulsion Laboratory) en 1965. Así mismo el *Pixel* es contracción de *picture element*, término acuñado por Alfred Dinsdale en 1927. Por otro



lado, el término *pixel art* aparece publicado por primera vez en una comunicación de Adele Goldberg y Robert Flegal en el año 1982 (Golbert y Flegal, 1982), en el contexto de la creación gráfica a partir de matrices de *pixels*. Según Maravall y Martínez (2015) las razones históricas del *pixel art* se remontan a las limitaciones del hardware de la época, incapaz de reproducir las calidades gráficas fotográficas o fílmicas, por lo que, en el campo de los videojuegos, se debían generar imágenes (*sprites*) que, con muy poca información en *pixels*, apelaran visualmente al usuario y a su vez mantuvieran correlaciones con los objetos que representaban. El uso de siluetas, de personajes atractivos a la vista pese a las limitaciones referidas y movimientos en su medida cautivadores buscaban ayudar a crear una atmósfera interesante para el usuario que al mismo tiempo generaba unos hábitos perceptivos que sin buscarlo perdurarían hasta la actualidad. Sobre la concepción del *pixel art* puntualizan Maravall y Martínez (2015):



La acepción contemporánea del término *pixel art* es posterior a que la tecnología digital fuera capaz de representar imágenes con la resolución suficiente como para que el píxel fuese prácticamente inapreciable por el ojo humano. Por lo tanto, las imágenes con píxeles visibles que responden originalmente a una limitación tecnológica se están utilizando en el contexto artístico con el objetivo de proponer enunciados que relacionen los discursos y soportes artísticos contemporáneos con el entorno digital, su lenguaje visual y sus formas de comunicación específicas.



50. Moonlighter. 2018

51. Blasphemous. 2019

52. The bindic of isaac. 2011

Según Maravall y Martínez (2015) el atractivo de una estética actualmente nostálgica asentada durante décadas, sumada a los bajos requisitos de esta que permiten a su vez un rápido trasvase entre plataformas y dispositivos y un reducido gasto en recursos ha permitido al *pixel art* consagrarse como estética propia que remita también a sus propias expresiones y cualidades gráficas de la misma manera que métodos de pintura tradicional perviven por sus cualidades plásticas pese a no perpetuarse como hegemónicas. Muestra de esta estética en la actualidad son videojuegos como *Moonlighter* (2018), *Blasphemous* (2019), *Pathway* (2019), *The Textorcist: The Story of Ray Bibbia* (2019)



o *The Binding of Isaac* (2011), que son referentes estéticos para el proyecto *The Dawn*.



Por otro lado, el post apocalipsis dentro de los videojuegos ha sido uno de los referentes más notables dentro de la creación del proyecto. Entre ellos cabe destacar *Fallout 3* (2008) que presenta un mundo punk distópico producto de las sucesivas guerras y bombardeos nucleares. En este mundo la sociedad trata de reconstruirse mientras en mundo exterior se encuentra plagado de peligros tanto en forma de grupos humanos organizados, como de seres y animales mutantes producto de la radiación. Un esquema similar reproduce *Metro 33* (2010) donde los restos de una Moscú sucumbida por la guerra nuclear se ocultó en los metros de la ciudad donde ahora habitan. La vida en el metro se divide por facciones y se basa en la supervivencia mientras que el exterior se encuentra plagado de seres producto de la radiación nuclear a los que conviene evitar. El conjunto de sagas de mundos de ficción relacionados con el post apocalipsis al igual que *S.T.A.L.K.E.R* (2007) repiten este esquema entre población humana y exterior, aplicada al proyecto, sin embargo, las razones de su mención toman lugar más relacionados con las expresiones gráficas del mundo punk distópico apocalíptico. Finalmente cabe mencionar por encima de estos juegos la saga de películas que cuenta con dos videojuegos de *Mad Max* (1979) que reproducen aquella estética tribal desértica futurista post apocalíptica buscada en *The Dawn*. También se manejaron algunos otros referentes evocados a esa idea de divinidad como enemigo a través de videojuegos como *Bayonetta* (2009) u otra vez *The Binding of Isaac* (2011).



4.6.3 Referentes jugables

La forma de navegación 2D de referencia para este juego es el side scrolling. Según Tong (2001) en los side scrollers, el personaje es controlado por el jugador que se desplaza hacia los bordes de la pantalla (normalmente de izquierda a derecha) y el escenario se cargara en pantalla a medida que el jugador avanza por él. Originalmente, debido a limitaciones técnicas lo habitual era que el personaje llegara hasta

53. The textorcist. 2019

54. Fallout 3. 2008

55. S.T.A.L.K.E.R.. 2007



el borde para que el sistema cargara la siguiente escena, como en el caso de *Pitfall!* (David Crane, 1982). Posteriormente, lo habitual es ahora que la cámara esté centrada en el personaje y el escenario se vaya representando de manera continua, mediante la precarga basada en la posición de la cámara, de los sprites adyacentes.



El *side scrolling* formó parte de sagas de videojuegos clásicas como *Super Mario bros* (1985) o *Castlevania* (1986). Algunas como *Metal slug*, cuya primera entrega data de 1996 y la más reciente, de 2018 han sobrevivido, manteniendo vivo este sistema de juego. Esta saga es el referente de jugabilidad principal para el proyecto *The Dawn*. Se trata de un juego de acción continua de disparos que genera una acción frenética e incesante y sitúa al jugador en tensión por la supervivencia frente a sucesivas oleadas de enemigos. Otro referente fundamental a nivel jugable es el ya mencionado *Blasphemous* (2019). Este juego de ambientación y estética católica oscura combina a nivel de jugabilidad las plataformas y el combate en un estilo arcade. El jugador tiene acceso al uso de armas y poderes cuerpo a cuerpo y a distancia, mecánicas que se adoptan en *The Dawn*.



56. Mad Max Beyond Thunderdome. 1985

57. Castlevania. 1986

58. Bayonetta. 2009

59. Metal slug. 1996

5. Producción artística

Para el desarrollo de la producción artística del videojuego se decidió dividir los procesos entre *concept art* y producción artística que a su vez contarían con diversos subapartados que se comentarán más adelante. Los elementos generados dentro del marco artístico, así como sus personajes y sus entornos tratan de evocar atmósferas y estéticas coherentes con el mundo generado. Por su lado la producción artística trató de evocar lo más fielmente posible los elementos generados dentro de del *concept art* así como sus posibles movimientos como animación.

5.1 El *concept art*

El *concept art* realizado en este trabajo abarca protagonistas, antagonistas, entornos y *props*. Se realizó de tal forma que sirviese para elaborar a partir de él los *sprites* del juego, las imágenes de los cuadros de diálogo, pantallas de carga y cinemáticas e ilustraciones para un posible *artbook*. Evidentemente, la adaptación este estilo gráfico fue especialmente compleja en el caso de los *sprites* de personajes y escenario, tomando como referencia el *concept*, pero rediseñando su apariencia en función del limitado número de *pixels* y una paleta cromática adecuada para la estética *pixel art*.

5.1.1 Protagonistas

El desarrollo de los personajes protagonistas se planteó desde las posibilidades de las políticas representativas. El juego cuenta con dos personajes femeninos que en su creación se idearon desde una perspectiva de representación anti arquetípica. Por ello, buscando huir de representaciones femeninas clásicas dentro de los videojuegos, se ha tratado de dotar a las protagonistas de cualidades físicas coherentes con los mundos que habitan. Así pues, ambas se desarrollaron siguiendo deducciones lógicas de las necesidades físicas de un mundo hostil. Los personajes se pensaron como personas de corpulencia y



60. Concept art Trinity. Adelantado, G.

musculatura desarrollada tratando de evitar los atributos relativos y tradicionalmente vinculados a la sexualidad para generar un interés o atractivo ante los personajes más allá de sus roles tradicionales dentro de los videojuegos.

Trinity es de un personaje de fuerte musculatura, rostro oculto y prominente cresta, dotada de una armadura que cubre todo el cuerpo excepto la cintura y los brazos siguiendo una estética punk propio de los videojuegos. Se trata del personaje principal y la encargada de detener la invasión en el planeta. El jugador encarna este personaje durante el *gameplay*.



El segundo personaje, desarrollado como un guiño, un *rework* o una apropiación de un referente visual muy querido es una versión de Furiosa de *Mad Max* (2015) que a través de dispositivos de radio se encarga de guiar a Trinity en sus primeros pasos por el mundo exterior. De la misma manera que con Trinity este personaje se pensó dentro de la idea de un personaje de altas exigencias físicas y prominente corpulencia por lo que la altura se redujo y se amplió su musculatura frente al personaje original.

5.1.2 Antagonistas

Los antagonistas son personajes con características angelicales que provienen del exterior. Su origen es incierto y poco relevante para la trama y el desarrollo del juego. Son personajes pensados para que su origen o trama particular sea libremente interpretada o especulativa. El diseño del personaje trata de mezclar elementos de estética hebrea o cristiana, pero con un carácter monstruoso siguiendo una estela que marcó con fuerza otros juegos o series como *The bindic of isaac* (2011), *Bayonetta* (2009), *Blasphemous* (2019) y *Neon Genesis Evangelion* (1995).



61. *Concept art* Furiosa. Adelantado, G.

62. *Concept art* antagonista. Adelantado, G.



5.1.3 Entornos

La creación de los entornos parte de la idea de pensar las relaciones de los personajes con su mundo. El objetivo de la relación que tratan de mantener el diseño de personajes con los espacios habitables busca generar una idea de unidad que ayude a crear una atmósfera marcada de sentido que dote al mundo de una estética concreta. Por ello el desarrollo de los entornos parte de ideas de mundos desérticos relativos a las influencias estéticas de *Mad max 2 (1981)* marcada por juegos de color a partir de naranjas y amarillos con contrastes de azules que marquen la línea divisoria con el cielo. Los entornos pues se pensaron como mundos desérticos, con escasas construcciones humanas para que el personaje se mueva entre dunas y escenarios cercanos a la estética de cañón norteamericano. Los entornos tratan de evocar así escenarios de inmensidad y vacío que el jugador debe recorrer también como parte de ese sentimiento de mundo destruido y deshabitado producto de la propia trama interna del juego.



5.1.4 Props

El sistema de props pensados para el juego se divide entre armas y objetos consumibles. Las armas son objetos con los que el personaje puede equiparse para enfrentarse a diferentes enemigos durante la aventura. Para ello a lo largo del juego este va descubriendo diferentes objetos que sirven para fines diferentes como cuchillos, bates o diferentes tipos de pistolas. Las armas son objetos con los que el personaje puede equiparse para enfrentarse a diferentes enemigos durante la aventura. Se encuentran a medida que se avanza al lo largo del juego. Para cada arma, varían el daño y las mecánicas en función del rango de ataque. Tanto la munición como las armas que la requieren serán escasamente accesibles, por lo que en la mayoría de combates se utilizarán armas de corta distancia. Para el *concept* se han creado cuatro armas sin proyectil (mazo, bate, hacha y cuchillo) y dos pistolas de distinto calibre.



63. *Concept art* entorno. Adelantado, G.

64. *Concept art* pistola. Adelantado, G.

65. *Concept art* poción. Adelantado, G.

66. *Concept art* bate. Adelantado, G.

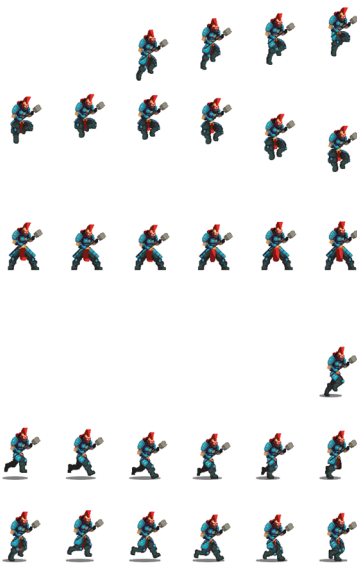
Los objetos consumibles aparecen en el juego como pociones que ayudan al jugador a mantenerse con vida para evitar volver a puntos



de guardado o para protegerse de tipos distintos de daño al que el jugador se puede exponer. Dentro de la estética y el sentido del juego, las pociones se realizan con plantas, siendo estas *items* de necesaria recolección para su creación, por lo que el juego cuenta con un pequeño sistema de *crafteo*. *The Dawn* trata de incidir sobre la idea de la necesaria preservación natural para la conservación de la vida humana, por lo que coherentemente con el entorno posapocalíptico del juego, las plantas serán objetos difíciles de encontrar y de lenta renovación y las pociones deberán volver a craftearse después de cada uso en lugares concretos del mapa que no coincidirán con los lugares de guardado, por lo que su utilización tendrá que ser moderada y pensada con cautela.

5.2 Pixel art, animaciones y *sprite sheets*

El paso siguiente al desarrollo del *concept art* fue su adaptación como producto u obra para el desarrollo del videojuego. Para ello dos personajes, Trinity como protagonista y su antagonista se convirtieron en los primeros en ser adaptados a *pixel art*.



El trabajo de producción artística evolucionó también hacia la creación de los *sprite sheets* necesarios para las animaciones básicas insertas en un juego. El objetivo de esta propuesta, aparte de fomentar y practicar las habilidades en animación encontraba su razón en la creación de un *teaser* del juego que permitiera hacerse una idea primaria de como funcionaría, rudamente, el sistema del menú del juego, así como un pequeño tutorial introductorio más los primeros pasos dentro de una experiencia jugable concreta.

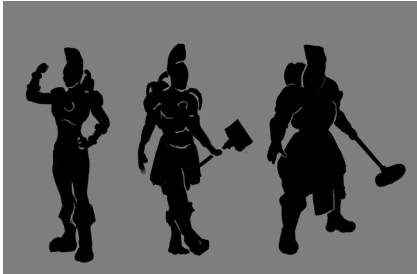
Para el desarrollo del *teaser* y la producción artística se llevaron a cabo animaciones en *After Effects* a partir de las ilustraciones de una parte de las ilustraciones del *concept*, utilizándolo no solo aproximación estética para la producción artística sino como parte integrante de la misma. Por otro lado, a partir de los *sprites* estáticos originales para *pixel art*, se desarrollaron las animaciones principales que incumben a Trinity como personaje jugable: animaciones de salto, caída y reincorporación, animaciones de caminado que incluyeron anticipaciones que adaptan

67. Pixel art Trinity. Adelantado, G.

68. Pixel art antagonista. Adelantado, G.

69. Sprite sheet salto. Adelantado, G.

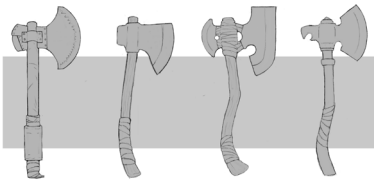
70. Sprite sheet caminado. Adelantado, G.



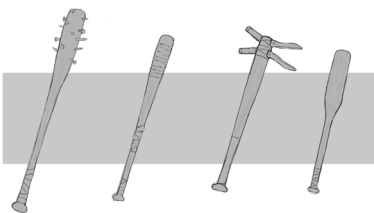
la figura desde su pose de reposo hasta el movimiento del personaje, animaciones de *stand by* cuando la protagonista se encuentra en reposo y animaciones básicas de ataque. A continuación, se animó el personaje del antagonista para dos situaciones claves dentro del *teaser*: la recepción del impacto propiciado por el jugador a través del ataque de la protagonista y la muerte del personaje tras los repetidos ataques.



Para fomentar el sentimiento de verosimilitud dentro del juego se realizaron también animaciones de efectos relacionados con la acción y el entorno, que ayudaran a entender la acción ocurrida en escena. Para ello se crearon animaciones de levantamiento de polvo que acompañan a la protagonista al saltar y aterrizar y animaciones de partículas para los impactos del personaje sobre los enemigos.



Así mismo se diseñó un primer esbozo de entorno del juego, en el que se trató de generar una atmósfera acorde a los presupuestos estéticos mencionados anteriormente, pero en tonalidades más grises que los personajes para no desplazar el foco de interés de la presencia y las acciones de éstos.



5.3 Metodología específica para el *concept art*

La realización del *concept art* se basó en la extrapolación de una serie de elementos (narrativos, culturales, psicológicos, sociales etc) del *lore* y la historia del proyecto a los bocetos o ilustraciones realizadas.



Como herramienta para esta operación, se realizó una tabla de correspondencias con la que a partir de una serie de abstracciones, se seleccionaron imágenes que las trasladasen a aspectos morfológicos, indumentarios y expresivos, ligados a formas y expresiones social y culturalmente reconocibles, con la intención de intentar transmitir conceptos y sensaciones próximos a las intenciones del artista en la obra.

71. Siluetas. Adelantado, G.

72. *Lineart* pistola. Adelantado, G.

73. *Lineart* hacha. Adelantado, G.

74. *Thumbnails* poción. Adelantado, G.

Después de la realización de la tabla se proyectaron tales principios en imágenes que ayudaran desde una perspectiva visual a la realización de los conceptos. Las imágenes se agruparon en *moodboards* que sirvieron

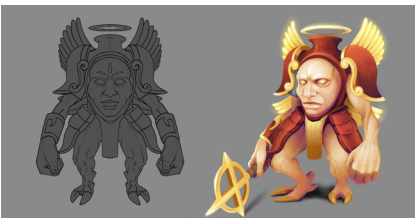
como base referencial visual de toda la fase de preproducción artística.

La siguiente fase consistió en realizar silueteados o bocetos rápidos de las formas básicas de todos los personajes y objetos del *concept*. Este primer silueteado y abocetado busca transmitir a partir de representaciones básicas los conceptos básicos visualizados en forma de las imágenes del *moodboard*.

A partir de ellas, se realizó el trabajo de *lineart*, que sirvió esencialmente, en el caso de los personajes y *props*, como medio de definición de los volúmenes y formas de estas aproximaciones generadas como siluetas o bocetos para ir creando así, desde una expresión general, elementos visuales más concretos y reconocibles. Para el diseño de los entornos, se llevó a cabo una fase previa de composición a partir del número áureo que ayudara a enmarcar los puntos de atención sobre escenas u elementos relevantes. Sobre las líneas base de la composición, se realizaron linearts esquemáticos que ayudaran a entender los planos de profundidad y los elementos que los componen, y sobre estos se generaron grisallas para determinar las fuentes de luz, así como la perspectiva aérea.



Sobre los *linearts* se hicieron pruebas de color que ayudaran a aproximar la idea general de una paleta coherente con las claves estéticas anteriormente mencionadas. Por ello en las pruebas de color abundan tonalidades ocre (con dominante amarillo o naranja) y tonalidades azules con mayor o menor saturación, excepto en el caso de los *props* que contenían materiales metalizados suaves o verdes fluorescentes.



Finalmente, incorporando todo el trabajo previo en los aspectos referidos anteriormente, se desarrollaron las artes finales.

75. *Lineart* Trinity. Adelantado, G.

76. Siluetas antagonista. Adelantado, G.

77. *Lineart* hacha. Adelantado, G.

78. Visión forntal antagonista. Adelantado, G.

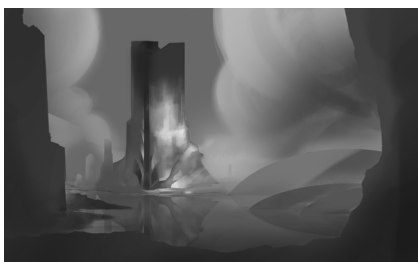
5.4 Metodología específica para la producción

Las ilustraciones del *concept* pasaron por una fase de adaptación a *pixel art* con *sprites* con lados de 64, 128 o 256 píxeles, según su contenido. Así mismo se redujo drásticamente

la paleta a escasas tonalidades variando ligeramente el número dependiendo de las necesidades de cada elemento del arte del juego.

La operación de trasladar la esencia del *concept* a los gráficos del juego fue compleja, tanto en términos formales como cromáticos, debido a la gran disminución de elementos de imagen y de colores en la paleta. Para realizar los *sprites*, teniendo en cuenta el carácter *pixel art* de los gráficos del juego, se utilizó el “lápiz” de *Photoshop*, evitando pinceles que produjesen *anti-aliasing* y se trabajó con ratón sobre una matriz de *pixels* ampliada en la pantalla.

Las animaciones, consistentes en movimientos de caminado, espera, salto, ataque, anticipaciones de movimiento y animaciones de efectos se realizaron también en *Photoshop* a través de su sistema propio de animación de cuadros. Para las animaciones más complejas, se comenzó por dibujar los cuadros clave (*key frames*) a partir de los cuales realizar las transiciones. Por ejemplo, para la animación de caminado se generó -después de haber realizado un movimiento de anticipación que uniera la pose relajada con la acción- un primer *frame* que se copió al *frame* 13 teniendo en cuenta que el ciclo de la animación constaba de 12 *frames* (6 frames por cada movimiento entero de pierna). De modo que la división de ese punto de inicio y final tuviese en el *frame* 7 (6 *frames* enteros de movimiento de una pierna más 1 del primer movimiento de la segunda como ejecutora de la acción) la misma posición del primer *frame* pero con la pierna opuesta. Así pues los movimientos se fueron dividiendo en expresiones pares de *frames* que permitieran comprender la mitad de movimiento del personaje en referencia a su punto inicial y final. De tal manera el frame 3 se comprendería como el punto medio entre el inicio de movimiento en el frame 1 y su último movimiento de aquella pierna en el 6, así como el frame 2 como punto medio entre el 1 y el 3 etc.



79. Grisalla entorno. Adelantado, G.

80. *Sprite sheet* ataque. Adelantado, G.

Si bien las animaciones respetan en principio esta relación de equivalencias y puntos medios entre posiciones anteriormente definidas para facilitar la labor de animación y generar un movimiento coherente y planificado, esto no fue impedimento para eliminar o añadir nuevos *frames* en caso de ser necesarios para mejorar su expresividad. En el

caso concreto del caminado, referido anteriormente, el movimiento original en bucle de 12 *frames* acabó formando una animación de 13 *frames*. Por último, a partir de las animaciones, se generaron las sprite sheets.

6.Conclusiones

El enriquecimiento personal no ha consistido solo en el aprendizaje e interiorización de formas y métodos de proceder dentro del mundo de la ilustración, el *pixel art* y la animación, sino que ha permitido desarrollar mi comprensión sobre campos y aspectos del pensamiento que tratan temas tales como las claves genealógicas del pensamiento crítico como parte del proyecto ilustrado y moderno. Esto me ha otorgado la posibilidad de observar su relación tanto con videojuegos políticos críticos como con diferentes proyectos artísticos que vinculasen el arte a formas de realización políticas y sociales, tanto contemporáneas como manifestaciones anteriores propias de las vanguardias artísticas.

En relación a ello pude trabajar sobre las posibilidades del juego como dispositivo crítico y social y sus vínculos con la perspectiva vanguardista del arte-vida. El trabajo desarrollado a partir de las fuentes filosóficas ha permitido generar un proyecto de videojuego crítico-social, aspecto que creo se manifiesta temática, narrativa y gráficamente en la preproducción y producción artística.

Durante los procesos de ideación y creación de este trabajo, he adquirido nuevas competencias conceptuales y técnicas e incorporado algunas de las obtenidas durante el grado y el máster, que me han servido tanto para aspectos metodológicos como teóricos y prácticos.

Creo que los objetivos planteados se han concretado como resultados en un trabajo que personalmente considero satisfactorio, tanto por el desarrollo de los conceptos teóricos manejados como por la producción artística y ajustado a los parámetros de un trabajo de fin de grado de esta tipología. Fruto de mi interés personal por este proyecto y de la consiguiente dedicación, he conseguido, más allá de los objetivos iniciales, realizar las animaciones fundamentales de los personajes principales, las *sprite sheets* de éstas y una simulación del *gameplay* en formato video que muestra los gráficos desarrollados y algunas de las mecánicas previstas.

Por último, considero que el trabajo realizado sirve como punto de partida para seguir desarrollándolo como videojuego independiente personalmente o en asociación, formando un pequeño equipo; como elemento de porfolio para presentar en contextos profesionales y como base para un hipotético trabajo de investigación.

7.Referencias

BIBLIOGRAFÍA

Benjamin, W. (2016). *El autor como productor* (2.º ed.). Madrid: Casimiro.

Benjamin, W. (2017). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* (1.º ed.). Cáceres: La moderna.

Brecht, B. (1984). *El compromiso en literatura y arte* (2.º ed.). Barcelona: Ediciones península.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games on Mobile Devices*. Recuperado de <http://bogost.com/downloads/I.%20Bogost%20Mobile%20Persuasion.pdf>

Black, B. (2013). *La abolición del trabajo* (3º. ed.). La rioja: Pepitas de clalabaza.

Debord, G. (2002). *La sociedad del espectáculo* (2.º ed.). Valencia: Pre-Textos.

Foucault, M. (2003). *Sobre la Ilustración* (1.º ed.). Madrid: Tecnos.

Garcés, M. (2013). *Un mundo común* (1.º ed.). Barcelona: Bellaterra.

Grace, L. (2014). *Critical Games: Critical Design in Independent Games*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/267153275_Critical_Games_Critical_Design_in_Independent_Games

Golbert, A., y Flegal, R. (1982). *ACM president's letter: Pixel Art*. Recuperado de <https://dl.acm.org/doi/10.1145/358728.358731>

- Habermas, J. (2002). La modernidad, un proyecto incompleto. En H. Foster, *La posmodernidad* (5.º ed., p. 19-36). Barcelona: Kairós.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens* (1.º ed.). Madrid: Alianza editorial.
- Kant, I. (2007). Respuesta la pregunta: ¿Qué es la ilustración?. En *¿Qué es la ilustración?* (5.º ed., p. 17-25). Madrid: Tecnos.
- Luján, M. y Cabañes, E. (2014). *Hibridaciones contemporáneas: : el nuevo ambiente estético. Bit y aparte: revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*, 1, 8-21.
- Lyon, F. (2006). *A Brief History of 'Pixel'*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/253194020_A_Brief_History_of_'Pixel
- Maravall, J., y Martín, J. (2015). *Pixel art: estética de la necesidad o elogio del medio. Arte y Políticas de Identidad*, 12, 145-168. doi: <https://doi.org/10.6018/reapi>
- Martínez, A. (2002). *De la pincelada de Monet al gesto de Pollock*. Valencia: Editorial de la universidad politécnica de valencia.
- Sánchez, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea* (Tesis doctoral. Universidad complutense de Madrid, Madrid). Recuperado de https://www.academia.edu/2109074/TESIS_DOCTORAL_Arte_y_Videojuegos_mec%C3%A1nicas_est%C3%A9ticas_y_dise%C3%B1o_de_juegos_en_pr%C3%A1cticas_de_creaci%C3%B3n_contempor%C3%A1nea
- Schiller, F. (1969). *Cartas sobre la educación estética del hombre* (2.º ed.). Madrid: Aguilar.
- Tong, M. (2001). *Side Scrollers: A Planar Odyssey*. Recuperado de https://web.stanford.edu/group/htgg/sts145papers/mtong_2001_2.pdf

Vázquez, M. (2019). *¿Qué es el concept art?*. Recuperado de <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

Wolf, M. (2012). *Building Imaginary worlds*. (1.ª ed.). Nueva York: Routledge

VIDEOJUEGOS, ARTE Y CINE

Alba: A wildlife Adventure (2020)

Atari cold war (2007)

Bayonetta (2009)

Bioshock (2007)

Bioshock 3 (2013)

Blasphemous (2019)

Buffalo (2012)

Castelvania (1986)

Counter strike Global Offensive (2012)

Doom (2020)

Endwar (2008,2014)

Evicticon`t. Gana la batalla pero no la guerra (2021)

Fable (2004)

Fallout 3 (2008)

Final fantasy VII (1997)

Fulcrum (2007)

God of war (2005-2010)

Gothic (2001-2006)

Ghost recon (2001-)

Guitar Hero (2005-2015)

Homeward Journeys (2010)

I wanna be the guy (2007)

Journey (2012)

Los sims (2000)

Mad Max (1979)

Mad Max 2 (1981)

Mad Max (2015)

McDonald`s video game (2006)

Metal Slug (1996)
Metro 33 (2010)
Moonlighter (2018)
Neon genesis evangelion (1995)
Ori and the Blind Forest (2016)
Passage (2007)
Pathway (2019)
Pitfall! (1982)
Rainbow six (1998-)
Red deade Redemption 2 (2018)
Singstar (2007)
S.T.A.L.K.E.R (2007)
Super mario boss (1985)
The bindic of isaac (2011)
The call of duty (2003-)
The call of duty Black ops (2010)
The elder scrolls (1994-2013)
The last of us (2013,2020)
The legend of zelda (1986)
The textorcist: The story of ray bibbia (2019)
Uncharted (2007-2017)

8. ÍNDICE DE FIGURAS

1. Inmanuel Kant
2. Michel Foucault
3. Jürgen Habermas
4. Walter Benjamin
5. Las espigadoras. Millet, 1857.
6. Monumento a la tercera internacional. Tatlin, 1920.
7. Juego de desayuno de piel. Oppenheim, 1936.
8. Cajas de brillo. Warhol, 1964.
9. Guy Debord
10. Marina Garcés
11. Homo Ludens. Johan Huizinga
12. Tablero de ajedrez
13. La naumaquia. Checa, 1894.
14. La gallina ciega. Goya, 1789.
15. Friedrich schiller.
16. Bob Black.
17. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Walter Benjamin
18. Journey. 2012
19. Fable. 2004
20. Ori and the blind forest. 2016
21. Red Dead Redemption 2. 2018
22. Guitar hero 3. 2007
23. The elder scrolls. Morrowind. 2002.
24. The last of us 2. 2020

25. Passage. 2007
26. Bertolt Brecht
27. Homeward Journeys. Yoctobit (2010)
28. Homeward Journeys. Yoctobit (2010)
29. Ian Bogost
30. The Sims. 2020
31. Lindsay Grace
32. McDonald's Video Game. 2006
33. Phone story. 2011
34. Phone story. 2011
35. Alba: Wildlife Adventure. 2020
36. I wanna be the guy. 2007
37. I wanna be the guy. 2007
38. Bioshock. 2007
39. Final Fantasy VII. 1997
40. The Call of Duty Black Ops. 2010
41. Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2. 2008
42. CS: GO. 2012
43. CS: GO. 2012
44. Uncharted 2. 2009

45. God of War 3. 2010
46. Bambi. Concept art
47. Diseño título. Adelantado, G.
48. Doom. 2020
49. Neon Genesis Evangelion (1995)
50. Moonlighter. 2018
51. Blasphemous. 2019
52. The binding of isaac. 2011
53. The textorcist. 2019
54. Fallout 3. 2008
55. S.T.A.L.K.E.R.. 2007
56. Mad Max Beyond Thunderdome. 1985
57. Castelvania. 1986
58. Bayonetta. 2009
59. Metal slug. 1996
60. Concept art Trinity. Adelantado, G.
61. *Concept art* Furiosa. Adelantado, G.
62. *Concept art* antagonista. Adelantado, G.
63. *Concept art* entorno. Adelantado, G.
64. *Concept art* pistola. Adelantado, G.

65. *Concept art* poción. Adelantado, G.
66. *Concept art* bate. Adelantado, G.
67. *Pixel art* Triniry. Adelantado, G.
68. *Pixel art* antagonista. Adelantado, G.
69. *Sprite sheet* salto. Adelantado, G.
70. *Sprite sheet* caminado. Adelantado, G.
71. Siluetas. Adelantado, G.
72. *Lineart* pistola. Adelantado, G.
73. *Lineart* hacha. Adelantado, G.
74. *Thumbnails* poción. Adelantado, G.
75. *Lineart* Trinity. Adelantado, G.
76. Siluetas antagonista. Adelantado, G.
77. *Lineart* hacha. Adelantado, G.
78. Visión forntal antagonista. Adelantado, G.
79. Grisalla entorno. Adelantado, G.
80. *Sprite sheet* ataque. Adelantado, G.

9. ANEXO

A esta memoria se le adjunta un anexo de imágenes que podrá encontrarse en la plataforma EBRÓN en formato PDF, que incluye la totalidad de las ilustraciones -de las cuales aquí solo se ha mostrado una breve selección-, sus adaptaciones a postales, brainstorming, briefing del proyecto, animaciones en *pixel* con links a youtube, un *teaser* del proyecto con link a youtube, procesos de trabajo, etc