

**UNIVERSIDAD DE CHILE**

**FACULTAD DE ARTE**

**DEPTO. DE POSTGRADO**

**Magíster en Teoría e Historia del Arte**

**Proyecto final Arte Contemporáneo para las Artes Mediales**

## **La Ideología en los Videojuegos**

**Profesor : Guillermo Machuca**

**Candidato: Luis Venegas**

**Santiago, agosto de 2008**

## Índice

Contexto histórico	3
Desarrollos artísticos tecnológicos	4
Origen de los Videojuegos	5
Game-Art una Clasificación de Juegos Creados por Artistas	7
Patches y mods	7
Propuestas en internet	8
Imágenes de videojuegos	10
Bibliografía	12
webs	12

## Contexto histórico

El arte moderno nació de una ruptura con los valores ancestrales, espirituales y culturales que estuvieron presentes hasta el siglo XIX, de la crítica y de la revolución que propagó el quiebre que hizo nacer nuevas visiones para el arte. Se rechazó el arte por el arte y el academicismo.

La modernidad ha llegado a una confusión en los valores y a la irrealizable posibilidad de mantener un valor puro de las cosas. Es con la negación del arte “estético” por parte del dadaísmo que amplía incontrolablemente el arte hasta dispersarse “ha desaparecido como pacto simbólico por lo cual se diferencia de la pura y simple producción de valores estéticos que conocemos bajo el nombre de cultura: proliferación hacia el infinito de los signos, reciclaje de formas pasadas y actuales”<sup>1</sup>.

La época contemporánea se caracteriza por continuar con los modelos modernos pero con la pérdida de su idea o concepto que la definía y contenía. Ahora acelerado y reformulado lejos de su centro creando un ambiente de indeterminación e incertidumbre donde todo puede ser o no. No existe el choque de movimiento ni de tendencias que ocurrieron hasta el final de las vanguardias donde una se oponía a otra. Lo que sucede ahora es la convivencia indiferente de tendencias.

Una importante característica del mundo contemporáneo es que la realidad es preservada a través de simulación por medio de obras en forma de textos, imágenes, llegando a ser lo único importante.

Las cualidades presentadas en el libro “La Era Neobarroca” de Omar Calabrese a través de sus capítulos sirven para analizar fenómenos relacionados con la publicidad de

---

<sup>1</sup> Baudrillard, Jean, “la Transparencia del Mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos” .Editorial Anagrama, Barcelona, 2001, página 20.

los medios, la inestabilidad, el surgimiento de nuevos mitos, la combinación de géneros y las formas complejas relacionadas con el arte digital en internet, demostrando que es en internet donde se puede apreciar el potencial verdadero de la nueva cultura globalizada.

Es con la creación y masificación de la red internet, basada en una invención del Ministerio de Defensa de Estados Unidos de América, como red de comunicación en caso de bombardeo nuclear, que se amplía una trama de conocimiento accesible alrededor del mundo.

El uso de Internet por artistas dio origen a manifestaciones como el *net-art*, que son propuestas no de propaganda de arte tradicional en la red, sino de utilización del propio lenguaje y medio, para la creación con las tecnologías virtuales y cibernéticas.

Dentro del *net-art* surge el *game-art* que son videojuegos creados por artistas donde la obra tiene como principal característica la interactividad, la experiencia de inmersión en un ambiente lúdico, la simultaneidad de posibilidades del control del propio usuario.

### **Desarrollos artísticos tecnológicos**

Cuando se logra una inseparable convivencia del arte con la ciencia fue con la creación del cine en 1895 por los hermanos Lumiere. El cine tuvo como precedente técnico al zoótropo y a la fotografía como predecesor a Thomas Alva Edison y a después como padre de la narración cinematográfica a Georges Méliès. Es así como se inicia un camino más relacionado con tecnología en el arte que se aproximó a la etapa electrónica.

Este sentido de simultaneidad del cubismo supone un alejamiento de un único centro por medios de un estallido de la velocidad, prima la violencia y los despliegues energéticos producidos por el Futurismo, que puede considerarse solamente un movimiento artístico o como una premisa del fascismo.

Los futuristas estaban a favor por los descubrimientos nuevos y sus aplicaciones. Poseían una estrecha relación entre arte y ciencia. De posición social mixta y diversa podían ir desde el socialismo hasta el anarquismo fue provocadora en cuanto a la justificación de la guerra como situación de cambio social. Su necesidad era de ser modernos y dejar de lado lo humano.

El Dada es un movimiento que abarca todos los géneros artísticos, empieza por negar el arte de épocas pasadas como también el de las nuevas corrientes. Sólo le interesa el propio.. Se basa en el desarrollo de lo ilógico. Propuso la integración activa del artista en el mundo circundante.

El propio arte de las nuevas tecnologías se constituye a partir de la invención del computador electrónico en 1957.

Es en la década de 1960 con el surgimiento del arte conceptual se le otorga a la obra de arte intensidad tanto en sus desarrollos energéticos como a los reduccionismos extremos, teniendo a la idea como principal materia artística.

En el año 1965 con la aparición de la cámara portátil se inicia el video arte, entre los precursores como Nam June Paik del grupo Fluxus.

### **Origen de los Videojuegos**

Es el año 1951 cuando en E.E.U.U. Ralph Baer, un ingeniero de la empresa Loral Electronics se le pidió que creara un televisor especial. A Baer le interesa la posibilidad de hacer un artefacto incomparable, según él debía reunir características hasta entonces no concebidas, el juego por medio de interactividad.

En el año 1958 Bill Nighinbtthan, jefe del departamento de Diseño de Instrumentación de una industria de investigación nuclear llamada Brookhaven Nacional, a él se le ocurrió concebir un juego para entretener a los invitados especiales en el día del, creando un pequeño juego interactivo que utilizaba un osciloscopio, una computadora analógica y unos botones muy básicos. El juego era *Tennis for two*, fue un invento no registrado.

En 1961 Steve Rusell crean *Spacewar* consistía en el enfrentamiento de dos naves espaciales en el que los jugadores manipulaban unos pulsadores para que las naves cambiaran de rumbo.

Al indagar en la historia de los videojuegos se puede poner en antecedentes un inicio temprano en la historia de la computación, sin embargo, la primera consola en ser comercializada fue la Magnavox en 1972 en E.E.U.U. En ese mismo año Nolan Bushnell funda Atari y comercializó el juego Pong. En 1975, Atari presentó Indy 800, el primer videojuego en color.

Entre los tipos de videojuegos con intención comercial tenemos:

Los Arcade: nombre proveniente de los primeros juegos de maquinas operados con monedas y después con fichas, establecidos en salones de juegos y que exigían reacciones rápidas de parte del usuario.

Los Simuladores: Son de gran realismo, puede ir cambiando y haciéndose más compleja, en la modalidad del uso de herramientas, entornos y roles.

Los de Estrategia: Consiste en lograr un objetivo y asumir un rol para lograrlo. Su modalidad es la aventura, pudiendo ser también de rol y de guerra.

Los de Mesa y Otros: Son modalidades tradicionales de juegos que han sido transferidas al sistema de juego electrónico.

El *Game art* es un tipo de arte donde los videojuegos tienen un papel significativo en la creación, producción y/o exposición de la obra de arte. Una de las peculiaridades de estos juegos realizados por artistas es su capacidad de adaptación a diferentes espacios y medios. Los encontramos como típicos videojuegos para disfrutar ante la pantalla frente al computador, en CD, descargables u online, como también como pintura, fotografía, sonido, animación como películas (machinima), performance o instalación en una galería.

### **Game-Art una Clasificación de Juegos Creados por Artistas**

Es mucho más compleja la clasificación de un juego artístico ya que depende de los factores del contexto y de sus sistemas de producción y distribución, además del replanteamiento que debe poseer cada nueva obra con respecto al medio donde se creó, como del conocimiento y conciencia de otras propuestas artísticas. Como referentes puedo mencionar *The Intruder*, de Natalie Bookchin de 1999 que propone una narración con la utilización de juegos arcades con básicas funciones conectadas siguiendo un guión. Como también en *Trigger Happy* hecho por Thomson y Craighead en 1998. En cuanto a juegos 3d está el juego [*domestic*] de la artista Mary Flanagan del año 2003 que es una reorientación basada en *Unreal Tournament*, no presenta violencia sino una vivencia infantil de la autora. *Velvet-Strike* hecho por el grupo integrado por Anne-Marie Schleiner, Joan Leandro y Brody Condon en 2002, es un juego que se asemeja a la realidad de lo bélico, hace notar que la realidad de la guerra también puede verse como una ficción.<sup>2</sup>

### **Patches y mods**

La palabra *pach*, es utilizado para definir un extracto de código que se inserta dentro de un programa para corregir problemas en la programación original, o para cambiar o ampliar sus capacidades. Para videojuegos, nos referimos a modificaciones más allá de la

---

<sup>2</sup> Tribe, Mark y Jana, Reena, "Arte y Nuevas Tecnologías". Editorial Taschen, 2006.

aparición visual gráfica o para reemplazar los ambientes y personajes, es decir, *mods* es el término correcto para designar las alteraciones en el videojuego.

La práctica de esta acción suele caer en dificultades con temas de derechos de propiedad intelectual, en una condición semejante a la condición estética del ready-made. Sin embargo, los *patch* han contribuido en la ampliación de propuestas de videojuegos por parte de los interesados en el tema, los jugadores. El recurso *patch* es una forma democrática de reutilización de un videojuego, puede ser usado haciendo modificaciones en la gráfica visual y/o de interacción como en el código de programación de los eventos que posee el juego. El propósito es subvertir la naturaleza original del juego.

### **Propuestas en internet**

La rápida y fácil publicación de información en Internet ha permitido la comunicación y transmisión de mensajes e ideologías.

Los vaivenes de la economía mundial y la beligerancia del sistema internacional son en gran parte adjudicados a las políticas de los distintos gobiernos de los E.E.U.U., en especial de los últimos dirigidos por George Bush, creándose una tendencia cultural en torno a la imagen perversa de este polémico presidente. Es así como de estos grupos o redes internacionales están los antiglobalización, entre las manifestaciones artísticas relacionadas con esta ideología se encuentra el Artivismo, generalmente produce todo tipo de manifestaciones artísticas para dar a conocer sus mensajes y planteadas muchas veces de manera anónima, toman como idea central la colaboración y la participación por Internet. También han surgido empresas comerciales que se aprovechan del fomento del pensamiento anti-bush, para poner a la venta ropa, pósters, botones, etc.

Tanto de manifestaciones de los tipos grupales, individuales, anónimos y comerciales se han desarrollado videojuegos que ironizan y critican la administración de tan importante personaje mundial.

Bushgame: Es un videojuego para ser jugado en Internet por medio del computador personal. Fue lanzado a la web en el año 2004. La historia de fondo es la mala Administración que Bush ha construido y su apetito de dominación del mundo. Bush posee un Voltron (personaje animado de la década de 1980), un robot para invadir el mundo y defenderlo a él. Se le oponen otros personajes de la televisión como He-Man y Hulk Hogan, que son elegidos por el usuario para jugar. Bush se hace acompañar de sus más cercanos administradores de gobierno. La cercanía del videojuego como género hace que los más jóvenes puedan jugar y reflexionar acerca de la imagen que entregan los medios oficiales de comunicación. El gobierno de Bush es en gran parte criticado por perder millones de dólares por una guerra que se inicio con supuestos falsos, hizo creer a la gente que Irak poseía arsenales de armas de destrucción masiva, prohibidas con convenios internacionales, facultándolo para llevar a sus marines a la guerra en busca del petróleo perdido.

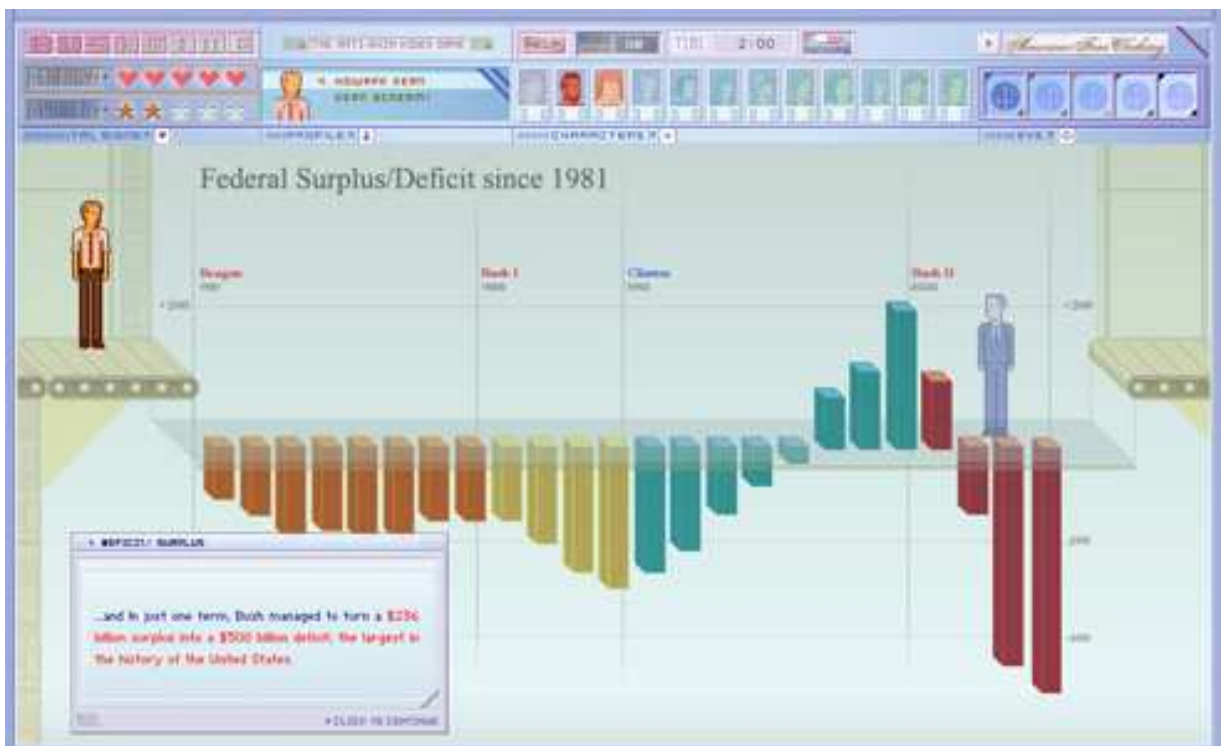
Las manifestaciones anti-Bush surgen muy temprano por grupos de arte, esta, quienes en el 1999 creo un página web llamada GMBush. Com, una reproducción satírica de la página oficial oficial de la campaña de George Bush. En esta página se incitaba a los visitantes a insultar la imagen y política del candidato. Lo que fue uno de los antecedentes del endurecimiento de los manejos de la libertad en internet.<sup>3</sup>

Las diversas manifestaciones de rechazo a la imagen de George Bush son presentadas a continuación en fotografías del videojuego Bushgame, otros videojuegos anónimos.

---

<sup>3</sup> Para mayor información visitar la página de este grupo en [www.rtmark.com](http://www.rtmark.com)

## Imágenes de videojuegos



Dos capturas de pantalla del videojuego Bushgame.



En la imagen de más arriba se aprecia a Bush en un juego donde se lo debe mantener en equilibrio mientras camina ebrio. En la imagen inferior consiste en un juego de memorice donde parece gesticulando distintas caras en conjunto con un chimpancé.

## **Bibliografía**

- Baudrillard, Jean, “la Transparencia del Mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos”. Editorial Anagrama, Barcelona, 2001.
- Baudrillard, Jean, “Cultura y Simulacro”. Editorial Kairos, S.A., Barcelona, 2005.
- Benjamin, “la Obra de Arte en la Época de la Reproductibilidad Técnica”. Editorial Ítaca, México, 2003.
- Boccioni, Humberto, “Estética y Arte Futuristas”. Editorial Quaderns Crema, S.A., Sociedad Uipersonal, Barcelona, 2004.
- Calabrese, Omar, “La Era Neobarroca”. Editorial Catedra, Madrid, 1999.
- Czitrom, Daniel, “De Morse A McLuhan”. Editorial Publigráficas, México, 1985
- León, José Luis, “Los Efectos de la Publicidad”. Editorial Ariel, S.A., Barcelona, 1996.
- Tribe, Mark y Jana Reena, “Arte y Nuevas Tenologías”. Editorial Taschen, Colonia, 2006.

## **Webs (revisadas en agosto de 2008)**

Videojuegos de George Bush

[http://www.juegos10.com/juegos/parecidos-razonables\\_846.php](http://www.juegos10.com/juegos/parecidos-razonables_846.php)

Comentarios de Bushgame

<http://www.mobygames.com/game/browser/bushgame-the-anti-bush-video-game>

[http://jayisgames.com/archives/2004/05/anti-bush\\_game.php](http://jayisgames.com/archives/2004/05/anti-bush_game.php)

<http://whatdoiknow.org/archives/001691.shtml>

<http://sixtysecondape.blogspot.com/2007/06/anti-bush-video-game.html>

Productos comerciales anti-Bush

<http://art.cafepress.com/anti-bush?page=8>