

RELACIONES INTERMEDIALES ENTRE VIDEOJUEGOS Y ARTE PICTÓRICO. ESTUDIO DE CASO MÚLTIPLE

*INTERMEDIAL RELATION BETWEEN VIDEO GAMES AND PICTORIAL ART.
A MULTIPLE-CASE STUDY*

Sergio Jesús Villén Higuera

Universidad de Málaga

Aránzazu Cabrera Corres

Universidad de Granada

Francisco Javier Ruiz del Olmo

Universidad de Málaga

.....
Recibido: 27 11 2019

Aceptado: 22 03 2020

Publicado: 10 06 2020
.....

<http://www.doi.org/10.5281/zenodo.7655191>

Cómo citar este artículo

Villén Higuera, Sergio Jesús, Cabrera Corres, Aránzazu y Ruiz del Olmo, Francisco Javier. 2020.

“Relaciones intermediales entre videojuegos y arte pictórico.

ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Arte y Humanidades Digitales. (18), 219-233.

Recuperado de <https://revistaasri.com/article/view/4765>

Resumen

El presente artículo analiza las diversas relaciones intermediales entre los videojuegos y el arte pictórico. El método empleado para la investigación es el estudio de caso múltiple, permitiéndonos abordar ampliamente este

fenómeno. Los resultados obtenidos reflejan la permeabilidad de los videojuegos con el arte pictórico, en concreto, mediante procesos de hibridación, la activación de las obras como elementos de juego o sujetos y la creación de

espacios pictóricos dentro de la imagen videolúdica.

Palabras clave: Videojuegos, arte pictórico, pintura, intermedialidad, relaciones intermediales

Abstract

This paper analyses the various intermedial relations between video games and pictorial art. The research method used is a multiple-case study,

which enables a broad approach to this phenomenon. The results achieved reflect the video game permeability with pictorial art, through hybridization processes, the activation of art works as game elements or characters, and the creation of pictorial spaces within the video pleasant picture.

Keywords: video games, pictorial art, painting, intermediality, intermedial relation

1. Introducción

En las sociedades hodiernas, los videojuegos son uno de los medios culturales más populares y el espectro de jugadores, otrora copado por un público joven, es cada vez más diverso. Ocupan actualmente una posición destacable en el sector del entretenimiento, siendo una de las industrias culturales más pujantes de este siglo (Benghozi y Chantepie, 2017). Igualmente, los videojuegos han conseguido introducirse en los ámbitos culturales más destacables de las sociedades (Hidalgo, 2013) y, gracias a los sucesivos avances tecnológicos que han experimentado en las últimas décadas, se han convertido en un medio con gran potencial para hibridarse con otras formas culturales y artísticas. Ya sea mediante adaptaciones, transformaciones o expansiones, encuadradas dentro de la cultura de la convergencia de medios y las narraciones transmedia (Picard, 2008), los videojuegos mantienen actualmente una estrecha conexión con el cine, la literatura, los cómics y la animación.

Paralelamente a estos contactos intersectoriales, habituales por las sinergias comerciales generadas entre las diferentes industrias del entretenimiento, los videojuegos también buscan nuevas fuentes de inspiración en otras formas artísticas (Carita, 2012; Doménech, 2017; Zeid, 2018), siendo de especial interés en esta investigación el arte pictórico. Las correlaciones y las influencias con esta forma artística son numerosas y están contribuyendo significativamente al enriquecimiento y al desarrollo de este medio (Carita, 2013), expandiéndose, incluso, a la comunicación promocional de este sector¹. Algunas producciones que manifiestan este nexo son *Transistor* (2014), vinculado al Art Nouveau y, en especial, a las obras de Gustav Klimt; *Back to the Bed* (2014), inspirado en artistas surrealistas como René Magritte, M.C. Escher y Salvador Dalí para diseñar tanto el estilo visual como las mecánicas de juego; o *RiMe* (2017), cuya ambientación está estrechamente relacionada con la pintura de Joaquín Sorolla.

¹ La influencia de la pintura en el ámbito comunicativo de los videojuegos es visible, por ejemplo, en la campaña *Greatness Awaits* de Playstation, en la que se habilitó una web (www.greatnessawaits.gamermasterpiece.com) que permitía a los usuarios personalizar varias obras de arte clásicas en base a personajes destacados de videojuegos; o en la portada de *Ico* (2001), que conexas con la pintura de Giorgio de Chirico, especialmente con la obra *La nostalgia de lo infinito* (1913).

La integración de lenguajes, recursos y referencias procedentes de otras formas culturales ha potenciado históricamente la capacidad expresiva de cada medio. Estas relaciones habilitan en consecuencia nuevos espacios de diálogo que requieren de enfoques multidisciplinares para ser abordados. En este sentido cobra relevancia la noción de intermedialidad como marco analítico, “ya que pone el foco en la fusión de lenguajes artísticos y ayuda a desentrañar la maraña de interrelaciones, referencias y el intercambio de técnicas entre medios comunicativos” (Masgrau y Kunde, 2018, p. 622).

Desde la perspectiva de la intermedialidad, a diferencia de la amplia cobertura académica que han tenido los entrelazamientos de los videojuegos con otras manifestaciones culturales y artísticas como el cine, las series de televisión o los cómics (Picard, 2008; Duret y Pons, 2016; Fuchs y Thoss, 2019), los espacios de diálogo con la pintura y, en especial con el arte pictórico, no han despertado el mismo interés.

Como punto de partida para abordar este tema, cabe considerar las posibles conexiones entre ambos medios a partir de las tres subcategorías de intermedialidad propuestas por Rajewsky (2005, pp. 51-52): las transposiciones mediales, referidas a la forma en la que un producto medial se transforma en otro medio (adaptación videolúdica de una pintura); las hibridaciones de medios, en este caso, la mezcla de los videojuegos con la pintura, produciéndose un proceso de integración de ambas formas mediales; y las referencias intermediales, en las que un producto medial (un videojuego) cita a otro producto individual (una obra pictórica), sistema (pintura) o subsistema (estilo artístico, lenguaje, etc.).

Dada la proximidad de esta última subcategoría con la noción de intertextualidad, Rajewsky (2005, p. 54) realiza una distinción entre las referencias intermediales, que suponen una transgresión de los límites mediales, y las intramediales, que no exceden los límites y permanecen dentro de un mismo medio, en las cuales incluye la intertextualidad, entendida como la referencia dentro de un texto a otro texto del mismo medio. Por tanto, cuando una producción como Tom Clancy's *The Division 2* (2019) contiene alusiones a videojuegos como *Grow Home* (2015) y *For Honor* (2017)², se trata de referencias intramediales; mientras que la aparición de obras de arte en títulos como *Resident Evil*³ o *Layers of Fear* (2016)⁴, vinculadas a la narrativa ambiental, la resolución de puzzles o, en algunos casos, la activación de recursos como los jump scares, se constituyen como referencias intermediales explícitas.

En este escenario de posibles relaciones, es necesario destacar que actualmente en el área de los videojuegos convencionales, entendidos como aquellos cuya finalidad principal es el entretenimiento (Calvo, 2018), aún no se puede hablar de adaptaciones basadas en obras pictóricas. Tal ausencia, sin embargo, no imposibilita que una determinada pintura pueda servir como matriz para crear un producto videolúdico, ya que existen algunos proyectos como *SURREALISTa* (2016), *Fragments of Euclid* (2017) o *Ink, Mountains and Mystery* (2019), encuadrados dentro del sector de los juegos serios, que

² A menudo las referencias intramediales se utilizan en los videojuegos como estrategias cross-promotion para reforzar otras producciones de la misma compañía, siendo en este caso Ubisoft.

³ Entre otros ejemplos, en esta franquicia aparecen los cuadros *Judit y Holofernes* (1599) de Caravaggio en *Resident Evil Zero* (2002) o *La primavera* (1478) de Botticelli y *El aguador de Sevilla* (1620) de Murillo en *Resident Evil 4* (2005).

⁴ El videojuego incluye numerosas obras pictóricas destacadas como *Retrato de un hombre con turbante* (1433) de Jan van Eyck, *Francisco Pacheco* (1622) de Velázquez, *El rapto de Ganimedes* (1635) de Rembrandt, *La pesadilla* (1781) de Heinrich Füssli o *El aquelarre* (1823) de Goya.

experimentan directamente con la adaptación de las obras de Giorgio de Chirico, M.C. Escher y Wang Ximeng respectivamente. Esta subcategoría de intermedialidad queda limitada, por ahora, a los juegos serios, en los que se anteponen otros objetivos como el aprendizaje, el entrenamiento o la educación al puro entretenimiento (Susi, Johannesson y Backlund, 2007).

En cambio, las hibridaciones con la pintura, aunque aún no son frecuentes en esta industria, se han experimentado en algunos títulos para configurar submundos pictóricos que difieren visualmente del resto del juego o proponer directamente mundos ficticiales pictóricos. La primera opción permite crear espacios de juego alternativos como la ciudad que homenajea a Vincent Van Gogh en *Atlantica Online* (2008), la cual reproduce el estilo de este pintor e incorpora algunas de sus obras más representativas. La segunda opción conlleva un proceso de hibridación más ambicioso que engloba íntegramente el mundo ficticio de un videojuego, siendo un claro ejemplo *11-11: Memories Retold* (2018), cuyo estilo visual se asemeja al de una pintura impresionista con reminiscencias de Claude Monet y William Turner.

Partiendo de esta base, el presente estudio se centra en las conexiones existentes entre los videojuegos convencionales y la pintura, las cuales están circunscritas actualmente a la hibridación de ambas formas mediales y a la inclusión de referencias intermediales con diferentes grados de explicitud.

2. Objetivos y metodología

En el ámbito académico los videojuegos se han abordado principalmente como obras de arte, un medio de expresión artística o como un medio que establece diversas relaciones con otras formas culturales y artísticas (Hidalgo, 2011). El presente artículo se encuadra en esta última línea de investigación, teniendo como objetivo principal analizar las relaciones intermediales entre los videojuegos convencionales y la pintura, considerando especialmente el arte pictórico.

El método empleado para la investigación es el estudio de caso múltiple, permitiendo, como apunta Yin (2009), abordar la pluralidad de perspectivas existentes en un determinado fenómeno, en este caso, las diversas articulaciones entre dichas formas mediales. Por las conexiones singulares y paradigmáticas que mantienen con la pintura, así como por su amplia recepción social y los reconocimientos logrados mediante la obtención de diferentes premios, se han seleccionado los casos de Okami (Hideki Kamiya, 2006) de Clover Studios, *Assassin's Creed: The Ezio Collection* (2012)⁵ de Ubisoft Entertainment y *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Eiji Aonuma, 2017) de Nintendo EPD.

Desde el punto de vista del estudio de las relaciones intermediales que se ha llevado a cabo, se realizó un análisis de contenido cualitativo e interpretativo que aborda las transferencias e interacciones que se producen en los procesos de hibridación con la pintura, las posibles funcionalidades que sustentan las referencias pictóricas y las transfusiones de significados ocasionadas en la escenificación de una determinada pieza pictórica dentro del relato videolúdico.

⁵ La colección incluye *Assassin's Creed II* (Patrice Désilets, 2009), *Assassin's Creed: Brotherhood* (Patrice Désilets, 2010) y *Assassin's Creed: Revelations* (Alexandre Amancio, 2011).

3. El mundo flotante de Okami (2006)

Aunque el prototipo de Okami (2006)⁶ presentaba inicialmente un proyecto que apostaba por el fotorrealismo, el resultado final de esta producción fue completamente diferente al experimentar con un estilo de representación más artístico y explorar nuevas formas estéticas y lúdicas derivadas de un proceso de hibridación con la pintura tradicional japonesa.

Utilizando la técnica del *cel shading* o sombreado plano para lograr un efecto de dibujo manual, el estilo visual de esta producción conexas con el *ukiyo-e* (imagen del mundo flotante), una forma de arte plástica japonesa de la época Edo (1603-1868) basada en pinturas creadas mediante impresión xilográfica. Las características del *ukiyo-e* se ven reflejadas en el videojuego a través de la irregularidad de las líneas de los contornos que emulan los trazos del pincel; variaciones de luminosidad y oscuridad en algunos componentes del mundo ficcional para crear degradados de un solo color que simulan la técnica del *bokashi* (degradación de color); las tensiones y los contrastes entre colores calientes y fríos o intensos y suaves; y la adopción de la textura y el color del papel en las zonas más blancas del mundo ficcional, como el cielo, para emular aquellas partes no tintadas de algunos grabados.



Figura 1. Referencia a *La gran ola de Kanagawa* (c. 1830-1832). Captura de pantalla de *Okami* (2006)

Como refuerzo a su ambientación de mundo flotante, *Okami* (2006) integra numerosas referencias no explícitas a la obra de Katsushika Hokusai, considerado a finales del periodo Edo como uno de los grandes artistas del *ukiyo-e*. En una de las cinemáticas de la introducción se encuentra una referencia directa a *La gran ola de Kanagawa* (c. 1830-1832) (Figura 1), una de las estampas más emblemáticas de Hokusai, y a lo largo del videojuego existen numerosos escenarios que presentan paralelismos con algunas de sus series de grabados como *Un tour por las cascadas de las provincias* (c. 1833-1834), *Vistas insólitas de puentes famosos de todas las provincias* (c. 1834) o *Nieve, luna y flores* (c.1832-1833).

⁶ Vídeo sobre esta versión beta disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=kkX-qTonwN0>

El estilo visual, no obstante, sufre una metamorfosis continua al estar configuradas algunas acciones de juego en base a la técnica *suiboku-ga* (pintura de agua y tinta china), denominada también *sumi-e*, un tipo de pintura monocromática con tinta china plasmada mediante trazados espontáneos y simples de pincel. Esta forma de pintura se integra en el sistema de juego mediante el pincel celestial, una herramienta que al utilizarla congela la imagen de la pantalla y la transforma en una pintura *sumi-e*, en la cual el jugador puede realizar diferentes trazos con el pincel para activar una de las trece técnicas o acciones de juego que se van adquiriendo a lo largo de la historia.

Esta conversión estilística supone a menudo una simplificación de la imagen, llegando en muchos casos a convertir gran parte del escenario en vacío, que en la pintura *sumi-e*, influenciada por el budismo zen, “adquiere un significado más profundo que el determinado por los pocos brochazos que lo enmarcan” (Lanzaco, 2011, p. 216), ya que para esta escuela de pensamiento el vacío es forma⁷. Extrapolado al videojuego, este vacío se utiliza como un espacio de acción y creación del jugador sobre los escenarios del juego (Figura 2), es decir, el vacío permite al jugador influir y darle forma al mundo ficcional.



Figura 2. El vacío como espacio de creación. Captura de pantalla de Okami (2006)

La pintura *sumi-e*, asimismo, se sustenta en la captura de la esencia del tema que se quiere representar con tan solo aquellos trazos que son necesarios (Almeida, 2017). Esta filosofía se pretende trasladar al videojuego mediante la tinta, un elemento limitado que condiciona la cantidad y la dimensión de los trazados que puede realizar el jugador y, por tanto, su capacidad para ejecutar todas aquellas acciones que le permiten alterar constantemente el espacio de juego y combatir a los diversos seres que lo habitan.

⁷ Esta concepción del vacío es claramente visible en el Sutra del corazón, uno de los textos más populares del budismo. En los versos de este sutra se señala que “todo lo que es forma, es vacío; todo lo que es vacío, es forma”.

Muchos de estos seres, a su vez, son referencias a aquellos *yōkai* (monstruos, espíritus y demonios del folclore japonés) que aparecían frecuentemente en las xilografías *ukiyo-e* del periodo Edo (Nakau, 2016). Es por ello por lo que una vez vencidos por el jugador, se convierten en una estampa japonesa que es almacenada en un bestiario disponible en la interfaz del videojuego. Tras coleccionar todos los grabados disponibles, se genera un *emaki*⁸, esto es, un rollo en forma horizontal que contiene una narrativa ilustrada, en este caso, en base a las ilustraciones de todos los seres que aparecen en *Okami* (2006). Dada su temática, el *emaki* queda vinculado al género *hyakki yagyō* (desfile nocturno de los cien demonios), que hace referencia a aquellos rollos de pinturas que representan desfiles de *yōkai* (Foster, 2009). El videojuego, por tanto, además de constituirse como un mundo videolúdico fundamentado en el *ukiyo-e* y el *sumi-e*, explora también las posibles relaciones bidireccionales con la pintura tradicional japonesa al transformarse en un *hyakki yagyō emaki*.

4. Funciones activas del arte pictórico en los videojuegos: la trilogía de Ezio

Una referencia intermedial explícita, al igual que en otros medios, se origina con la integración directa de obras de arte en los mundos ficcionales videolúdicos. Con frecuencia los cuadros que aparecen en los videojuegos se constituyen como objetos decorativos que pueden insuflar significados al describir ambientes, historias y contextos históricos, transmitir información útil para avanzar en el juego, añadir realismo o hacer alusión a los estados psicológicos de los personajes. No obstante, los cuadros pueden perseguir otros propósitos, funcionando como un objeto-elemento de juego o, al igual que sucede en el cine, como un sujeto (Barck, 2008), es decir, el cuadro se convierte en un personaje más en algún punto de la narración.

En este sentido, a diferencia del extenso número de producciones que incorporan cuadros como elementos pasivos, sirviendo de ejemplo *Agents of Mayhem* (2017), *PlayerUnknown's Battlegrounds* (2017) o *The Council* (2018), la activación de obras de arte como objetos de juego o sujetos es una posibilidad escasamente abordada en los videojuegos comerciales, siendo la trilogía *Assassin's Creed: The Ezio Collection* (2012) un caso excepcional.

La primera parte de esta tríada, *Assassin's Creed II* (2012), ambientada en el Renacimiento italiano, integra de forma innovadora en la experiencia de juego el coleccionismo de obras de arte, frecuente entre las grandes familias de dicho periodo histórico como los Medici, los Montefeltro o los Gonzaga. Así pues, Ezio, el protagonista de la historia, perteneciente a la pudiente familia ficticia de los Auditore, se convierte también en un coleccionista de arte al poder reunir hasta treinta obras (Figura 3)⁹, entre las que se incluyen piezas tan emblemáticas como *El nacimiento de Venus* (1486) de Botticelli, *La dama del armiño* (1490) de Leonardo da Vinci o *Las tres gracias* (1505) de Rafael Sanzio.

⁸ Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=PaCYQAwM_zw

⁹ La colección de todas las obras está disponible en https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Art_merchant

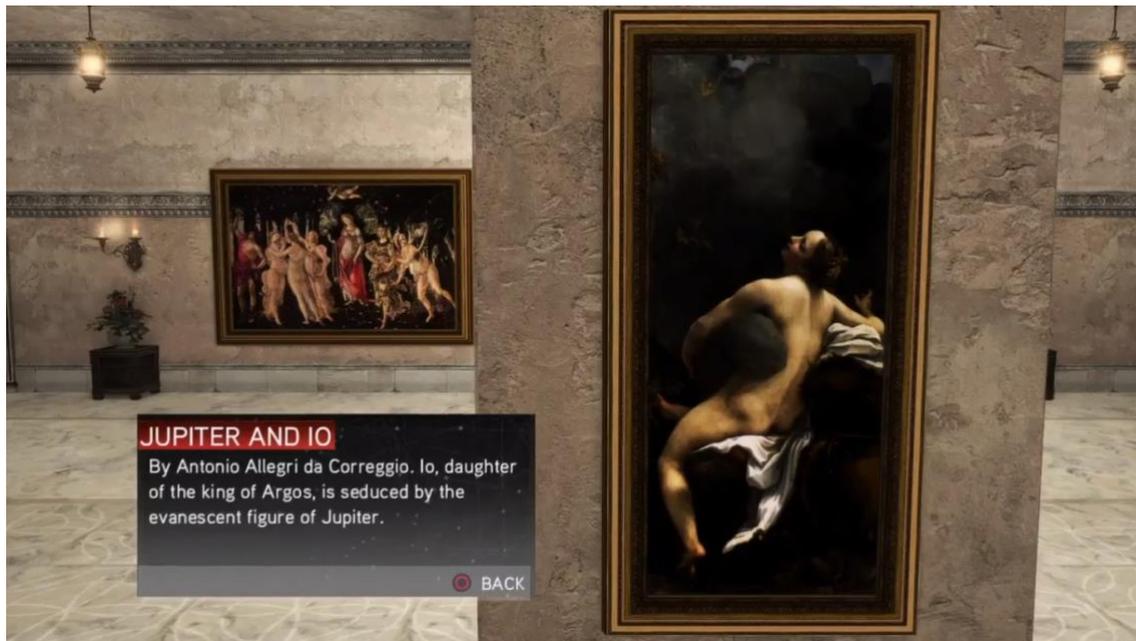


Figura 3. Galería de arte en la villa Auditore. Captura de pantalla de *Assassin's Creed II* (2012)

La obtención de cuadros, diseminados en diferentes escenarios, sirve para incrementar el valor de la villa Auditore (cuartel general de Ezio), lo que permite al jugador desbloquear logros y obtener recursos adicionales para adquirir otros artefactos disponibles en el juego. Este tipo de coleccionismo, constituido por una serie de objetos que influyen en las mecánicas de juego, es de los más comunes en el ámbito de los videojuegos (*Toups, Crenshaw, Wehbe, Tondello y Nacke, 2016*) y representa la inversión de cada jugador en el mundo ficcional. De este modo las obras pictóricas dejan de ser simples objetos ornamentales y expanden la experiencia de juego al ser parte de los retos y las recompensas disponibles en el videojuego.

En la segunda parte, *Assassin's Creed: Brotherhood* (2012), además de incluir de nuevo otro conjunto de cuadros para coleccionar y decorar una nueva villa, aparecen diversas obras de arte que cumplen otras funciones destacables. En primer lugar, durante la cinemática que introduce la misión inicial de la expansión *The Da Vinci Disappearance*¹⁰, se activa como sujeto un cuadro inacabado de La Gioconda (c. 1503-1519). Mientras conversa con el propio Leonardo da Vinci en su taller, Ezio le pregunta por esta obra y ambos se desplazan hasta el lienzo para contemplarlo con más detalle. En este momento, el cuadro queda situado justo en el centro del plano flanqueado por los dos personajes, que siguen interactuando de espaldas a la cámara mientras miran fijamente a la pintura. Esta composición refuerza el protagonismo del lienzo al tratarlo como un personaje más en la escena, es decir, la pintura toma entidad propia y asume la función de sujeto. Segundos después, Ezio parte para cumplir la misión y Leonardo se queda mirando fijamente al retrato (Figura 4) como si Lisa Gherardini hubiera estado presente durante toda la conversación, enfatizando así su función de sujeto en esta escena.

¹⁰ Cinemática disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Beduwc0EIXo&t=164s>



Figura 4. Leonardo Da Vinci contemplando *La Gioconda* (c. 1503-1519). Captura de pantalla de *Assassin's Creed: Brotherhood* (2012)

Posteriormente, en este mismo título, el jugador debe recuperar cinco obras robadas de Leonardo Da Vinci que serán usadas como medio para resolver un misterio, ya que contienen fragmentos ocultos de un mapa determinante en esta historia. Sin alterar su forma original, cada cuadro es recodificado con nuevos contenidos que solo son accesibles utilizando la vista de águila, una de las habilidades especiales de Ezio. Estos cuadros, pues, expanden y vinculan sus significados con la narrativa y se configuran como elementos interactivos que son activados mediante alguna de las mecánicas características del videojuego.

La última función destacable aparece en una de las misiones de la tercera parte de la trilogía, *Assassin's Creed: Revelation* (2012), en la que Ezio tiene que encontrar un retrato que ha sido robado a Sofía, uno de los personajes principales de esta entrega. El cuadro en cuestión es *Retrato de una joven veneciana* (1505) de Alberto Durero, siendo Sofía la joven retratada. Al estar sustraído este personaje de la obra pictórica, el retrato traspasa la simple función de objeto de juego necesario para el éxito de una misión y se convierte en un elemento estratégico para construir personajes vinculados a la propia historia del arte. Asimismo, cuando Ezio le entrega el lienzo recuperado¹¹, Sofía le cuenta el origen de este mientras lo muestra a cámara en múltiples ocasiones, quedando simultaneadas en el mismo plano la representación pictórica del personaje con el propio personaje retratado (Figura 5). Tal composición transforma momentáneamente el cuadro en un sujeto activo que cobra voz propia a través de Sofía, quien cuenta su experiencia con Durero. Esta interrelación entre el arte pictórico y la ficción videolúdica permite así profundizar en los significados de las obras y la historia de los personajes a la vez que se dota de realismo el escenario sociocultural histórico simulado.

¹¹ Cinemática disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=IXlaybe-8g4>



Figura 5. Sofia portando la obra *Retrato de una joven veneciana* (1505) de Alberto Durero. Captura de pantalla de *Assassin's Creed: Revelation* (2012)

5. El caminante virtual sobre el mar de nubes en el reino de Hyrule

Junto a la inclusión de obras de arte, también es posible remedar la composición y escenificación de un cuadro en el campo de los videojuegos. Esta práctica, conocida en el cine, el teatro o la fotografía como *tableau vivant* o cuadro viviente, se ha llevado a cabo en aquellas secuencias de vídeo¹² que interrumpen temporalmente el control del avatar para avanzar en la narración y contextualizar al jugador en el mundo del juego.

Uno de los casos más destacables que integran este tipo de referencia intermedial menos explícita es *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), el cual establece una analogía con *El caminante sobre el mar de nubes* (1818) de Caspar David Friedrich. Concretamente, en la última escena de la primera cinemática de esta producción¹³, el discurrir espacio-temporal queda suspendido brevemente cuando Link, el personaje principal, escenifica dicha obra representativa del Romanticismo al observar de espaldas y desde el filo de un acantilado un extenso paisaje natural virtual.

Aunque la composición es similar, el plano utilizado en esta analogía es más abierto que el del cuadro original para enfatizar la magnitud del espacio de juego (Figura 6). Este distanciamiento con la figura de *Link* permite posteriormente a una cámara virtual concatenar una serie de movimientos para resaltar la tridimensionalidad de la imagen videolúdica, mostrar nuevos puntos de vista del mundo ficcional y cambiar de perspectiva, mediante un zoom de acercamiento, de tercera a primera persona. Durante esta transición, *Link* gira de forma sincronizada con la cámara para aparecer en todo momento de

¹² La escenificación de obras pictóricas también es visible en el paratexto videolúdico, siendo un ejemplo destacable la representación de la obra *Lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp* (1632) de Rembrandt en un tráiler cinemático de *Deus Ex: Human Revolution* (2011). Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Kq5KWVLaUewc>

¹³ Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=G8DNpB_k4CM

espaldas, prolongando así la composición original de la obra hasta que finalmente el zoom traspasa su figura y funde la visión del jugador con la del avatar.



Figura 6. Link escenificando *El caminante sobre el mar de nubes* (1818). Captura de pantalla de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017)

De esta forma *Link* es presentado inicialmente como la Rückenfigur o figura de espaldas (utilizada frecuentemente en la pintura de Friedrich), permitiendo establecer una diferenciación, al igual que la vista en tercera persona en los videojuegos, entre la perspectiva del personaje ficcional y la del jugador. Esta configuración es lo que se denomina “percepción dual” (Zetter, 2016), ya que el jugador ve de forma simultánea el paisaje videolúdico y al personaje contemplando el mismo paisaje. En el paralelismo, por consiguiente, el jugador mantiene su propia visión y la sincroniza con la de *Link*, aunque, a diferencia de la obra de Friedrich, en la que nunca llegan a confluir ambas percepciones, el movimiento de zoom de acercamiento de la cámara virtual rompe con la percepción dual al finalizar con una perspectiva en primera persona, la cual favorece la inmersión en el mundo ficcional (Denisova y Cairns, 2015) y convierte al jugador en la propia Rückenfigur.

La escenificación enfatiza también el concepto estético de lo sublime, noción capital del Romanticismo, mediante la impresión de magnificencia que transmite el extenso espacio de naturaleza digital. En la analogía, de forma semejante a la obra de Friedrich, que persigue “invocar lo sublime de una estética subjetivizada a conciencia, en la que el mundo pictórico es interiorizado por el espectador” (Koerner, 2009, pp. 212-213), se pretende activar esta categoría estética a través de la percepción que el propio jugador tiene del vasto mundo videolúdico presentado y de la plétora de posibilidades de juego que ofrece. Adicionalmente, la diferencia de escala entre la figura de *Link* en relación con el paisaje digital acentúa la idea de soledad y libertad que representa el caminante y refuerza la imaginación individual del jugador frente a un mundo de juego abierto. La carga emocional e imaginativa que evoca este *tableau vivant* videolúdico busca así absorber al jugador e inducirlo a sentirse dentro del propio paisaje.

Junto al trasvase de todos estos significados, la escenificación persigue también **diegetizar** la imagen pictórica al proponer el cuadro como parte del reino de Hyrule, el cual contiene extensos escenarios

en los que impera la naturaleza salvaje y las construcciones en ruinas. La inserción de esta referencia intermedial al final de la cinemática inicial, asimismo, pretende utilizar el paralelismo como la puerta de entrada a un mundo pintoresco marcado por paisajes y escenas propias del Romanticismo. Prueba de esta pretensión se observa justo al finalizar la escenificación de la obra de Friedrich, momento en el que se presentan las ruinas del Templo del tiempo, una edificación ficcional de aspecto gótico similar a las ruinas pictóricas románticas clásicas.

6. Conclusiones

Los tres casos analizados reflejan la permeabilidad creativa de los videojuegos y de las múltiples concomitancias que pueden establecer con el arte pictórico. En estas intersecciones, se llevan a cabo hibridaciones entre ambas formas expresivas para crear mundos ficcionales con diversas dimensiones pictóricas que exploran nuevas formas estéticas y experiencias lúdicas; se utilizan las obras de arte como referencias explícitas que pueden desempeñar diversas funciones lúdicas y narrativas en el desarrollo del juego o como sujetos pasivos o activos que en algún punto de la narración funcionan como un personaje más; y se trasvasan los significados de una determinada obra de arte al videojuego mediante su escenificación. Estas correlaciones, encuadradas dentro del magnetismo ejercido por las artes clásicas intrínseco a la evolución de cada nuevo medio, habilitan de este modo una plétora de posibilidades para el desarrollo del décimo arte.

En el estudio se ha detectado también la importancia que tienen las diferentes partes del videojuego en la configuración de las relaciones intermediales. Los espacios de juego permiten al jugador explorar libremente los cuadros desde múltiples planos y ángulos. Las galerías de arte disponibles en la primera y la segunda parte de la trilogía de Ezio son un claro ejemplo de espacios contemplativos en los que se puede interactuar y profundizar en las obras de arte sin una limitación espacio-temporal. Las interfaces habilitan una dimensión metadiscursiva bidimensional en la que el jugador puede consultar y acceder a información adicional de todas aquellas obras pictóricas conseguidas en el espacio de juego. El bestiario de *Okami* (2006) representa esta complementariedad del mundo diegético, expandiendo la información de cada estampa japonesa conseguida. En último lugar, las cinemáticas, aunque son el único componente del videojuego limitado por el tiempo, utilizan su propio lenguaje para activar las obras de arte como sujetos o construir espacios pictóricos dentro de la imagen videolúdica.

A partir de este estudio, futuras líneas de investigación pueden analizar los nuevos espacios de diálogo con la pintura que están surgiendo en producciones como *Eastshade* (2019), que proponen una experiencia de juego basada en la exploración artística del mundo ficcional y en la realización de pinturas basadas en aquellos fragmentos de escenarios seleccionados por el jugador; o explorar qué nuevos significados conlleva la transformación y la personalización de los ecosistemas pictóricos de los mundos ficcionales videolúdicos a través de los cambios que realizan los jugadores en los mods.

Referencias bibliográficas

- Almeida, F. (2017). Cultura visual japonesa: a intersecção entre arte e o design gráfico, *ARS*, 15(29), pp. 146–173.
- Barck, J. (2008). Hin zum Film – Zurückzu den Bildern. *Tableauxvivants: “LebendeBilder” in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini*. Bielefeld, Alemania: Transcript.
- Benghozi, P. y Chantepie, P. (2017). *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?* París: Presses de la Fondation nationale des sciences politiques.
- Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, 9(1), pp. 191–226.
- Carita, A. (2012). Videojogos e arte: uma importante permeabilidade. *Deforma Cultura Online* (online), pp. 1–13.
- Carita, A. (2013). Videojogos e pintura: um jogo de correlações. *Arte em jogo, Confêrencia de ciencias e artes dos videojogos*, Universidade de Coimbra, Portugal, 26-27 de septiembre. Recuperado de http://vj2013.dei.uc.pt/wp-content/uploads/2013/09/vj2013_submission_2.pdf (Fecha consulta 06-08-2019).
- Denisova, A. y Cairns, P. (2015). First person vs. third person perspective in digital games: Do player preferences affect immersion? *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, Seúl, Korea del Sur, 18-23 de abril. New York: ACM.
- Doménech, A. (2017). *Los videojuegos como producto del arte: la influencia e importancia del dibujo, del cómic y otras artes en su historia* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Departamento de Dibujo, Granada.
- Duret, C. y Pons C. (2016). *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. Hershey, PA: Information Science Reference.
- Foster, M. (2009). *Pandemonium and Parade: Japanese Monster and the Culture of Yōkai*, Los Ángeles: University of California Press.
- Fuchs, M. y Thoss, J. (2019). *Intermedia Games—Games Inter Media: Video Games and Intermediality*. New York: Bloomsbury Academic.
- Hidalgo, X. (2011). *Videojuegos: Un arte para la historia del arte* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Departamento de Historia del Arte, Granada.
- Hidalgo, X. (2013). *Arte y videojuegos*. En Bellido, M.L. (Ed.), *Arte y museos del siglo XXI: entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas* (pp. 313–330). Barcelona: Editorial UOC.
- Koerner, J. (2009). *Caspar David Friedrich and the subject of landscape*. Londres: Reaktion Books.
- Lanzaco, F. (2011). *Introducción a la cultura japonesa: pensamiento y religión*. Valladolid: Ediciones Universidad de Valladolid.
- Masgrau, M. y Kunde K. (2018). La intermedialidad: un enfoque básico para abordar fenómenos comunicativos complejos en las aulas. *Arte, individuo y sociedad*, 30(3), pp. 621–637.
- Nakau, E. (2016). *Something Wicked from Japan: Ghosts, Demons & Yōkai in Ukiyo-e Masterpieces*. Tokyo: PIE international.
- Picard, M. (2008). *Video Games and Their Relationship with Other Media*. En Wolf, M. (Ed.), *The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond* (pp. 293–300). Londres: Greenwood Press.

- Rajewsky, I. (2005). Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality. *Intermedialités*, nº 6, pp. 43–64.
- Susi, T. Johannesson, M. y Backlund, P. (2007). *Serious Games - An Overview* (Technical Report HIS-IKI-TR-07-001), University of Skövde, Suecia, 2007. Recuperado de <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:2416/FULLTEXT01.pdf> (Fecha consulta 16-09-2019)
- Toups, Z. Crenshaw, N. Wehbe, R. Tondello, G. y Nacke, L. (2016). "The collecting itself feels good": Towards collection interfaces for digital game objects. *Proceedings of the Annual Symposium on Computer Human Interaction in Play* (pp. 276-290), Austin, Texas, USA, 16-19 de octubre. New York, ACM.
- Yin, R. (2009). *Case Study Research: Design and Methods*. Londres: Sage.
- Zeid, J. (2018). *Art et jeux video*. París: Palette.
- Zetter, N. (2016). Perception and Periodization: Video Game Perspective as Symbolic Form. *Studies in Control Societies*, 1(1).



BIO

Sergio Jesús Villén Higuera. Doctor en Comunicación Audiovisual y Publicidad por la Universidad de Málaga. Es miembro de varios grupos de investigación en los que analiza las estrategias promocionales de las industrias culturales, el ecosistema de medios sociales chinos y las transformaciones que la industria cinematográfica china está experimentando en los últimos años.



Aránzazu Cabrera Corres. Ha finalizado un Máster en Estudios Asiáticos con la especialidad en chino en la Universidad de Granada. Licenciada en Traducción e Interpretación por la Universidad de Córdoba. Actualmente investiga las relaciones que establecen los videojuegos y los juegos serios con la cultura tradicional china.



Francisco Javier Ruiz del Olmo. Profesor titular de la Universidad de Málaga, desarrolla su labor docente e investigadora en las Facultades de Ciencias de la Comunicación y Bellas Artes. Ha investigado los modelos comunicativos de los medios audiovisuales y las formas de representación audiovisual contemporáneas, así como los usos técnicos y sociales de éstos; una segunda línea de investigación que desarrolla se relaciona con la comunicación y los nuevos medios. Ambas líneas de trabajo tienen en común el interés prioritario por las metodologías cualitativas en el análisis del audiovisual.

Esta investigación ha sido financiada por el proyecto de investigación “Nuevos consumos frente a viejos estereotipos: análisis de la recepción por parte de la juventud española de sus representaciones televisivas actuales”, dentro de los proyectos de I+D+I, correspondientes al Programa Estatal de Investigación, Desarrollo e Innovación Orientada a los Retos de la Sociedad, en el marco del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación de 2017 y cuya referencia es CSO2017-85483-R; y el grupo de investigación de la Universidad de Málaga (España) denominado HUM-999: Metodologías y Herramientas para la Investigación sobre Cultura Visual (MHICV).

