

Universidad de Oviedo  
Facultad de Filosofía y Letras  
Grado en Historia del Arte

---

**EL VIDEOJUEGO,  
EL NUEVO MEDIO DE MASAS  
INFLUIDO POR OTRAS ARTES**

Trabajo de Fin de Grado

*Curso 2021-2022*

*Mayo de 2022*

Autor: Pelayo Cimadevilla Fernández

Tutor: Vidal de la Madrid Álvarez



Universidad de Oviedo

## **INDICE**

INTRODUCCIÓN .....	3
VIDEOJUEGOS: EL NUEVO MEDIO DE MASAS .....	5
HISTORIA DEL VIDEOJUEGO .....	8
EL VIDEOJUEGO Y LA PINTURA DE HISTORIA: FORMAS PARALELAS DE RECUERDO DEL PASADO .....	14
EL VIDEOJUEGO Y EL CINE.....	19
EL VIDEOJUEGO Y LA MÚSICA: LA BANDA SONORA.....	25
CONCLUSIONES .....	28
BIBLIOGRAFÍA.....	29
LUDOGRAFÍA .....	32
ANEXO .....	34

## **INTRODUCCIÓN**

El videojuego como campo de estudio académico en las humanidades es de incorporación bastante reciente sobre todo en la universidad española. Aunque ya encontramos estudios de este tipo en la universidad anglosajona a partir de los años 90 no se introduciría en la española hasta entrado el siglo XXI.

La principal motivación para la realización de este trabajo ha sido el interés personal por el sector del videojuego, como este ha cambiado a la sociedad actual y como ha adaptado muchas ideas ya aparecidas en otras ramas artísticas a su propio medio, en algunas ocasiones con magníficos resultados. Otra de las motivaciones para la realización de este trabajo ha sido para la legitimación del videojuego como un nuevo arte de masas y que este no quede relegado como algo que solamente es para los niños.

En este trabajo se trata de hacer un análisis de las influencias que ha recogido el videojuego desde su creación en los años 50 hasta la actualidad. El trabajo comienza con un ligero análisis de por qué el videojuego debe ser estudiado como el nuevo medio de masas y viendo las principales objeciones a su estudio sobre todo al ser comparado con el cine. Posteriormente desarrollo una historia del videojuego que sirva para dar a conocer ligeramente como ha ido evolucionando el sector del videojuego a lo largo de los años y como éste ha sufrido grandes evoluciones.

Después se comienza la comparación del videojuego con otras expresiones artísticas con el ejemplo del videojuego histórico y la pintura de historia, y como ambos comparten parte de los conceptos centrales sobre la memoria del pasado. Analizando en este trabajo como la historia ha sido utilizada por la pintura de historia y en que se parece y en que difiere con la utilización de esta en el videojuego, desarrollado este análisis alrededor de la saga *Assassin's Creed*, la saga *God of War* y el videojuego *Blasphemous*.

El siguiente análisis que se realiza es sobre el videojuego y el cine y como ambos han tenido influencias el uno del otro en su forma de narrar las historias. En este caso se analizan las distintas adaptaciones del medio en ambos sentidos desde *E.T. the Extra-Terrestrial* a las adaptaciones mas modernas como *Sonic* o *Arcane*. Además, también se ha analizan las influencias cinematográficas de dos directores de videojuegos como David Cage y Hideo Kojima. También se analizan las influencias cinematográficas del videojuego en sus videos promocionales.

Por último, se realiza un ligero acercamiento al estudio de las bandas sonoras de videojuegos y su relación con las bandas sonoras del cine. Y como éstas han evolucionado para lograr una inmersión mucho mayor del jugador en el mundo digital, desarrollándolo a través del caso la saga de videojuegos *Dark Souls*.

Tras la bibliografía se ha incluido una ludo-grafía, con todos los videojuegos citados en el texto con sus respectivos desarrolladores y años de publicación. Además, a lo largo del texto se hace referencia a ilustraciones que se encuentran en el anexo final.

En cuanto a la bibliografía principal utilizada comienza por la obra de Juan Antonio Ramírez, *Medios de masas e historia del arte* (1976), en la cual el autor analiza como los medios de masas han democratizado la imagen para la sociedad actual y por qué la historia del arte debe estudiar estos nuevos medios de masas como ya estudia el cartel, la fotografía o el cine.

Para los comienzos del estudio del diseño de videojuegos he utilizado *The Art of Computer Game Design* (1984) de Chris Crawford, una de las primeras obras sobre el diseño de videojuegos y en la que ya se comienza a analizar la capacidad del videojuego para ser considerado como un arte al nivel del cine.

También he utilizado las dos obras de Víctor Navarro Remesal, *Libertad Dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos* y *Pensar el juego: 25 caminos para los game studies*, la primera obra analiza en profundidad el diseño de videojuegos y las capacidades de este para trasladar experiencias al jugador; la segunda desarrolla diversos caminos que puede seguirse para estudiar el videojuego como la nueva industria cultural.

Además, he consultado la obra de Tristán Donovan, *Replay: La historia de los videojuegos*, para lograr el contexto necesario para la realización de este trabajo. Esta obra analiza desde sus comienzos la historia del videojuego hasta el año 2009, logrando dar así un contexto historiográfico magnífico de un parte muy importante de la historia de este medio.

Por último, me ha sido de gran utilidad la obra de Alberto Venegas Ramos, *Pasado Interactivo: Memoria e historia en el videojuego*, quien analiza como el videojuego como lo fue el cine permite condicionar la memoria de los espectadores y de los jugadores y como la memoria visual es clave para comprender la sociedad contemporánea.

## **VIDEOJUEGOS: EL NUEVO MEDIO DE MASAS**

El aumento exponencial de los medios icónicos desde la invención de la imprenta ha supuesto uno de los más importantes revulsivos para la Historia del Arte y la sociedad, siendo estos medios icónicos más “recientes”, como el caso del cartel, la fotografía o el cine, introducidos a los estudios de Historia del Arte en fechas recientes, no sin grandes discusiones teóricas sobre qué es exactamente el Arte y si estos medios icónicos deben ser estudiados por los historiadores del arte. Para la sociedad la aparición de los medios icónicos de masas y su posterior ampliación en cuanto a la cantidad y disponibilidad de éstos ha supuesto su paulatina democratización. Esta paulatina aparición de nuevos medios de masas y su mayor difusión supuso también la formación de críticos apocalípticos<sup>1</sup> que empezaron a hablar de la desaparición del Arte a causa de estos nuevos medios de masas, considerando que los medios de masas acabarían destruyendo la cultura y que solo un pequeño grupo de la “Elite Cultural” lograba entender esta catástrofe, relegando a estos a un escalón inferior a las Bellas Artes, considerando que no son verdaderamente ni cultura ni arte<sup>2</sup>. A pesar de estos detractores se ha acabado asumiendo que los medios de masas forman parte de la cultura creada por el ser humano y que son merecedores de estudios académicos, por ello han sido introducidos dentro de los departamentos de Humanidades de las Universidades.

Pero el final del siglo XX y este comienzo del XXI han supuesto uno de los mayores cambios tecnológicos vistos por el ser humano, la tecnología ha acelerado drásticamente su evolución y esto ha supuesto el mayor aumento de los medios icónicos para la público general desde la invención de la imprenta. Dentro de esta vorágine tecnológica no podía faltar el juego, siendo uno de los actos más antiguos del hombre. Pero por supuesto el juego siempre ha evolucionado con los tiempos, en la actualidad han aparecido los videojuegos que permiten la mayor interacción entre juego y jugador que ha existido, permitiendo además una mayor participación y colaboración entre los jugadores y con el propio videojuego. Este hecho ya se comenzó a estudiar en los años 80 por Chris Crawford en su obra *The Art of Computer Game Design* (1984), declarando ya en esta obra temprana sobre el estudio del videojuego la capacidad de este para convertirse en un medio artístico con entidad propia y el cambio revolucionario que supone en la

---

<sup>1</sup> Eco, 2004: 39-78

<sup>2</sup> Ramírez, 1976: 241-242

interacción del espectador del arte, que pasa de ser un espectador pasivo a ser un jugador activo<sup>3</sup>. La acelerada evolución tecnológica ha supuesto que el videojuego se haya convertido rápidamente en una de las mayores industrias de entretenimiento, siendo aumentados aún más sus ingresos a causa de la pandemia de coronavirus<sup>4</sup>. Compitiendo así en importancia, influencia y difusión con medios que hasta hace poco eran los principales motores en el entretenimiento como la literatura, la televisión, el cine o el deporte.

Las dudas que habían surgido en el inicio de los videojuegos sobre su verdadera capacidad para transmitir emociones<sup>5</sup> han desaparecido a causa de la evolución tecnológica de los ordenadores y videoconsolas, colocándose el videojuego en este campo en una posición pareja con el cine en cuanto a la capacidad de trasladar emociones al espectador.

Siendo estas dudas razonables en los años 80 por la capacidad limitada de los microprocesadores del momento, actualmente es ridícula esta suposición de la incapacidad del videojuego para trasladar emociones por su falta de capacidad de mostrar al jugador un mundo creíble. Solo se deben observar mundos creados actualmente para poder vislumbrar la capacidad actual de los microprocesadores, aunque también se ha demostrado la capacidad de trasladar emociones a través de mundos que no tienen por qué ser hiperrealistas. Solo debemos comparar videojuegos actuales con estilos artísticos radicalmente distintos como *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) o *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) (fig. 1 y 2), los cuales muestran a la perfección como tanto con el realismo, como con un diseño 2D dibujado con cuidado, se pueden trasladar emociones al jugador y lograr que este se introduzca en el mundo creado por los desarrolladores.

Así en los últimos años el videojuego se ha posicionado como uno de los actores más importantes dentro de los medios icónicos de masas, merecedor de los estudios que han surgido sobre ellos desde los años 90 abriéndose así un nuevo camino de

---

<sup>3</sup> Crawford, 1984: 11-13

<sup>4</sup> “Los videojuegos ya ingresan más que el cine y el deporte juntos... y la culpa es de los juegos de móvil”  
En: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/videojuegos-ya-ingresan-musica-deporte-juntos-culpa-juegos-movil-780249> [26/03/2022]

<sup>5</sup> Crawford, 1984: 11

investigación dentro de las humanidades al estudiar su impacto e influencias en la cultura global y en la sociedad.

El videojuego se ha convertido en un nuevo campo de estudio ya no solo para las humanidades sino para diversos sectores académicos que analizan desde diversas perspectivas como este ha hecho cambiar a la sociedad contemporánea y como se ha convertido en el sector de entretenimiento más importante de los inicios del siglo XXI<sup>6</sup>. Además de analizar como el videojuego, como ya hizo el cine en su momento pueden construir la memoria colectiva de la sociedad<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> Navarro, 2020: 87-93

<sup>7</sup> Navarro, 2020: 141-148

## **APROXIMACIÓN A LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO**

El videojuego como lo conocemos se inicia con la primera generación de consolas lanzada en 1972, entendiendo esto como la generación de consolas creadas para el uso doméstico, cambiando la manera de entender los videojuegos, que pasaron de las salas de recreativas que habían dominado hasta entonces el mercado a convertirse en un objeto más en las casas.

Pero para hablar sobre la historia de los videojuegos debemos remontarnos hasta los primeros conceptos de éstos, que fueron desarrollados dentro de las universidades americanas, siendo uno de los primeros videojuegos creados el *Tennis for Two* (William Higginbotham, 1958), desarrollado para servir como un simulador de tenis de mesa para los visitantes del Laboratorio Nacional de Brookhaven<sup>8</sup>.

Posteriormente se desarrollaría *Space War* (Steve Russel, 1952), siendo dos naves que luchan entre ellas, que, aunque tuvo cierto éxito nunca llegó a salir del ámbito universitario<sup>9</sup>. Después fue desarrollado *Fox and Hound* (Albert Maricon/Ted Dabney, 1972), el considerado como primer videojuego doméstico lanzado junto a la Magnavox Odyssey la cual ya se conectaba a una televisión y permitía jugar a varios juegos que se encontraban pregrabados en la memoria. Aunque los videojuegos que han supuesto un mayor impacto en este periodo fueron *Pong* (Atari, 1972) y *Space Invaders* (Taito, 1978), que marcarían los siguientes años en las máquinas *arcade*<sup>10</sup>.

A partir de 1972 nos encontramos como el videojuego se traslada al sector doméstico, ampliando sus horizontes desde las máquinas recreativas hacia el público general. Con este paso comienza lo que se conoce como las generaciones de consolas, de las cuales hasta la actualidad se llevan nueve generaciones. Éstas marcaron el avance y evolución de los videojuegos, a la par que su tecnología. Aunque el sector avanza con las generaciones de nuevas consolas hay que tener en cuenta que en paralelo se desarrollaría

---

<sup>8</sup> Donovan, 2018: 25

<sup>9</sup> Donovan, 2018: 27-45

<sup>10</sup> Una máquina de arcade o máquina recreativa es normalmente un mueble vertical que en su interior se dispone el hardware necesario para hacer funcionar los juegos de arcade. Las máquinas recreativas fueron las primeras máquinas para videojuegos antes de que se pasara a las consolas domésticas, llegando algunos videojuegos a ser desarrollados para estas máquinas arcade y posteriormente ser relanzados para las consolas domésticas.



el ordenador personal (PC), el cual se ha convertido en una de las plataformas principales al equipararse su tecnología con las consolas a nivel doméstico<sup>11</sup>, lo que provocó la creación de nuevos géneros del videojuego como el FPS<sup>12</sup> o el RTS.<sup>13</sup>

Las tres primeras generaciones de consolas domésticas se centraron en videoconsolas diseñadas para ser conectadas a una televisión y ser utilizadas en el entorno familiar. Durante la primera generación nos encontramos con la MagnaVox Odyssey, considerada la primera videoconsola, lanzada en 1972 y durando su producción hasta 1977, como respuesta a la MagnaVox la empresa Atari sacó al mercado la Atari 2600 la cual destronó del mercado a la anterior. En esta generación el videojuego más reconocido fue el *Pong* (Atari, 1972), dando el salto de las máquinas arcades en los salones recreativos a las videoconsolas domésticas<sup>14</sup>.

Durante la segunda generación iniciada en 1977 con el lanzamiento de la Atari 2600, encontramos a más compañías que competir en el mercado con la Atari, siendo lanzadas la Colecovision y la Intellvision de Mattel, a pesar de esta competencia la Atari siguió dominando el mercado llegando a vender unos 27 millones de unidades<sup>15</sup>. Los videojuegos más representativos de esta generación fueron *Asteroids* (Atari, 1979), *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978) y *Star Wars: The Empire Strikes Back* (Lucasfilm Games, 1991), aunque también hubo desastres como *E.T. the Extra-Terrestrial* (Atari, 1982) que supuso el mayor desastre de Atari, provocando el hundimiento de la compañía, siendo los cartuchos que quedaban enterrados en el desierto<sup>16</sup>.

El caso de *E.T. the Extra-Terrestrial* (Atari, 1982) fue el mayor desastre de la industria en ese momento, uno de los videojuegos más esperados en aquellos años y que poco después de su lanzamiento comenzó a ser devuelto por una mayoría importante de

---

<sup>11</sup> Donovan, 2018: 69-86

<sup>12</sup> First Person Shooter (Videojuegos de disparos en primera persona): Subgénero dentro del género de juegos de disparos en el que la perspectiva del jugador es la propia del personaje que controlamos.

<sup>13</sup> Real-Time Strategy (Videojuegos de estrategia en tiempo real): Subgénero dentro del género de juegos de estrategia en el cual todas las acciones son realizadas en tiempo real, sin ningún tipo de pausa o corte, diferenciándose así de los juegos de estrategia por turnos.

<sup>14</sup> Donovan, 2018: 51-55

<sup>15</sup> Información sobre las ventas de videoconsolas en: [https://www.vgchartz.com/analysis/platform\\_totals/](https://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/) [Consultado el 15/3/2022]

<sup>16</sup> “La increíble historia de ET, el videojuego que hundió a Atari antes de ser enterrado”. En: <https://www.europapress.es/portaltic/sector/noticia-increible-historia-et-videojuego-hundio-atari-antes-ser-enterrado-20140427163754.html>. En: *Portaltic/EP*, Madrid, 27-04-2014 [Consultado el 15/03/2022]

los compradores. Esto fue por la falta de explicaciones que daba el videojuego y que estas estaban dadas en el manual pero que los jugadores no estaban acostumbrados a consultar, pues fue uno de los primeros que lo llevo. Esto supuso para Atari un nivel de devoluciones que no fue capaz de soportar, provocando que los cartuchos sobrantes fueran enterrados en un desierto y aunque esta historia comenzó como una leyenda urbana se demostró real cuando en 2014 se encontraron en una excavación en el desierto de Nuevo México<sup>17</sup>.

Con el lanzamiento de la Famicom de Nintendo y la Sega SG-1000 en 1983 comenzó la tercera generación, pero el desastre de Atari en 1982 en el mercado americano y europeo supuso la desaparición de las videoconsolas en estos mercados hasta que Nintendo sacó la Nintendo Entertainment System (NES) en 1985. Esta consola supuso la recuperación del mercado del videojuego llegando a ser un gran éxito de ventas completamente inesperado. Ante este éxito salieron al mercado otras dos consolas para competir, la Master System de Sega y la Atari 7800, fracasando ambas en el mercado<sup>18</sup>. En esta generación salieron videojuegos icónicos de la industria como *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985), *Tetris* (Alekséi Pázhtinov, 1984) o *Pac-Man* (Namco, 1980).

La cuarta generación supuso la división del mercado entre dos consolas principales, la Super Famicom de Nintendo y la Mega Drive de Sega, lanzadas ambas en 1987, separando la industria en dos, sacando además Sega el primer juego de *Sonic The Hedgehog* (Sonic Team, 1991), compitiendo así entre Nintendo y Sega por el mercado del videojuego, uno con el personaje de Super Mario y el otro con Sonic<sup>19</sup>. Esta generación supondría también la entrada al mercado de las consolas portátiles, encabezada por Nintendo con su Game Boy, lanzada al mercado en 1989, estando este segmento dominado por Nintendo desde esta consola portátil hasta la actualidad, con algunos intentos por parte de otras marcas por destruirla, pero sin éxito. Con la Game Boy se estrenó una de las sagas más exitosas de Nintendo con el *Pokémon Rojo* y *Pokémon Azul* (Game Freak, 1996).

---

<sup>17</sup> Teknautas (2014): "La increíble historia de los juegos de ET que se enterraron en el desierto". En: *El Confidencial*, Madrid, 28/04/2014. Disponible en: [https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2014-04-28/la-increible-historia-de-los-juegos-de-et-que-se-enterraron-en-el-desierto\\_122236/](https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2014-04-28/la-increible-historia-de-los-juegos-de-et-que-se-enterraron-en-el-desierto_122236/) [Consultado el 10/05/2022]

<sup>18</sup> Donovan, 2018: 199-214

<sup>19</sup> Donovan, 2018: 253-264

Con la quinta generación llegó el momento del salto al entorno 3D, salto que algunas sagas no lograrían dar con éxito. Aunque la generación comenzó en 1993, fue finalmente afianzado el salto con el lanzamiento en 1994 de la Sega Saturn y la PlayStation y en 1996 de la Nintendo 64. Estas tres consolas dominarían completamente el mercado en esta generación, comenzando además durante estos años la piratería masiva por la facilidad de ello de la PlayStation. Algunas de sus videojuegos más icónicos fueron *Final Fantasy* (Squaresoft, 1987) o *Resident Evil* (Capcom, 1996)<sup>20</sup>.

La sexta generación iniciaría en 1998 con la Sega Dreamcast aunque ésta y todas las demás consolas de sobremesa que salieron durante estos años se vieron eclipsadas por el lanzamiento de la PlayStation 2 en el año 2000. Durante esta generación encontramos grandes éxitos como *Halo* (Bungie Studios, 2001), *Metal Gear Solid 3* (Konami, 2004) o *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo EAD, 2002).

A partir de la séptima generación se quedarían tres grandes empresas como las principales compañías de videoconsolas hasta el día de hoy: Nintendo, Sony y Microsoft. Sacando en 2005 la Wii por parte de Nintendo, la PlayStation 3 por parte de Sony y la Xbox 360 por parte de Microsoft. Además, Sony sacaría la PSP para intentar competir en el mundo de las consolas portátiles con Nintendo, aunque este intento no daría frutos ante el éxito arrollador de la Nintendo DS y sus posteriores versiones. En esta generación comienza la investigación sobre los sensores de movimiento<sup>21</sup> para su utilización en el videojuego siendo el caso de mayor éxito el mando diseñado por Nintendo para la Wii, aunque Sony también lanzaría su PS Move y Microsoft el Kinect. Esta generación contó con títulos como: *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego, 2010), *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011), *Mass Effect* (BioWare, 2007) y *Mass Effect 2* (BioWare, 2010) o *Gears of War* (Epic Games, 2006).

Las dos últimas generaciones, la octava y la novena, están actualmente conviviendo en el mercado, manteniéndose las tres grandes marcas de la generación anterior, Nintendo con la Wii U y la Nintendo Switch, Sony con las PlayStation 4 y 5 y Microsoft con las Xbox One, S y X y las Xbox Series S y X<sup>22</sup>. En esta generación ha crecido en gran medida

---

<sup>20</sup> Donovan, 2018: 293-308

<sup>21</sup> Donovan, 2018: 385-396

<sup>22</sup> Muñoa, 2020: 4

la funcionalidad de las consolas a través de internet, aunando en una misma consola el hardware para videojuegos y una plataforma de contenidos multimedia. Surgiendo además en esta generación una importante comunidad de videojuegos indie<sup>23</sup>, que han visto en el PC uno de sus más importantes nichos de mercado, dando en algunos casos el salto para competir con títulos triple A<sup>24</sup>. En la séptima generación surgieron grandes nombres como *God of War* (Santa Mónica Studio, 2018), *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) o *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017).

Además de las videoconsolas creadas para el ámbito doméstico también se ha de contar al PC como una de las plataformas más importantes actualmente para la industria del videojuego, aunque ya habían aparecido anteriormente ordenadores como el ZX Spectrum, lanzado en 1982, es en los años 90 cuando el PC da el salto para situarse a la altura de las demás videoconsolas. Posteriormente en los años 2000 el PC volvió a tener un incremento de su popularidad con el aumento en popularidad de los juegos multijugador como el *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004). Desde entonces el sector del PC se ha visto en crecimiento gracias a la aparición de los *esports*<sup>25</sup> y el *streaming*<sup>26</sup>.

Como se puede observar en esta historia del videojuego, los inicios de éste han sido principalmente como un medio de entretenimiento más, dirigido en un principio para el ámbito académico como una muestra de las capacidades de los nuevos ordenadores que empezaban a crearse en aquellos años, para después lanzarse al público general con las máquinas arcade y posteriormente convertirse en un elemento más en el ambiente

---

<sup>23</sup> El videojuego denominado como indie parte de la premisa de que ha sido desarrollado por un grupo reducido de personas, sin contar habitualmente con el apoyo financiero de las grandes empresas de distribución o desarrollo. Juegos como *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017), *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) o *Stardew Valley* (Concerned Ape, 2016), son ejemplos de gran éxito de estos videojuegos indie.

<sup>24</sup> Los videojuegos denominados como Triple A son aquellos desarrollados y distribuidos por una desarrolladora o distribuidora importante, con un importante presupuesto detrás ya no solo para el desarrollo sino también para su estrategia de marketing, este presupuesto alto les obliga a tener un gran número de ventas para lograr la rentabilidad de estos videojuegos. Videojuegos como *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015), *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) o la saga *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007-2020) son algunos de los ejemplos de este tipo de videojuego.

<sup>25</sup> Los *esports* o deportes electrónicos son competiciones de videojuegos, habitualmente de videojuegos multijugador-competitivos y entre jugadores profesionales de estos videojuegos, Estas competiciones han ganado mucha popularidad los últimos años con videojuegos como el *League of Legends* (Riot Games, 2009) o el *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve Corporation, 2012)

<sup>26</sup> El *streaming* es una transmisión en vivo habitualmente de un *streamer* jugando a un videojuego determinado y que a través del chat le permite interactuar con las personas que le están viendo. El *streaming* en plataformas como Twitch o Youtube ha ganado una gran popularidad en los últimos años y se han visto en gran medida incrementados sus números por la pandemia de COVID-19,

doméstico, convirtiéndose a día de hoy en uno de los dispositivos multimedia más que conforman cualquier casa actual.

Esta evolución tecnológica ha supuesto una rápida renovación técnica de los videojuegos suponiendo esto el necesario aumento del tamaño de los estudios desarrolladores y el aumento de los presupuestos. A su vez gracias a la popularización del PC se ha creado una comunidad de creadores ya no solo de videojuegos, sino de *mods*<sup>27</sup> para los propios videojuegos que han provocado que títulos que habrían perdido una gran parte de su atractivo al poco de su salida se mantengan con vida gracias a esta comunidad la cual ha seguido evolucionando estos videojuegos, con nuevas actualizaciones más allá del contenido ofrecido por el desarrollador<sup>28</sup>.

---

<sup>27</sup> Un mod es una extensión de software para un videojuego creado por usuarios privados para un videojuego, logrando así ampliar a través de estos las posibilidades del videojuego. Actualmente la mayoría de las desarrolladoras aportan las herramientas necesarias para que cualquier persona con unos mínimos conocimientos pueda modificarlos.

<sup>28</sup> Para más información sobre la comunidad *modder*: “La comunidad de los mods en videojuegos” En: <https://pressover.news/articulos/la-comunidad-de-los-mods-en-videojuegos/> En: *PressOver*, Buenos Aires, 22-03-2022 [Consultado el 15/03/2022]

## **EL VIDEOJUEGO Y LA PINTURA DE HISTORIA: FORMAS PARALELAS DE RECUERDO DEL PASADO**

Aunque el videojuego en sus inicios no trató en gran medida el género histórico, desde el momento en el que se consiguió una mayor capacidad técnica para crear escenarios, los desarrolladores empezaron a crear mundos e historias basándose en la historia. Este cambio de paradigma ya lo podemos observar con el salto al 3D en los años 90 con la aparición de videojuegos como *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), que además de suponer una revolución en el género del videojuego de disparos en primera persona supondría un comienzo para la idea del videojuego histórico como un pedazo de la historia que sirva al consumidor como su lugar de entretenimiento, al modo de hiperhistoria<sup>29</sup> (fig. 3), al servicio del jugador.

Aunque también existe otra rama de los videojuegos históricos que se alejan de esta hiperhistoria y buscan acercar al jugador la memoria de un conflicto, casos como *This War of Mine* (11 bit studios, 2014), en el cual, aunque no represente ningún conflicto en particular se trata de trasladar al jugador las penurias y angustias producidas a los civiles en un conflicto que no tiene nada que ver con ellos (fig. 4). Basándose el videojuego en la protección de un grupo de personas a las cuales tu como jugador decides sus acciones, que los llevaran a la supervivencia o muerte del grupo<sup>30</sup>.

Para entender como el videojuego trata de recordar el pasado y utilizar esa memoria en su beneficio debemos conocer el concepto acuñado por Alberto Venegas Ramos de *retrolugar*, el cual define como “Elemento que evoca o intenta reconstruir un pasado idealizado, ligero, simplificado, fácilmente reconocible y fuera del tiempo con el objetivo de servir como objeto de consumo cultural o adorno estético<sup>31</sup>”. Este concepto busca estudiar el hecho de que, con la utilización de algunos elementos específicos del pasado, sin tener en cuenta la historia académica, se trata de recrear un pasado idílico que en realidad nunca existió, pero utilizando esos elementos logran darle una pátina de veracidad al conjunto. Permitiendo así la construcción sencilla de una hiperhistoria, la

---

<sup>29</sup> Venegas, 2020: 160-182

<sup>30</sup> Moreno/Gómez, 2021: 27-29

<sup>31</sup> Mas sobre el concepto de *retrolugar* en: Vengas Ramos, Alberto (2018): “Retrolugares, escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego” En: <http://www.presura.es/blog/2018/05/22/retrolugares-videojuegos/> [Consultado el 17/03/2022]

cual se puede definir como una representación del pasado condicionada por la diversión, la seducción y la rentabilidad para proporcionar satisfacción inmediata al consumidor, sin la necesidad de tener que argumentar los hechos históricos utilizados en la creación del videojuego<sup>32</sup>.

Esta idea de retrolugar ya era utilizada de otra forma por la pintura de historia, con la diferencia de que no buscaba servir como un mero entretenimiento al espectador, sino que buscaba respaldar la memoria oficial del momento político y social al que se adscribiese esta obra artística<sup>33</sup>. Ya aparecen tres conceptos en la pintura de historia que volverán a retomarse con el videojuego histórico y que fueron analizados por Tomás Pérez Vejo en su obra *España Imaginada: Historia de la invención de una nación* (2015):

“Este carácter pedagógico determinará algunos de sus rasgos más característicos y sobre los que críticos y aficionados volverán una y otra vez al juzgar los cuadros de historia: *necesidad de verosimilitud*, las pinturas tenían que representar los hechos tal y como ocurrieron; *claridad de lectura*, la persona que miraba al cuadro debía poder interpretar lo que se narraba en él; y *dramatismo compositivo*, las imágenes tenían que estar compuestas como una escena de teatro en su momento culminante para atraer la atención del espectador e implicarle en su desarrollo” (Pérez 2015: 17)

Estos tres conceptos básicos sobre la pintura de historia, la verosimilitud, la claridad de lectura y el dramatismo compositivo, se seguirán utilizando reformulados en el videojuego histórico, para lograr así un espectáculo creíble para el jugador y que pueda adentrarse en ese mundo, fácil de leer llegando a simplificar al extremo los hechos históricos para facilitarle el comprender el contexto del videojuego, y el dramatismo necesario en el videojuego para convertirlo en un producto interactivo, interesante y espectacular.

Uno de los casos más conocidos en la industria del videojuego sobre esta utilización de la historia como un espectáculo, conservando en su desarrollo los conceptos ya utilizados en la pintura de historia, lo encontramos en la saga *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007-2020). Esta saga de videojuegos se ha basado desde su primera entrega en la creación de mundos virtuales que toman como referencia la historia. Basándose estos videojuegos en una trama de lucha constante entre dos facciones los Asesinos y los

---

<sup>32</sup> Sobre la hiperhistoria: Venegas Ramos, Alberto (2019): “Hiperhistoria: el pasado como seducción y atracción rentable.” En: <http://www.presura.es/blog/2019/09/28/hiperhistoria-pasado-como-seducion-atraccion-rentable/> [Consultado el 10/05/2022]

<sup>33</sup> Para analizar la pintura de historia en el contexto español en el siglo XIX es de obligatoria lectura la obra de Carlos Reyero, *La Pintura de Historia en España, esplendor de un genero en el siglo XIX* (1989).

Templarios, siendo los primeros una inspiración muy libre de la secta de los nizaríes o hashshashin y los segundos de la orden militar del mismo nombre del cristianismo.

Comenzado la saga en el siglo XII en las ciudades de Acre, Damasco y Jerusalén ha sido alabada desde estos inicios por su exactitud en la recreación de las ciudades que formaban parte del videojuego, pasando posteriormente por distintas etapas históricas como la Italia del Renacimiento, la Francia Revolucionaria, el Londres Victoriano, el Egipto Ptolemaico o Grecia durante las guerras del Peloponeso. Aunque realmente en todos los videojuegos de la saga las ciudades creadas por el estudio no son más que una especie de maqueta con hitos importantes fácilmente reconocibles por el jugador y que puede explorar a su gusto, pues se adapta toda la arquitectura de las ciudades para que pueda ser fácilmente escalable por los personajes controlados por los jugadores, siendo esta una de las mecánicas centrales de la saga *Assassin's Creed*.

Uno de los casos más mediáticos de esta saga fue el *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montreal, 2014), ambientando durante la Revolución Francesa. En este videojuego nos encontramos con la ciudad de Paris y Versalles recreado por el estudio, con grandes hitos arquitectónicos como Notre Dame, el Panteón o la basílica de Saint-Denis. En este caso fue muy notorio la reconstrucción virtual realizada de la catedral de Notre Dame, para la cual realizaron un importante trabajo de fotogrametría, pero, aunque afirmaron que habían utilizado fuentes históricas para la recreación de Notre Dame, también se aseguraron de afirmar que su Notre Dame era un ejercicio artístico para adaptarla al videojuego y así podemos observar cómo, aunque en el periodo de la Revolución Francesa Notre Dame no poseía una aguja por los problemas estructurales que había sufrido la original, en el mismo se tomó la decisión de utilizar la aguja creada por Viollet-le-Duc en 1859 (fig. 4 y 5), creando así un hito de la ciudad fácilmente reconocible por el jugador actual, sin la necesidad de argumentar históricamente la colocación de esta aguja.

Este ejemplo de recreación mediante fotogrametría fue muy mediático a raíz del incendio sufrido en Notre Dame en el año 2019, saliendo noticias al poco tiempo de como este videojuego había conservado Notre Dame digitalmente, aunque los propios



diseñadores volvieron a afirmar que la Notre Dame era única y exclusivamente un ejercicio artístico para el videojuego<sup>34</sup>.

Esta saga de videojuegos genera en el jugador una imagen de la ciudad histórica y este puede verse condicionado por esta creación artística pensando que esta imagen creada por ordenador es una imagen verídica e histórica de la ciudad, cuando realmente lo que el desarrollador trata de crear es un escenario fácilmente utilizable a través de las mecánicas, condicionando así la imagen del pasado que pueda tener una parte de la sociedad<sup>35</sup>, siempre que esa la sociedad tome como real una reconstrucción virtual.

Otro caso de los videojuegos que buscan el hiperespectáculo lo encontramos en la saga *God of War* (Santa Monica Studio, 2005-2018), esta saga de videojuegos *hack and slash*<sup>36</sup>, siguen la historia del dios de la guerra Kratos (fig. 6) a través de una historia de venganza contra los dioses del Olimpo para posteriormente en el último videojuego trasladar al personaje a una vida más tranquila en Asgard. Así esta saga de videojuegos toma referencias en un primer momento de la mitología grecorromana y posteriormente la mitología nórdica utilizándolas para su historia, deformándolas en gran medida para adaptarlas a sus intereses narrativos y jugables. Ya no generando simplemente hitos arquitectónicos sino trayendo una memoria estética a través de retrolugares comunes para facilitar al espectador la comprensión del entorno. Aportando los elementos para dar verosimilitud a la imagen, pero sin recargarla en exceso y que así sea de fácil lectura.

Esta recuperación de la memoria estética se observa claramente en el videojuego español *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019), este videojuego *Metroidvania*<sup>37</sup>, recupera toda la imaginería del arte religioso barroco para deformarlas y así convertirlas en un objeto de consumo y un medio de masas.

En este caso en vez de tratar de ofrecer al jugador un mundo verosímil del pasado histórico, toma estas referencias y retrolugares para romper las tradiciones a las que han

---

<sup>34</sup> Sucasas Fernández, Ángel Luis (2019): "Notre Dame sobrevive intacta en los píxeles de un videojuego" En: *El País*, Madrid, 20-04-2019. Disponible en: [https://elpais.com/cultura/2019/04/20/1up/1555767643\\_370174.html](https://elpais.com/cultura/2019/04/20/1up/1555767643_370174.html) [Consultado el 17/03/2022]

<sup>35</sup> Venegas, 2020: 182-187

<sup>36</sup> Los videojuegos Hack and Slash (literalmente corta y raja), son un subgénero del videojuego basados en el combate cuerpo a cuerpo. Habitualmente con espadas, hachas u otras armas de filo

<sup>37</sup> Metroidvania es un subgénero del videojuego que basa su estructura en la exploración de los escenarios, concediendo cierta libertad de movimiento, aunque bloqueando determinadas áreas hasta lograr habilidades específicas que permitan acceder a ellas, obligando con ello a visitar zonas anteriores.

estado atadas desde su creación, descontextualizando así imágenes tan habituales en el arte religioso para que así el espectador tenga una lectura relativamente fácil de lo que está viendo y pueda identificar estas referencias, pero sin entender estas como una recreación del pasado histórico<sup>38</sup>.

---

<sup>38</sup> Para más información sobre las referencias estéticas de *Blasphemous*: Venegas Ramos, Alberto (2019): “La memoria estética de Blasphemous.” En: <http://www.presura.es/blog/2019/09/23/la-memoria-estetica-de-blasphemous/> [Consultado el 18/03/2022]

## **EL VIDEOJUEGO Y EL CINE**

El videojuego como el más reciente medio de masas ha tomado desde sus comienzos una gran cantidad de referencias narrativas en el cine, como el gran medio de masas consolidado y como la expresión artística más cercana al videojuego por su tipo de narración audiovisual. Sobre todo, a partir de que estos dieron el salto al 3D permitiendo la creación de escenarios y personajes más complejos se ha buscado en el cine las referencias narrativas para el videojuego. Aunque antes de la búsqueda de estas referencias por su falta de tecnología los desarrolladores también buscaron acercarse al cine a través de la adaptación de este a los videojuegos con uno de los mayores desastres de la industria como fue *E.T. the Extra-Terrestrial* (Atari, 1982), al intentar adaptar la película de Steven Spielberg al videojuego, provocando este el hundimiento de Atari.

Este intento de parecerse al cine ha provocado la aparición de una idea cuanto menos discutible “El *Ciudadano Kane* de los videojuegos”. El sector que encabeza con esta idea considera que todavía el videojuego no ha alcanzado la calidad suficiente para ser considerado como un arte al nivel del cine y que todavía le queda logra su *Ciudadano Kane*, y en vez de mirar en las obras maestras que ya han sido desarrolladas solo espera que esta gran obra aparezca como caída del cielo<sup>39</sup>. Esta idea fue citada por David Cage en una entrevista a Gamasutra afirmando que la industria debe avanzar más allá, y enfrentarse a la creación de la *Metrópolis* o *Ciudadano Kane* del videojuego<sup>40</sup>.

El principal problema de esta búsqueda de referencias es que algunos desarrolladores de videojuegos han tomado directamente las referencias cinematográficas sin adaptarlas en gran medida, provocando así casos en los que el videojuego se acercaba más a una obra cinematográfica que a una obra interactiva como es el videojuego. Casos así lo encontramos en la obra del director David Cage, que desde sus primeros videojuegos ha tratado de acercar la narrativa cinematográfica al videojuego con resultados variados<sup>41</sup>. Aunque David Cage ha logrado acercar historias con una gran poder narrativo y emocional, impulsando a la industria más allá de sus convencionalismos

---

<sup>39</sup> Altozano, 2017: 14-19

<sup>40</sup> Entrevista disponible en: <https://www.gamedeveloper.com/business/tense-questions-david-cage-on-i-heavy-rain-i-> [Consultado el 19/03/2022]

<sup>41</sup> Altozano, 2017: 21-47

habituales también ha provocado una crítica importante entre algunos sectores de jugadores por su falta de interactividad y jugabilidad. Videojuegos como *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) dirigido por David Cage han demostrado la capacidad narrativa del videojuego a costa de la pérdida de parte de la jugabilidad y de la libertad del jugador. Esta pérdida de jugabilidad ha ido en aumento en otros títulos del mismo director como *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) y *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), basándose una parte importante de sus mecánicas en los conocidos como *quick time event*<sup>42</sup>.

El principal problema con el que se encuentra un desarrollador de videojuegos al plantearlo como una película es la falta de control sobre la imagen que tiene el desarrollador sobre todo en la plataforma de PC pues las videoconsolas gráficamente son más estancas. El jugador tiene la capacidad de variar en gran medida la calidad gráfica de un videojuego para poder adaptarlo a las capacidades de su ordenador y cuantas más opciones entregue el videojuego para esto más alabado es por dar opciones a una mayor cantidad de jugadores de poder disfrutar el título, pero esto por supuesto provoca que el director de videojuegos pierda una parte importante de jugar con la iluminación o la calidad general al tener que adaptarlos a distintas calidades gráficas<sup>43</sup>.

En esta lucha por parecerse al cine ha provocado que los videojuegos se separen en dos grandes tendencias, los primeros que intentan parecerse al cine en sus planos y narrativa y los que tratan de acercarse al cine en sus videos promocionales. Uno de los ejemplos más lamentables de la primera tendencia la encontramos en el videojuego *The Order: 1886* (Ready at Dawn, 2015), una obra (fig. 9) que solo busca la espectacularidad cinematográfica olvidando por completo la jugabilidad pudiendo pasar el videojuego en una especie de piloto automático<sup>44</sup>. Esta obra solo sirvió como ejemplo para demostrar la capacidad grafica de la octava generación de consolas siendo un videojuego exclusivo de la PlayStation 4.

La gran problemática que tiene el videojuego al intentar parecerse es la pérdida absoluta de control del director en el momento en el que el jugador toma el control de la

---

<sup>42</sup> El quick time event o QTE es una mecánica del videojuego que se basa en que el jugador debe pulsar uno de los botones del mando justo después de que este botón aparezca en pantalla.

<sup>43</sup> Altozano, 2017: 136

<sup>44</sup> Altozano, 2017: 136-137

cámara, pues es el jugador el que decide los tiempos de la historia, los planos y donde se va a colocar el personaje respecto a los demás. Este control solo se recupera a través de las cinemáticas<sup>45</sup>, que permiten al director escoger todo sobre la composición de la imagen, sobre todo en el caso de las cinemáticas prerrenderizadas, que al estar insertadas en el propio videojuego permiten controlar incluso la calidad gráfica de la imagen, siendo Hideo Kojima, el director que revolucionó el videojuego con el uso maestro que hizo de estas cinemáticas.

Hideo Kojima ha supuesto la gran revolución narrativa en la historia del videojuego con su saga de videojuegos *Metal Gear* (Konami/Kojima Productions/Platinum Games, 1987-2015), en un momento que los mayores exponentes del sector no se centraban en ningún momento en la narración, sino que centraba toda su atención en las mecánicas puliéndolas hasta el extremo. Kojima ante este sector desarrollo un videojuego con un guion muy cuidado y con espectaculares cinemáticas, muy cercanas al género cinematográfico en cuanto a su concepción de los planos, la utilización de la iluminación ambiental y las buenas interpretaciones<sup>46</sup>, tildándole en ocasiones sus críticos de cineasta frustrado, aunque la realidad es que Kojima logra aunar en sus videojuegos el conocimiento del cine con la jugabilidad del videojuego, aunque en ocasiones le quite por demasiado tiempo al jugador el control de la escena.

Aunque gracias a él se ha logrado avanzar en gran medida en las interpretaciones de los videojuegos y la utilización de las cinemáticas como pequeñas películas dentro del videojuego, sin dejar de lado en estos casos la jugabilidad pues sus videojuegos han supuesto algunos de los mayores avances en la industria como es el caso de su ultimo videojuego *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), en el que ha conseguido mejorar más aun sus interpretaciones a través del uso de la captura de movimiento de actores reales como Mads Mikelsen o Norman Reedus<sup>47</sup>, lo que ha ofrecido al videojuego unas interpretaciones excepcionales dentro del sector (fig. 10). El propio Hideo Kojima

---

<sup>45</sup> El termino cinemática se refiere a una secuencia de video en la cual el jugador no tiene control o tiene un control limitado, estas cinemáticas detienen la acción para hacer avanzar la trama del videojuego.

<sup>46</sup> Para ver estas influencias cinematográficas basta con visionar la introducción de una de sus últimas obras, *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (Kojima Productions, 2014), Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=x4uNNtIeuaA&t=497s> [Consultado el 19/03/2022]

<sup>47</sup> “Death Stranding: el Motion Capture convertido en arte”. En: *HobbyConsolas*, 2-12-2019 Disponible en: <https://www.hobbyconsolas.com/patrocinado/death-stranding-motion-capture-convertido-arte-538297> [Consultado el 19/03/2022]

ha afirmado en repetidas ocasiones su pasión por el cine clásico y sobre todo del director Alfred Hitchcock del que ha tomado en gran medida sus referencias sobre el uso de los planos y la iluminación.

Dentro de esta tendencia de buscar sus referencias en la cultura cinematográfica nos encontramos con los videojuegos *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010) y su secuela *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), dos videojuegos que han recuperado la memoria estética del género *western* para adaptarla a la industria (fig. 11).

En este caso tanto el uso que se le dan a los planos, la paleta de colores utilizada y las historias de los personajes situados en los últimos años del Salvaje Oeste, mostrando el impacto que produjo la rápida industrialización y el crecimiento aceleradísimo de las grandes ciudades en el Oeste Americano, reproduciendo a lo largo de toda su historia la mayor parte de los tópicos del género *western*, sirviendo estos dos títulos como un claro homenaje a este género americano<sup>48</sup>.

La segunda tendencia cinematográfica que aparece en el videojuego es el relacionado con sus tráileres y videos promocionales en los cuales aprovechan el lenguaje cinematográfico para sorprender al jugador e incitarlo a reservar el videojuego con imágenes habitualmente generadas por el propio motor del juego pero que por las capacidades técnicas del momento no permitirían que se viese con ese nivel de calidad, denominando a este tipo de tráiler como cinematográfico.

Unos de los ejemplos más reconocidos de este caso son los tráileres cinematográficos de la saga *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007-2020) que nos muestran escenas espectaculares de la región o época en la que van a estar situados los videojuegos, mostrando normalmente las localizaciones y personajes más importantes que se encontrará el jugador a lo largo del videojuego<sup>49</sup>.

---

<sup>48</sup>Venegas Ramos, Alberto (2019): “La redención de los centauros rojos: La memoria estética de Red Dead Redemption y el Salvaje Oeste.” En: <http://www.presura.es/blog/2019/12/23/la-redencion-de-los-centauros-rojos-red-dead-redemption-y-el-salvaje-oeste/> [Consultado el 19/03/2022]

<sup>49</sup> El último de estos tráileres cinemáticos ha sido el del *Assassin's Creed Valhalla*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=4HoJzG16C2E> [Consultado el 19/03/2022]

Otro de los casos más significativos de este tipo de tráiler es del videojuego de estrategia<sup>50</sup> por turnos *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016), en este caso Firaxis Games, sus desarrolladores, han ido sacando nuevos tráileres manteniendo en cada uno de ellos una de las ideas básicas del videojuego, que es el avance de la humanidad desde la Edad de Piedra hasta la exploración del espacio, logrando con estos videos promocionales<sup>51</sup> un grandísimo impacto emocional y a su vez explicando parte de las mecánicas que se introducirían en cada uno de los *DLC's*<sup>52</sup> a través de la historia de una mujer y su padre a lo largo de los siglos de historia de la humanidad.

Por último, nos encontraríamos con el caso de los videojuegos que amplían su historia o las historias de sus personajes a través de cortos animados, utilizando clarísimamente el lenguaje cinematográfico para transmitir emociones a los jugadores que visualicen estos videos, acercando a los personajes al jugador.

Este caso se suele dar en juegos multijugador-competitivos que dentro del propio videojuego no contiene narrativa pues se centra en las mecánicas competitivas y que para ofrecer al jugador un universo expandido aprovechan estos cortos, permitiendo así conocer en mayor profundidad a los personajes que el mismo controla en sus partidas competitivas. Uno de los casos más remarcables de esta tendencia la encontramos en el videojuego *Overwatch* (Blizzard Entertainment 2016), que con este tipo de cortos ha creado un universo completo alrededor del videojuego, permitiendo a los jugadores enfatizar con los personajes<sup>53</sup>.

También hay que tener en cuenta la importante cantidad de adaptaciones del videojuego al cine o la televisión que ha surgido en los últimos años. En algunos casos como las películas de *Sonic*, dirigidas por Jeff Fowler y estrenadas en 2020 y 2022, contando historias nuevas y diferentes a las desarrolladas en los videojuegos, pero con

---

<sup>50</sup> Los videojuegos de estrategia por turnos o TBS son un subgénero de los videojuegos de estrategia en el que las acciones de los jugadores se realizan partes definidas denominadas turnos, teniendo turnos por cada jugador si es el caso de un videojuego multijugador o turno para el jugador y otro para la IA (Inteligencia Artificial). Algunos ejemplos paradigmáticos de este tipo de videojuegos son *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016) o la saga *XCOM 2* (Firaxis Games, 2016).

<sup>51</sup> Uno de estos videos promocionales sería el del DLC *Rise and Fall* (Firaxis Games, 2018). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=IOT9T15mkX0> [Consultado el 20/03/2022]

<sup>52</sup> Un DLC o contenido descargable es una actualización de un videojuego lanzada por el propio desarrollador que puede ser o no de pago y que incluye nuevo material para el videojuego.

<sup>53</sup> Uno de los cortos más recordados por la comunidad de *Overwatch* es el titulado "Honor y Gloria". Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=VPfHJez07PU> [Consultado el 20/03/2022]

los personajes creados en el videojuego. En otros como es el caso de la película *Uncharted*, dirigida por Ruben Fleischer y estrenada en 2022, que adapta directamente la saga de videojuegos *Uncharted* (Naughty Dog, 2009-2017), adaptando para el cine una historia ya contada en el videojuego.

Otros casos de esta clase de adaptaciones las encontramos en la saga *Tomb Raider* (Core Design/Crystal Dynamics, 1996-2018), la cual ha tenido tres adaptaciones al cine, dirigidas por Simon West, Jan de Bont y Roar Uthaug. Estas películas han adaptado el personaje de Lara Croft al cine, adaptando parcialmente las historias de los videojuegos, aunque cambiando en gran medida estas historias, aunque los directores siempre han dejado en las películas referencias directas al videojuego, habitualmente con escenas que aparecen en el videojuego adaptadas tal cual al cine con muy pequeñas variaciones.

También otro de los casos más remarcables, pero por el gran fracaso que supuso fue la película *Assassin's Creed*, dirigida por Justin Kurzel y estrenada en 2018. Esta película adapta el universo creado en los videojuegos de *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007-2020) pero ambientándolo en un escenario no utilizado en los videojuegos principales de la saga. Esta adaptación sufrió una gran cantidad de críticas por su baja calidad de guion y trama, aunque algunos críticos afirmaron que una mejora respecto a anteriores adaptaciones al cine del videojuego<sup>54</sup>.

Aunque el caso más remarcable de los últimos años ha sido la serie animada *Arcane* distribuida en 2021 por la plataforma Netflix (fig. 12), que se ambienta en el universo creado en el videojuego *League of Legends* (Riot Games, 2009), contando las historias de los personajes que aparecen en el videojuego, siendo esta serie animada un éxito tanto en crítica como en audiencia<sup>55</sup>, logrando además acercar el sector del videojuego a algunos sectores sociales que desconocían por completo la existencia de este título o que conocían poco el videojuego.

---

<sup>54</sup> Quintanilla, Alberto (2016): “*Crítica de Assassin's Creed*”. En: *IGN España*, 19-12-2016. Disponible en: <https://es.ign.com/assassins-creed-pelicula/112409/feature/critica-de-assassins-creed> [Consultado el 10/05/2022]

<sup>55</sup> Díaz, Carlos: (2021): “*Arcane se convierte en la serie más vista de Netflix a nivel mundial*”. En: *MovistareSports*, 15-11-2021. Disponible en: [https://esports.as.com/league-of-legends/Arcane-convierte-serie-Netflix-mundial\\_0\\_1519947991.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Arcane-convierte-serie-Netflix-mundial_0_1519947991.html) [Consultado el 20/03/2022]



## **EL VIDEOJUEGO Y LA MÚSICA: LA BANDA SONORA**

Una de las facetas habitualmente mejor cuidadas por los desarrolladores es la realización de la banda sonora, pues ésta acompañara al jugador a lo largo de toda la duración del videojuego. Por ello la banda sonora es uno de los elementos claves para lograr la inmersión del jugador en el universo creado por los desarrolladores. Aunque las bandas sonoras del videojuego han tomado gran parte de sus conocimientos de las bandas sonoras cinematográficas la existencia del jugador como un sujeto activo en la narrativa del videojuego, al contrario del espectador del cine que es un sujeto pasivo, ha supuesto la necesidad de adaptar estas bandas sonoras.

Para lograr esta adaptación de la banda sonora los desarrolladores de videojuegos realizan bucles en las bandas sonoras para permitir, que sin importar el tiempo que este el jugador en determinado escenario se pueda mantener esa pieza de la banda sonora, estos bucles permiten que piezas que pueden no durar más allá de tres minutos se amplían el tiempo necesario para que el jugador complete las acciones que desea realizar, aunque esto bucles cuando no se logran realizar con eficacia pueden provocar que este salga de la experiencia de juego. Videojuegos como *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015) han mostrado la capacidad de estas bandas sonoras de introducir al jugador al mundo del videojuego, variando los temas dependiendo de las zonas o regiones en las que se encuentre el personaje. Además en este tipo de videojuegos que tratan de recrear una fantasía de mundo medieval o videojuegos que tratan de recrear un espacio sonoro “histórico”, nos encontramos como en estas bandas sonoras se utilizan instrumentos que acercan al jugador a la experiencia, habitualmente estos casos no son históricamente exactos, pues lo que trata el desarrollador es que el jugador se introduzca en la experiencia utilizando lo que el jugador piensa que debería escuchar no lo que realmente se debería escuchar<sup>56</sup>.

Por supuesto este espacio sonoro de los videojuegos no se conforma solo con las piezas musicales que escucha el jugador en los espacios del videojuego, sino que también aparece en este espacio todos los sonidos generados a partir de las acciones del jugador o sonidos generados a partir de las acciones realizadas por los PNJ<sup>57</sup>, todo espacio sonoro

---

<sup>56</sup> Maldonado, 2020: 14

<sup>57</sup> PNJ o personaje no jugable, es un término que describe a los personajes no controlables por el jugador, sino que habitualmente son controlados por la inteligencia artificial insertada en el videojuego.

genera que el jugador identifique mucho más fácilmente las acciones realizadas tanto por el cómo por los PNJ<sup>58</sup>.

También se ha de tener en cuenta la creación de piezas musicales para determinados jefes<sup>59</sup> del videojuego como ocurre en la saga *Dark Souls* (From Software, 2011-2018), en este caso a lo largo de los tres videojuegos el jugador no tendrá música que le acompañe excepto en dos ocasiones, la primera en el lugar principal de descanso donde encontraremos a una parte importante de los NPC y la segunda en los combates contra los jefes. Esta falta de música en el resto del juego está creada de manera intencional, pues la saga se caracteriza por un universo en decadencia dejando al jugador solo contra ese mundo con los únicos sonidos de sí mismo y de los enemigos.

Pero la música de los jefes finales ha sido aprovechada en gran medida por este equipo de desarrollo, por ejemplo, en el caso del jefe final de *Dark Souls* (From Software, 2011), Gwyn, Señor de la Ceniza, nos encontramos con una pieza musical repetitiva y melancólica que busca remarcar la historia de este personaje caído en la locura. Esta pieza musical se recupera en *Dark Souls III* (From Software, 2016), para el combate final contra Alma de Cenizas, enemigo que contiene los recuerdos de todos los anteriores Señores de la Ceniza, entre ellos Gwyn, en ese momento se recupera esta pieza musical creando una unión directa entre el primer y último juego.

Este estudio de desarrollo ha sido uno de los más conocidos por su utilización del espacio para guiar y ayudar al jugador, a pesar de que sus videojuegos se basan principalmente en la dificultad, han logrado que gracias a una generación exquisita del espacio sonoro se pueda identificar movimientos de los enemigos a través del sonido que generar, permitiendo así al jugador anticiparse a estos y prepararse para contrarrestarlos.

Por último, se debe remarcar la creación de música como tema principal del videojuego, este tipo de piezas musicales las solemos encontrar únicamente en el menú principal del videojuego y en algunos de los videos promocionales del mismo. Estas no están diseñadas para servir como piezas del espacio sonoro del videojuego sino como obras individuales que sirvan para identificar y diferenciar al videojuego fácilmente. Una

---

<sup>58</sup> Para observar toda esta generación del espacio sonoro se puede visualizar un simple paseo por el videojuego *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=8z9ktVzDQFs> [Consultado 10/04/2022]

<sup>59</sup> El jefe o *boss*, en inglés, es una criatura normalmente situada al final de una sección del videojuego que sirve como clímax al resto de la sección, se suele caracterizar por un tema musical único y sets de movimientos especiales.

de las obras más reconocidas en este caso es el famoso tema principal de *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985), titulado *Overworld*<sup>60</sup> o el del videojuego *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011), titulado *Dragonborn*<sup>61</sup>. En estos casos siempre se busca temas fácilmente identificables y que sirvan para las estrategias de marketing del videojuego. Aunque algunas de estas piezas han superado al propio videojuego y han traspasado a la sociedad como es el caso de *Super Mario Bros*.

Así la música de videojuegos, aunque toma sus referencias en las grandes bandas sonoras del cine ha tomado un camino diferente para permitir una mayor inmersión del jugador en los escenarios creados por los desarrolladores e incluso crear uniones entre distintas obras para consolidar una historia a lo largo de varios videojuegos del mismo estudio.

---

<sup>60</sup> Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=T2sTvN4Tob8> [Consultado el 10/04/2022]

<sup>61</sup> Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=6fILxnBH1Tg> [Consultado el 10/04/2022]

## **CONCLUSIONES**

En este trabajo se ha realizado un conciso acercamiento al sector del videojuego y como éste ha tomado influencias de diversas disciplinas artísticas, al ser sensible a estas influencias desde sus inicios, aunque muy potenciadas en los últimos años.

Pasando por la concepción paralela de la historia del videojuego y de la pintura de historia como actores que aseguran una memoria o recuerdo del pasado para la sociedad. Desarrollando las importantes influencias que ha tenido el cine en el sector del videojuego al ser éste el arte de masas más cercano al videojuego tanto temporalmente como en su concepción en la creación y narración de historias, al ser ambos artes audiovisuales. Y por último desarrollando como el videojuego utiliza sus bandas sonoras para la creación de espacios sonoros que permiten al jugador introducirse en el universo digital creado por los desarrolladores.

Por tanto, en este trabajo, aunque resumido, se ha tratado de explicar algunas de las más importantes influencias que ha recibido el videojuego de otras expresiones artísticas y como este por méritos propios se ha convertido en la mayor industria cultural del siglo XXI. Legitimando además al videojuego como una disciplina artística más al mismo nivel que el cine.

Aunque el videojuego tiene una relativamente corta vida comparado con las demás expresiones artísticas, ha sufrido grandes revoluciones como el salto al 3D y solo queda ver a lo largo del resto del siglo XXI como esta evolución tecnológica genera nuevas formas en los videojuegos, con nuevas influencias de épocas, y como el videojuego ha acabado influyendo e influirá en otras artes.

## **BIBLIOGRAFÍA**

ANTONIO RAMÍREZ, Juan (1976): *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Ediciones Catedra.

ALTOZANO, José (2017): *El videojuego a través de David Cage*. Sevilla: Héroes de Papel.

BELLI, Simone/López Raventós, Cristian (2008): “Breve historia de los videojuegos”. En *Athenea Digital*, nº 14, Barcelona, pp. 159-179

CABEZA MOGOLLO, Enrique (2019): *The Art of Blasphemous*. Madrid: GTM Ediciones.

CRAWFORD, Chris (1984): *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill. Disponible en: <https://archive.org/details/artofcomputergam00chri/page/n13/mode/2up?view=theater>. Consultado [12/03/2022]

DONOVAN, Tristán (2018): *Replay: La historia de los videojuegos*. Sevilla: Héroes de Papel.

FERNÁNDEZ-CORTÉS, Juan Pablo (2020): “Ludomusicología: Normalizando el estudio de la música de los videojuegos”. En *Anuario Musical*, nº 75, Barcelona, pp. 181-199

FRANCO TORRE, Christian (2021): “Desarrollos urbanos para futuros distópicos: de Metrópolis a Cyberpunk 2077”. En *LIÑO. Revista Anual de Historia del Arte*, nº 27, Oviedo, pp. 125-138.

FREITAS, Joana. (2020). From epic fail to epic music: music, silence and failure on “Dark Souls 3”. En *JoSSIT. Journal of Sound, Silence, Image and Technology*, nº 3, Barcelona pp. 55-74. Disponible en: <http://jossit.tecnocampus.cat/index.php/jossit/issue/view/4>

GARCÍA SEDANO, Marcelino (2017): “Arte y videojuegos. Reflexiones sobre lo lúdico, el arte y la tecnología en Asturias”. En *LIÑO. Revista Anual de Historia del Arte*, nº 23, Oviedo, pp. 175-184.

GARCÍA SEDANO, Marcelino (2021): “Arte, tecnología y género. (Nuevos) escenarios artísticos contemporáneos para la lucha”. En *LIÑO. Revista Anual de Historia del Arte*, nº 27, Oviedo, pp. 113-124.

GARCÍA MARTIN, Ruth (2019): *Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego*. Ciudad Real: Universidad de Castilla-La Mancha.

HIDALGO VÁSQUEZ, Ximena Paula (2011): *Videojuegos: Un arte para la historia del arte*. Granada: Universidad de Granada.

LORENZO OTERO, Juan Luis (2019): *Rockstar Games. Innovación e investigación e intermediación en el arte del videojuego*. Santiago de Compostela: Escuela de Doctorado Internacional.

MATÉ, Diego (2020): “*Game studies: apuntes para un estado de la cuestión*”. En *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, nº 98, Palermo. pp. 19-35

MALDONADO PARRALES, Fernando David (2020): “Escucha activa, interacción e inmersión. Propuesta analítica sobre la creación y recepción del paisaje sonoro en los videojuegos”. En *JoSSIT. Journal of Sound, Silence, Image and Technology*, nº 3, Barcelona. pp. 8-25. Disponible en: <http://jossit.tecnocampus.cat/index.php/jossit/issue/view/4>

MORENO CANTANO, Antonio César/Gómez García, Salvador (2021): *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*. Gijón: Ediciones Trea.

MUÑO A CARRASCO, Aitor (2020): “Historia del videojuego: Nacimiento y desarrollo hasta la actualidad”. En *MOLEQLA. Revista de Ciencias de la Universidad Pablo de Olavide*, nº 38, Sevilla, pp. 1-5

NAVARRO REMESAL, Victor (2016): *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuego*. Santander: Asociación Shangrila Textos Aparte.

NAVARRO REMESAL, Víctor (2020): *Pensar el juego: 25 caminos para los Games Studies*. Santander: Asociación Shangrila Textos Aparte.

PRUNEDA, Paz (trad.) (2020): *El Arte de Assassin's Creed Valhalla*. Barcelona: Editorial Planeta

PÉREZ VEJO, Tomás (2015): *España imaginada: Historia de la invención de una nación*. Santiago de Compostela: Editorial Galaxia.

REYERO, Carlos (1989): *La pintura de historia en España: esplendor de un género en el siglo XIX*. Madrid: Ediciones Catedra

SÁNCHEZ COTERÓN, Lara (2012): *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseños de prácticas de creación contemporánea*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

TEJERA, David (trad.) (2020): *El Arte de Death Stranding*. Barcelona: NORMA Editorial.

VENEGAS RAMOS, Alberto (2018): “La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital”. En *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, vol. 7, nº 2, Murcia, pp. 36-56

VENEGAS RAMOS, Alberto (2019): “El videojuego como forma de memoria estética”. En *Pasado y Memoria. Revista de Historia Contemporánea*, nº 20, Alicante, pp. 277-301

VENEGAS RAMOS, Alberto (2020): *PASADO INTERACTIVO. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones.

VENEGAS RAMOS, Alberto/Gutiérrez Manjón, Sergio (2021): “La memoria estética del videojuego: representaciones audiovisuales de Andalucía en Blasphemous”. En *MHJournal*, vol. 12, Elche, pp. 565-586

VILLALOBOS, José María (2014): *Cine y videojuegos: un dialogo transversal*. Sevilla: Héroes de Papel.

VILLÉN HIGUERAS, Sergio Jesús/Cabrera Corres, Aránzazu/ Ruiz del Olmo, Francisco Javier (2020): “Relaciones intermediales entre videojuegos y arte pictórico. Estudio de caso múltiple” En *ASRI, Arte y Sociedad. Revista de Investigación*, nº 18, Madrid, pp. 204-216. Disponible en: <https://www.eumed.net/rev/asri/>

## **LUDOGRAFÍA**

- 11 BIT STUDIOS (2014): *This War of Mine*
- ALBERT MARICON/TED BANEY (1972): *Fox and Hound*
- ALEKSÉI PÁZHTINOV (1984): *Tetris*
- ATARI (1972): *Pong*
- (1979): *Asteroids*
  - (1982): *E.T. the Extra-Terrestrial*
- BETHESDA GAME STUDIOS (2011): *The Elder Scrolls V: Skyrim*
- BIOWARE (2007): *Mass Effect*
- (2010): *Mass Effect 2*
- BLIZZARD ENTERTAINMENT, (2004): *World of Warcraft*
- BUNGIE STUDIOS (2001): *Halo*
- CAPCOM (1996): *Resident Evil*
- CD PROJEKT RED (2015): *The Witcher 3*
- CONCERNED APE (2016): *Stardew Valley*
- EPIC GAMES (2006): *Gears of War*
- FIRAXIS (2016): *Civilization VI*
- (2016) *XCOM 2*
- FROM SOFTWARE (2011): *Dark Souls*
- (2016) *Dark Souls III*
- GAME FREAK (1996): *Pokémon Rojo*
- (1996) *Pokémon Azul*
- ID SOFTWARE (1992): *Wolfenstein 3D*
- KONAMI (2004): *Metal Gear Solid 3*
- KOJIMA PRODUCTIONS (2019): *Death Stranding*
- LUCASFILM GAMES (1991): *Star Wars: The Empire Strikes Back*
- MOJANG STUDIOS (2011): *Minecraft*
- NAMCO (1980): *Pac-Man*
- NAUGHTY DOG (2009-2017): *Uncharted*
- NINTENDO EAD (1985): *Super Mario Bros*
- (2002): *The Legend of Zelda: The Wind Waker*
- QUANTIC DREAM (2010) *Heavy Rain*
- (2013): *Beyond: Two Souls*



- (2018): *Detroit: Become Human*
- READY AT DAWN (2015): *The Order: 1886*
- RIOT GAMES (2009): *League of Legends*
- ROCKSTAR GAMES (2010): *Red Dead Redemption*
  - (2013): *Grand Theft Auto V*
  - (2018): *Red Dead Redemption 2*
- SANTA MÓNICA STUDIO, (2005): *God of War*
  - (2018): *God of War*
- SONIC TEAM, (1991): *Sonic the Hedgehog*
- SQUARESOFT (1987): *Final Fantasy*
- STEVE RUSSEL (1952): *Space War*
- TAITO (1978): *Space Invaders*
- TEAM CHERRY (2017): *Hollow Knight*
- THE GAME KITCHEN (2019): *Blasphemous*
- UBISOFT MONTREAL (2014): *Assassin's Creed Unity*
- VALVE CORPORATION (2012): *Counter-Strike: Global Offensive*
- WILLIAM HIGGINBOTHAM (1958): *Tennis for Two*

## ANEXO



fig. 1 Captura de pantalla de *Red Dead Redemption 2* (2018)

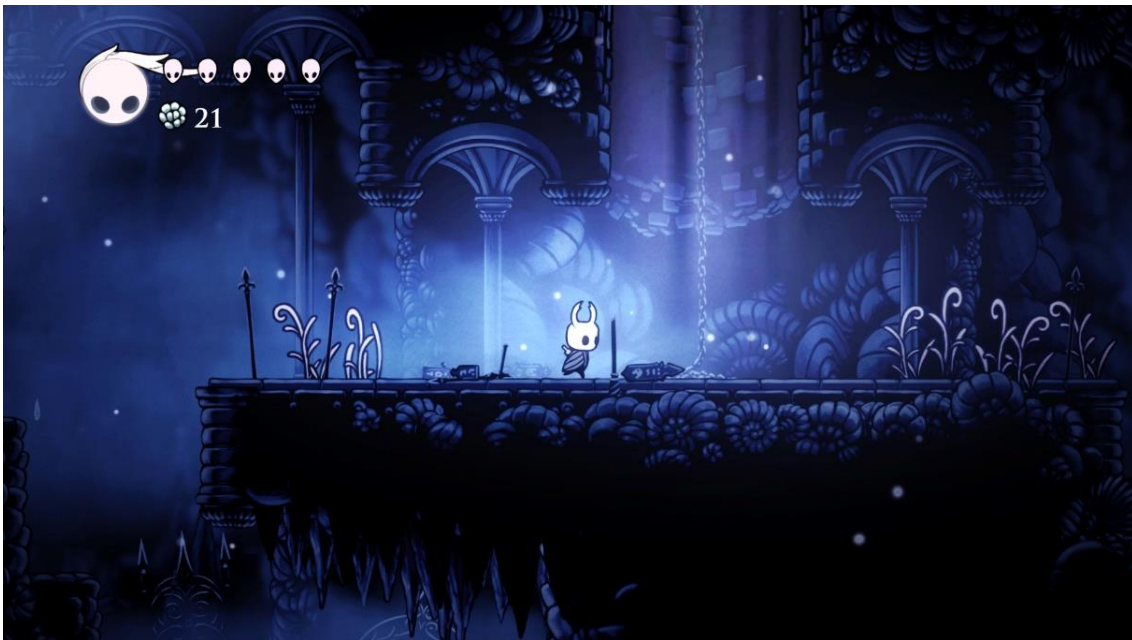


fig. 2 Captura de pantalla de *Hollow Knight* (2017)



fig. 3 Captura de pantalla de *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992). Fuente: <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/5388/0/wolfenstein-3d/>

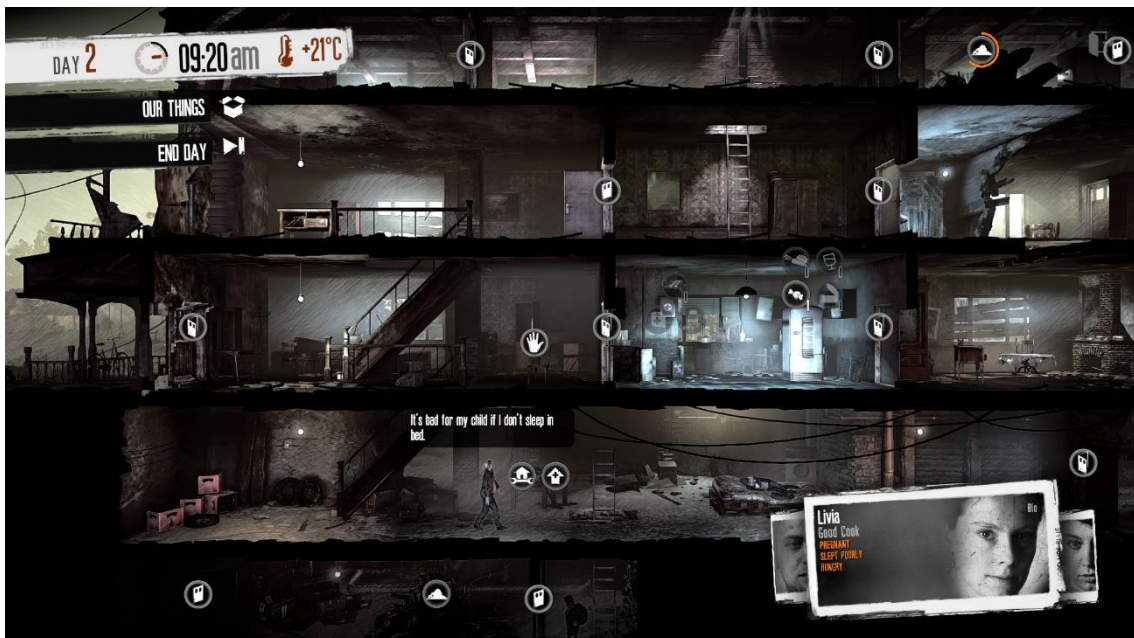


fig. 4 Captura de pantalla de *This War of Mine* (2014)





fig. 5 Notre Dame durante los trabajos de restauración de Viollet-le-Duc. Colección: State Library of Victoria.



fig. 6 Imagen promocional del videojuego *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montreal, 2014)



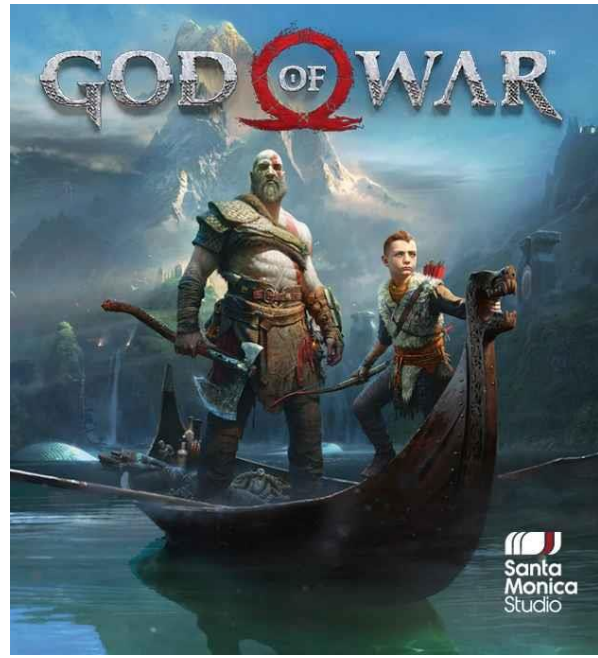
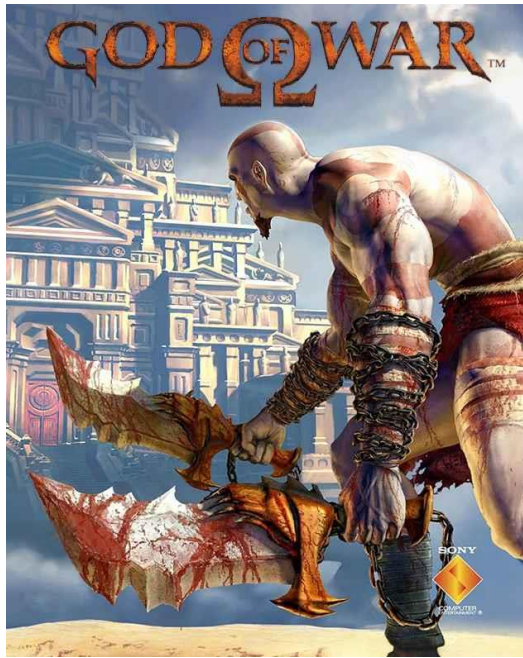


fig. 7 Imágenes promocionales de los videojuegos *God of War* (Santa Monica Studios, 2005) y *God of War* (Santa Monica Studios, 2018)



fig. 8 Imagen promocional del videojuego *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019)



fig. 9 Captura de pantalla del videojuego *The Order: 1886* (Ready at Dawn, 2015)



fig. 10 Captura de pantalla del videojuego *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) con el personaje interpretado por Norman Reedus.





fig. 11 Imagen promocional del videojuego *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Gamers, 2018)



fig. 12 Imagen promocional de la serie animada *Arcane*