



Wavevolution [machinima]

Jorge [Duarte] + Alejandro [Guzmán] + Laura [Muñoz] + Wilman [Prieto]

Historia [videojuego]

Antecedentes

Es necesario conocer la evolución cronológica de los videojuegos, para poder identificar los pasos, que este medio propuso en cuanto a la imagen, el sonido, la programación y las interfaces, por lo tanto, hacemos una descripción desde la “prehistoria” de los videojuegos hasta las últimas innovaciones.

Al inicio

Los orígenes* de los videojuegos se remontan a los años 1950-1970, en paralelo al desarrollo de los sistemas informáticos. En esta época que podemos llamar prehistoria de los videojuegos aparecen los primeros prototipos, a modo de experimentos, de juegos de ordenador llevados a cabo por laboratorios de diversas universidades.

1952: se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas. El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

1958: William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two: un simulador de tenis de mesa

para entretenimiento de los visitantes del Brookhaven National Laboratory. Este videojuego fue el primero en permitir el juego entre dos jugadores humanos.

1962: Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, dedicó seis meses a crear un juego para computadora usando gráficos vectoriales: Spacewar. En este juego, dos jugadores controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales que luchaban entre ellas.

1966: Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico. Este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la Magnavox Odyssey, la primer consola doméstica de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados. La Odyssey Home Sistem Entertenment es considerada la primera generación de videoconsolas.

En los años 1970

1971: Un hito importante en el inicio de los videojuegos tuvo lugar, cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar Computer Space, una versión de Space War, en Estados Unidos, aunque es posible que se le adelantara Galaxy War otra versión recreativa de Space War aparecida a principios de los 70 en el campus de la Universidad de Standford.



1972: Pong es, para la mayor parte de los expertos, el primer videojuego de la historia: fue todo un éxito para la empresa que lo lanzó al mercado, Atari. El juego reproducía una sencilla partida de tenis de mesa y se vendía con una terminal o máquina recreativa.

Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos (destacando los microprocesadores y los chips de memoria), aparecieron en los salones recreativos juegos como Space Invaders (Taito) o Asteroids (Atari) y sistemas domésticos como el Atari 2600.

En los años 1980: La década de los 8 bits

Es la década del boom de los videojuegos. Máquinas recreativas, consolas y ordenadores ofrecen mayor calidad en los entornos gráficos y sonoros y aparecen las primeras consolas portátiles de cristal líquido.

Algunos de los videojuegos más conocidos de esta década son:

1980: Pacman, este videojuego también conocido como Comecocos, fue desarrollado por la empresa japonesa Namco. El juego se desarrolló en menos de dieciocho meses, gracias al trabajo de ocho personas. Pacman también se destaca por ser el primer videojuego en ser protagonizado por un personaje.

1985: Mario Bros, el fontanero que protagoniza un videojuego.

Es uno de los personajes más famosos desde su creación por Shigeru Miyamoto y hoy es la imagen de Nintendo, una de las empresas líderes del sector. Fue el primer videojuego de plataformas de desplazamiento lateral, aportando nuevas formas de juego y de control del personaje hasta entonces no exploradas. La música del Super Mario Bros, escrita por Koji Kondo, es conocida mundialmente.

1985: Tetris. El ruso Alexey Pajitnov creó este videojuego de rompecabezas para ordenador. El juego se inspira en el juego árabe Pentomino. Es un juego que genera pasiones. Una teoría sostiene que el motivo de su éxito está en la necesidad de vivir en orden y armonía.

Otros juegos en esta década fueron: Galaga (1981), Bomberman (1983), Circus (1984), Contra (1987), y Street Fighter (1987).

En los años 1990: La revolución del 3D

A lo largo de esta década las videoconsolas experimentan otra gran evolución aumentando sus prestaciones gráficas y de sonido digital con la incorporación de los CD-ROM o la visualización de entornos en tres dimensiones.

Llamada la época dorada de los videojuegos, en esta década nacen consolas tan populares como la Playstation o la Nintendo 64 y desaparecen otras marcas como Atari o Sega.

Las sagas más famosas: Monkey Island, Sonic, La Leyenda de Zelda, Mortal Kombat, Doom, y Fifa.

Hacia finales de la década la consola más popular era la Playstation con títulos como Final Fantasy VII (Square), Resident Evil (Capcom), Winning Eleven 4 (Konami), Gran Turismo (Polyphony Digital) y Metal Gear Solid (Konami).

En PC eran muy populares los FPS como Quake (id Software), Unreal (Epic Megagames) o Half-Life (Valve) y los RTS como Command & Conquer (Westwood) o Starcraft (Blizzard Entertainment). Además las conexiones entre ordenadores mediante internet facilitaron el juego multijugador, convirtiéndolo en la opción predilecta de muchos jugadores, y fueron las responsables del nacimiento de los MMORPG como Ultima Online (Origin). Finalmente en 1998 apareció en Japón la Dreamcast (Sega), la cual llegaría a occidente en 1999 y daría comienzo a la "generación de los 128 bits".



Años 2000: El comienzo del nuevo siglo

Los primeros años de esta década empezaron con el dominio de tres marcas de consola: PlayStation de Sony, Xbox de Microsoft y la Game Cube de Nintendo.

El juego estelar de Xbox, Halo, se lanza en el 2002 y la compañía Blizzard Entertainment lanzó su juego World of Warcraft que hoy en día alcanza más de 11.5 millones de suscripciones mundiales.

2006: marca la continuación de lanzamientos de la nueva generación en la forma de 2 nuevas consolas. Sony con su PlayStation 3 y Nintendo con la Wii (antes conocida como Nintendo Revolution).

2009: los videojuegos están en la era del verdadero 3D gracias a unas gafas especiales y algunos juegos en los cuales la participación de uno mismo es la clave de ellos, puesto que Project Natal y el On Live son los más grandes extremos del mundo ya que su capacidad permite que uno sea el mismo personaje que interprete el juego**.

Sonido vs. [imagen]

La relación que existe entre el sonido y la imagen es mucho más compleja e intrínseca de lo que parece a primera vista, no solo por ser dos de los fenómenos relacionados con los sentidos humanos, sino porque su construcción sensorial surge mutua y colaborativamente a lo largo de la existencia.

Este interesante proceso surge desde el mismo instante de la gestación, momento en el cual el feto no posee relación visual con el mundo exterior y toda la información que recibe ingresa por su piel o por sus oídos, los cuales llenan al ser en crecimiento de conceptos abstractos de bienestar, cariño, confianza, tranquilidad o por el contrario de dolor, ira, miedo e inseguridad. Todo esta experiencia inicial se completa y enmarca en el parto y su posterior desarrollo; a lo largo de los años el niño inconscientemente genera una mayor cantidad de relaciones entre las imágenes que construyen su mundo y los

sonidos que en él se encuentran, y que de una u otra manera referencian ese cúmulo de sensaciones que formaron su existencia inicial.

Lo anterior solo recalca la íntima capacidad de cohesión que tienen estos dos fenómenos y la estrecha incidencia que existe de el uno sobre el otro al momento de presentarse cualquier situación en la cotidianidad de la vida diaria; de esta misma manera dicha relación puede aprovecharse en el campo de lo visual y plástico, tomando como referencia los estudios que el Dr Hans Jenny plantea sobre la representación visual que generan cristales de arena en un plato de bronce al crear reverberación sonora sobre este, el estudio muestra como cada tono construye una intrincada maraña de formas que se configuran como símbolos abstractos de su forma auditiva. Además evidencian unas de las cualidades más básicas del sonido, en este caso son el ritmo y la armonía, elementos ambos que se pueden ver en dichas formas y referencian de manera directa conceptos de diseño e imagen que también son estándares para el equilibrio de una imagen.

Pero más allá de estos aspectos técnicos y experimentales, el uso del sonido en su interrelación con la imagen posee valiosos antecedentes que provienen del mundo artístico, ejemplo de ello se encuentra en los desarrollos elaborados por exponentes como Duchamp, el cual consideraba la inclusión del sonido como un elemento escultórico capaz de crear relaciones espaciales e imágenes de tal solidez y fuerza que podrían dar la sensación al espectador de hallarse al frente de un objeto tangible***.

De esta forma, como seres pensantes se estructura un universo de relaciones significativas que determinan la manera en cómo el ser humano se desenvuelve en el mundo, caracterizando radicalmente su física y causalidad en un baile de elementos que deben encajar adecuadamente para cohabitar en el marco de su realidad. Esta realidad se presenta ante el individuo de manera figurativa, abstracta o simbólica, pero siempre se encausa a su bagaje particular ubicándose en la ranura



concreta que determina ese fragmento de conocimiento al que se apega para sentirse seguro.

Esta capacidad o condicionamiento implica gran cantidad de actitudes y acciones del sujeto en relación con su entorno o con la situación que se le presenta; en el caso específico de Wavevolution el sujeto se ve sometido a estímulos sonoros con tonos que han sido altamente difundidos a nivel comercial desde hace décadas y comienzan a ser iconos auditivos en el panorama del imaginario colectivo de la sociedad contemporánea. Esta estimulación se encuentra vinculada a una línea que muta en su forma de manera sincrónica con el sonido, reflejando de una manera directa las formas o sensaciones que el espectador debe relacionar alrededor de la experiencia.

En este sentido el oído y de manera más precisa el sonido permiten obtener más rápidamente información perceptiva para el sujeto que llega al cerebro y se perfila para construir una serie de imágenes mentales preconfiguradas en el sujeto a partir del compilado de sus experiencias y define por anticipado una predisposición que será la que determine la reacción final del individuo frente al estímulo que se le presenta.

Es por lo anterior que cuando se escucha el llanto de alguien, el choque de un auto, el sonido de una explosión o el latir de un corazón, se empiezan a generar un sinnúmero de referentes visuales que definen la categoría de lo que se está oyendo, enmarcando dicha situación entre algo positivo y benéfico o algo negativo y potencialmente peligroso. En el caso de la machinima Wavevolution la combinación entre los estímulos sonoros y el reforzamiento de la imagen abstracta que representa la línea, comienza a generar nuevos e intrincados referentes que llegan incluso a la generación de sensaciones o emociones tales que pueden sugerir la idea de otras formas no existentes realmente.

En este punto se puede decir que diferenciar entre las imágenes generadas antes de ver el objeto como tal y las que se suceden una vez se visualiza solo es importante en la medida que se tome de mayor valor el

referente visual del mundo real al creado en la mente con antelación, pero en últimas ambos no son más que partes activas de un proceso constante de retroalimentación que configura eternamente la existencia de un individuo. Pero en el largo trasegar que una imagen hace desde que es generada y llega hasta el entendimiento humano, se apoya en todos y cada uno de sus correspondientes para configurar un escenario de interpretación, sobre el cual a través de una simple línea se puede percibir al son de un ritmo cadencioso (o por el contrario disonante) toda una variedad de ideas y pensamientos que permiten ver en un simple movimiento oscilatorio, ondulante o vibrante de formas o figuras que juguetean al ritmo de la melodía alimentándose constantemente de el mundo de abstracciones que atiborran la mente humana.

Fondo [negro] + Forma [onda] + Textos [Binarios]

El hombre contemporáneo se encuentra en una cultura totalmente audiovisual, en donde cada vez se aleja de la realidad y cada vez lo simbólico y lo perceptivo es más cercano a él. La manera como se percibe ahora el mundo es muy diferente a como se hacía anteriormente, estamos inmersos en una cultura mediatizada por la tecnología. La evolución se ha vivido desde diferentes ámbitos, pero en el sector que se evidencia con mayor fuerza, es en el sector de entretenimiento, más exactamente en los videojuegos.

Es lo que queremos manifestar a través del desarrollo de "Machinima: Wavevolution", en donde los diferentes elementos tanto visuales como sonoros, se convierten semánticamente en representaciones mentales de una evolución que se ha dado en generaciones como las nuestras. En donde el sonido es el elemento conductor de una narrativa que plantea la evolución de los videojuegos, desde la década de los 8bits hasta comienzos de siglo.

Las ondas como representación visual del sonido, nos deja ver como la intensidad, la duración y la frecuencia de los diferentes



sonidos van cambiando. Desde ondas muy estáticas, formadas casi que por cuadrados hasta llegar a líneas más curvas y dinámicas. Esto es el reflejo de que en la medida que las plataformas en las que se desarrollaban los videojuegos iban mejorando, por ende el sonido como elemento importante de inmersión para los gamer mejoraba de la misma manera.

La connotación cromática que tienen las ondas de los diferentes sonidos, se da junto con el uso del texto, que me identifica como los gamers interactúan dentro del juego, y en la medida que aparece un gamer nuevo indicando la fecha de creación de ese videojuego que está siendo representado por el sonido, la onda de color cambia junto con esa intervención del gamer.

La intervención de los gamers se da en código binario, para reforzar la idea de la evolución tecnológica a través de las diferentes plataformas o consolas de videojuegos, debido a que el código binario es el sistema de representación de textos, o procesadores de instrucciones de ordenador y esta dada por dos dígitos (0 y 1), o bit. Es por eso que además se habla de videojuegos de 8bits y 64bits.

Tiempo real + [Narrativa]

Los videojuegos proporcionan una plataforma ideal para ejecutar acciones en espacios de tiempo real, donde interviene la interactividad entre un entorno y los actores activos que se ejecutan en este. Estos espacios presentan una dinámica relacionada con procesos de salida, entrada y de restricción temporal, teniendo en cuenta el funcionamiento adecuado de los conceptos de estados predecibles, estables, controlables y alcanzables***.

El tiempo real es un factor fundamental en la generación de machinima², su filosofía de realización promociona el registro de este tipo de obras en un espacio donde los avatares ejecuten sus diferentes roles en una instancia precisa al tiempo, relacionada con las probabilidades que ofrece el ambiente de proceder.

En Wavevolution como en cualquier machinima podemos destacar lo inesperado, la modificación artística de iconos de videojuegos llevados a otro espacio, trasladados a otros conceptos y expuestos en temas diferentes sin descomponer su esencia. El factor de controlabilidad³ se hace notable, la propuesta visual depende de la auditiva y solo se desarrolla un proceso de post-producción para la diferenciación de etapas manipulando los resultados obtenidos en la captura de dicha ondulación.

La narrativa se modifica en tiempo real, ante la mirada del espectador, observa como las imágenes son modificadas con la intervención del sonido y como la machinima presenta un estado periódico y evolutivo.

La Narración visual y sonora conjugan esta representación como un proceso de transformación ligado a las propiedades de los videojuegos y la tecnología.

Las imágenes plasmadas no solo exponen la diagramación de vibraciones ilustradas por ondas, a su vez, transmiten emociones y sensaciones conexas a lo cognitivo.

Bibliografía

***ARIZA POMARETA, Javier. (2003) Las imágenes del sonido: Una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX. En Ediciones de La universidad de Castilla – La Mancha. España.

* GIL, Adriana & VIDA, Tere. (2007). Historia de Los videojuegos. En Editorial UOC. Los videojuegos. (p.p. 14-20). Barcelona, España.

Web

** Tomado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos#Breve_resumen_de_su_historia

**** Tomado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Tiempo_real