

Flash, Newgrounds y la confluencia entre la historia de Internet y el videojuego

Flash, Newgrounds and the convergence between the story of the Internet and video games

Flash, Newgrounds e a convergência entre a história da Internet e os videogames

7

ARTÍCULO



Tomás Grau de Pablos

Universitat Autònoma de Barcelona (España)

Tomás Grau es investigador doctorado en Estudios de Asia Oriental y Game Studies por la Universidad Autónoma de Barcelona. Actualmente forma parte del grupo de investigación GREGAL: Circulació Cultural Japó-Corea-Catalunya de la Universitat Autònoma. Su línea de investigación actual se centra en el estudio de las relaciones culturales entre la industria del videojuego japonés y el resto de las industrias creativas, tanto japonesas como euroamericanas.

tomgradep@gmail.com
0000-0003-3073-8199

RECIBIDO: 01 de abril de 2021 / ACEPTADO: 31 de enero de 2022

Resumen

La eclosión de Internet en los 2000 trajo consigo movimientos artísticos la generación, distribución y recepción de cuyas obras quedaron aisladas al ámbito virtual, pero acabó influyendo de forma fundamental en la configuración de la cultura popular. Un elemento clave de este proceso fue el programa de edición Flash, responsable de dotar de consistencia y estabilidad a la mayor parte de las páginas web de esta época. Este artículo analizará la relación entre las comunidades más dinámicas y este programa, prestando especial atención al carácter netamente interactivo y, por extensión,

videolúdico que ha fomentado con los años, y sus perspectivas de futuro.

PALABRAS CLAVE:

Estudios Culturales, Media Studies, Game Studies, Genealogía, Historia del Arte.

Abstract

The emergence of the Internet in the 2000s brought artistic movements and the generation, distribution, and reception of works that were isolated in the virtual sphere but ended up fundamentally influencing the configuration of popular culture. A key element of this pro-

cess was the Flash editing program, responsible for providing consistency and stability to most of the web pages of this era. This article will analyze the relationship between the most dynamic communities and this program, paying special attention to the purely interactive and, by extension, videoludic character that it has fostered over the years, and its future prospects.

KEYWORDS

Cultural Studies, Media Studies, Game Studies, Genealogy, Art History.

Resumo

A expansão da internet nos anos 2000 trouxe consigo movimentos artísticos cuja geração, distribuição e recepção de obras permanece-

ram isoladas da esfera virtual, mas acabaram influenciando fundamentalmente a configuração da cultura popular. Um elemento-chave desse processo foi o programa de edição Flash, responsável por fornecer consistência e estabilidade à maioria das páginas web dessa época. Este artigo analisa a relação entre as comunidades mais dinâmicas e este programa, dando especial atenção ao carácter puramente interativo e, por extensão, videolúdico que tem vindo a fomentar ao longo dos anos, e as suas perspectivas futuras.

PALAVRAS-CHAVE

Estudos Culturais, Media Studies, Game Studies, Genealogia, História da Arte.

1. RESISTENCIAS A LA ANIMALIZACIÓN EN INTERNET: HACIA UN RETORNO DE LAS GRANDES NARRATIVAS

La década de los 2000 supuso un punto de inflexión en el ámbito de los estudios sociales y culturales por cuanto supusieron una prueba de fuego para numerosas teorías y prácticas políticas que auguraban el final de la Historia y la entrada del ser humano en una era sin narrativas. Con el impulso global del capitalismo de finales de siglo, el final de la Guerra Fría y la unificación de varias divisas monetarias, parecía que la realidad cultural de los años noventa apuntaba hacia una intensificación de los procesos hegemónicos que las convulsiones políticas y económicas de los ochenta materializaron. No obstante, determinados hechos políticos de envergadura como el atentado a las Torres Gemelas de 2001 o el atentado del metro de Atocha de 2004 y algunas catástrofes

naturales como el huracán Katrina de 2005, el terremoto de Haití de 2010 y el maremoto de Tohoku de 2011, han suscitado a una “renarrativización” de la vida política y social que choca diametralmente con las interpretaciones ahistóricas del período. Ya sea mediante una resurrección de formulaciones políticas anteriores como el marxismo y el anarquismo (por el incremento en el número de personas que se identifican con ellas) o mediante el incremento de los radicalismos que provocaron el auge del fascismo en el siglo XX, estamos viviendo un período en el que nuestra prioridad es encauzar nuestra actividad y existencia hacia la consecución de proyectos políticos definidos.

Esta evolución del pensamiento entre la juventud se puede apreciar especialmente a través del comportamiento de varios colectivos consumidores y entusiastas de cultura de masas como la procedente de Japón y la de los videojuegos, que durante su ascenso en los años ochenta y noventa se tendían a señalar como prototipo ejemplar de la deriva ahistórica que

tomaban las sociedades. Ya fuera a través de un estudio altamente optimista y algo ingenuo del potencial subversivo de esas comunidades de fans (Jenkins, 2010), ya fuera a través de una visión más pesimista que incidía en la inevitable transformación de esos colectivos en “animales” recolectores de bases de datos (Azuma, 2009), la interpretación de algunos investigadores diferenciados exhibe una visión del mundo en el que todas las grandes narrativas han desaparecido y los signos culturales han terminado de vaciarse.

No obstante, lo que el ascenso cada vez más pronunciado de comunidades online en los años 2000 ha venido a demostrar es que, lejos de sumergirse al completo en esta tendencia, los consumidores de ahora continúan participando en la construcción de marcos narrativos totales y saturando los signos culturales con significados específicos de sus prácticas individuales y comunitarias. Reflejando a grandes rasgos las mismas tendencias fragmentadas que los fans de décadas anteriores, los aficionados a *shows* tan variados como *Steven Universe* (Lelash et al., 2013-2019) *Sherlock* (Eaton et al., 2010-2017), *Hannibal* (Alexander et al., 2013-2015) y la película animada *The Lorax* (Renaud, 2012) generan un torrencial aparentemente infinito de interpretaciones alternativas, construyen narrativas propias y configuran su identidad en tiempo real. Al mismo tiempo, la tendencia mayoritaria de estas comunidades carece de buena parte de la subversión que Jenkins interpretó durante su trabajo de campo. En vez de eso, se muestran más interesadas en ensalzar sus objetos de consumo, y en no pocas ocasiones se muestran participantes entusiastas de las campañas de *marketing* sobre las que se sustentan muchas de sus obras (Aquila, 2007). Aunque estas actividades siguen fomentando una cultura de participación, sus esfuerzos e impulsos están siendo canalizados

de forma más o menos directa por unos márgenes de actuación que se inscriben fácilmente al paraguas de la “propaganda participativa” descrita por Asmolov (2019).

2. INTERNET Y COMUNIDADES SUBCULTURALES: CREACIÓN DE COMUNIDADES ONLINE A TRAVÉS DEL CONSUMO Y LA RESIGNIFICACIÓN DE LOS SÍMBOLOS

En suma, lo que las dos últimas décadas han venido a demostrar, de cara a nuestra manera de interpretar la cultura a partir del ascenso de los medios digitales, es que una buena parte de las previsiones realizadas por defensores del “fin de la historia” han quedado severamente invalidadas por unas derivas históricas que apuntan hacia una intensificación de procesos que se consideraban superados. Ahora bien, esto no significa que una porción importante de las observaciones realizadas por estos investigadores se haya vuelto inservible. Los apuntes elaborados por Azuma en torno a la atomización cada vez más acelerada del comportamiento social del hombre (que afirma ver en la figura del *otaku* y que sospecha acabará afectando al resto de la humanidad) ayudan a explicar el inmovilismo que atenaza a muchos colectivos contemporáneos. Pero en el caso particular de la cultura popular, y especialmente en la que nos atañe ahora, resulta interesante observar cómo lo que parecían unas predicciones relativamente seguras han avanzado por derroteros completamente inesperados.

Resulta conveniente que Hiroki Azuma decida terminar su obra sobre el comportamiento humano utilizando un videojuego de ejemplo (2009, pp. 107-111). Aunque este autor emplea la palabra *otaku* para referirse de forma indis-

tinta tanto al consumidor de anime y manga como al de figuras de modelismo y videojuegos, su caracterización de la novela visual *Yu-no* (Kanno, 1996) concreta una parte importante la estética posmoderna en tanto que prioriza la ordenación selectiva de los elementos narrativos y metanarrativos de una obra hacia los finales que resultan más gratificantes. Esta visión del acto de juego se hace eco en numerosas teorías de diseño lúdico y particularmente en torno al estudio del hipertexto realizado por Espen Aarseth en su formativa *Cybertext* (1997). Aunque los trabajos posteriores del investigador danés han tratado de ampliar el paraguas de su aplicación a fórmulas lúdicas que no dependen de plataformas digitales, su conceptualización inicial del texto virtual como estructurado de forma laberíntica (o ergódica, como él mismo la denomina) refleja el momento, según Azuma, de la evolución del consumo *otaku* en la que el consumo narrativo empieza a sustituirse por el consumo animalístico: es decir, un punto en que el acto de consumo se orienta exclusivamente al simulacro y no a la narrativa (2009, pp. 28-30). A los pocos años, Aarseth expandiría buena parte de los conceptos de su obra original y sugeriría que el impulso primario que guía a los jugadores a lo largo de la partida constituye un equilibrio delicado entre epifanía y aporía (1999, p. 45): es decir, de un encuentro constante de paradojas aparentemente indescifrables que, al resolverse, otorgan al jugador una gratificación instantánea que les incita a seguir jugando hasta el siguiente obstáculo. Bajo este paraguas descriptivo, al sujeto jugador con el que trabaja Aarseth se le asume una agencia mínima, orienta su consumo exclusivamente por los elementos que le generan más afectividad emocional o lúdica y se mantiene deudor de las potencialidades que la máquina puede ofrecer. Esto lo acerca al consumidor animalístico de Azuma que consume exclusivamente por encontrar las

imágenes que generen *moe* (empleando terminología propia de la subcultura *otaku*) en él. En el ejemplo de *Yu-No*, tenemos a estos dos tipos de individuos (el *otaku* animal de Azuma y el jugador ergódico de Aarseth) convergiendo en una sola figura. Ambos perfiles comparten las mismas preferencias y deseos de ordenar la lectura al gusto personal, necesidades que la novela visual se presta especialmente a cumplir por el esquema de diseño que exhibe. Y ambos perfiles consumen estas obras preferentemente por el placer lúdico o por la sensación de *moe*.

Ahora bien, incluso en el caso específico de esta obra, perviven limitaciones de diseño que orientan su rango de interpretaciones hacia unos resultados específicos. Muchos de estos resultados vendrán dados por el tipo de jugador implícito que el diseñador asume cuando configura el código, derivado en gran parte del marco comunicativo que el contexto sociocultural de los consumidores ayuda a establecer. Si bien es posible, como ha continuado haciendo Aarseth en años posteriores, seguir describiendo los videojuegos como “máquinas de signos” (2001), el significado que estos textos generan depende en última instancia de las herramientas que los consumidores poseen a la hora de negociar lo que desean extraer de ellas. Lo que es más, el trato reverencial y, en última instancia, jerárquico que las comunidades de fans imponen al consumo de estos textos desempeña un papel fundamental a la hora de explicar qué interpretaciones alcanzan estatus normativo y cuáles quedan relegadas como desviaciones o “perversiones” del texto primario.

Es en este contexto en el que debemos examinar el aparentemente inabarcable fenómeno de las comunidades fans de Internet, que empezaron a surgir a finales de los noventa y acabaron copando la mayor parte de los espa-

cios virtuales en los 2000. Aunque a día de hoy resulta difícil trazar su origen, su popularidad se suele situar en un punto indeterminado entre 2000 y 2004 que coincide con la popularización de Internet en varios hogares de España (Barroso et al., 2018), Estados Unidos (Naughton, 2016) y Japón (Aizu, 1998). En sus inicios, la mayoría de estos espacios eran espacios de intercambio donde unos usuarios anónimos compartían impresiones a través de párrafos de texto e imágenes pero, muy pronto, su variedad abrió paso a una mayor diversidad. Entre las herramientas más populares de esta plataforma, Flash destacó especialmente por su ubicuidad. En un momento concreto, su presencia fue fundamental para el funcionamiento adecuado de la mayor parte de Internet. Entre otras cosas, Flash sirvió de apoyo para la primera iteración de Youtube (Warren, 2012) y en un momento dado, fue la espina dorsal de las primeras estrategias de *marketing* online. No obstante, a día de hoy Flash ha alcanzado notoriedad entre publicistas y responsables de posicionamiento web como una herramienta imprevisible y poco segura, cuando no completamente desfasada (Barsby, 2015). La falta de confianza dirigida hacia este motor gráfico por parte de grandes empresas quedó evidenciada en la década de 2010 con decisiones significativas, como su bloqueo por parte de dispositivos como el iPad (Jobs, 2010) y navegadores como Firefox.

A pesar de la progresiva falta de apoyo de algunas empresas, Flash ha persistido como una herramienta útil para artistas y autores independientes que han continuado empleándola para fines estéticos o pragmáticos. La argumentación empleada por autores reconocidos de la escena, como Brad Borne (2019) revela una actitud ambivalente, que reconoce las limitaciones inherentes al motor, pero también las ventajas que ofrecía a la hora de permitir una

conjunción de expresión plástica y lúdica especialmente útil para el entorno formativo de Internet. Aplicando un enfoque fenomenológico a Flash y las plataformas que sustenta, es posible categorizarlo como un sistema de expresión similar al de la animación tradicional. En su análisis de las particularidades estéticas de este medio, Thomas Lamarre cataloga la composición y la imagen multiplanar como factores esenciales de generación de significado (2009, p. 26). Bajo este prisma, el cambio que esta tecnología genera en nuestra percepción es una en la que percepción de profundidad y sensación de velocidad se sustituyen por una estética en la que la atención se dirige a la mediación entre las figuras, el fondo y el espacio intermedio entre los encuadres de la animación.

Aunque a primera vista pudiera parecer que esta sensación estética propicia un paradigma visual similar al de la pintura surrealista o impresionista, su particularidad no se halla exclusivamente en la disposición de las formas ni su relación cromática, sino en la interacción que estas formas experimentan cuando aparentan moverse por un espacio plano que simula un entorno tridimensional. Esto es lo que hace que juegos realizados en Flash destaquen por el movimiento de los objetos situados en el primer plano. Las primeras animaciones realizadas con el programa permitían una movilidad limitada que requería dividir las figuras en multitud de componentes separados a los que había que asignar rutinas de programación específicas. Este fenómeno no es distinto al que permitían en el momento herramientas de generación web como Dreamweaver. Además de ayudar a compartir contenido que combinase imagen, texto y sonido en un solo texto, también reflejaba la estética mayoritaria que la mayor parte de Internet fomentaba en el momento: una donde ilusión de movimiento e imágenes vívidas era tratada como el futuro a alcanzar.

Aunque su uso llegó a ser omnipresente, el lugar donde más se fomentaba era en páginas corporativas diseñadas para la promoción de películas y productos derivados de la industria cultural, como tráilers y series de animación. Algunos de los casos más exitosos de animación Flash aplicada a estrategias corporativas incluyen la iniciativa de Warner Brothers para crear series “digitales” en torno a personajes de los cómics DC, específicamente en torno a sus heroínas (Rosenberg & Stein, 2000-2002). Esta producción se desarrolló para servir de acompañamiento a las series de animación televisivas del momento. Además de contar con el elenco original de voces, la insistencia a la hora de respetar el estilo visual del equipo original se contrasta con la animación rígida y abrupta empleada por Noodle Soup Productions, que explorarían en mayor detalle con series posteriores como *Venture Bros* (Crofford et al., 2003-2018).

El estilo de movimiento rígido, brusco e imprevisible que series como *Venture Bros* y *Metacalyse* (Blacha et al., 2006-2012) han popularizado entre el público adulto estadounidense son consecuencia del tipo de entretenimiento que Newgrounds, Kongregate y espacios de intercambio *online* ayudaron a construir a finales de los años noventa. Un caso pionero representa *Homestar Runner* (Chapman & Chapman, 2000-presente), un serial de animación caracterizado por su humor imprevisible y por sus bruscos cambios de tono. Este estilo de comedia también podía hallarse entre la animación independiente de Internet, como la antología de relatos *Salad Fingers* (Firth, 2004-2019) y la serie de fantasía satírica *Charlie The Unicorn* (Steele, 2005-2021). Menos populares fuera de sus entornos originales son las animaciones paródicas de franquicias de videojuegos populares, como *Black Mages* (Roszak, 2004), *Rise of the Mushroom Kingdom* (Solem, 2003) y

Mario Brothers (Leon, 2003-2006). Aunque el contenido de estas historias variaba en cuanto a valores de producción, su denominador común tiende a localizarse en torno al reciclaje de obras conocidas (en su mayoría procedentes del medio videolúdico) y dotarlas de una coherencia y estilo internos que obedecían a una visión específica del autor. Las similitudes entre esta escena con otras concurrentes como la del webcómic (que también tendía a la reutilización indiscriminada de personajes y escenas de otros textos del videojuego) y el machinima (Lowood & Nitsche, 2003) evidencian que no se trataba de un hecho aislado y que obedecía a una tendencia intertextual generalizada. Sin embargo, es posible retraer las prácticas de estas comunidades a las de anteriores décadas que también se organizaban en torno al consumo y generación de obras fan, como las descritas por Henry Jenkins en *Piratas de textos* (2010, pp. 155-159) y por Sharon Kinsella en *Adult Manga* (2000, pp. 108-112). Todos estos ejemplos tienen en común una predilección o deferencia por obras provenientes de industrias culturales consolidadas, una participación activa durante el acto de consumo y la creación de espacios propios que deben su existencia a esos textos primarios y que, pese a todo, adquieren valores y estéticas propias. En resumidas cuentas, son un reflejo fiel de las tendencias *otaku* señaladas por Azuma Hiroki de consumo selectivo y reordenación caprichosa de textos, pero estableciendo por el camino una jerarquía de preferencias que mantiene una negociación activa de los textos mejor valorados.

Donde mejor puede comprobarse este deseo por aproximarse a las preferencias estéticas y estructurales de las obras que las han visto nacer es en las animaciones Flash que tratan deliberadamente de recrear experiencias interactivas. Aunque esta herramienta no estaba

diseñada en principio para soportar videojuegos, el rudimentario lenguaje de programación de sus inicios permitió dotar a figuras y elementos de una inteligencia artificial básica. Muchas veces, sin embargo, esa inteligencia se limitaba a seguir determinadas rutas prefijadas por el diseñador o a alterar los *sprites* de la pantalla para simular cambios de estado en un objeto. Estos son algunos de los motivos principales por los que los primeros juegos realmente populares tendían a requerir muy poca participación del jugador y se limitaban a géneros con esquemas de control muy básicos. En Newgrounds, *AEvil* (Larz, 2000) tiende a señalarse como el juego que puso de moda las galerías de tiro, de las cuales surgirían obras como *Bush Shoot-Out* (Miniclip, 2007) y *Matanza Cofrade* (J.C.C.S., 2002). Por otra parte, *Mystery of Time and Space* (Albartus, 2001) suele considerarse el punto de partida para el género de juegos que consiste en huir de una habitación repleta de acertijos que deben resolverse, y que en inglés suele denominarse *escape room*.

Para la mitad de la década, las actualizaciones efectuadas al lenguaje de programación fueron lo bastante significativas como para permitir una mayor variedad de juegos, especialmente los orientados a sistemas de combate. Algunos ejemplos pioneros de esta nueva ola son *Alien Hominid* (Fulp & Paladin, 2002), *Fancy Pants Adventure* (Borne, 2006), *The Big Adventure of Owata's Life* (King Soukutu, 2007) y *Meat Boy* (McMillen & Refenes, 2008). Esta época también vio el nacimiento de juegos capaces de imitar obras populares como *Final Fantasy IV* (Sakaguchi, 1991) y *The Legend of Zelda* (Tezuka, 1992), pero que por limitaciones inherentes tendían a establecerse como parodias de esas obras, como *Epic Battle Fantasy* (Roszak, 2009).

3. EXPLOSIÓN DE CONTENIDO, ENTRADA EN EL MAINSTREAM Y FORMALIZACIÓN DE LAS COMUNIDADES

Hasta finales de los 2000, la actitud dominante de comunidades como Newgrounds, Kongregate y Armor Games solía ser favorecer obras pequeñas y autorreferenciales, cuya influencia no solía trascender las comunidades que las veían florecer. Esta realidad se ha mantenido hasta cierto punto en la actualidad, pero ha experimentado cambios sustanciales que se deben tanto a factores técnicos como sociales. Por una parte, es importante señalar el gradual abandono por parte de varios usuarios del motor gráfico Flash, que a pesar de continuar actualizándose y expandiéndose se mantuvo por detrás de lenguajes de programación como HTML5. A las críticas constantes al programa se sumaron los anuncios y su consiguiente abandono por parte de las plataformas dominantes, incluyendo la empresa que le dio apoyo en primer lugar. Como ya se ha indicado en la sesión introductoria, Flash ha sido criticado duramente por todo tipo de desarrolladores y promotores, y su ubicuidad a lo largo de la primera etapa de Internet siempre supuso un punto de fricción importante para usuarios que deseaban una herramienta más expresiva. Con todo, su uso cada vez más marginal por parte de todos los servicios populares le ha dotado en los últimos años de cierto carisma que se debe, en gran parte, a la nostalgia de sus participantes más activos.

En un entorno de percepción menos conmensurable pero igualmente importante, se halla el deterioro de popularidad que la plataforma fue experimentando con los años, especialmente entre jugadores veteranos. Aunque los espacios de Newgrounds y Kongregate nunca

han dejado de promover trabajos personales, las tendencias de consumo visibles muestran preferencias evidentes por formatos de género y estilo que discriminan propuestas asociadas habitualmente con Flash. Esta realidad se hizo especialmente obvia poco después de la popularización de géneros como el escape room, plataformas complicadas y juegos de disparar y esquivar como *The Last Stand* (ConArtist Games, 2007). Incluso dentro de la variedad visual y estilística permitida dentro de estos géneros, la tendencia a encajonarlos y catalogarlos en torno a unas etiquetas revela una formalización del espacio creativo cada vez más acuciante. Una vez más, esta tendencia no es exclusiva y podía localizarse en otros espacios de consumo fan del momento. Sin embargo, es interesante señalar que, en los espacios de consumo dedicados a videojuegos independientes, la presión ejercida por las expectativas de popularidad surgidas a finales de los años 2000 tuvieron un papel fundamental a la hora de delimitar la imaginación artística de estos colectivos.

En estos momentos es importante señalar la ascensión del movimiento artístico y creativo que, con el paso de los años, ha adquirido la etiqueta *indie*. Aunque se trata de un fenómeno sometido a varias presiones económicas y políticas que trascienden su esfera original, un rasgo clave identificado por autores como Jesper Juul es la obsesión por la autenticidad (Juul, 2017). En una entrevista a Robin Hunicke, fundador del estudio Funomena y participante activo del movimiento, este desarrollador señala impulsos culturales profundos, como el individualismo estadounidense, como factor importante a la hora de entender la idiosincrasia y particularidad de esta escena de desarrollo. El deseo de ofrecer una imagen de autenticidad sirvió para dotar de consistencia lo que, a todos los efectos, era una colección bastante

abigarrada de autores y desarrolladores que provenían de comunidades muy diferentes. Aunque la legitimización de este movimiento vino dada por la insistencia progresiva de los medios, líderes de opinión y campañas de *marketing*, algunos textos y actividades se suelen señalar como ejemplares o paradigmáticos de este proceso. Entre los más populares se encuentra *Indie Game: The Game* (Pajot & Swirsky, 2012), un documental concebido para seguir la vida de varios autores de la escena pero que acabó concentrando su atención en torno a tres figuras especialmente populares (Ryerson, 2014). Otros ejemplos más amplios e inclusivos de esta tendencia son la obra *Embed with Games*, de Cara Ellison (2015), el festival de promoción de obras independientes Indiecade y la recolección sistemática de artículos de opinión y crítica cultural realizada por iniciativas como Critical Distance (<https://critical-distance.com/>). Si a esto se suma la creciente atención puesta en el trabajo de figuras como Greg Costikyan, Ian Bogost y Gonzalo Frasca, se entiende que la legitimidad de lo *indie* proviene de toda una serie de elementos dispares pero que, en su conjunto, apuntaban a una visión fundamentalmente homogénea del medio de los videojuegos.

En resumen, lo que esta intensificación masiva del proceso de creación y promoción de obras independientes revela es una voluntad expresa por homogeneizar y confluir la multitud de espacios de creación que existían desde hacía años y orientarlos hacia una dirección que acrecentase su popularidad y difusión. En el caso de las páginas que ya contaban con un bagaje importante de obras y trabajos fan, como Newgrounds, su participación en este fenómeno consistió en la promoción de algunas de sus obras más populares, como *Fancy Pants Adventure* y *Meat Boy*. Empresas como Kongregate realizaron un esfuerzo consciente por

crear concursos de popularidad que, siguiendo pautas similares a las de Indiegade, trataban de promover los juegos que más destacaban en un mes determinado. Aunque muchas de las obras que resultaron vencedoras seguían los mismos esquemas de diseño que se venían empleando desde hacía años, también indujo a algunos autores a innovar o subvertir estos esquemas. Ejemplos muy populares de obras que jugaban deliberadamente con las expectativas del público incluyen *The Visit* (Hummel & Winter, 2012), que se presenta como un prototípico juego de plataformas que subvierte su premisa en el momento en que saltas encima del primer enemigo. Otro ejemplo de subversión similar incluye *You Have to Burn the Rope* (Bashiri, 2008), que no introduce su subversión hasta el final de la experiencia.

En no pocos casos, el tipo de alteración intencionada que se introduce en estos textos (y que provoca sorpresa y sensación de novedad) se centra en una convención especialmente generalizada dentro del género que la obra aparenta recrear y que la altera de un modo tan significativo que obliga al jugador a prestar su atención al efecto de esa subversión. En este sentido, muchos de estos juegos revelan una presión importante por introducir una novedad o ruptura de expectativas que, en el contexto del movimiento *indie*, garantizaba atención mediática. Con esta observación no pretendo afirmar que los juegos incluidos aquí fueran ejercicios cínicos de búsqueda de atención. Sin ir más lejos, muchos de ellos se publicaron en momentos en que la cobertura era especialmente baja y marginal. En otros casos, es importante indicar que las obras más premiadas y celebradas del momento tendían a provenir de estudios consolidados y con la capacidad económica suficiente como para distribuirla en plataformas comerciales de envergadura, como Xbox Live y Steam. Esta dis-

criminación económica es la que explica que, para documentales como *Indie Game: The Movie*, la atención estuviera puesta en obras terminadas o a punto de terminar, orquestadas por directores carismáticos que ya habían logrado alcanzar popularidad durante el período de saturación del medio.

Habiendo señalado este tipo de derivas, se entiende que la mayor parte del trabajo premiado y celebrado de esta época obedece a unos esquemas de diseño y unas convenciones de estilo que rememoran las preferencias de las comunidades que las nutrieron en primer lugar, si bien con una presentación más accesible. Entre los ejemplos más notorios, se halla la secuela de *Meat Boy*, bautizada *Super Meat Boy* (McMillen & Refenes, 2010) y que homenajea tanto a nivel textual como metatextual su lugar de origen. A lo largo de la partida, los jugadores atraviesan niveles en los que se presenta una serie cada vez más compleja de retos que precisan reflejos y precisión en el salto. En momentos determinados de la progresión es posible encontrar niveles secretos que recrean estilos visuales de generaciones tecnológicas anteriores, como la de Nintendo Entertainment System. Otros permiten encarnar (y eventualmente adoptar como protagonista sustituto) al personaje de una franquicia paralela a la de *Meat Boy*. Esto convierte a *Super Meat Boy* en una celebración de la diversidad artística y cultural que representaba el movimiento *indie*, al tiempo que arrojaba una mirada nostálgica a su espacio de concepción originario. Otro punto de divergencia importante son las herramientas empleadas para crear el juego y el efecto estético que esas herramientas ejercen sobre la experiencia final. Mientras que el *Meat Boy* original fue concebido con Flash y, por fuerza, exigía una mayor restricción de movimientos, el motor de Unity empleado para *Super Meat Boy* permite unos movimientos más refinados.

Volviendo a las convenciones estéticas señaladas por Lamarre sobre la animación, pareciera que Team Meat se ha ido alejando poco a poco del espacio compositivo favorecido por tantos juegos Flash iniciales y ha abrazado un nuevo paradigma estético que premia la exaltación cinética (2009, pp. 5-6).

En líneas generales, el cambio desde los juegos basados en Flash y orientados a la composición y elaboración de imágenes multiplanares hasta los juegos cinéticos basados en motores más versátiles se aprecia en la historia misma de Flash. Un ejemplo distintivo de esta época es la obra *Canabalt* (Saltsman, 2009), que utiliza la iteración del motor en el momento para generar una sensación de velocidad cada vez mayor. Aunque juegos como este nos hacen ser conscientes del potencial artístico que esta herramienta seguía poseyendo años después de su concepción, la realidad de la situación era que su presencia iba disminuyendo en favor de motores más nuevos. Pero más allá de eso, lo que este proceso de hegemonización evidencia es una adaptación de las posibilidades de juego presentes en estos espacios hacia unas lógicas de distribución centradas en torno a unas pocas plataformas. La progresiva filtración de reguladores comerciales en todas estas comunidades revela dos tendencias marcadamente solapadas: la ascensión de la plataforma como filtro fundamental de consumo en el capitalismo tardío (Joseph, 2018), y el sometimiento de diversos espacios y vías comunicativas a algoritmos de descubrimiento que condicionan las posibilidades de expresión de antemano (Kline, 2014).

4. NEGOCIACIÓN, REPRODUCCIÓN O DISOLUCIÓN: EL FUTURO DE LAS COMUNIDADES CREATIVAS EN INTERNET

Aunque la simplificación de los procesos de consumo efectuada en el espacio virtual por plataformas como Steam reduce el rango de expresiones artísticas a utilizar por parte de autores independientes, su imposición no implica necesariamente la desaparición de las comunidades de Internet. A día de hoy, es posible seguir visitando Newgrounds o Kongregate, y la reciente popularización de nuevos espacios como itch.io apuntan a un aumento de la diversidad de Internet, no al revés. Donde más se percibe el impacto de estas plataformas es en el tipo de contenido que estos espacios favorecen a través de sus propios mecanismos de descubrimiento. Incluso con el conocimiento adquirido tras haber visitado estas páginas durante años, es fácil dejarse llevar por las listas de juegos “recomendados” y “populares” de la página principal. Esta tendencia a “dejarse llevar” por la alienación inherente a estos patrones de consumo es una entelequia que ha venido criticándose durante años desde ámbitos marxistas y no es en absoluto una observación novedosa. La particularidad de nuestro período estriba en cómo su presencia se materializa en el espacio virtual. Tal vez porque su presencia configura una porción considerable del tipo de relaciones que construimos a partir de los medios tecnológicos, estos espacios han canjeado su condición original como generadores de cultura *online* por la de negociadores de esa cultura.

Más allá de los esfuerzos por preservar el contenido de estos espacios, las comunidades de Internet han adquirido nuevos roles como negociadores de contenido y significado. Aunque

su percepción como generadoras de cultura popular se sigue manteniendo en algunos ámbitos, su concepción como reflejo de los impulsos y comportamientos de la cultura fan ha cambiado considerablemente desde las predicciones optimistas de Jenkins y las pesimistas de Azuma. Por una parte, es posible seguir observando una tendencia a la reproducción acrítica de los patrones de consumo que las distribuidoras dominantes fomentan a seguir. Por otra, se percibe un evidente esfuerzo por establecer contornos de expresión propia. Esta tendencia, como ya observaran otros investigadores (Annett, 2014), se puede encontrar en cualquier rincón del fandom contemporáneo, pero en espacios que han conseguido mantenerse por sí mismos durante años adquiere una dimensión específica. Tanto si esa independencia puede dar lugar a posibilidades subversivas o una eventual mecanización total del arte, ahora mismo contiene en su perímetro unas vías de expresión que no tienen por qué reproducir patrones de consumo dominantes ni asumir un público objetivo de antemano. Donde mejor se materializa esta alteridad es en el dinamismo de las páginas web de más reciente creación, como itch.io y el espacio de juegos para móviles, y no es coincidencia que se mantengan como algunas de las más activas del espacio de los videojuegos.

Aunque es posible seguir accediendo a Newgrounds como si estuviéramos viviendo en 2005, las presiones históricas de los últimos años nos fuerzan a ser conscientes de los cambios acontecidos. En su forma más dramática se halla la desaparición de Flash y su eventual desconexión por parte de Adobe (Fiadotau, 2020). Las discusiones sobre el suceso y sobre cómo preservar el volumen de obras realizado con este motor provocó una situación de alarma que se ha extendido a otras comunidades. El hecho de que la industria del videojuego

haya mostrado una falta de interés absoluta a la hora de documentar o preservar su pasado ha aumentado la sensación de urgencia. La adopción masiva de herramientas sustitutas o el establecimiento de archivos comunitarios como la iniciativa Flashpoint (<https://blue-maxima.org/flashpoint/>) pueden haber servido como correctivo momentáneo, pero aún pervive la cuestión de su mantenimiento a largo plazo. ¿Qué pasará el día que Flashpoint no pueda seguir manteniéndose o que Internet Archive tenga que cerrar por presiones legislativas? ¿Será posible seguir accediendo a obras como *The Visit* con la misma facilidad con la que se puede hacer ahora tras la desaparición de Flash? Y aunque, al final del todo, la mayoría de estas obras provienen de comunidades entusiastas y autosuficientes, ¿podrá decirse lo mismo de las obras que las comunidades no tienen interés en preservar? Es posible que, para el usuario medio, estas preocupaciones sean un asunto menor que tan solo concierne a unas escenas marginales. Pero obviando que se trata de protagonistas fundamentales de la época formativa de Internet y que solo por ello su protección debería garantizarse, las lecciones que podamos extraer sobre la forma en que estas comunidades se reproducen a sí mismas habrá de servirnos a todos para cuando nos toque nuestro turno.

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (1999). Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art. En Marie-Laure Ryan (Ed.), *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, 31-41. Indiana University Press.
- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, (1). <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- Aizu, I. (1998, noviembre). Internet in Japan in Asian Context. https://web.archive.org/web/20190906070654/http://www.anr.org/web/html/archive/old/html/output/98/PAN98_e.htm
- Albartus, J. (diseñador) (2001). Mystery of Time and Space [videojuego online]. Página personal. <http://www.albartus.com/motas/>
- Alexander, J., Brancato, C., Colleton, S., De Laurentis, Lightfoot, S., M., Dumas, S., Fuller, B., O'Connell, K., Roth, E., Rymer, M., & Slade, D. (productores ejecutivos). (2013-2015). *Hannibal* [serie de televisión]. Dino de Laurentis Company; Living Dead Guy Productions; AXN Original Productions; Gaumont International Television.
- Annett, S. (2014). *Anime Fan Communities: Transcultural Flows and Frictions*. Palgrave Macmillan.
- Asmolov, G. (2019). The Effects of Participatory Propaganda: From Socialization to Internalization of Conflicts. *Journal of Design and Science*, 6. <https://doi.org/10.21428/7808da6b.833c9940>
- Aquila, M. S. (2007). Ranma ½ Fan Fiction Writers: New Narrative Themes or the same old Story? *Mechademia*, (2), 34-47.
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Publicación del trabajo original ca. 2001. University of Minnesota Press.
- Barsby, A. (2015, julio 23). Why Flash is Bad for Web Design and SEO. *Xanthos*. <https://www.e-xanthos.co.uk/blog/why-flash-is-bad-for-web-design-and-seo>
- Barroso, Z., López, A., & Martínez, J. (Eds.) (2018). *La evolución de Internet en España: del Tesis a la economía digital*. Red.es.
- Bashiri, K. [Mazapan] (diseñador) (2008). You Have to Burn the Rope [videojuego online]. Kongregate. <https://www.kongregate.com/games/mazapan/you-have-to-burn-the-rope>

- Blacha, T., Crofford, K. Small, B., & Weidenfeld, N. (productores ejecutivos). (2006-2012). *Metacocalypse* [serie de televisión]. Titmouse Inc.; Williams Street.
- Borne, B. (diseñador) (2006). Fancy Pants Adventure [videojuego, versión para ordenador]. Borne Games.
- Borne, B. (diseñador) (2019). *Flash Developer on the Death of Flash* [archivo de vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=VWQFdah-NH2M&ab_channel=BradBorne
- Chapman, M., & Chapman, M. (directores) (2000-presente). *Homestar Runner* [serie de animación]. Página personal. <https://homestarrunner.com/main>
- ConArtist Games (distribuidora) (2007). The Last Stand [videojuego *online*]. ArmorGames. <https://armorgames.com/play/269/the-last-stand>
- Crofford, K., Lazzo, M., Hammer, D., Publick, J., Prynosi, C., & Prynosi, S. (productores ejecutivos) (2003-2018). *Venture Bros* [serie de televisión]. Astro Base GO!; NoodleSoup Productions; World Leaders Entertainment; Titmouse, Inc; Williams Street.
- Eaton, R., Gattis, M., Jones, B., Moffat, S., Vertue, B., & Vertue, S. (productores ejecutivos). (2010-2017). *Sherlock* [serie de televisión]. BBC Wales; Hartswood Films; WGBH.
- Ellison, C. (2015). *Embed with Games: A Year on The Couch with Game Developers*. Birlinn Limited.
- Fiadotau, M. (2020). Growing old on Newgrounds: Community discourses of technological change. *Firstmonday*. <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/10306/9585>
- Firth, D. (director) (2004-2019). *Salad Fingers* [serie de animación]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=tP6w22ToHgc&ab_channel=DavidFirth
- Fulp, T., & Paladin, D. (diseñadores) (2002). Alien Hominid [videojuego para ordenador]. The Behemoth.
- Hummel, B., & Winter, M. [MajusArts y molkman] (diseñadores) (2012). The Visit [videojuego *online*]. Newgrounds. <https://www.newgrounds.com/portal/view/604582>
- J.C.C.S. (diseñador) (2002). *Matanza Cofrade* [videojuego *online*].
- Jenkins, H. (2010; (trabajo original publicado ca. 1993). *Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión*. Paidós.
- Juul, J. (2017, octubre 6). Interview with Robin Hunicke. <https://www.jesper-juul.net/handmadedepixels/interviews/hunicke.html>

- Jobs, S. (2010, mayo 1). Thoughts on Flash. *Internet Archive*. <https://web.archive.org/web/20140205223542/https://www.apple.com/hotnews/thoughts-on-flash/>
- Joseph, D. (2018, agosto 9). Two-Faced: The culture of platform capitalism. *Real Life Magazine*. <https://reallifemag.com/two-faced/>
- Kanno, H. (diseñador) (1996). この世の果てで恋を唄う少女 [YU-NO: A girl who chants love at the bound of this world] [videojuego para ordenador]. Elf Co.
- King Soukutu (diseñador) (2007). 人生オワタの大冒険 [The Big Adventure of Owata's Life] [videojuego online]. Página personal. <http://king-soukutu.com/flash/owata.html>
- Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. University of Hawai'i Press.
- Kline, S. (2014, enero). The Ends of History and the Tyranny of the Algorithm. *Kinephanos*. <https://www.kinephanos.ca/2014/algorithm/>
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.
- Larz (diseñador) (2000). AEvil [videojuego online]. Newgrounds. <https://www.newgrounds.com/portal/view/15>
- Lelash, C.; Miller, B.; Jennifer, P.; Sorcher, R.; Sugar, R., & Wigzell, T. (productores ejecutivos). (2013-2019). *Steven Universe* [serie de televisión]. Cartoon Network Studios.
- Leon, A. [Phantasmagoria-crow] (director) (2003-2006). *Mario Brothers* [archivo de animación]. Newgrounds. <https://www.newgrounds.com/portal/view/107784>
- Lowood, H., & Nitchse, M. (2003). *The Machinima Reader*. MIT Press.
- Miniclip (distribuidora) (2007). Bush Shoot-Out (juego online) [videojuego]. Miniclip. <https://www.miniclip.com/games/bush-shoot-out>
- McMillen, E., & Refenes, T. [Bluebaby & dannyBstyle] (diseñadores) (2008). Meat Boy (juego online) [videojuego]. Newgrounds. <https://www.newgrounds.com/portal/view/463241>
- McMillen, E., & Refenes, T. [Bluebaby & dannyBstyle] (diseñadores) (2010). Super Meat Boy [videojuego para ordenador]. Team Meat.
- Naughton, J. (2016). The evolution of the Internet: from military experiment to General Purpose Technology. *Journal of Cyber Policy*, 1(01), 5-28. <https://doi.org/10.1080/23738871.2016.1157619>
- Pajot, L., & Swirsky, J. (directores) (2012). *Indie Game: The Movie*. BlinkWorks Media.

- Renaud, C. (director) (2012). *The Lorax* [Película]. Illumination Entertainment; Dentsu.
- Rosenberg, J., & Stein, B. (productores). (2000-2002). *Gotham Girls*. Noodle-Soup Productions. https://archive.org/details/softwarelibrary_flash_gothamgirls
- Roszak, M. [matt-likes-swords] (diseñador) (2009). *Epic Battle Fantasy* [videojuego *online*]. Newgrounds. <https://www.newgrounds.com/portal/view/493714>
- Roszak, M. [matt-likes-swords] (diseñador) (director) (2004). *Black Mages* [archivo de animación]. Newgrounds. <https://www.newgrounds.com/portal/view/176282>
- Ryerson, L. (2014, junio 20). *Indie Entitlement*. <http://ellaguro.blogspot.com/2014/06/indie-entitlement.html>
- Sakaguchi, H. (director) (1994). *Final Fantasy IV* [videojuego, versión para consola]. Square.
- Saltsman, A. (diseñador) (2009). *Canabalt* [videojuego para ordenador]. Finji; Kitteface Software.
- Solem, R. [Randy-Solem] (director) (2003). *Rise of the Mushroom Kingdom* [archivo de animación]. Newgrounds. <https://www.newgrounds.com/portal/view/610276>
- Steele, J. [FilmCow] (director) (2005-2021). *Charlie the Unicorn* [serie de animación]. Youtube. <https://www.youtube.com/playlist?list=PL-94555807213983FB>
- Tezuka, T. (director) (1992). *The Legend of Zelda: A Link to the Past* [videojuego para consola]. Nintendo.
- Warren, C. (2012, noviembre 19). *The Life, Death and Rebirth of Adobe Flash*. Mashable. <https://mashable.com/2012/11/19/history-of-flash/?europa=true>