

Artes en cruce

Género, imagen, técnica: sobre la autorreflexión en el videojuego

Diego Maté

Universidad Nacional de las Artes

Instituto de Investigación y Experimentación en Artes y Crítica

La ponencia integra la producción del Grupo de Trabajo ligado a la investigación *Pantallas y retóricas. Interpenetraciones, hibridaciones y recomposiciones en las estéticas actuales de lo audiovisual*, proyectorado en el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (Crítica de Artes/ UNA, Primera parte: 2013-2014, Segunda Parte: 2015, 2016)

El videojuego, un medio relativamente joven que todavía no cuenta cincuenta años, demuestra niveles cada vez más elevados de autorreflexividad que lo emparentan con las búsquedas actuales del cine y del audiovisual en general. Esa autorreflexividad puede adoptar un sinnúmero de configuraciones, pero es posible señalar algunas formas relativamente estables y describir operaciones específicas. La más extendida tal vez sea la que surge de las distintas estéticas pixeladas a través de las cuales el videojuego explicita sus modos de construcción de imagen, opacándola y renunciando a producir un espacio mimético que duplique lo real. Las estéticas pixeladas, a su vez, suponen un reenvío hacia la propia historia del medio, sobre todo a sus comienzos, cuando lo pixelado, lejos de representar una elección artística, era en verdad una restricción propia de la tecnología de la época. También se percibe una autoconciencia del medio en relación con su lugar social y con su propio proceso productivo en distintos juegos del género de gestión en los que debe administrarse un estudio de desarrollo de videojuegos, y se manifiesta además en una serie de juegos recientes que indagan en el estatuto digital del medio, trayendo a escena el código

binario y los rudimentos de la programación, dando cuenta así de las características de su soporte técnico. El análisis de estas tendencias puede servir para trazar un mapa tentativo de las distintas estrategias autorreflexivas que el medio despliega en la actualidad.

Palabras claves: videojuego, semiótica, autorreflexividad