

### III Encuentro Jóvenes Investigadores en Arte

#### **“Arte, estético, lúdico: el videojuego y sus posibles ingresos al campo de lo artístico”**

Por Diego Maté

Universidad Nacional de las Artes

Instituto de Investigación y Experimentación en Artes y Crítica

#### **Introducción**

Desde hace algunos años, la cuestión del estatuto artístico del videojuego es un tema recurrente dentro del campo de los *game studies* y de la prensa especializada. El sinfín de discusiones y propuestas conceptuales deja ver algunos ejes recurrentes tales como el conflicto que supondría la concesión de la etiqueta de arte a un medio interactivo, el consumo masivo de juegos producidos por una industria que estandariza y que privilegia el entretenimiento por sobre la exploración formal, la complejidad a la hora de establecer la autoría de los juegos, la ausencia de relatos como los que se encuentran en el cine o la literatura, la importancia de la producción independiente y el peso de la subjetividad del desarrollador, etc. El debate parece recomenzar constantemente, lo que sugiere que la producción escrita, de alguna manera, no pudo acompañar el ritmo de exposiciones y muestras relacionadas con el videojuego en espacios pertenecientes al campo del arte que se vienen produciendo al menos desde 1989 y la exhibición pionera “Hot Circuits: A Video Arcade”, realizada en el Museum of the Moving Image.

Uno de los momentos álgidos de la discusión fue el debate iniciado por el crítico de cine Roger Ebert en 2005, que con respuestas y revisiones, se prolongó al menos hasta 2010, donde Ebert vuelve sobre sus postulados originales y concluye que el videojuego no puede ser arte por su organización en base a reglas y objetivos, es decir, por la posibilidad de ganar o perder la partida, y por el hecho de que, más allá del despliegue audiovisual de los juegos contemporáneos, el jugador no percibiría su experiencia lúdica en forma estética (Ebert 2010).

El problema general tiene que ver con los términos del debate, ya se trate de posiciones a favor o en contra: la discusión gira casi siempre en torno de definiciones de carácter esencialista que otorgan (o niegan) el estatus artístico al videojuego según supuestas propiedades inmanentes de los juegos o, peor, del medio en su conjunto, como si el arte residiera en cualidades inmutables de las cosas y el debate consistiera únicamente en hacer

un inventario de esas cualidades y decidir si se las incluye o no en la lista de atributos con valor artístico.

La discusión carece de una mirada que atienda a lo social, a la producción de sentido. La sociosemiótica puede enriquecer los debates incorporando la cuestión de la circulación social del sentido, observando, por ejemplo, la instancia de reconocimiento: de qué manera un corpus de juegos es apropiado en relación con la esfera del arte, sus modos de ver y sus prácticas. Este tipo de estudio puede revelar distintas lecturas que se apropiaron de discursos del videojuego desde gramáticas diferentes en las que pueden señalarse cruces entre el medio y el campo del arte.

Este trabajo se propone dar cuenta de tres tipos de intercambio entre uno y otro campo bajo la forma de modalidades de pasaje que permiten trazar una cartografía tentativa de un territorio inestable y en constante movimiento. Se trata, en suma, de desmontar funcionamientos, de cambiar los términos de la pregunta de corte esencialista que subyace al debate (¿qué es el arte?) por una que contemple el emplazamiento de los objetos, las formas en que son dados a ver (y a escuchar, y a tocar), qué propiedades son realzadas (o atenuadas) en el proceso y qué tipo de lectura construyen desde sus propuestas discursivas (volviendo sobre el cambio de pregunta planteado por Nelson Goodman: ¿cuándo hay arte?).

## **1. Museos**

El pasaje que primero puso de manifiesto el vínculo entre videojuego y arte fue el operado desde museos y galerías a fines de los 80. El gesto siempre resultó polémico, desde las primeras exhibiciones hasta la adquisición que hizo el MOMA en 2012 del código fuente de distintos juegos como parte del patrimonio del museo, dentro de la órbita del departamento de Arquitectura y Diseño. La curadora Paola Antonelli justificó la adquisición y posterior exhibición incluyendo al videojuego dentro del área del diseño aplicado y privilegiando los aspectos interactivos, la configuración de la experiencia de juego por sobre los distintos elementos audiovisuales:

*Our criteria, therefore, emphasize not only the visual quality and aesthetic experience of each game, but also the many other aspects—from the elegance of the code to the design of the player's behavior—that pertain to interaction design (Antonelli, 2012)*

Más allá de la controversia y de los rechazos que cosechó la propuesta (ver, por ejemplo, Jones, 2012), puede señalarse un pasaje del campo del entretenimiento y la cultura de masas, históricamente reñidos con la esfera del arte, hacia la institución del museo. Aun con sobresaltos, el museo continúa siendo hoy una institución del arte que, al igual que galerías y espacios afines, pone en disponibilidad obras de diversos soportes haciendo

posible un funcionamiento simbólico de tipo estético. Nelson Goodman explica que un objeto puede ser sometido a distintas clases de funcionamiento dependiendo del lugar en el que se encuentre y la manera en que se lo presente: una piedra al costado del camino no simboliza nada, pero en una exhibición de geología se activan rasgos como la composición mineral o la erosión que permite dar cuenta de su origen geológico, mientras que en una galería de arte las propiedades realzadas serán otras relativas a la configuración perceptual tales como la forma, la coloración o la textura (Goodman 1990). Si bien el museo está lejos de ser el único espacio que hace posible el funcionamiento, se trata de una institución que, además de posibilitar esa clase de comportamiento semiótico, establece y recorta el campo de acción de lo artístico.

En la muestra del MOMA, los catorce juegos adquiridos (en el futuro, el número crecería) se hallaban exhibidos en pantallas incrustadas en la pared, incluían periféricos que permitían la interacción con el juego y auriculares. El diseño de la curaduría trataba los juegos explícitamente como si fueran cuadros, y la facilitación de auriculares era un intento de aislar el contacto con cada juego/obra en forma individual, contribuyendo así a la inmersión del visitante y evitando también el magma sonoro que habría supuesto la presencia de parlantes (y que habría alejado a la muestra del formato de exhibición tradicional, donde el sonido, de haberlo, es aislado).

Los juegos, cuyos códigos fuente corrían en dispositivos técnicos de origen, no presentaban ninguna diferencia de las versiones que los mismos visitantes podían experimentar en un salón de arcades o en una consola hogareña. Sin embargo, atendiendo a la dimensión social del fenómeno, puede decirse que el funcionamiento no era el mismo en uno y otro caso: más allá de la posibilidad de activación de la experiencia estética frente a cualquier clase de objeto y/o hecho (Schaeffer 2012), el emplazamiento de la muestra, que recorta los juegos y los arranca de su espacio de uso cotidiano (el espacio público de los arcades, el íntimo del hogar) presentándolos en términos espaciales similares a cómo se lo haría con un cuadro, dejaba ver el trabajo discursivo de la propuesta curatorial. Esa propuesta, a través de sus modos de organización del espacio, de recorrido y de contacto con los objetos exhibidos, establece un vínculo con los juegos que integran la muestra que no es el mismo que el que favorecen los ambientes cotidianos, sino que pone de manifiesto sus cualidades configurativas, tales como los distintos rasgos audiovisuales relativos a la construcción de la imagen, personajes o entornos, entre otros, pero sobre todo al tipo de experiencia lúdica propuesta en cada caso que, puede hipotetizarse, se despliega en su contacto con el visitante realzando cualidades específicas como la libertad del movimiento, el ajuste (o desajuste) del control de los elementos en la pantalla, la interacción con el entorno ficcional, etc. Los aspectos de la propuesta lúdica de cada juego (propuesta enunciativa que recorta una “escena” donde se asignan roles, tareas y competencias de carácter discursivo), mediante el emplazamiento y el funcionamiento estético, son puestos de relieve y señalados por el

juego o, en los términos de la función poética jakobsoniana (Jakobson 1974), un volverse sobre sí mismo evidenciando sus propiedades constructivas.

## 2. Intervenciones

Además del ingreso a la institución del museo y el circuito del arte, el videojuego puede devenir el material con el cual artistas trabajan y modelan una obra propia. Es el caso de Cory Arcangel, artista multidisciplinar que cuenta con una gran cantidad de investigaciones en relación con las posibilidades creativas del videojuego. Una acción recurrente en la obra de Arcangel consiste en modificar el código fuente del juego hasta dar con una reconfiguración a veces total: se trata, también, de una práctica asociada a las vanguardias históricas, la de la intervención, cuyos orígenes pueden rastrearse al menos hasta los *ready made* de Duchamp (Sánchez Coterón 2012). La obra más conocida de Arcangel, *Super Mario Clouds*, consta de un cartucho intervenido de la consola Nintendo Entertainment System del juego *Super Mario Bros.* (1985) en el que solo permanecen las nubes, que se desplazan lentamente y en *loop* a lo largo de la pantalla, sin rastros de ninguno de los otros elementos del juego original como el *avatar*, fondos, plataformas, enemigos, intro, estructura en niveles, música, sonidos, etc. Según Gerard Genette, el arte conceptual se asienta en un objeto físico pero la obra en sí, que no se reduce a lo material, reside en la idea (el concepto) que entraña el hecho de exhibir un objeto como un portabotellas o un mingitorio firmado y, por lo tanto, existe más allá del objeto y puede ser vehiculizada por múltiples vías, por ejemplo, el comentario oral (Genette 1997). *Super Mario Clouds*, exhibido por primera vez en la LISTE Art Fair de Basel en 2004, tiene como soporte físico el cartucho modificado, pero la obra circuló mayormente a través de videos en la web y de descripciones en trabajos académicos y periodísticos. Al igual que, por ejemplo, *Invisible Sculpture*, de Claes Oldenburg, *Super Mario Clouds* también puede “contarse”: al consistir la obra en el acto de apropiación y en el gesto de la intervención, así como en la idea que suponen ambos (el despojamiento casi total de un juego icónico del medio), la presencia frente al objeto deja de ser la única forma de experiencia válida y la obra, que se asienta en la significación del acto exhibitorio y no en el objeto material, puede transmitirse por otras vías como el comentario o la documentación periodística.

Otra obra de Cory Arcangel, *Super Mario Movie*, exhibida en 2005 inicialmente en la galería neoyorquina Deitch Projects, en cambio, suscribe a un régimen estético diferente. En *Super Mario Clouds*, Arcangel también interviene un cartucho original de *Super Mario Bros*, solo que esta vez, en vez de operar un despojamiento, produce algo totalmente distinto, una suerte de fragmento audiovisual en el que puede verse a un Mario perdido en un universo ficcional que comienza a degradarse, y en el que el personaje deambula sin rumbo ni destino, a través de un paisaje que se descompone aprovechando expresivamente las restricciones audiovisuales de la tecnología del 8 bits. En este caso, la técnica de

intervención da como resultado algo diferente de una obra de arte conceptual: en *Super Mario Movie* hay un relato mínimo que sugiere, aunque sea en filigrana, un conflicto narrativo y un desarrollo donde se recorta un personaje, se lo caracteriza y todo se enmarca mediante comentarios algo caóticos que toman la forma de intertítulos. La obra existe, entonces, al menos de dos maneras: como ejecución en tiempo real del cartucho original intervenido por Arcangel en una consola NES, y como registro audiovisual que circula en plataformas como *Youtube*.

Si bien la carrera de Cory Arcangel es extensa e incluye una gran cantidad de materiales y soportes, algunos de sus trabajos más conocidos consisten en intervenciones realizadas sobre juegos. En este sentido, Arcangel se inscribe en una suerte de tradición iniciada por el dúo JODI, donde la intervención, en distintos niveles técnicos y con fines estéticos (y políticos) diversos, organiza a gran escala la práctica creativa, estableciendo así un pasaje entre el videojuego y el campo del arte a través de una operatoria asociada a las propuestas de las vanguardias, a artistas como Duchamp y a movimientos como el Pop Art (en este sentido, no es casual que la mayoría de las intervenciones y reappropriaciones tengan como punto de partida íconos del videojuego como el personaje de Mario, o juegos de gran difusión como *Doom*).

A diferencia del primer caso, en donde el videojuego parecía ingresar en el campo del arte a través de los espacios del museo y de las galerías, en el caso de la intervención ocurre algo distinto: el videojuego se vuelve el material de origen del cual el artista se apropia, manipulando y reconfigurándolo hasta producir algo nuevo, pero manteniendo la referencia al universo del videojuego y a algunos de sus hitos. La obra de estos artistas, a su vez, suele culminar en el espacio de galerías y museos (*Super Mario Clouds*, por ejemplo, fue exhibida una decena de veces en Estados Unidos y Europa), pero ya no se trate de exhibir un juego preservando su estado original (como ocurría en la muestra del MOMA), sino de una práctica artística que cifra su trabajo en la modificación y la relectura.

### **3. Art game: ¿final del juego?**

Finalmente, es necesario describir una tercera modalidad de pasaje, bastante más inestable y difusa. No existe una definición precisa de *art game* (a veces también llamado *game art*) ni acuerdo sobre qué clase de juegos debería designar. En algunas ocasiones, se hace referencia al privilegio de la ambigüedad, en otras a la presencia fuerte de la subjetividad del diseñador, también a la capacidad de producir emociones nuevas en el jugador, etc (Sánchez Coterón 2012). El único acuerdo que surge en los diversos trabajos teóricos y en las coberturas periodísticas es el hecho de ubicar el *art game* en el ámbito de la producción independiente, nicho constituido por estudios pequeños y, en muchos casos, por desarrolladores individuales.

Los intentos de legitimación de los juegos que entran en la lúbil categoría del *art game* suelen ser argumentalmente débiles, pero no puede desconocerse que hay aquí un fenómeno de reconocimiento en el que un discurso dado (un juego) es “leído” en tanto poseedor de algo así como un coeficiente de artísticidad más elevado que el que podría encontrarse en los juegos *mainstream*. Esta defensa suena poco convincente, pero así y todo, la clasificación de *art game* parece proponer formas de lecturas que se concentran en una atención dirigida a la elaboración audiovisual e interactiva de los juegos, como si fuera la misma etiqueta (y ya no, por ejemplo, la acción de un espacio exhibitivo) la que favorece el funcionamiento estético (Goodman 1990).

Este trabajo no intenta definir los límites de la clasificación, solo señalar, a modo de hipótesis, que muchos de los juegos englobados en el universo difuso del *art game*, incluso reuniendo casos muy disímiles, parecen compartir al menos un rasgo: la caída de lo lúdico. Tanto en juegos como *Passage*, de Jason Rohrer, *Every Day the Same Dream*, del estudio Molleindustria, o *Dear Esther*, de The Chinese Room, se hace evidente que lo lúdico, entendido como sistema de reglas capaz de producir resultados variables a los que se le asignan valores (Juul 2005), prácticamente deja de organizar la superficie textual en favor de una interacción más libre, no sujeta a objetivos y estados de victoria o de derrota, que privilegia la exploración del entorno por sobre el cumplimiento de una meta. Se está en una frontera donde lo lúdico parece dejar paso a otra clase discursiva distinta del juego. Resulta significativo que la clasificación de *art game* designe en muchas ocasiones juegos que, justamente, parecen renunciar a su carácter lúdico, como si en el acto mismo de jugar hubiera algo asociado al consumo tradicional del videojuego (vinculado con la industria, la producción *mainstream*, el comercio del entretenimiento, etc.) que no pudiera ser leído como artístico, y entonces se diera lugar a fenómenos híbridos como *Passage*, juegos que casi no lo son, que se instalan en la frontera entre lo lúdico y lo interactivo. Como si el placer y las complejidades cognitivas que acarrea lo lúdico (Schaeffer 2002) no fuera suficiente para entablar vínculos entre juego y arte y se hiciera necesario recurrir a lo serio, dejar de jugar (en este sentido, no es casual que muchos de los juegos incluidos con frecuencia en la categoría *art game* ensayen comentarios críticos sobre la sociedad contemporánea -*Everyday the Same Dream*- o que se propongan como una suerte de metáfora de la vida -*Passage*).

Sin embargo, este lugar de frontera entre lo lúdico y lo interactivo puede ser reintegrado al campo de juego a través de la distinción que trazara Roger Caillois entre la forma *ludus* y la forma *paidea*, aludiendo la primera a un modo de ser reglado y definido, y englobando la segunda modos de juego más abiertos que incluyen actividades como la mimesis (por ejemplo, en el jugar con muñecos) o el vértigo y su búsqueda de desorganización de los sentidos. Podría pensarse que los juegos mencionados se corren voluntariamente de la forma *ludus* y sus estructuras fuertemente regladas para proponer experiencias más cercanas a la forma *paidea*, donde el juego, tal vez, permanezca como actividad, aunque

opere de modo distinto a como lo hace la mayor parte de la producción del videojuego, que parece funcionar, en términos de historia larga, como una forma sofisticada y más compleja de las experiencias *ludus* previas de la humanidad (Juul 2005).

## **Conclusiones**

Se señalaron tres modos de contacto entre el videojuego y el campo de lo artístico. De nuevo, se trató de describir funcionamientos y modalidades de circulación en las que el videojuego parece “ingresar”, por diversas vías, a la esfera del arte, y no de inventariar propiedades de los textos que supuestamente les permitiría ser incluidos en la categoría de arte. Si los *game studies* llegaran a tratar de abordar el fenómeno de los cruces del videojuego y el arte en forma más exhaustiva, sería recomendable que abandonaran las posturas de carácter ontológico y comenzaran a observar el comportamiento y las inflexiones que adopta el sentido en lo social a través de la circulación, de la trayectoria que supone atravesar medios, dispositivos y prácticas diferentes. Las tres formas de pasaje estudiadas señalan que la complejidad de los intercambios entre el campo del videojuego y del arte no puede empezar a desmontarse con perspectivas de corte inmanentista.

## **Bibliografía**

Antonelli, Paola (2012) “Video Games: 14 in the Collection, for Starters”, en Moma.org.

Ebert, Roger (2010) “Video games can never be art”, en Chicago Sun Times.

Genette, Gerard (1997) “El estado conceptual”, en *La obra de arte*. Barcelona, Lumen

Goodman, Nelson (1990) “¿Cuándo hay arte?”, en *Maneras de hacer mundos*. Madrid, Visor.

Jakobson, Roman (1974) *Ensayos de lingüística general*. Barcelona, Seix Barral.

Jones, Jonathan (2012) “Sorry MoMA, video games are not art”, en The Guardian.

Juul, Jesper (2005) *Half-real : video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MIT Press.

Sánchez Coterón, Lara (2012) *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseños de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Tesis doctoral.

Schaeffer, Jean Marie (2002) *¿Por qué la ficción?* Madrid, Lengua de trapo  
(2012) “¿Objetos estéticos?”, en *Arte, objetos, ficción, cuerpo: cuatro ensayos sobre estética*. Buenos Aires, Biblos.

Verón, Eliseo (1996) *La semiosis social: fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona, Gedisa.