



**Romano Ponce Díaz**

ORCID: [0000-0002-5209-8535](https://orcid.org/0000-0002-5209-8535)

**El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados**

Páginas 234-248

En:

Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana / Nicolás A. Amoroso Boelcke, Olivia Fragoso Susunaga y Alejandra Olvera Rabadán, coordinadores. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, 2021. 375 páginas.

ISBN 978-607-28-2162-0

Relación: <https://doi.org/10.24275/uama.1242.8980>

Universidad  
Autónoma  
Metropolitana  
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**



Universidad Autónoma Metropolitana  
Unidad Azcapotzalco

<https://www.azc.uam.mx/>



Ciencias y Artes para el Diseño

División de  
Ciencias y Artes para el Diseño

<https://www.cyad.online/>



Departamento del  
**Medio Ambiente**

Departamento del  
Medio Ambiente

<https://medioambiente.azc.uam.mx/medio-ambiente.html>



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como  
Atribución-NoComercial-SinDerivadas

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

## El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados

Dr. Romano  
Ponce Díaz  
Universidad de  
Guadalajara



234

[Ir al índice](#)

### Resumen

A partir de la postura trasdisciplinar de los Estudios Visuales se aborda la relación entre el juego y el arte contemporáneo propuesta por Miguel Ángel Ledezma Campos y a partir de tales postulados se busca generar una reflexión en torno a los videojuegos y su desplazamiento de artefacto de diseño lúdico cotidiano a objeto de arte legitimado. Explorando los videojuegos artísticos Anne-Marie Schleiner, Debbie Ding y Luis Hernández Galván expuestos en México, y la colección del Museum of Modern Art en los Estados Unidos de América. Aspirando a generar preguntas pertinentes alrededor de los valores estéticos que pudiesen o no validarlos como artefactos de arte contemporáneo.

Palabras clave: Videojuegos, Cultura Visual, Arte Contemporáneo, Juego.

### Abstract

Based on the trans-disciplinary position of Visual Studies, the relationship between games and contemporary art proposed by Miguel Ángel Ledezma Campos is approached and, based on such postulates, an attempt is made to generate a reflection on video games and their displacement from an everyday playful design artefact to a legitimised art object. Exploring the artistic video games Anne-Marie Schleiner, Debbie Ding and Luis Hernández Galván exhibited in Mexico, and the collection of the Museum of Modern Art in the United States of America. Aspiring to generate relevant questions around aesthetic values that may or may not validate them as contemporary art artifacts.

Key words: Video games, Visual Culture, Contemporary Art, Game.

## Introducción

Los videojuegos son un tema que compete al espectro cultural, pues la cultura se retroalimenta a sí misma modificando sus componentes, y los videojuegos se reconfiguran con la cultura, transformando la experiencia cotidiana de adquirir, tener e interpretar la información (Hine, 2000). De esta forma, se abren nuevos campos de estudio, nuevas posibilidades de generar conocimiento.

Podemos aventurarnos a decir que los videojuegos son una revolución estética, de la producción artística contemporánea y del diseño, ya que son manifestaciones de la cultura: la modifican, configuran y transmutan. Nadie se puede excluir de su influencia aunque no los juegue, ya sea en consolas, ordenadores, teléfonos móviles, el uso de los videojuegos se vuelve más cotidiano y naturalizado. Durante un periodo mayor a treinta años, durante la gran popularidad de los videojuegos arcades, su influencia modificó el espacio público (González-Seguí, 2000), nuestras costumbres de consumo, e incluso nuestro comportamiento y los estudios alrededor del mismo.

Dada la naturaleza del tema, es conveniente que se comience realizando una estabilización de la terminología, especialmente el definir que es un videojuego, de tal forma tomaremos como punto de partida la definición establecida por Nicolás Esposito de la Université de Technologie de Compiègne la cual versa: “A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story” (Esposito, 2005).

Siendo más específicos, señalaremos que un videojuego es un programa informático que puede estar alojado en placa de circuitos integrados o en un dispositivo de *software*. Tal dispositivo de almacenaje de software requiere de un hardware especializado que le convierta en una señal de video. El dispositivo de *hardware* tiene la función de recibir e interpretar los comandos ingresados por el usuario y de acuerdo a sus límites de programación proyectar en forma de audio y video la retroalimentación. Esta última es un juego entre el *software* y el usuario, mediada por el artefacto de hardware. El juego puede ser de naturaleza finita o infinita (McGonigal, 2011). El videojuego puede tener un contexto y componente performático, una relatoría, una estructura contextualizada, una realidad diegética<sup>1</sup> y una plataforma narrativa. La plataforma narrativa puede darse con los niveles heterodiegéticos, homodiegéticos y autodiegéticos<sup>2</sup>, ya sea por medio de una trama literaria, un conflicto dramático o por el acto de recorrer el paisaje (Manovich, 1998)<sup>3</sup>. Los videojuegos son más paisaje que es-



235

[Ir al índice](#)

1 La realidad son los hechos, lo real, filtrados a través de la percepción.

2 El estudio del narrador revela tres niveles narrativos: heterodiegetico, homodiegetico y autodiegeticos (Saganogo, 2010)

Hetereodiegetico: cuando el narrador está ausente de la historia.

Homodiegetico: cuando el narrador forma parte de los protagonistas.

Autodiegetico: Cuando el narrador se vuelve el héroe del relato.

3 Si bien son paisajes manufacturados con técnicas escultóricas, su totalidad es un espacio navegable, un paisaje.

pacio escultórico que puede ser alterado por las acciones no triviales del usuario; por medio de un quehacer ergódico. Todo ese proceso de retroalimentación ergódica es lo que desde los estudios visuales podemos nombrar como un acontecimiento visual.

En los videojuegos como forma narrativa audiovisual se puede identificar mucho de lo propuesto por Espen J Aarseth (Aarseth, 1997), ya que han modificado y abierto nuevos horizontes en la forma en que contamos y recibimos las narraciones. Asimismo, se han configurado nuevas formas en que percibimos, configuramos, construimos y nos apropiamos de la imagen (Ponce-Díaz, 2017). Volviendo a la imagen en un ejercicio narrativo en el que todo receptor es creador desde determinada intertextualidad (Zavala, 2006), el receptor deja su posición expectante y efectúa un recorrido en el que genera una imagen mental; el receptor elabora su propio concepto y reconfigura lo real, lo que no se cuenta se llena con su experiencia: antecedentes, conocimiento y participación (Iser, 1989).

### El juego y el arte contemporáneo

Miguel Ángel Ledezma Campos, en su texto titulado *Arte y Juego: De la contemplación a la participación* (Ledezma-Campos, 2016) aspira a explorar las relaciones entre el juego y el arte contemporáneo a partir de los postulados de Johan Huizinga, Roger Caillois y de Hans-Georg Gadamer. Ledezma afirma que el juego y el arte se encuentran históricamente vinculados. Ambos tienen origen en la antigüedad – e incluso el presente autor podría afirmar que el juego no es una actividad exclusiva de los humanos, a diferencia del arte– vinculado a los rituales de la danza, la música y la representación mimética.

La propuesta de este autor pone especial énfasis en las categorías de Caillois para clasificar los diferentes tipos de juego:

*agón* [competencia], *alea* [azar], *mimicry* [simulacro] e *ilinx* [vértigo].

Y señala que, si nos centramos en las obras que se vinculan significativamente con los juegos, resultaría insuficiente adherirnos únicamente a esas categorías y, por ello propone una tipología que se centra en las relaciones de juego entre autor, obra y espectador. En consecuencia realiza un cruzamiento con las categorías de Caillois.

Las topologías de Ledezma Campos son:

La contemplación como juego – El artista juega – El espectador juega  
– El artista y espectador juegan.

A continuación, intentaremos sintetizarlas de la forma más respetuosa posible, e incluso señalándolo como un halago al autor, siguiendo el axioma que señala que si algo puede ser explicado brevemente es que su formulación es acertada.

*La contemplación como juego:* aquí la contemplación y la interpretación son parte de la dinámica de juego. Ledezma Campos señala que



236

Ir al índice

es importante que el tema y la representación en la obra sea el juego, pero me atreveré a diferir, ya que parecería que tal afirmación es limitante. Si nos remitimos a los Estudios Visuales, el mismo acontecimiento visual podría considerarse una forma de operación mental lúdica. El artista David Lynch señalaba que el misterio planteado en Twin Peaks era el ganso que pone huevos de oro, si se consideran como huevos de oro las teorías e interpretaciones de la audiencia.

*El artista juega:* son aquellas piezas en que el proceso y el resultado de las mismas involucra un proceso de los cuatro rasgos definitorios de Jane McGonigal (McGonigal, 2011): hay un objetivo, hay reglas autoimpuestas por el artista, un sistema retroalimentación, y la participación voluntaria. Ledezma lo concreta en la obra de 1995 de Gabriel Orozco: “Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla”. Difícilmente se podría objetar algo a su postulado.

*El espectador juega:* “en este tipo de obras, el espectador se convierte en el usuario que interactúa físicamente con la pieza” (Ledezma-Campos). Partiendo de secciones anteriores del presente texto, mi primera objeción tiene que ver con el término “interacción”: en el texto original dicho término se limita a la interacción física sin embargo, piezas de arte como net-art, de experimentación de VR e incluso videojuegos legítimados como arte, no entrarían en una categoría de piezas estrictamente físicas. Ledezma menciona obras envolventes que requieren de la navegación física de un espacio. Tal descripción nos remite inmediatamente a nuestro objeto de estudio, ya que los videojuegos, además de moldearse en el tiempo, se moldean en el espacio, y como ha expuesto Lev Manovich en su análisis de los videojuegos como espacio navegable, el navegar el espacio es una forma de narración, de relato. El espectador que juega es la categoría que podría captar más nuestro interés bajo el contexto de la presente investigación.

*El Artista y espectador juegan:* nuevamente podemos encontrar los cuatro rasgos definitorios de juego de McGonigal. En esta categoría tanto artista como espectador juegan al mismo tiempo, en muchos casos reconfigurando el rol de cada uno de ellos en la obra. Tipo de relación ejemplificado con la obra *Ritmo 0* de Marina Abramovic.

Una vez recorridas las categorías de Ledezma, se plantean dos cuadros comparativos, los cuáles serán replicados. El segundo presentará unas pequeñas modificaciones con la finalidad de poder exponer nuestro punto.

Tabla 1 Tipología de Ledezma Ocampo sobre las relaciones de juego entre autor-obra-espectador.

Contemplación como juego	El artista juega	El espectador juega	Artista y espectador juegan
Juego de niños, Pieter Brueghel	“Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla”, Gabriel Orozco	Stadium, Maurizio Cattelan	Ritmo 0, Marina Abramovic

Tabla 2 Cruce de tipologías de Ledezma Ocampo.



		a	b	c	d
		<i>agón</i> [competencia]	<i>alea</i> [azar]	<i>mimicry</i> [simulacro]	<i>līnx</i> [vértigo]
1	Contemplación como juego	<i>Juego de niños</i> , Pieter Brueghel	<i>Juego de niños</i> , Pieter Brueghel	<i>Juego de niños</i> , Pieter Brueghel	<i>Juego de niños</i> , Pieter Brueghel
2	El artista juega		"Hasta encontrar otra <i>Schwalbe amarilla</i> ", Gabriel Orozco		
3	El espectador juega	<i>Stadium</i> , Maurizio Cattelan			
4	Artista y espectador juegan	<i>Ritmo 0</i> , Marina Abramovic			<i>Ritmo 0</i> , Marina Abramovic



238

Ir al índice

Resulta curioso que en los cuadrantes [3b], [3c] y [3d], sean los cruces de categorías en que menos ejemplos se encuentran. La respuesta a esos vacíos se encuentra simplemente en el tipo de muestra. Esto porque, si aplicáramos el esquema propuesto por Ledezma, esos cuadrantes serían fácilmente ocupados por obras como las de Anne-Marie Schleiner, Debbie Ding, y Luis Hernández Galván. Todos ellos, como veremos en su apartado correspondiente, son artistas que realizan videojuegos como forma de arte legitimado, y no son los únicos. Además, esos mismos cuadrantes podrían ser ocupados por todos los videojuegos expuestos en el MoMA, en la exposición "Videogames Design/Play/Disrupt" del Victoria and Albert Museum en Londres, Inglaterra (Cross, 2018), por mencionar algunos.

### ¿Los videojuegos pueden considerarse un arte visual?

Conforme el acceso a las herramientas de diseño y programación ha crecido, ha aumentado la experimentación con de los videojuegos. Así, se les considera no únicamente un artefacto de mero entretenimiento o explotación comercial sino herramientas de activismo y crítica social.

La discusión sobre si los videojuegos son o no son objetos de arte visual, podría parecer una disertación aún no resuelta. El crítico Jorge Terrones apunta que no hay fenómenos que sean *arte* por sí mismos, más bien, es necesario que las instituciones los validen como tales (Terrones, 2017). Por lo tanto, debemos ser conscientes de que la Historia del Arte, como organismo legitimador, hace un uso y abuso del concepto *arte*, apropiándose de objetos y denominándolos con esta etiqueta (Rabadán, 2017). Probablemente nunca habrá un concepto satisfactorio de Arte si se considera que a menudo se expanden los criterios y las prácticas que abarcan ese espectro cultural.

El bucle causal de la importancia entre *lo que se dice* y *quién lo dice* nos permite apropiarnos de lo propuesto por Michel Foucault (Foucault & Link, 2010) cuando señaló que la importancia de "quién lo dice" no se remite únicamente a la crítica, sino que es parte del

espectro de la enunciación autoral, es decir: ¿el autor tenía la intención de hacer arte?

La dificultad para definir el *arte* queda manifestada incluso en las personas que se dedican a su estudio. En un examen de titulación en la Facultad de Artes para el grado de Maestría en Estudios Visuales, una postulante que exponía su disertación alrededor de los mecanismos de legitimación del *arte*, fue inevitablemente cuestionada sobre ¿qué es entonces el arte? Ella contestó inmediatamente: “El Arte es el que hacen los artistas”, una respuesta que es complicado refutar o compartir, pero que en su retórica sí podría resultar insatisfactoria. Ahora bien, Edmund McMillen, el diseñador del videojuego *Super Meat Boy*, al ser cuestionado sobre el peso del repentino status de celebridad que adquirió, dijo: “Yo soy simplemente un tipo que hace juegos, yo soy un artista que le gusta estar solo. Este éxito me ha elevado artificialmente; y eso ha causado envidia, incluso odio” (Schreier). [Traducción propia]. Tal testimonio nos lleva a plantearnos: ¿es suficiente autonombrarse artista para poder producir arte? Lo que nos lleva nuevamente a las palabras de Terrones:

Si el urinario de Duchamp –lo diré de una manera simplista pero útil interrogó: ¿todo puede ser arte?; [...] ¿cuál es la diferencia entre un objeto comercial y un objeto de arte? ¿Cuál es la diferencia entre una caja de brillo de un supermercado y la caja del artista?, la respuesta [...] ¿quién lo dice? (Terrones, 2017).

El explorar los momentos en que los mecanismos de legitimación han otorgado a los videojuegos espacio de reconocimiento nos podría ayudar a vislumbrar un atisbo de respuesta. En los siguientes párrafos, exploraremos un espacio mexicano y otro en los Estados Unidos de América que por medio de exposiciones han legitimado a los videojuegos como Arte Visual. Estos ejemplos no se utilizarán como una forma de afirmación acrítica, sino como circunstancias que puedan abonar a la discusión, manteniendo la perspectiva de que son los artistas los que determinan a qué hora está el arte.

### **Retroalimentación. Artes Digitales desde el sureste asiático**

“Retroalimentación” fue una serie de talleres y una exposición artística patrocinada por la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México del 22 al 26 mayo de 2012<sup>4</sup>. Se enfocó en los trabajos de arte digital y de diseño realizados por artistas que en ese entonces se encontraban geográficamente situados en el sureste de Asia, en los países de Indonesia, Filipinas, Tailandia y Singapur. El tema aglutinador de la exposición y los talleres fue el concepto de retroalimentación –*feedback*– que sucede en los videojuegos, remixes audiovisuales y otros trabajos de interacción social mediada. Se mostraron

<sup>4</sup> Durante ese periodo 2011-2013, el presente autor se encontraba realizando su proyecto de investigación para obtener el grado de Maestro en Estudios Visuales y fue parte de los talleres impartidos por Anne-Marie Schleiner y Luis Hernández Galván.



proyectos en los que los efectos visuales y de audio fluyen de fuentes electrónicas, y en donde los jugadores siguen veredas a través de artefactos responsivos. Entonces la retroalimentación se convierte en guía y atrayente, ruido y efecto (Alatríste, 2012). A continuación, se explicarán los trabajos de aquellos expositores asistentes que explícitamente señalaron al videojuego como forma producción artística.

### Anne-Marie Schleiner

La labor de Anne-Marie Schleiner, conocida inicialmente con el seudónimo “Parangari Cuitri”, se ha extendido a partir de la relación transdisciplinaria entre la crítica de la cultura, la curaduría, el activismo antiguerra y la producción artística y diseño de videojuegos. En su faceta de académica, ha sido profesora universitaria en Singapur, Alemania, España y México. Como artista, ha expuesto en galerías internacionales, museos y festivales, por ejemplo, en “The Body in Women’s Art Now” en el Rollo Art de Londres, y en the New Hall Art Collection, de la Universidad de Cambridge. Sus videojuegos se han expuesto en diversos espacios en Stuttgart, Barcelona, Weimar, New York, Ciudad de México y más. Algunos fueron presentados, por ejemplo, en el Let’s Restart at Kunstraum de 2009 en Leipzig, Alemania.



240

Ir al índice

En 2002, junto a Joan Leandre y Brody Condon, Schleiner realizó la pieza *Velvet-Strike*: una intervención del espacio con miras de activismo. *Velvet-Strike* fue la intervención del espacio navegable de un video juego multijugador, por medio de una colección de imágenes de protesta. Esto se logró por medio del uso de una modificación [mod<sup>5</sup>] del código de programación del videojuego *Counter-Strike*<sup>6</sup>, es decir, la intervención se realizó en los espacios navegables del popular videojuego *Counter Strike*. Éste es un videojuego de competencia multijugador, en un contexto de combate militar y contraterrorismo, en el que dos equipos de jugadores [un equipo denominado terroristas y el otro, contraterroristas, se enfrentan en diversos escenarios urbanos.

La modificación –o intervención– realizada por el equipo de Schleiner consistió en agregar “sprays de protesta” a una función de grafiti que ya estaba implementada en el videojuego. Además del acto de protesta, buscaban generar una sensación de disonancia entre la violencia implícita en *Counter Strike* y la difusión de mensajes pacifistas y antimilitaristas de los grafiti. *Velvet Strike* fue articulado durante los inicios de la “guerra contra el terrorismo” del poder ejecutivo de Estados Unidos de América luego del 11 de septiembre de 2001. Esta intervención del espacio, [al que de cierta forma podríamos llamar espacio público, ya que la competencia multijugador se alojaba en servidores gratuitos] fue una de las primeras manifestaciones de gestos

5 Un mod es una alteración al código o diseño de un video juego, generalmente realizada por los aficionados de un video juego. El mod o modificación altera algunos aspectos estéticos, visuales u operativos de la pieza. Las alteraciones pueden ser desde pequeños cambios y ajustes, hasta rediseños completos. Hay mods que han derivado en convertirse en videojuegos completamente distintos a la pieza que se tomó como base.

6 El cual originalmente era una modificación del videojuego *Half Life*.

de activismo artístico en cuestionar los temas militaristas presentes en muchos videojuegos populares, además de presentarnos las posibilidades del activismo en los espacios navegables de los videojuegos multijugador. Si bien el equipo de Schleiner no se encuentra en activo en los servidores de *Counter Strike*, videos de su intervención se siguen presentando en Berlín y Warsaw.

Otra de las piezas características de Anne Marie Schleiner es *PS2 Diaries* (Schleiner, 2005). La cual es un Machinima<sup>7</sup> que utiliza cinco videojuegos del Sony Playstation 2, ligados afectivamente a la infancia y adolescencia de Schleiner. Por medio de los gráficos de los videojuegos realiza la exploración de la experiencia personal de haber crecido en California. Uno de los puntos más interesantes que podemos señalar de la obra *PS2 Diaries* es que hace patente que conforme pasen los años, nos encontraremos con generaciones completas con afectos, recuerdos y experiencias estrechamente ligadas a los videojuegos. En otras palabras, cada vez nos encontraremos con testimonios de personas a quienes los videojuegos realmente han conmovido, y esto nos habla del efecto directo, íntimo, del videojuego.

Dentro de las obras más recientes de Schleiner está *Half-Wife* (Schleiner, 2009), el cual es una reflexión en torno a la libertad de movimiento restringido a la que se enfrenta el jugador en los espacios navegables. Hasta el momento, únicamente se ha presentado en la conferencia *TechArte* de Bilbao, España.

Desde junio de 2018, Schleiner ha trabajado en proyectos de apropiación del sistema de realidad aumentada, del videojuego para celular *Pokémon Go*, realizando para ello recorridos a lo largo de la frontera entre México y Estados Unidos. Esto como un intento de reflexión frente a las acciones sucedidas en Estados Unidos en donde los hijos de migrantes han sido detenidos y separados de sus padres.

Sus obras más recientes abordan las reflexiones en torno a las ecologías de las sociedades en línea, el feminismo, y las experiencias personales de Schleiner con la maternidad, la infancia, los roles de género, el volverse adulto, y los mismos videojuegos.

### Debbie Ding

Escritora de formación, Debbie Ding es una artista visual, investigadora independiente y diseñadora informática. Ha sido profesora en la Escuela de Arte, Diseño y Medios de la Nanyang Technological University de Singapur. Su enfoque es el mapeo y archivo de símbolos, sonidos y narrativa de los espacios navegables y los espacios urbanos. Ha desarrollado un interés en la programación de dispositivos táctiles. Su obra se centra en fomentar la construcción de narrativas y relatos individuales alrededor de los trazos físicos y registros

<sup>7</sup> Machinima es el término para designar a la actividad en que artistas y aficionados hacen uso de herramientas, gráficos, y motores gráficos de diversos videojuegos para elaborar una producción cinematográfica. Sin embargo, es una manifestación controvertida, ya que implica el uso y apropiación de materiales con derechos de autor.



incompletos que se pueden encontrar en los espacios físicos de las ciudades y los espacios navegables de los videojuegos.

En su pieza *Sun Cycle* (Ding, 2018), se utiliza el *Kinect*, un *hardware* de detección de movimiento utilizado en videojuegos, en donde por medio del movimiento de las extremidades, el espectador puede manipular la imagen aparecida en la pantalla, la cual está constituida por círculos que giran constantemente, como los ciclos de los calendarios prehispánicos. Los elementos de la imagen, los ciclos temporales, girarán a diferentes velocidades, con ayuda de la intervención humana. El videojuego se exhibió en 2012, en la facultad de Artes de la UAEMEX, en Toluca, México.

El viaje que *Sun Cycle* realizó de Singapur a México fue el detonante afectivo que le permitió reflexionar sobre su videojuego:

For me, the most striking realization of traveling from Mexico to Singapore is the physical distance from Singapore. I marvel at being able to sit in a plane that flies across continents and oceans, according to the map on your inflight screen, and finally lands on the opposite side of the globe... And then to pick up and to hold in my hand a seemingly inconsequential rock on the ground in Mexico... These rocks, stones, soil, and dirt have been a silent but constant audience to man's numerous movements and interventions around the globe.



242

[Ir al índice](#)

### **Luis Hernández Galván**

Es un diseñador de videojuegos y artista mexicano que se enfoca en el trabajo con la intersección entre la tecnología, el espacio y la sociedad, a partir de medios ergódicos, la intervención de videojuegos y diseños cuasi-arquitectónicos. Ha sido investigador en comunicación y nuevos medios en la Universidad Nacional de Singapur. Con el espacio como principal preocupación, su trabajo abarca desde cuasi-arquitecturas hasta la creación-intervención de videojuegos.

Hernández fue artista residente en el CRCA [Center for Reserch in Computing and Arts] en la UCSD. Su obra se ha presentado en la Sala del Cielo [Centro de la Imagen, en la Ciudad de México] y en Wallhouse en Gronigen, Holanda.

Ha exhibido sus videojuegos en el Festival Internacional de Linguagem Electronic [FILE], Sao Paulo; Microwave International Media Festival, Hong Kong; the New Museum, NYC; Museo Reina Sofia, Madrid; CCCB, Barcelona; 8th Salón de Arte Digital de La Habana, TransitióMX07; Seúl Net Festival, entre otros.

Junto con Anne-Marie Schleiner, realizó el videojuego *Corridos*, en el cual presentaron de forma ergódica algunas canciones populares de grupos musicales nortños. En el videojuego se presentaba la mecánica de conducción de un auto, y se situaba en la frontera entre Estados Unidos y México. El objetivo es reflexionar alrededor de las

consecuencias no previstas de los cambios en el cotidiano a partir de las políticas de la relación entre los gobiernos de Estados Unidos y México. Todo ello se hace desde la perspectiva de los diseñadores de videojuegos de ambas nacionalidades: Hernández es mexicano y Schleiner es norteamericana.

Hernández, además de otros videojuegos, realizó *Floating Gardens*, el cual era un espacio navegable que buscaba ser una reunión en línea, ubicada en varios nodos dentro del territorio físico. Éste era un espacio 3D que buscaba crear un terreno neutral, en el cual las personas pudiesen explorar a través de la navegación en un entorno de gravedad cero e interactuar de forma anónima con otros usuarios. El propósito era colocar puntos de acceso en diferentes espacios físicos, de diversa naturaleza y pedir que interactuaran individuos de diversos trasfondos y estratos culturales o económicos. Y por medio del anonimato, se pretendía generar un espacio democrático de diálogo e interacción. Lo que permitiría que emergieran fenómenos imprevistos de comunicación.

### **The Museum of Modern Art**

En marzo del año 2013, el Museo de Arte Moderno [MoMA] en Nueva York, en sus galerías Philip Johnson, presentó la exposición “Applied Design” en la cual mostró alrededor de 100 objetos adquiridos por el museo que presentaban diversas manifestaciones del diseño contemporáneo. Dentro de esa colección se encuentran catorce videojuegos, el comienzo de un catálogo que aspira a poseer en total cuarenta de ellos.

La lista de videojuegos recopilados por la curadora Paola Antonelli expuestos comprende a: *Pac-Man* [1980], *Tetris* [1984], *Another World* [1991], *Myst* [1993], *SimCity 2000* [1994], *Vib-ribbon* [1999], *The Sims* [2000], *Katamari Damacy* [2004], *EVE Online* [2003], *Dwarf Fortress* [2006], *Portal* [2007], *fLOw* [2006], *Passage* [2008] y *Canabalt* [2009].

Los criterios curatoriales utilizados por Antonelli se enfocaron no únicamente en la calidad visual y la experiencia estética de los videojuegos particulares, sino también en la elegancia y claridad del código de programación, así como en el diseño de ergodicidad del jugador, es decir, el comportamiento y relación entre el jugador, el diseño y el juego.

En la exposición, por medio de periféricos, los visitantes pudieron jugar con los títulos: *Passage*, *Tetris*, *Pac-Man*, *Katamari Damacy*, *Vib-ribbon*, *Canabalt*, *fLOw*, *Portal* y *Another World*. Mientras que los juegos *Eve Online*, *Dwarf Fortress*, *SimCity2000*, *The Sims* y *Myst*, se presentaron por medio de demostraciones, porque no se podía acceder al juego total (Antonelli, 2013).

La curadora Paola Antonelli expresó el deseo de añadir a la colección los videojuegos *Space war* [1962], y diversas piezas de la consola Magnavox *Odyssey* [1972], *Pong* [1972], *Snake* [1970], *Space Invaders* [1978], *Asteroids* [1979], *Zork* [1979], *Tempest* [1981], *Donkey Kong* [1981], *Yars*



243

[Ir al índice](#)

'Revenge [1982], MULE [1983], Core War [1984], Marble Madness [1984], Super Mario Bros [1985], The Legend of Zelda [1986], NetHack [1987], Street Fighter II [1991], Chrono Trigger [1995], Super Mario 64 [1996], Grim Fandango [1998], Animal Crossing [2001] y Minecraft [2011].

Cuando se cuestionó a Antonelli si los videojuegos eran arte, contestó:

¿Los videojuegos son arte? Ciertamente lo son, pero también son diseño, y un enfoque de diseño es lo que elegimos para esta nueva incursión en este universo. Los juegos se seleccionan como ejemplos sobresalientes de diseño de interacción [...] Con el fin de desarrollar una postura curatorial aún más fuerte, en el último año y medio hemos buscado el asesoramiento de académicos, expertos en conservación digital y legales, historiadores y críticos, quienes nos ayudaron a refinar no solo los criterios y la lista de deseos, pero también los problemas de adquisición, visualización y conservación de artefactos digitales que se vuelven aún más complejos por la naturaleza interactiva de los juegos. Esta adquisición le permite al Museo estudiar, preservar y exhibir videojuegos como parte de su colección de Arquitectura y Diseño (Antonelli, 2012).



244

[Ir al índice](#)

Debemos ser conscientes de que colocar un objeto en un museo no lo transmuta en un objeto artístico por sí mismo, contrario a muchas lecturas equivocadas del *ready made* que aseguran que es así. En realidad el *ready made* no es una estetización de los objetos, es una discusión y un estudio sobre el estado del circuito artístico.

### **Si los videojuegos no son arte, ¿eventualmente podrían serlo?**

Andrei Tarkovski sostenía que “el poeta [el artista] no describe al mundo, toma parte en su creación” (Tarkovski, 2016) y los artistas y obras mencionados a lo largo de este apartado, nos pueden ayudar a vislumbrar, que los videojuegos, como cualquier manifestación artística, son una articulación del mundo interior de sus creadores, y su relación con su contexto. El arte, desde una perspectiva del ideal, sirve a una idea más alta y comunitaria, como el metarrelato en *Jerusalem* de Alan Moore, en que, por medio de una pieza artística, Moore y su alter ego Alma Warren buscan salvar a Northampton a través del arte. *Jerusalem* como imagen del mundo, hecha manifiesta de una vez por todas (Moore, 2016).

La relación del mundo interior del artista con su realidad, probablemente es lo que nos pudiese indicar la relevancia de los temas reflejados en el videojuego, por un lado, tenemos los trabajos de Shigeru Miyamoto que son los reflejos de las memorias de su infancia. También podemos mencionar *Uncharted 4*, en donde nos encontramos con un núcleo temático que es la reflexión de un hombre que pasa mucho tiempo en su trabajo. Superficialmente *Uncharted 4* es un relato de acción aventura, pero en realidad plantea preguntas mucho más

personales e incluso cotidianas: ¿Cómo sigues tus sueños sin destruir tus relaciones? (Schreier, 2017).

El fenómeno artístico se permite y nos permite a nosotros el regresar a las preguntas fundamentales. Aunque de igual forma debemos ser conscientes de que el encontrar discursos trascendentales en una narración no los vuelve automáticamente piezas de arte, ya que como puntualiza el crítico Jorge Terrones:

[...] Contemplar una vez tres sardinas en un plato puede enriquecernos la comprensión de la realidad, pero hacerlo cientos de veces hace que su discurso se vacíe y que nuestro interés se esfume [...] Nuestro arte contemporáneo lleva mucho tiempo presentando tres sardinas en un plato o un triángulo en un rectángulo (Terrones, 2016).

Y probablemente el encontrar esas preguntas fundamentales en los videojuegos sea un enriquecimiento de la comprensión de la realidad a partir de la observación de una sardina. Probablemente sea la estetización de objetos a partir de los mecanismos de visión del observador, y probablemente solo sean detonantes de intertextos afectivos. Esto es similar al fenómeno sucedido en la cinematografía comercial, cuando es muy pobre el lenguaje cinematográfico en el apartado visual y en el montaje se inyecta artificialmente emoción a partir de la banda sonora, muchas veces recurriendo a piezas musicales de gran potencia y afecto popular, lo que repercute en que el espectador sienta emoción porque el intertexto auditivo detona emoción a partir del recuerdo, no necesariamente por los méritos intrínsecos del filme. La experiencia estética vino porque el espectador recordó la pieza musical y la carga emotiva que le conlleva; es un acontecimiento visual artificial.

Esta imprecisión de los valores estéticos y artísticos del videojuego deviene en una deficiencia de modelos particulares de análisis visual para estudiar las formas de narrativas audiovisuales en las que el espectador puede alterar el desarrollo y resolución del relato, en este caso, los videojuegos. Y los estudios existentes generalmente giran en torno a modelos de análisis cinematográfico que han resultado insuficientes.

La escritora Liana Kerzner señala que los medios narrativos participativos, específicamente los videojuegos, funcionan en principios que son fundamentalmente diferentes a los de la cinematografía y la televisión. Es decir, los videojuegos, su diseño, dinámicas y mecánicas no aspiran a mimetizar el consumo pasivo de las narrativas de la cinematografía y televisión (Kerzner, 2015).

Nuevamente el recurrir a las reflexiones de Andrei Tarkovski nos pueden ayudar a retirar neblinas epistemológicas en torno al arte, y los lenguajes audiovisuales:



245

[Ir al índice](#)

Los métodos críticos para abordar un arte, no pueden aplicarse mecánicamente e indiscriminadamente a otro. Si uno toma un fragmento musical, por ejemplo, éste es indiferente y libre de toda ideología, así también un plano en una película es siempre y solamente una partícula de la realidad, que no lleva en sí idea alguna: es de la película en su totalidad que se podría decir que lleva en sí, en sentido estricto una versión ideológica de la realidad. Una palabra, por su parte, es en sí una idea, un concepto, en cierta medida una abstracción. Una palabra no puede ser un simple sonido (Tarkovski, 2016).

Lo anterior nos lleva a plantearnos otra pregunta que lamentablemente me veo incapaz de responder actualmente: ¿podrían desarrollarse modelos particulares de análisis visual adecuados y eficientes para las formas de narrativas audiovisuales en las que el espectador pueda alterar el desarrollo y resolución del relato en los videojuegos?



246

[Ir al índice](#)

El poder remover las capas de superficialidad que rodean a los videojuegos, nos puede ayudar a determinar si estos son o pueden producir arte. Y aunque algunas instituciones y organismos han reconocido el valor de los videojuegos como piezas de arte, tal reconocimiento ha sido en algunas ocasiones al medio como conjunto –y tal categoría general parecería la que aún se encuentra en el centro de la polémica–. Sin embargo, como se señaló anteriormente, al momento de preguntarnos: ¿los videojuegos son un arte visual?, resultaría menos pantanoso acotar la pregunta a los objetos particulares, y preguntar, por ejemplo: ¿se puede considerar a *Silent Hill* un objeto de Arte Visual?, ¿se puede considerar a *Portal* un objeto de Arte Visual? Y si los videojuegos no son un arte visual, ¿algún día podrán ser un arte visual?

Retomaré los postulados de Andrei Tarkovski, y repetiré sus palabras, pero bajo el contexto de los videojuegos: “aún queda mucho por hacer para que tanto directores como público logren hacer de este medio extraordinariamente atractivo una verdadera forma de arte” (Tarkovski, 2016). Los videojuegos son una actividad cultural que se ha diversificado mucho en las últimas décadas, tocando esferas económicas, artísticas y culturales, y al igual que en cualquier esfera de la actividad humana, nos encontramos con obras buenas, regulares, malas y pésimas (McNabb, 2012). Si bien el impacto cultural podemos cuantificarlo a partir de determinados referentes demográficos, económicos, mientras no tengamos metodologías de análisis crítico, no podremos determinar el valor artístico o estético de los videojuegos. Lamentablemente desde la usencia, el declarar que los videojuegos son o pueden ser una forma de arte visual es una apuesta, y, todas las apuestas se resuelven una vez emitidos los resultados. Por lo tanto, mientras siga deviniendo el quehacer visual de la humanidad, se verá si los videojuegos si son o no capaces de producir piezas de arte.

## Fuentes de información

Aarseth, Espen J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1st ed.). Baltimore, Maryland, US.: The Johns Hopkins University Press.

Alatríste, Janitzio. (2012). Retro alimentación. Artes Digitales desde el sureste asiático. In Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Artes (Ed.). Toluca, Estado de México: FEDA.

Antonelli, Paola. (2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters *The Museum of Modern Art*. New York, United States of America: MoMA.

Antonelli, Paola. (2013). MoMA'S Contemporary Design gallery installation focuses on the vitality and diversity of design [Comunicado de prensa].

Cross, Tim. (2018). Video games are an underrated art form. The V&A's new exhibition shows why game design should be taken seriously, reportaje. *The Economist*. Retrieved from <https://www.1843magazine.com/culture/look-closer/video-games-are-an-underrated-art-form>

Ding, Debie. (2018). Sun Cycle. *dbbbs.sg*. Obtenido de: <http://dbbd.sg/works/sun-cycle.php>

Esposito, Nicolas. (2005). *A Short and simple definition of what a videogame is*. Compiègne Cedex, France: Université de Technologie de Compiègne.

Foucault, Michel, & Link, Daniel. (2010). ¿Qué es un autor? Francia: El Cuenco de Plata.

González-Seguí, Héctor Óscar. (2000). 25 años de videojuegos en México. In Departamento de Estudios de la Comunicación Social (Ed.), *Comunicación y Sociedad*. Guadalajara, Jalisco, México: Universidad de Guadalajara.

Hine, Christine. (2000). *Etnografía virtual* (Cristian P. Hormazabal, Trad. 3rd ed.). Barcelona, España: Editorial UOC.

Iser, Wolfgang. (1989). *Prospecting: From reader response to Literary anthropology*. Baltimore, Maryland, United States of America: The Johns Hopkins University Press.

Kerzner, Liana. (2015). Why Feminist Frequency almost made me quit writing about video games: Part 2. [Entre otros temas, argumenta los problemas culturales que ha provocado el analizar y estudiar a los videojuegos con herramientas cinematográficas]. Consultado en: <http://metaleater.com/video-games/feature/why-feminist-frequency-almost-made-me-quit-writing-about-video-games-part-2>

Ledezma-Campos, Miguel Ángel. (2016). Arte y Juego: de la contemplación a la participación. In Tarik Torres (Ed.), *Estudios del abordaje multidisciplinario del Arte*. (pp. 161-180). México.: Ediciones Eon.

Manovich, Lev. (1998). Navigable space. *Software Studies Initiative*. Retrieved from <http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>

McGonigal, Jane. (2011). *Reality is Broken: why games make us better and how they can change the world*. United States of America: Penguin Books.

McNabb, Darin. (2012). Del arte moderno al posmoderno *100 años de Arte* (Vol. 2 de 2). México: La fonda filosófica.



Moore, Alan. (2016). *Jerusalem : a novel* (Donna Bond Ed. 1st ed.). New York, N.Y.: Liveright Publishing Corporation.

Ponce-Díaz, Romano. (2017). El ser y estar ahí: metempsicosis, dasein, erlebnis y videojuegos. In Tarik Torres (Ed.), *Estudios del abordaje multidisciplinario del arte* (Vol. 1, pp. 55-71). Guanajuato, México: Universidad de Guanajuato.

Rabadán, María Eugenia. (2017) *Seminario Temático: Metodologías de estudio del Arte*. Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura., Universidad de Guadalajara., Guadalajara Jalisco.

Saganogo, Brahiman. (2010). *Elementos textuales en “Crónica de una muerte anunciada”, de Gabriel García Marquez*. México: Universidad de Guadalajara.

Schleiner, Anne-Marie. (2005). PS2 Diaries (pp. A machinima video by Anne-Marie Schleiner. A trip down memory lane told with five Playstation 2 games, drawn loosely from Schleiner's childhood and teen years growing up in California.). United States of America: Anne-Marie Schleiner.

Schleiner, Anne-Marie. (2009). Half Wife (pp. A reflection on the player's constrained freedom of movement in game space.). Singapur: Anne-Marie Schleiner.

Schreier, Jason. (2017). *Blood, Sweat, and Pixels: The triumphant, turbulent stories behind how video games are made*. United States of America: Harper Paperbacks.

Tarkovski, Andrey. (2016). *Esculpir el Tiempo* (Miguel Bustos García, Trans.). México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.

Terrones, Jorge. (2016). *Tres sardinas en un plato e ideas nómadas. Arte contemporáneo y Octavio Paz*. Aguascalientes, México: Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Terrones, Jorge. (2017) *Seminario Temático: Metodologías de estudio del Arte*. Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura., Universidad de Guadalajara., Guadalajara Jalisco.

Zavala, Lauro. (2006). *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura* (Félix Suarez Ed. 3rd ed.). Toluca, Estado de México, México: Universidad Autónoma del Estado de México.

