

Nombre de autor: Mónica Jacobo

Título del trabajo: **El videojuego en el campo del arte contemporáneo argentino.**

Subtítulo del trabajo: **Vínculos entre la institución arte y la industria del entretenimiento.**

Vínculo institucional: **Profesora auxiliar en la Cátedra de Introducción a la historia del arte. Escuela de Artes. Facultad de Filosofía y Humanidades. Universidad Nacional de Córdoba.**

Investigadora en el Área Artes del CIFYH. Facultad de Filosofía y Humanidades. Universidad Nacional de Córdoba.

El videojuego en el campo del arte contemporáneo argentino.

Vínculos entre la institución arte y la industria del entretenimiento.

La perspectiva que articula este texto, procura hacer visibles obras de arte producidas en Argentina, plausibles de ser ubicadas bajo el campo denominado Game Art, el cual aglutina diferentes producciones en torno al videojuego, reflexionando sobre este, como medio y objeto cultural.

Esta área de tensiones y cruces, vincula a las producciones tradicionales con las digitales, a la práctica denominada Fan Art¹ y al arte culto. Su formación comienza en los últimos años del siglo XX, surgiendo esporádicamente en festivales de arte digital e Internet y posteriormente adquiriendo mayor visibilidad con exposiciones temáticas en museos y galerías.

El Videojuego como medio y objeto cultural.

Los videojuegos surgieron en la década del 60' y alcanzaron la popularidad comercial en los 70'. Su amplia historia de cuatro décadas llega hasta el presente con consolas hogareñas como la PlayStation,² por citar solo una, juegos para instalar en las computadoras personales, multijugador, off y online y aplicaciones para dispositivos portátiles como son los teléfonos celulares.

El juego; actividad y vocablo que compone tanto el término videojuegos como la denominación juegos de computadora, fué estudiado por diversos teóricos y es analizado por Johan Huizinga en Homo Ludens, (1943), quien lo define de la siguiente manera:

Una acción u ocupación voluntaria, que se realiza dentro de determinados límites fijos de tiempo y espacio, de acuerdo con reglas voluntariamente aceptadas pero absolutamente obligatorias que lleva su fin en si misma y va acompañada por una sensación de tensión y fruición mas la conciencia de ser algo distinto de la vida ordinaria. (p.45)

Respecto a la primera parte del término videojuego; nos indica que la acción del mismo aparezca de forma visual en una pantalla. Originariamente la palabra vídeo se refería a los

tubos de rayos catódicos (CRT)³, que se utilizaban en los gabinetes ubicados en salones públicos conocidos como arcades y en las consolas domésticas que eran conectadas a un televisor, sin embargo el término pervivió y actualmente los juegos distribuidos en computadoras, consolas o dispositivos móviles con visualización basada en píxeles también suelen llamarse videojuegos.

En cuanto a la denominación, juegos de computadora, el último vocablo alude a que el software que contiene el juego es ejecutado en un microprocesador.

Ambas designaciones son utilizadas en el presente para referirse a los videojuegos de manera amplia, por lo que tomaremos como sinónimos sendas nomenclaturas ya que para nuestro propósito no necesitamos discriminar si los juegos son jugados en computadoras personales, o en consolas o gabinetes diseñados con exclusividad para realizar esta tarea, sino el uso artístico que se hace de estos productos de consumo popular.

Durante las décadas del 70' y 80' esta forma de recreación, fué considerada una actividad casi exclusivamente para niños, mientras que en la actualidad forma parte de la vida cotidiana de personas de un rango etario amplio que incluye adultos.

Los videojuegos son un fenómeno de la industria del entretenimiento que produce dividendos económicos en algunos casos superiores al cine y promueve constantemente avances tecnológicos mediante el lanzamiento de productos que requieren de computadoras y dispositivos cada vez mas exigidos tecnológicamente.

Su amplia difusión en la vida cotidiana, los ha convertido en un medio que atrajo la atención de agentes del campo artístico. Como objetos culturales de la era informática, han aportado estéticas definidas, maneras de representar el espacio, personajes que incluso han pasado a protagonizar películas cinematográficas como Lara Croft ⁴; han recreado géneros como el de aventuras; instaurado otros, como los juegos de disparos en primera persona y han dado lugar a la implementación de técnicas nuevas para la creación, llegando a conformar un campo denominado Game Art.

El Game Art.

El Game Art a pesar de las palabras que componen la locución, no abarca obras artísticas relacionadas con juegos de manera amplia. Como campo incluye con exclusividad, producciones que giran en torno a los videojuegos, tomando de ellos aspectos diversos como gráficos, personajes, interfases, jugabilidad o sonidos entre muchas otras características.

En la conformación del campo en el contexto internacional hubo varias vertientes que han nutrido esta práctica; una proviene de las comunidades de jugadores en Internet mediadas por las facilidades que brindaron los videojuegos como Doom en 1993 y Quake en 1996⁵ de

filmar las jugadas, lo que dio lugar a que los jugadores pudieran alardear de sus habilidades distribuyendo sus grabaciones por la web, en las comunidades de gamers y al mismo tiempo inauguró otra posibilidad lúdica; filmar películas al realizar performances en el espacio del juego, grabarlas en archivos y editarlas posteriormente agregándoles sonido o diálogos. Uno de los primeros trabajos de este tipo se llamó Diary of a Camper que fue realizado por un clan⁶ denominado The Rangers y consistía en la filmación de una jugada y la posterior adición mediante la edición de sonido de pequeñas bromas entre un grupo de jugadores representados por sus avatares. Esta técnica de utilizar los videojuegos para filmar películas posteriormente se denominó Machinima vocablo que une las palabras machine y cinema y actualmente se desarrolla como un subgénero dentro de la animación.

Otra línea de creación provino de obras exhibidas en festivales de arte digital donde se mostraron trabajos interactivos que parodiaban a los videojuegos comerciales y piezas de videoarte que tomaban algunos elementos de estos productos como la interfaz o la tipología de los juegos de pelea al estilo Mortal Kombat⁷ con dos personajes en primer plano golpeándose.

La tercera confluencia proviene del arte canónico y las prácticas emparentadas con el Pop Art de trabajar con objetos de la cultura popular, a su vez influenciado por el arte de los fanáticos de videojuegos, quienes producen principalmente en Internet para su propia fruición y socialización entre pares, representaciones de sus personajes favoritos en formato de dibujos, pinturas digitales e incluso figuras tridimensionales⁸ así como también objetos específicos para usar dentro de cada juego, como muebles o ropa entre otros elementos.

La suma de estos intereses se ha condensado dentro del campo artístico en exhibiciones temáticas desarrolladas en museos y galerías en Europa, Estados Unidos y Japón, donde el enfoque toma tanto la dirección de una perspectiva histórica sobre la transformación de la tecnología de los videojuegos así como la de un guión curatorial que vincula arte y juegos de computadora.

La primera exhibición que responde a esta tipología se realizó en 1999, en Internet y se llamó Cracking The Maze - Game Plug-ins and Patches as Hacker Art. curada por Anne-Marie Schleiner,⁹ en ella se mostraban modificaciones de juegos comerciales realizados por artistas. Entre otras muestras posteriores se destaca por su duración y complejidad World of Games: reloaded, exhibida en el museo ZKM, en la ciudad de Karlsruhe, Alemania desde el año 2004 hasta el 2007, que colocaba a consideración del público la historia del hardware y software de los videojuegos junto a instalaciones artísticas relacionadas con los mismos.

Estrategias artísticas en la producción de arte argentino.

Si consideramos junto a Pierre Bourdieu (1997), que un campo surge con la aparición de una determinada especie de capital y por las prácticas concretas de agentes dotados de un habitus que es, al mismo tiempo, la acumulación de una determinada especie de capital y

otro incorporado; el arte digital surge a partir de la aparición de la tecnología que le da su nombre y la capacidad de los agentes objetivados en artistas, curadores y críticos de conocer y controlar este medio.

Asimismo el campo del Game Art consolidado en el ámbito internacional, pero no así en la esfera Argentina, (Donde se encuentra vinculado al arte digital por derivarse de los videojuegos que son un producto de la era informática), surge cuando los agentes que participan en la producción simbólica hacen uso de su experiencia de jugar videojuegos o socializar con otros que lo hacen e incorporan esa práctica en la producción, transformándola en un capital mas para apostar en el mundo del arte y particularmente en el campo del arte y las nuevas tecnologías ya que como este sociólogo francés sostiene; ni el capital es tal sin habitus dispuestos a reconocerlo y además es impensable fuera de un campo concreto (Bourdieu, 1995).

En el contexto argentino no se han realizado exhibiciones temáticas sobre nuestro objeto de estudio. Sin embargo hemos podido encontrar algunas obras vinculadas a los juegos de computadora: Pulqui II de Ricardo Pons del año 2004. Casa de juegos, CD online de Creación colectiva coordinada por Andrés Oddone del mismo año. Batalla del río de la plata de Santiago Tavella y Agustín Blanco y 4 minutos 44 segundos de Mónica Jacobo del 2005 y Cartonero de Estanislao Florido del año 2006.

El teórico Stockburger (2007), propone una categorización de las estrategias artísticas en el contexto de los videojuegos que abarca: apropiación, modificación y producción de juegos originales. Consideramos que esta taxonomía puede ser útil para analizar las obras citadas precedentemente, debido a que implica diferentes aproximaciones a un mismo objeto cultural de la era digital: los videojuegos, a partir de las elecciones y posibilidades técnicas, económicas y subjetivas de cada artista o grupo de productores, haciendo uso del capital específico de destreza técnica que cada artista posea o se proponga utilizar.

agosto del 2008

Notas

¹ Fan Art o FanArt denomina a diferentes manifestaciones como dibujos, pinturas, esculturas, videos, fotografías o narraciones, que están basadas en personajes que el fanático toma de universos previamente creados por un tercero, por lo general pertenecientes a la cultura de masas y a los medios de comunicación (televisión, videojuegos, libros, cómics, etc.)

² PlayStation pertenece a la marca Sony.

³ CRT (Cathode Ray Tubes).

⁴ Lara Croft es el personaje central en la serie de juegos Tomb Raider de la empresa Eidos Interactive Limited, así como de la película Tomb Raider del año 2001 de Paramount Pictures, Lawrence Gordon Productions y Mutual Film Company.

⁵ Doom y Quake son juegos realizados por un grupo de programadores y diseñadores liderados por John Carmack y John Romero, lanzados al mercado por la empresa id Software.

⁶ Se denomina clan a un conjunto de jugadores de videojuegos que realizan sus prácticas juntos, generalmente en juegos multijugador online.

⁷ Mortal Kombat es una serie de videojuegos de pelea 1 vs 1, desarrollada por la empresa Midway Games, que se inició en el año 1992 y continua hasta el presente.

⁸ Se pueden encontrar innumerables sitios en Internet con FanArt, incluso las empresas de videojuegos han incorporado en sus sitios el arte de los fanáticos de sus productos. Puede observarse en el website de la empresa Blizzard un enlace con el FanArt de la saga Warcraft.
<http://www.blizzard.com/inblizz/fanart/ScreenShot.shtml>

⁹ Anne-Marie Schleiner, artista y teórica de nuevos medios.
<http://www.opencore.net>