**IX Jornadas de Jóvenes Investigadores**

**Instituto de Investigaciones Gino Germani**

**1, 2 y 3 de Noviembre de 2017**

**Romina Paola Gala**

IIGG – FSOC – UBA // Lic. en Sociología (UBA) – Maestranda en Industrias Culturales (UNQUI).

ro\_gala@hotmail.com

Eje Nº4: Tecnologías digitales y producciones estético-culturales: consumos, política, cultura y comunicación.

**Entre el arte y la industria: Una aproximación a los videojuegos artísticos en el AMBA (2009-2017).**

**Palabras claves**: videojuegos artísticos– arte – tecnología — industrias culturales

**Introducción**

*“…Inevitably (and rightly) artists will explore the entire vast range of theoretical,*

*aesthetic and technical possibilities of art linked with science and technology;*

*This is bound to lead into one of the most creative, original, phases in art history”.*

Gustav Metzger. “Automata in history”. 1969

Desde hace algunos decenios, nuestras sociedades se han visto transformadas por el desarrollo y uso intensivo de las tecnologías de la información y comunicación, las cuales han penetrado todas las esferas de la vida social transmutando el modo de producción capitalista (Gendler, 2016). La cultura y el arte no han de ser ajenos a dicho proceso. De hecho, la penetración de las tecnologías informáticas ha modificado radicalmente el campo del arte, no sólo se han transformado las prácticas y los procesos ya existentes sino que, además, han emergido nuevas prácticas y objetos artísticos exclusivamente mediados por las tecnologías digitales. Las relaciones que establecen entre sí el arte, la ciencia y la tecnología transforman las prácticas artísticas redefiniendo no sólo los fundamentos estéticos y epistemológicos de los objetos artísticos u obras de arte sino, además, transformando los procesos de creación, exhibición, circulación y recepción de éstos.

Para Manovich (2005) la informatización de la cultura conduce, por un lado, a la redefinición de las formas culturales ya existentes (por ejemplo, la fotografía y el cine) y, a la vez, al surgimiento de nuevas formas, entre ellas, los videojuegos. Estos últimos se han popularizado de la mano de la industria del entretenimiento. Surgidos inicialmente en la esfera de la investigación académica y experimental a mediados del Siglo XX, en 1972 Atari publicaba Pong[[1]](#footnote-1), el primer videojuego de éxito comercial en el mundo.

A lo largo de su joven historia, los videojuegos, que hoy día ocupan un lugar de relevancia en la cultura popular — Levis (2007) los define como el primer medio digital de alcance masivo—, han quedado asociados a la industria cultural y del entretenimiento apuntando a un público infantil y/o juvenil. Sin embargo, de una década a acá, los videojuegos han venido reclamando su reconocimiento o legitimación en tanto arte. Este es el caso de los videojuegos que se categorizan como “artísticos”, también llamados “art games”, diferenciándose no sólo de aquellos en los que subyace principalmente la lógica de producción industrial y comercial, sino además de otros géneros dentro del mundo de los indie games; es decir, de aquellos producidos por desarrolladores independientes.

Parker (2012) sostiene que el primer videojuego que populariza el término “Art Game” es Passage de Jason Rohrer, lanzado el 1 de noviembre de 2007. Según la declaración del creador[[2]](#footnote-2), el mismo es un juego memento mori (del latín, “recuerda que tienes que morir”) que presenta, en una duración de 5 minutos, el transcurrir de una vida entera, desde la juventud a la vejez y la muerte. El autor nos dice “Claro, es un juego, no una pintura o un film, por lo tanto las elecciones que hagas como jugador son cruciales. No hay una forma correcta de jugar Passage, así como no hay forma correcta de interpretarlo (…) Representa los desafíos de la vida como un laberinto”. Rompiendo con la lógica de la muerte en los videojuegos mainstream, donde uno tiene infinitas muertes y vidas, “Passage es un juego en el que uno muere sólo una vez, al final, y es impotente para evitar esta pérdida inevitable”. La estética visual o gráfica de este juego se enmarca dentro del denominado Pixel Art, el cual consiste en “componer los elementos utilizando bloques e colores que simulan los píxeles, las unidades mínimas de composición de una imagen digital” (García de Entrerría Díaz; S/D: 20).

Passage fue presentado en la Fiesta Gamma 256 el 28 de noviembre de 2007, organizada por el colectivo Kokoromi, un grupo de desarrolladores indie y curadores, que persiguen la promoción de los videojuegos como forma de arte, incentivando la experimentación con el medio y la mecánica del juego. Actualmente, Passage forma parte de la colección de Videojuegos del MoMA —Museo de Arte Moderno de Nueva York.

La presente indagación surge de la curiosidad de identificar cuál es la especificidad de los videojuegos artísticos: ¿En qué consisten? ¿Qué los diferencia de otros géneros? ¿Son todos los videojuegos arte? Sin embargo, y siguiendo la propuesta analítica desarrollada por Baumann (2007) y recuperada por Parker (2012), consideramos que la pregunta que debe guiarnos en nuestra exploración no es qué son los videojuegos artísticos sino cómo estos productos culturales buscan y/o consiguen posicionarse como arte. Tal eje nos permitirá indagar en las condiciones sociales de producción, circulación, exhibición y consumo de los videojuegos que buscan legitimarse como arte. Como toda práctica artística, los videojuegos expresan algo sobre la cultura en la que emergen, en este caso la contemporánea.

Nos centraremos en el área metropolitana de Buenos Aires (AMBA) de 2009 a la actualidad. Para ello utilizaremos una variedad de fuentes. Hemos realizado una indagación bibliográfica sobre la temática, considerando las producciones realizadas tanto en el ámbito local como internacional. A su vez, hemos indagado en la información pública suministrada en blogs de artistas o colectivos, comunidades en línea, páginas web de eventos y ferias e informes producidos por organismos estatales sobre la industria cultural (o creativa) de los videojuegos. Además, hemos realizado entrevistas en profundidad a artistas o desarrolladores que hacen videojuegos artísticos.

**El proceso de artificación[[3]](#footnote-3)**

Qué es y qué no es arte es una discusión aún no saldada y en continua revisión. La temática ha sido y es abordada no sólo por la estética. Disciplinas como la sociología, en particular la sociología del arte, han contribuido a ampliar la perspectiva al respecto y a hacer visibles los entramados de relaciones sociales que definen qué es considerado arte, cómo se produce una obra u objeto artístico y cómo se legitiman como tal algunas prácticas culturales.

Levis (2007) sostiene que “las tecnologías digitales en el campo del sonido y la imagen están transformando los modos de creación artística y las modalidades de recepción de los productos culturales, dando lugar a la aparición de nuevas formas de expresión y de comunicación que, en muchos casos, empiezan a desarrollarse al margen del circuito de los grandes grupos de la industria cultural que se resisten a perder el espacio hegemónico que ocupan en la actualidad” (P. 5). El mainstream de la industria cultural de los videojuegos comercializa videojuegos artísticos. Journey (2012) y Flower (2009), juegos desarrollados por That Game Company cuyo co-fundador es Jenova Chen, son distribuidos por Sony Interactive Entertainment. Pero, al mismo tiempo, el campo del arte los reclama para sí. “Flower” forma parte de la colección permanente del Smithsonian American Art Museum en la categoría Arte medial, donde comparte con otro videojuego: “Halo 2600” (2010) de Ed Fries. Entre otros premios, “Journey” ha sido galardonado en los Premios D.I.C.E de la Academy of Interactive Arts & Sciences, una organización sin fines de lucro fundada en 1996 y dedicada al reconocimiento de las artes interactivas.

Baumann (2007) indaga en la legitimación de ciertos films norteamericanos como arte y Parker (2012) realiza un ejercicio similar con los videojuegos. Para ello, recuperan el concepto de mundos del arte elaborado por el sociólogo norteamericano Howard Becker (2008 [1982]):

*“Los mundos del arte consisten en todas las personas cuya actividad es necesaria para la producción de los trabajos característicos que ese mundo, y tal vez otros también, definen como arte (…) Puede pensarse un mundo de arte como una red establecida de vínculos cooperativos entre participantes…Las obras de arte, desde este punto de vista, no son los productos de individuos, de ‘artistas’ que poseen un don raro y especial. Son más bien productos colectivos de todas las personas que cooperan por medio de las convenciones características de un mundo de arte para concretar esos trabajos…/ (PP. 54-55****).***

Al entender las obras de arte como productos colectivos, en los que intervienen diferentes trabajadores y actores de ese particular mundo del arte, la comprensión de la artificación de los videojuegos necesariamente requiere la indagación en éstos. En palabras de Parker (2012): “la legitimación de una obra individual (como Passage), un movimiento (como los art games), o una forma cultural completa (como los juegos digitales) se logra a través de un proceso de acción colectiva e interacción (incluyendo no sólo a los creadores, sino también a los pensadores, habladores, observadores y jugadores, así como a las organizaciones, lugares y objetos), y la configuración de sus elementos constitutivos entre sí, con otros mundos del arte y con la sociedad en general” (P. 44).

En los apartados siguientes desarrollaremos una exploración en algunos actores que podemos considerar claves para la legitimación de los videojuegos como arte en el área metropolitana de Buenos Aires del 2009 a la actualidad. En primer lugar, daremos un panorama de la industria de videojuegos en Argentina, en tanto la comunidad de videojuegos independientes, Indie Games, son una condición de posibilidad para la emergencia de los videojuegos artísticos. Luego, avanzaremos en las legitimaciones que se manifiestan en Ferias, Muestras y Exposiciones que reclaman el status de arte para los videojuegos. Finalmente, indagaremos en las percepciones de los creadores de videojuegos artísticos en relación a diferentes características de dicho medio expresivo. La presente indagación se presenta como una exploración y avance en algunas de las manifestaciones de estas dimensiones.

**Industria y videojuegos en la Argentina actual. Algunos apuntes.**

En el año 1982, Ariel Arbiser y Enrique Arbiser iniciaban la industria del videojuego argentina con el lanzamiento de “Truco Arbiser”, una implementación del juego de cartas argentino que se inscribía en un proyecto de Inteligencia Artificial[[4]](#footnote-4). 29 años después, en el año 2011, la por entonces Secretaría de Cultura de la Nación organizó el Primer Mercado de Industrias Culturales de Argentina (MICA) convocando a participar del encuentro a productores audiovisuales, empresas discográficas, editoriales, productores de videojuegos, de artes escénicas, música y diseñadores. De esta manera, los videojuegos eran incorporados y reconocidos oficialmente como industria cultural, independientes, a su vez, de otras industrias culturales como las audiovisuales y con un área propia de coordinación en la secretaría — devenida Ministerio en 2014. Si bien se institucionaliza así a un sector productivo que se venía constituyendo como tal desde principios del milenio, es importante destacar que esta industria aún no cuenta con una regulación propia y específica a nivel nacional.

Alejandro Iparraguirre, coordinador del área de Videojuegos del Ministerio de Cultura y co-fundador de la FundAV (Fundación Argentina de Videojuegos), sostiene que “*una de las grandes acciones que generan los videojuegos tiene que ver con la expresión. Cuando se juegan videojuegos, uno se está expresando. Cuando se crean videojuegos, también. Incluso la programación, la parte más matemática de su desarrollo, tiene una parte creativa*”[[5]](#footnote-5)

De la cita anterior queremos destacar la doble dimensión que presenta la industria de los videojuegos al menos en la Argentina: como industria cultural y como industria informática. Al respecto, la Dra. Verónica Xhardez en su tesis de doctorado “Trabajo en juego. Trabajo “creativo” y organización productiva en la Industria Cultural de Videojuegos: implicaciones socio-económicas. (Argentina, 2009-2011)”, sostiene que los videojuegos se inscriben en las industrias culturales del sector audiovisual y en la industria de desarrollo de software, al ser esta última parte constitutiva de su desarrollo. Solo por mencionar algunos ejemplos de esta imbricación, ADVA (Asociación de Videojuegos de Argentina) y empresas tales como Gameloft, QB9 y SismoGames son socias de la Cámara de la Industria Argentina de Software (Cessi). Según datos de la página oficial de la ADVA, son 70 los estudios que forman parte de la asociación y 11 los socios unipersonales.

La dimensión informática o de desarrollo de software en la industria de los videojuegos supone relaciones con otro actor estatal: el Ministerio de Ciencia, Tecnología e innovación productiva. Para ilustrar estos vínculos, podemos mencionar que a través del Fondo Fiduciario de Promoción de la Industria del Software (FONSOFT), dependiente de la Agencia Nacional de Promoción Científica y tecnologías de la información y la comunicación, se financian proyectos de Videojuegos. Fue gracias a la gestión de ADVA que, luego de dos años de reuniones, se consiguió que éstos sean incluidos en dicho fondo.

Para Parker (2012), la categoría cultural de *Indie Games*, aquellos juegos creados por desarrolladores independientes que no reciben financiamiento de un editor o Publisher, ha ganado terreno y estabilidad en el mundo de los videojuegos, constituyéndose como un sector visible y con operatividad en el mercado, aunque por fuera de la lógica mainstream.

Hacia 2010, y según datos del Observatorio de Comercio Internacional de la Ciudad de Buenos Aires, 9 de cada 10 empresas de videojuegos en argentina recurrían a fondos propios para la realización de sus productos. A nivel empleo, las firmas encuestadas empleaban unos 800 trabajadores; siendo la mayoría de éstos programadores y varones. En la actualidad, según los datos aportados desde ADVA, se estima que en todo el país existen unas 100 empresas activas dedicadas al desarrollo de videojuegos, de las cuales la mayoría comenzó a operar alrededor del año 2000, y emplean unas 2000 personas, más que duplicando la cantidad de empleados al 2010. Para 2016 se estimaba una recaudación anual de 500 millones de pesos en esta industria.

En el mismo informe presentado en 2010 se destaca que “uno de los aspectos que caracteriza a las empresas argentinas y que resulta muy valorado desde los mercados externos es la capacidad para generar videojuegos propios”. Actualmente, la exportación continúa siendo el principal destino de los productos y servicios de la industria local de videojuegos: ADVA estima que se exporta el 95% de lo que se produce localmente; siendo los principales destino Estados Unidos, Europa y Asia.

Destacando el avance y consolidación de esta industria cultural, ADVA sostiene que “junto con el Gobierno de la Nación, la Cancillería Argentina, la Fundación Exportar, el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, las Gobernaciones Provinciales y Municipales, hemos desarrollado más de 20 misiones comerciales internacionales que han logrado posicionar a Argentina como el productor de videojuegos más importante de Latinoamérica”. Actualmente, la dirección de ADVA es ejercida por una mujer, Martina Santoro de OKAM GAMES.

ADVA fue fundada en 2004 y es una organización sin fines de lucro que se define como “una institución intermedia que articula acciones entre los estudios y emprendedores dedicados al desarrollo de videojuego y el sector público, el sector privado y la academia, impulsando y potenciando el desarrollo de la industria local de videojuegos”. Desde el año 2003, prácticamente desde comienzos de la industria local, organizan la EVA, Exposición de Videojuegos Argentina, donde convergen desarrolladores de videojuegos locales y sus producciones, rondas de negocios, entrega de premios, conferencias de especialistas y personalidades internacionales vinculados a la industria, workshops, entre otras actividades.

La Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV) nace en el año 2016 con el fin de “promover e impulsar el desarrollo económico, social y cultural de los videojuegos, aportando valor para la generación de producto y desarrollos artísticos y/o experienciales, instrumentando el valor del videojuego como canal de comunicación, expresión, investigación y transmisión de conocimientos en toda la República Argentina, así como realizar acciones tendientes a favorecer su desarrollo; organizar, promover, fomentar y participar de eventos, congresos y demás oportunidades de cumplirlo”[[6]](#footnote-6). En los objetivos de la Fundación podemos ver esta conexión que Parker establecía entre los *indie games* y los *art games*, en tanto los primeros son el espacio de oportunidad para la emergencia de los segundos. Entre las líneas de referencia de la FundAV, se abordan a los videojuegos como “expresión cultural”; esto es, “Los videojuegos vistos como una forma de Arte. Se busca la innovación y la experimentación en temáticas y formas”[[7]](#footnote-7). De hecho, la Fundación junto a la muestra *Game on! El arte en Juego*, de la que luego hablaremos, han desarrollado Games Jam donde se experimenta artísticamente con el medio de los videojuegos a partir de una temática determinada. Por ejemplo, durante diciembre de 2016 han organizado junto a la Fundación Huésped la “Sex & Game Jam”, para promocionar los derechos sexuales y reproductivos, el acceso a métodos anticonceptivos, la prevención de HIV y ETS y la diversidad sexual.

Otro elemento a considerar a la hora de evaluar el crecimiento de esta industria tiene que ver con la expansión del acceso a las herramientas tecnológicas, tanto de hardware como software, que han posibilitado la emergencia y desarrollo del mercado Indie. Al respecto, es interesante mencionar que en Argentina, Juan Linietsky (miembro fundador de la FundAV), Ariel Manzur y la comunidad han desarrollado GODOT[[8]](#footnote-8), un motor de videojuegos 2D y 3D multiplataforma, de código abierto publicado bajo la Licencia MIT; cuya última versión fue lanzada en 2017.

La PUVArg[[9]](#footnote-9), Prensa Unida de Videojuegos, es “una agrupación de distintos medios especializados del país relacionados al análisis, desarrollo y cultura de los videojuegos”, conformado por varios sitios webs independientes, aproximadamente 30, nacida en 2015 de la iniciativa de Durgan Nallar, Director de la revista Irrompibles, desarrollador de videojuegos e investigador y divulgador sobre la temática, entre otras.

Como podemos observar a partir de la breve caracterización de la Industria de Videojuegos a nivel local, la misma se ha consolidado en el escenario latinoamericano y ha crecido notablemente, a la vez que han emergido y se han consolidado diversos actores, como la Asociación de Videojuegos Argentina, la Fundación de Videojuegos Argentina y la Prensa Unida de Videojuegos de Argentina, que promueven el desarrollo de la industria y los vínculos e intercambios entre sus miembros y la comunidad. Parker (2012) señala que “el acceso a las herramientas de desarrollo, a las audiencias pre constituidas, a los canales de distribución y los sistemas de soporte puestos a disposición por la comunidad de videojuegos indie ha permitido y generado el desarrollo de varios géneros y sub-géneros, incluidos los art games”(P.46).

**La legitimación en el/los mundo/ del arte**

En el año 2011 el Fondo Nacional de las Artes en Estados Unidos creó una nueva categoría artística dedicada a los “medios interactivos”, entre los que se incluye a los videojuegos artísticos o “art games”. En el año 2012, el Museo de Arte Moderno de Nueva York, MoMa, una de las instituciones museísticas más legítimas en el mundo del arte internacional, incorporó a su colección una serie de 14 videojuegos, incorporando 6 más al año siguiente y una consola de juego. Entre los juegos adquiridos se encuentran Pong (1972), Pacman (1980), Canabalt (2009) y Minecraft (2011), abarcando de esta manera prácticamente toda la historia de este medio expresivo e incluyendo no solo los videojuegos categorizados como artísticos sino, además, algunos clásicos de la industria. Dicha decisión curatorial haya fundamentación en el siguiente párrafo publicado oficialmente por la institución en su página:

 “¿Son los videojuegos arte? Seguro lo son, pero también son diseño, y un enfoque de diseño es lo que hemos elegimos para esta nueva incursión en este universo. Los juegos se seleccionan como ejemplos sobresalientes del diseño interactivo, un campo en el que el MoMA ya ha explorado y recopilado ampliamente, y una de las expresiones más importantes y frecuentemente discutidas de la creatividad del diseño contemporáneo. Nuestros criterios, por lo tanto, enfatizan no sólo la calidad visual y la experiencia estética de cada juego, sino también los muchos otros aspectos —desde la elegancia del código hasta el diseño del comportamiento del jugador— que pertenecen al diseño interactivo. Con el fin de desarrollar una postura curatorial aún más fuerte, durante el último año y medio hemos buscado el consejo de académicos, expertos en conservación digital y juristas, historiadores y críticos, quienes nos ayudaron a refinar no sólo los criterios y la lista de deseos, sino también las cuestiones de adquisición, exhibición y conservación de artefactos digitales que se hacen aún más complejas por la naturaleza interactiva de los juegos. Esta adquisición permite al Museo estudiar, preservar y exhibir videojuegos como parte de su colección de Arquitectura y Diseño”[[10]](#footnote-10)

Como hemos mencionado, otro de los museos de renombre internacional que han adquirido videojuegos como parte de su acervo es el Smithsonian American Art Museum, incorporados en tanto Arte Medial. En el año 2012 presentaron la muestra “The art of videogames”, presentada como una de las primeras exhibiciones en explorar los 40 años de evolución de los videojuegos como medio artístico, con foco en los efectos visuales y el uso creativo de las tecnologías. En la Argentina, Fundación Telefónica ha presentado en Buenos Aires, Mendoza y Córdoba, “*Play the Game: 40 años de Videojuegos*”, indagando en las distintas generaciones tecnológicas desde 1972 hasta la actualidad.

Las exhibiciones de videojuegos en museos, galerías, ferias y eventos, con énfasis en su dimensión artística, contribuyen a la legitimación del medio como arte, y la construcción del mundo del arte de los videojuegos.

**Sus manifestaciones en Argentina**

En el año 2009, nace en Buenos Aires la muestra *Game on! El arte en Juego*, proponiéndose “introducir las posibilidades de los videojuegos como arte, entender cuáles juegos podían ser considerados artísticos y qué significaba eso”. La primera muestra se llevó a cabo en Objeto A, una galería de arte especializada en arte y nuevos medios.

En el año 2016 se presentó en el marco de Noviembre Electrónico[[11]](#footnote-11) en el Centro Cultural San Martín. Para entonces, la exhibición llevaba “ya tres ediciones y varias presentaciones especiales, se ha presentado en Objeto a, en el Centro Cultural Recoleta, el Centro Cultural de España en Buenos Aires, el Planetario Galileo Galilei y el Cultural San Martín, ha visitado universidades y exhibiciones en capital y en el interior del país, ha sido invitado especial en eventos internacionales en Mexico DF y Colombia”.

La primera edición realizada en 2009 contó, entre otras presentaciones, con la participación de los argentinos Daniel Benmergui y Agustín Pérez Fernandez, ambos conocidos en la escena por sus desarrollos en videojuegos artísticos. Benmergui, quien se formó en Ciencias de la Computación en la Universidad de Buenos Aires, presentó su videojuego llamado “I wish I were the moon” (2008), ganador del IndieCade's Jury Award 2010—International Festival of Independent Games[[12]](#footnote-12). El videojuego se centra en un triángulo amoroso peculiar entre un niño, una niña y la luna, con diferentes finales posibles según las decisiones que tome el jugador. Pérez Fernandez—alias Tembac, quien se recibió en la Universidad del Cine, presentó Avantgarde, un homenaje a Mondrian.

Entre los invitados internacionales, se exhibió el ya mencionado videojuego “Flower” de That Game Company y participaron, entre otros, el estudio belga Tale of tales, quienes han escrito el *Realtime Art Manifesto*[[13]](#footnote-13). En el mismo, Auriea Harvey y Michael Samyn sostienen que el “Realtime 3D” (Tiempo real 3D) es la tecnología creativa más destacable desde la invención del óleo sobre tela. Además, interpelan a los artistas y desarrolladores a la experimentación artística:

“Los videojuegos comerciales son conservadores, tanto en diseño como en mentalidad.

Ellos evitan la autoría, pretendiendo ofrecer al jugador un buque neutral para llevarlo o llevarla a través del mundo virtual.

Pero la negativa al autor resulta en una imitación de nociones generalmente aceptadas, de la televisión y otros medios de comunicación.

Banalidad.

Rechace el comercialismo puro.

Los elementos individuales de muchos juegos comerciales hechos con arte y cuidado producen efectos artísticos

pero el producto en general no es arte.

Algunos juegos comerciales tienen momentos artísticos,

Pero necesitamos ir más lejos”.

La 2da. Edición de la Game On!, en 2011, se realizó en el marco de FASE “el encuentro de arte, ciencia y tecnología de referencia en la Ciudad de Buenos Aires… un espacio de pensamiento, exhibición, reflexión, crítica y promoción de las artes visuales. Reúne a instituciones -públicas y privadas, nacionales y extranjeras- para destacar su labor de investigación y desarrollo en nuevos medios como la fotografía, lo audiovisual, el arte electrónico, las investigaciones digitales, la animación, el arte en internet, los videojuegos, la robótica, el video arte, la biotecnología; tanto en su aspecto high como low tech”.[[14]](#footnote-14) Estos encuentros, al igual que la Game on!, se vienen realizando desde el año 2009. Entre las Universidades convocadas están la Universidad Tres de Febrero y la Universidad Maimónides. La primera cuenta con una productora de contenidos, UNTREF Media, que investiga y produce contenidos para TV, cine, radio, web y videojuegos. La segunda organiza desde el año 2000 la «Artmedia», Festival de Arte Digital, Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos de la Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial de dicha Universidad.

El último encuentro FASE, la 8va. Edición, se realizó durante el 2016 en el Centro Cultural Recoleta. En la misma fueron presentados 3 videojuegos; entre éstos, “El Secuaz”, de Darío Fabián Guardiola, formado en artes visuales. “El secuaz es el primer videojuego de una serie que va a ir abordando diferentes enfoques sobre el concepto del OTRO. El juego pone al usuario en control, no del héroe ni el villano, sino de un simple secuaz, uno de esos que hay tantos en cada juego”[[15]](#footnote-15).

Otros artistas locales que han participado de las siguientes ediciones de la Game On! —cuya nueva edición será realizada en diciembre de 2017 en el Centro Cultural de la Ciencia— son: Julieta Lombardelli, alias Yelomba, artista radicada en La Plata con formación en artes visuales y diseño multimedial, quien presentó “El Familiar” y NastyCloud, con “Nubarrón”, presentado también en la EVA —Exposición de Videojuegos Argentina— 2016.

Actualmente, Yelomba está trabajando en una nueva versión de “El Familiar” con un equipo de trabajo especializado en el marco de las Becas Bicentenario a la Creación del Fondo Nacional de las Artes, ganadora en la categoría Diseño. Este dato resulta fundamental a la hora de comprender la legitimación de los videojuegos como arte a partir de su reconocimiento por las instituciones consolidadas en la escena del arte local.

Otro de los eventos que pudimos rastrear a partir de las entrevistas a artistas o desarrolladores en art games es *Meet The Game*, el cual se viene llevando a cabo desde el año 2014. Si bien reconocen que el mismo está orientado principalmente a juegos comerciales, destacan que, al ser tan difuso el límite entre estas producciones culturales, también se presentan videojuegos artísticos, destacando el feedback que pueden tener del público jugador en dichas exposiciones. En esta sintonía, en La Plata se lleva a cabo la Expo Lúdica, la cual se presenta como “un evento para toda la familia y también para estudiantes y profesionales interesados en las industrias tecnológicas, culturales y lúdicas”.

Retomando este breve recorrido por algunas de las instituciones e instancias que contribuyen a la legitimación de los videojuegos como arte hemos de mencionar que en la órbita del INCAA, Instituto Nacional de Cine y Artes AudioVisuales, vía Resolución nº 565 del año 2011, se crea la Unidad de fomento a la producción de contenidos para Tv, Internet y Videojuegos.

En pocas palabras, y a partir del breve recorrido expuesto en este apartado, podemos afirmar la emergencia de diferentes exposiciones, eventos y ferias que contribuyen a la legitimación de los videojuegos como arte en la Argentina, favoreciendo no sólo el acercamiento e intercambio entre los artistas o desarrolladores y el público a nivel local sino que, además, posicionándonos en un escenario internacional. Instituciones estatales vinculadas al mundo del arte también han ido incorporando y, a la vez, legitimando el medio expresivo de los videojuegos.

**Los videojuegos artísticos desde la mirada de sus creadores**

Martin (2007) sostiene que “los creadores de videojuegos utilizan muchos de los procesos que los pintores y los cineastas usan. Los conceptos deben ser bocetados, los personajes modelados, los paisajes renderizados, las narrativas producidas, la música debe ser compuesta, y el video editado. Al hacerlo, los videojuegos compilan todas las herramientas del mundo del arte en un mismo medio: dibujo, pintura, escultura, diseño, arquitectura y actuación se reúnen para crear videojuegos” (P. 205). Esta idea es recuperada por nuestros entrevistados, afirmando al videojuego como arte:

* *… es una disciplina que puede ser considerada arte multifacética: engloba aspectos de sonido, de mecánicas de interacción, físicos, psíquicos, plásticos y estéticos. Los videojuegos como disciplina en si es un arte”.*
* *“Los videojuegos los considero como una forma de comunicación narrativa fantástica pero no solamente narrativas por lo que es la mecánica del juego sino que narrativas por todo lo que puede llegar a incluir desde el aspecto visual, la música, lo que decís. Las posibilidades que vos le presentas al jugador también tienen esa lógica, esa carga conceptual (…)”*

Jenkins (2009) indica que todo arte ocurre dentro de un contexto económico y define a los videojuegos como un nuevo “arte vivo” (lively art) haciendo énfasis en la experimentación e innovación con el medio: “Los juegos representan un nuevo arte vivo, uno apropiado para la era digital como los medios anteriores lo eran para la era de la máquina. Han abierto nuevas experiencias estéticas y transformaron la pantalla de la computadora en un ámbito de experimentación e innovación ampliamente accesible” (P.3). Al comentarnos sobre las Game Jams que se realizan a nivel local nos explican cómo se promueve en estos encuentros y presentaciones la experimentación con el medio desde diferentes aristas:

* *“El año pasado hicimos dos Game Jams que estuvieron muy buenas y queremos repetirlas… Una fue de controles alternativos que era una Game Jam donde el control no tenía que ser un joystick, ni un mouse ni un teclado. Tenía que ser una cosa totalmente diferente y estuvo buenísimo porque fue una jam internacional y los ganadores fueron dos argentinos, una chica… que hizo una lira con láseres y era como un Guitar Hero pero era una lira con láseres que la construyó con una impresora 3D. Y el otro que ganó fue un argentino que hizo un juego que era muy divertido. Con una impresora rota, con una impresora vieja, con el motorcito de la impresora le enganchó como una correa y en el monitor pone la imagen de un perro, que está como mordiendo la correa. Entonces vos tenés que mover la correa y el motor de la impresora te empuja y es muy divertido porque sentís al perrito (…) Se presentaron en la Game Developers Conference[[16]](#footnote-16) por haber ganado esa jam”.*

La Game Developers Conference se realiza todos los años y es el evento más grande de desarrolladores profesionales de videojuegos a nivel mundial. En el año 2011 fue seleccionado para participar de la misma Agustín Pérez Fernandez, quien presentó uno de sus videojuegos artísticos llamado “Mantra” en la Experimental Games Sessions.

La interacción máquina-espectador, la mecánica del juego, es una de las características que distinguen a los videojuegos de otros medios expresivos. Al introducir el juego, estas producciones culturales pueden ser analizadas como objetos lúdicos. La interacción con el juego no sólo produce emociones sino que, además, transforman al “espectador” en “partícipe” y éste se vuelve condición sine qua non de la obra misma. Nuestros entrevistados expresaron:

*-“Me encanta que la jugadora o el jugador actúe, que sea parte de la obra, que la obra no esté completa sin el espectador, que sea parte de la actuación, que ponga el cuerpo realmente en la obra (…) la interactividad está en el centro de la expresión”*

*-“me gustó mucho como formato expresivo. Me apasionó la idea, encontré en los videojuegos una expresión lúdica, reactiva, esta idea de que el jugador pueda acabar la obra con las posibilidades (…)”.*

La estética de los videojuegos artísticos, analizada como estética lúdica, no sólo debe ser abordada desde la narrativa visual. Esta comprende, por un lado, todas las experiencias sensoriales propuestas por el objeto: visuales, sonoras, táctiles, etc.; así como la emotividad y expresividad que se genera en la mecánica del juego y el mensaje conceptual que puede estar transmitiendo:

*-“Siento que los videojuegos son como experiencias virtuales, qué es lo que quiero que el espectador experimente, qué sensaciones quiero que tenga. También a veces pienso los videojuegos como música, como baile (…). Y por ahí eso es en lo que más pienso cuando estoy haciendo un videojuego. No tanto conceptos que quiera transmitir sino sensaciones que quiero transmitir”.*

*-“Cualquier videojuego que profundice en algunas de sus capas, en sonido, en la parte conceptual, metafórica, estética, plástica, puede ser considerado un juego artístico”.*

Parker (2012) sostiene que existen una serie de características que definen a este tipo particular de producción: son desarrollados en atención a una estética audiovisual distintiva por equipos de desarrollos muy pequeños o bien individuos—son juegos de “autor”—, quienes a través del juego buscan transmitir un mensaje o abordar una temática existencial:

*-“Cuando hago videojuegos artísticos, expresivos…siento que necesito tener control total de lo que quiero decir y a veces es muy difícil decirle a otro y que entienda exactamente lo que yo quiero transmitir. Por ahí es más fácil hacerlo yo. Por ahí no queda tan lindo, no son las mejores imágenes o el mejor audio pero es el audio que yo quiero poner en la obra y es exactamente lo que yo quiero transmitir”*.

Si bien en este apartado nos hemos concentrado en las perspectivas de algunos creadores, artistas o desarrolladores de videojuegos que son proclamados y auto-proclamados como “artísticos” o expresivos, no debemos concluir que todos los otros videojuegos, sean comerciales o no y esté categorizados dentro de otros géneros, no sean generadores de experiencias estéticas y, por lo tanto, puedan ser abordados desde el campo del arte.

**Comentarios finales**

A lo largo del presente escrito hemos ido explorando en las diferentes dimensiones y sus consecuentes manifestaciones que nos permiten comprender el proceso mediante el cual los videojuegos llegan a constituirse como arte; centrándonos en lo que ocurre en el AMBA, región con la máxima concentración de estudios de desarrollo de videojuegos radicados y con exposiciones, ferias y muestras ya arraigadas en la cultura de los videojuegos y las artes. Si bien esta indagación permanece abierta y lo aquí expuesto de ninguna manera debe entenderse como un abordaje exhaustivo, podemos elucidar de nuestros desarrollos un esquema del entramado de relaciones sociales que comienzan a conformar el mundo del arte de los videojuegos en la región bajo estudio.

Los videojuegos interpelan al arte contemporáneo reclamando un lugar para sí, al tiempo que se constituyen con una identidad artística propia y dialogan con el mundo de las industrias culturales, específicamente la de videojuegos y la audio-visual, y con la informática, en tanto un tipo particular de programadores y desarrolladores. Los límites son difusos y, como hemos visto, en Argentina los videojuegos son abordados por diferentes instituciones que dan cuenta de esta condición: Fondo Nacional de las Artes, INCAA, Ministerio de Cultura, Ministerio de Producción, Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación productiva, entre otros. A su vez, emergen nuevas instituciones que dan robustez al mundo de los videojuegos local, tanto desde la perspectiva industrial como desde el arte.

**Bibliografía**

* ADVA. (2017). Informe de industria. Recuperado de

 <https://docs.google.com/document/d/1drvgKaBGTmDAHP9riUE1U7olDQ-QC5Nm6TsL8-lem3U/edit>

* Baumann, S. (2007). Introduction: Drawing the boundaries of art en *Hollywood highbrow: From entertainment to art* (pp.: 1-20). Princeton: Princeton University Press. Recuperado de: <http://press.princeton.edu/TOCs/c8542.html>
* Becker, H. (2008). Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico. Bernal: Universidad nacional de Quilmes.
* García de Entrerría Díaz, D. (S/D). La experiencia estética del videojuego. Simbolismo, naturalismo y abstracción. Recuperado de:

<http://www.academia.edu/20253036/La_experiencia_este_tica_del_videojuego._Simbolismo_naturalismo_y_abstraccio_n>

* Gendler, M. (2016). Pokémon GO: Realidad aumentada, nostalgia, novedad y control. IX Jornadas de Sociología de la UNLP. Recuperado de

<http://jornadassociologia.fahce.unlp.edu.ar/ix-jornadas/actas-2016/PONmesa47Gendler.pdf/view?searchterm=None>

* Jenkins, H. (2009). Games: the new lively art. Recuperado de:

 <http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/GamesNewLively.html>

* Levis. D. (2007). Medios digitales: Creación artística y producción cultural. Recuperado de: <http://diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Medios%20digitales.pdf>
* Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Buenos Aires: Paidós.
* Martin, B. (2007). Should videogames be viewed as art? En Clarke,A.; Mitchell, G. (eds.) *Videogames and Art*. Inglaterra: The Cromwell Press. Recuperado de

 <http://www.lee-web.net/pdfs/330/martin_should_videogames_be_veiwed_as_art.pdf>

* Observatorio de Comercio Internacional de la Ciudad de Buenos Aires (2010). La industria de videojuegos en la argentina. segunda encuesta nacional a empresas desarrolladoras de videojuegos: un diagnóstico en base a 30 empresas encuestadas. Recuperado de <https://www.estadisticaciudad.gob.ar/eyc/wp-content/uploads/2015/04/industria_videojuegos_2010_agosto.pdf>.
* Parker, F. (2012). An Art World for Art Games, *Loading… The Journal of the Canadian Game Studies Association,* 7(11), 41-60. Recuperado de

<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119/160>

* Xhardez, V. (2012). Tesis doctoral. Trabajo en juego. Trabajo “creativo” y organización productiva en la Industria Cultural de Videojuegos: implicaciones socio-económicas. (Argentina, 2009-2011). Recuperado de

<http://www.academia.edu/4270114/El_trabajo_en_juego._Trabajo_creativo_y_organizaci%C3%B3n_productiva_en_la_Industria_Cultural_de_Videojuegos_implicaciones_socio-econ%C3%B3micas_Argentina_2009-2011_>

1. <http://proyectoidis.org/ataripong/> . [Fecha de última consulta 13/08/2017]. [↑](#footnote-ref-1)
2. <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/statement.html>. [Fecha de última consulta 13/08/2017]. [↑](#footnote-ref-2)
3. Neologismo que hace referencia al proceso mediante el cual un producto o práctica cultural que no era considerada arte pasa a serlo. [↑](#footnote-ref-3)
4. <http://www-2.dc.uba.ar/charlas/lud/truco/> . [Fecha de última consulta 13/08/2017]. [↑](#footnote-ref-4)
5. [https://www.cultura.gob.ar/cinco-datos-sobre-la-industria-de-los-videojuegos-en-argentina\_3154/#](https://www.cultura.gob.ar/cinco-datos-sobre-la-industria-de-los-videojuegos-en-argentina_3154/) . [Fecha de última consulta 14/08/2017]. [↑](#footnote-ref-5)
6. <http://www.irrompibles.net/secciones/industria/8406-fundacion-argentina-videojuegos-fundav> . Irrompibles forma parte de PUV ARG. [Fecha de última consulta 14/08/2017]. [↑](#footnote-ref-6)
7. <http://fundav.com/lineas/> . [Fecha de última consulta 14/08/2017]. [↑](#footnote-ref-7)
8. <https://godotengine.org/>. [Fecha de última consulta 14/08/2017]. [↑](#footnote-ref-8)
9. <https://puvarg.com> [↑](#footnote-ref-9)
10. <https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/> . [Fecha de última consulta 16/08/2017]. [↑](#footnote-ref-10)
11. Es un evento donde “artes electrónicas, eventos disciplinares, expresiones sonoras y visualizaciones en tiempo real se combinan con reflexiones teóricas que apuntan a la complejidad y diversidad de la cultura digital”. [↑](#footnote-ref-11)
12. <http://www.indiecade.com/about/teams> . [Fecha de última consulta 16/08/2017]. [↑](#footnote-ref-12)
13. <http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html> . [Fecha de última consulta 16/08/2017]. [↑](#footnote-ref-13)
14. <http://encuentrofase.com.ar/qu%C3%A9-es-fase#fase> [↑](#footnote-ref-14)
15. <http://encuentrofase.com.ar/sites/default/files/programas/fase8.pdf> . [Fecha de última consulta 16/08/2017]. [↑](#footnote-ref-15)
16. <https://gdconf.com> . [↑](#footnote-ref-16)