

María Celeste Marrocco
(Universidad Nacional de Córdoba)

De Espectador Cinematográfico a Interactor: Art Games y Newsgames, Expresiones artísticas en el Siglo XXI

*From spectator to interactor: Art Games and Newsgames.
Artistic expressions in the twenty-first century*

Resumen

A través del estudio de la evolución del concepto de espectador es posible descubrir el camino que esta categoría siguió hasta convertirse en el interactor de las producciones interactivas que crecen actualmente en el campo del arte. Estos conceptos están fuertemente arraigados en –y a la vez son producto de– las condiciones socio-históricas en las que se gestan. Dentro de las recientes tendencias de producción interactiva incluimos las ficciones que conforman los videojuegos, y particularmente dos corrientes dentro de éstos que apuntan a la experimentación y búsqueda estética: Art Games y Newsgames. Revisando los conceptos señalados procuraremos evaluar sus capacidades expresivas y relevar posibles clasificaciones en su interior en base a ejemplos relevados hasta el momento.

Palabras claves:

Espectador
Interactor
Videojuegos
Artgames
Newsgames

Abstract

Through the study of the evolution of the concept of spectator we can discover the road this category went through to become the “interactor” of interactive productions, which become more and more important in the field of arts. These concepts are deeply rooted in –and are the result of– socio-historical conditions. As part of the recent trends in interactive production, we study the fictions made for video games, and particularly two of them that draw on experimentation and aesthetic searches: Art Games and Newsgames. Reviewing the concepts mentioned above, we intend to assess their capabilities and expressive potential. We also seek to search for possible classifications based on products developed so far.

Key words:

Spectator
Interactor
Video games
Art games
Newsgames

CELESTE MARROCCO

Recibido 28-02-2013. Recibido con correcciones 30-07-2013. Aceptado 12-08-2013
Revista TOMA UNO (N° 2): PAGINAS 153-165, 2013 / ISSN 2313-9692 (impreso) / ISSN 2250-4524 (electrónico)
<http://publicaciones.ffyh.unc.edu.ar/index.php/toma1/index>

Depto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina

El lenguaje entró en el mundo humano organizando el espacio y la sociedad en forma lineal y fragmentada, configurando la construcción del mundo occidental tal como lo conocemos. Ese espacio visual que dominó la sociedad gutemberiana es uniforme y continuo, y caracteriza una manera de ver el mundo y la realidad que pasó de padres a hijos sin mayores variaciones durante siglos. Con el exponencial desarrollo tecnológico e informático del siglo XX, el alcance de los medios digitales transforma la vivencia y la construcción del espacio social, y las redes, las imágenes sintéticas y la interacción pasan a ser parte de su relato constitutivo.

Por su parte, el arte en sus diversas manifestaciones y de diferentes formas, ha buscado traducir el sentir de cada época, brindándole esta posibilidad a autores que tomaron el rol de voceros de una sociedad en un determinado período histórico. El arte ha construido a lo largo de su historia un tejido representacional que ha permitido transmitir ideas, sentimientos, reflexiones tanto a sus contemporáneos como a las generaciones posteriores. Ese "otro" al que se dirigían estos artistas fue caracterizado por los creadores como un público abocado al deleite perceptivo frente a la obra.

Este concepto de *espectador* propio de la obra de arte tradicional, donde el creador ocupa un lugar de privilegio, poco a poco se fue abandonando. Ya las experiencias vanguardistas solicitaban una respuesta autónoma, individual y no prevista de la audiencia, apuntando a desdibujar esos dos polos *autor/espectador*, llegando a hablar de un *receptor* activo en donde su propio ejercicio intelectual es fundamental para la comprensión de la obra, tal como lo señala el sitio web "Portaldearte.cl"¹. Siguiendo esta misma postura, podemos observar que en el arte esa experiencia sigue apuntando cada vez más a estimular la participación del receptor hasta llegar al concepto de *usuario*, quien debe participar activamente de la obra para que ésta cobre existencia.

1. Consultado en febrero de 2012 en <http://www.portaldearte.cl/terminos/espectador.htm>

En el presente artículo, surgido como parte de la Tesis Doctoral de su autora, procuraremos revisar esa evolución entre el espectador de las obras ficcionales lineales, encarnadas en el cine; al interactor propio de las narraciones interactivas, entendiendo a cada uno de estos discursos como expresión de su contextos sociales e históricos. A su vez, en el contexto de las producciones digitales revisaremos algunas clasificaciones que nos permitan descubrir ámbitos de creación interactiva cuyas obras apunten a la exploración estética de este campo. No se pretende agotar el tema, sino dar una primera aproximación a una vertiente diferente de las artes digitales que se vinculan de forma muy cercana a la construcción narrativa cinematográfica desde una perspectiva experimental y exploratoria.

Frente a las Pantallas

El cine ha construido su propia evolución del concepto de espectador. Desde sus inicios se tuvo muy claro el impacto de sus obras en las masas, empleándolo como herramienta de concientización y hasta adoctrinamiento. Pese a esto el concepto evolucionó, tal como lo plantea Casetti en el libro *El film y su espectador*, donde desarrolla brevemente cómo se lo conceptualiza en la crítica cinematográfica. Dicho autor muestra cómo en los inicios del cine el espectador aparece como un dato por defecto, alguien cuya existencia no debía cuestionarse. Para 1916, Munstemberg se opone a esto señalando la importancia de la actividad del espectador para brindar al film el carácter de realidad, que no posee. Ejchenbaum considera que el espectador relaciona cada una de las tomas para construir una escena. Para Edgar Morin es el mismo espectador quien, a partir de su propia sensibilidad y mundo afectivo, rescata esa imagen cinematográfica aparentemente fría, otorgándole profundidad y sentimiento. E incluso Metz recuerda la posibilidad de lecturas plurales sostenidas por la opción e intervención personal del espectador. En palabras de Casetti se pasa del simple decodificador, a un interlocutor al que se apela, del que se espera una respuesta para poder comprender verdaderamente la película, alguien que desde la misma historia pueda completar las relaciones de la trama.

Con la evolución de los relatos, el cine ha ido reclamando cada vez mayor participación de parte del espectador, un ejercicio mental que implica poder ensamblar fragmentos e interpretar significaciones múltiples y cada vez más complejas y polireferenciales. Esta evolución se continúa, desde nuestra visión, en el desarrollo del interactor, y dentro de las ficciones narrativas una de sus encarnaciones es el jugador de videojuegos. Con el pasar del tiempo y con las nuevas modalidades de representación que introduce la modernidad, el observador implícito de la pintura se muda al observador ideal del cine y éste a su vez deja aquel ropaje para transformarse en el jugador implícito real del videojuego “que actúa en un entorno de inmersión virtual diseñado a tal efecto” (Rodríguez Jiménez, 2012, pag.2-3). Como continúa señalando Rodríguez Jiménez lo que se juega es “un paso de la actividad mental-imaginativa del cine a la interactividad del sujeto con el medio electrónico” (Rodríguez Jiménez, 2012: 3).

Entre el cine y los videojuegos se va a producir un intercambio permanente en su historia tanto en el pasaje de personajes como de narrativas y modos de narrar que se van transmutando de un medio al otro generando comunidades de espectadores/interactores que siguen a sus personajes favoritos de una a otra pantalla y pueden ver en estas narraciones la traducción de sus formas de vida y pensamiento.

Las ficciones cinematográficas han permitido a los espectadores proyectarse en realidades diferentes a la propia, donde pueden vivir experiencias incluso totalmente distantes a la realidad.

La ficción no solicita ser creída en tanto que verdad, sino en tanto que ficción. [...] Sólo siendo aceptada en tanto que tal, se comprenderá que la ficción no es la exposición novelada de tal o cual ideología, sino un tratamiento específico del mundo, inseparable de lo que trata. (Saer,1997)

En ese sentido los relatos interactivos construyen su propio mundo de ficción donde el interactor puede vivenciar vicariamente las experiencias de un mundo totalmente distante al real. Este mundo digital cumple con las características que releva Rodríguez Ruiz (2002), citando a Steven Holtzman, para las producciones virtuales:

- **Discontinuidad:** Estimulan la elección libre de los recorridos a explorar.
- Interactividad: La obra se define por su vinculación con el público.
- **Dinamismo y vitalidad:** No hay una experiencia estética única, dotando a la obra digital de mucha vitalidad.
- **Mundos etéreos:** Ninguna materialidad los sustenta
- **Mundos efímeros:** La experiencia existe sólo instantáneamente. Es en la “ejecución” del programa cuando se realiza la obra.

La ficción en este caso, se entiende como un universo propuesto, un espacio para ser recorrido, que permita *pasear* por la red de contenidos. En este camino se inscriben los videojuegos como parte de esta evolución de la representación social, que desde su origen ocuparon un segmento fuertemente orientado a la población infantil y juvenil, siendo poco estimuladas desde una perspectiva artística y/o creativa que fuera más cercana a la reflexión estética.

Si tratamos de definirlo podemos referirnos a lo que la Real Academia Española define como Juego: “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”². Por videojuegos entendemos entonces un sistema de entretenimiento:

[...] basado en la interacción entre una o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una

2. Real Academia Española: *Juego* [en línea]. [Real Academia Española], vigésima segunda edición. http://buscon.rae.es/drae/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=juego febrero de 2013

3. Wikipedia. *Videojuego* [en línea]. [Wikipedia]. febrero de 2013. <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>

computadora, una máquina Arcade, una videoconsola, un dispositivo portátil (un teléfono móvil por ejemplo) los cuales son conocidos como 'plataformas'³.

4. *Indies* se denomina a los desarrolladores independientes. Para más referencias: Wikipedia: http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_de_videojuegos_independiente consultado en febrero de 2013.

Los videojuegos han desarrollado una industria a su alrededor cada vez más fuerte y sólida, que ha igualado y por momentos superado a la del cine. En los aspectos que se refieren a sus categorías y espacios de análisis es cada vez más complejo, dado la multiplicidad y variedad de desarrollos que los creadores ponen en marcha a diario. Se genera así un espacio que es mucho más amplio que lo planteado por los parámetros comerciales de las grandes empresas, tanto en manos de los desarrolladores *indies*⁴ como de la mano de artistas, comunicadores y diversos creadores que se adentran en el mundo de los videojuegos explorando sus amplias capacidades y posibilidades, de manera muy similar a lo que ocurre en el ámbito cinematográfico.

5. Tomado de la entrevista a Daniel Benmergui disponible en www.faseextra.com/reportajes/entrevistamos-a-daniel-benmergui-creador-de-today-idie consultado en febrero de 2013.

Sin embargo todos estos caminos se vinculan de alguna forma con el interactor, quien será en última instancia, el destinatario de la obra, y pondrá en funcionamiento el amplio entrecruzamiento de recursos que la interactividad de un videojuego pone a su disposición.

6. "Con *convergencia* me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento". Citado en <http://jmtornero.wordpress.com/2008/09/21/jenkins-la-convergencia-mediatica-y-la-cultura-participativa/> (febrero de 2013)

Los videojuegos participan de un contexto social, económico y político concreto. Sus manifestaciones dependen necesariamente de los condicionantes impuestos por estas variables y, a su vez, tienen un impacto (creciente) en los contextos de producción y recepción que los rodean. Sin embargo su camino dentro del campo artístico, reflexivo, crítico y analítico, acaba de comenzar.

Art Games y Newsgames

"Mientras que unos lo único que persiguen es entretener, otros game designers han elegido esta profesión como respuesta a una necesidad, la de contar historias, y en lugar de emplear un bloque de mármol, un lienzo, una hoja de papel o su propio cuerpo para volcar sobre ellos toda su creatividad, tienen en el universo de los circuitos y los bits su materia prima".

Daniel Benmergui⁵

A partir de este macro universo, podemos definir algunas producciones dentro de lo que ciertos teóricos resumen como "juegos serios", que son los que nos interesan en este trabajo, entre ellos los *Art Games* y los *Newsgames* sobre los que nos centraremos.

7. La "larga cola" o "*long tail*" es el nombre coloquial para una bien conocida característica de las distribuciones estadísticas (Zipf. Ley de potencias, distribuciones de Pareto y en general distribuciones de Lévy). (http://es.wikipedia.org/wiki/Larga_cola consultado en febrero de 2013)

Comencemos por definir ambos términos, los que surgen dentro del marco de lo que se denomina "*Convergencia mediática*"⁶. Por este término entendemos un fenómeno que trasciende el campo de las tecnologías de la comunicación y alcanza a un proceso de transformación cultural en el cual la influencia de los medios de comunicación ha sido fundamental. Este proceso está marcado principalmente por las posibilidades de acción, participación e interacción de los participantes a través de los medios digitales. Surge de esta manera una cultura participativa, donde las comunidades de usuarios y las formas culturales minoritarias cumplen un rol fundamental en la dinámica cultural, tal como lo muestra el concepto aplicado en economía de "*Long Tail*"⁷. Este concepto es largamente trabajado por Henry Jenkins en su libro *Convergencia Cultural*.

8. JENKINS, Henry. *Games, the new lively art*, Mit.edu.

Sin embargo, a pesar que los videojuegos según Jenkins⁸ podrían situarse dentro de las artes populares, el Art Game se limita a un grupo de elite que se restringe a artistas, galerías museos y grupos culturales para los cuales la carga conceptual de las obras va

mucho más allá del mero entretenimiento brindado por los desarrollos comerciales. Por este motivo no podemos hablar de una corriente masiva, sino de producciones puntuales de realizadores que desde otras disciplinas han llegado a los videojuegos en pos de explorar sus posibilidades como herramienta creativa, narrativa y/o expresiva, llevando a este mundo, propuestas y temáticas propias.

Cabe señalar en este punto la diferenciación entre el concepto de Art Games y el Game Art. Como dijimos los primeros son experiencias desarrolladas por creadores que desde su origen cuentan con expectativas artísticas, que procuran generar una respuesta sensible y/o emotiva en quien participa de sus propuestas. En cambio, cuando hablamos de Game Art, estamos refiriéndonos a un área específica que forma parte de los equipos de desarrollo de videojuegos, y que tiene a su cargo la creación de los escenarios y personajes, partiendo de la recolección de referencias que permitan hacer jugables, verosímiles y adecuadas sus imágenes al proyecto sobre el que estén trabajando, hasta la integración de esas producciones dentro del “motor”⁹ que pone en funcionamiento el desarrollo. Estos profesionales deben manejar por igual conceptos artísticos, de diseño, técnicos y de producción para completar su tarea. A estas actividades se las denomina el área de “Arte” en la industria del videojuego.

Lo cierto es que la definición de los videojuegos como obra artística ha despertado debates en diversas conferencias a lo largo del mundo y son muchos los autores que se oponen a considerar a los juegos dentro del ámbito artístico. Críticos e historiadores como Roger Ebert, entre otros, aseguran que los juegos no son arte, argumentando que responden más bien a una necesidad biológica del ser humano de entretenerse y no a una búsqueda de efectos psicológicos, tal como lo hace el arte, señalando además que se trata de producciones sistemáticas y regladas, casi mecánicas. El trabajo en grandes equipos hace perder la visión particular del creador, haciendo que primen los intereses económicos sobre el mensaje artístico, por lo cual, según su visión para que los juegos entren en la órbita del arte, se debe desarrollar un modelo en el cual un solo artista pueda direccionar la orientación de la obra.

Sin embargo, como se debatió en la conferencia “Games” de 2010 con la presencia de Michael Samyn y Auriea Harvey, notables desarrolladores digitales, los creadores que se adentran en los Art Games, justamente priorizan los efectos que quieren lograr por sobre la jugabilidad de la obra. Obras que por lo general representan piezas únicas o intervenciones y modificaciones intencionales sobre creaciones masivas, procurando cambiar su sentido. Justamente por la necesidad de controlar la interpretación que la obra pueda tener, estos creadores suelen trabajar de forma individual o en pequeños equipos. Pese a ello, el debate se mantiene y continúa aun sin una definición acabada.

Para este trabajo consideraremos a los Art Games como una forma especializada de los videojuegos, diseñados para enfatizar algún tipo de reacción estética en su audiencia. En ésta los creadores individuales o grupos reducidos apuntan a la creación de piezas únicas originales o intervienen producciones masivas. Si los artistas se inclinaron por este medio es justamente por sus características de vinculación con la sociedad:

- La capacidad de desarrollo colaborativo entre los propios artistas, y entre ellos y los interactores;
- Las posibilidades de interacción y desarrollo *on line* y en tiempo real, brindando posibilidades de experimentación artística nunca antes alcanzadas por los creadores;
- Las capacidades de las redes de brindar acceso a todos los recursos necesarios e incluso los aprendizajes requeridos para el desarrollo de las obras en Internet.

Si bien es complejo establecer una fecha de nacimiento para esta corriente, podemos comenzar a hablar de ellos en la década del ‘90, a partir de que los artistas vieron el

9. Un motor de videojuego es un término que hace referencia a una serie de rutinas de programación que permiten el diseño, la creación y la representación de un videojuego. Tomado de Wikipedia en https://es.wikipedia.org/wiki/Motor_de_videojuego consultado en julio de 2013.



Michael Samyn
y Auriea Harvey
Fuente: <http://flickr.com>. Autor: Bart Vermeersch. Lic.: Creative Commons

impacto de los videojuegos en la cultura popular y las cualidades estéticas y técnicas en permanente desarrollo que estas corrientes ofrecen a desarrolladores y usuarios.

Algunos proponen como primera producción de esta corriente, en el año 2007, la obra de Rod Humble "The Marriage", a la cual su propio creador define como una forma de expresar cómo siente él mismo el concepto de matrimonio, proponiéndose desde su concepción, hacer arte.

En la pantalla solamente se ven figuras geométricas: un cuadrado azul y otro rosa, y decenas de círculos de colores. Todos se desplazan por su cuenta y reaccionan al puntero del mouse de diferentes formas. El objetivo, sin saber a priori cómo, es hacer que el matrimonio, representado por los dos cubos, perdure en el tiempo. El equilibrio es frágil, como en cualquier pareja. "Quería utilizar la reglas del juego para explicar algo invisible pero real", recuerda Humble en el texto que acompaña al programa. Justamente, la decisión de que no haya música ni sonidos y que los gráficos sean no figurativos se amparaba en la idea de no distraer al espectador del mensaje de la obra. "Removí todo lo que se pudiera interponer", remarca.¹⁰

10. Publicado en el artículo *The Marriage*: el origen disponible en: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/subnotas/20515-5596-2011-01-18.html> (Consultado en febrero de 2013)

Paralelamente el concepto de "Newsgames", fue desarrollado por Gonzalo Frasca en referencia a las producciones lúdicas inspiradas en viñetas políticas o en relación a situaciones que han afectado a la población y han tenido una repercusión considerable en la comunidad, como por ejemplo *Madrid* (inspirado en los atentados del 2004, disponible en <http://www.newsgaming.com/games/madrid/>), o el reconocido *September 12th* que analiza la política de George Bush después del atentado del 11 de Septiembre de 2001 (disponible en <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>).

El concepto fue adoptado por teóricos y analistas para definir un territorio híbrido entre la prensa y los juegos. En el 2010 el MIT Press publica *Newsgames. Journalism at Play*, el libro de Ian Bogost, Simon Ferrari y Bobby Schweizer que procura definir este concepto, comenzando a asentar sus límites como categoría analítica. Sin embargo sigue siendo bastante debatido, aunque se constituye en una puerta de acceso al análisis de estas producciones que están en el límite entre el periodismo, el editorial y el juego, y que se caracterizan por la interacción que tiene como objetivo estimular en el participante una emoción y/o una reflexión sobre el tema en cuestión.

Posibles Clasificaciones

11. Disponible en <http://es.scribd.com/doc/2215095/Arte-y-Videojuego-El-Videojuego-como-Herramienta-Artistica>

Veamos ahora una clasificación de los Art Games según lo plantea José M. Escribano Serrano en su trabajo "Arte y Videojuego. El videojuego como herramienta artística. Una aproximación al fenómeno del nuevo lenguaje cibernético y su aplicación e influencia en las Bellas Artes"¹¹.

1. SEGÚN EL PROCESO CREATIVO:

a) Fuera del Hardware/ Software:

En donde las artes visuales tradicionales interpretan símbolos de la cultura del videojuego a través de la pintura, la escultura, la fotografía, etc.

Ej. Los trabajos de Miltos Manetas¹²

En donde las artes plásticas no tradicionales (videoarte, net-art, video instalaciones) interpretan símbolos de la cultura del videojuego y utilizan sus propias técnicas

Ej. *Grand Serial Killer - Ciudad Juárez*¹³

Sistemas híbridos: video instalaciones o performance a través de Internet, que integran al espectador como parte de la obra o incluso lo transforman en Co-Autor.

Ej: *Tempo Scaduto*¹⁴

12. Para mayores datos pueden consultarse http://en.wikipedia.org/wiki/Miltos_Manetas (consultado en Julio de 2013) y sus trabajos pueden verse en <http://www.gamescenes.org/2010/07/interview-miltos-manetas-the-first-machinimamaker.html> (consultado en Julio de 2013)

13. *Grand Serial Killer*: "Juego interactivo que trata la situación de las mujeres en Ciudad Juárez (México). Al acceder por primera vez a la interface podemos seleccionar distintas mujeres para jugar, pero cuando entramos en ese avatar nos damos cuenta de que el juego ha terminado, ya que pertenece a una mujer real asesinada en esta ciudad y lo único que se nos permite es leer la información de su caso." Citado por ANA GARCÍA ANGULO en: <http://www.paperback.es/articulos/angulo/desorientacion.pdf>

14. Obra de Vicent Ciciliato donde se presentan escenas de asesinatos ocurridos realmente en Palermo, Sicilia y el interactor simplemente con su dedo, puede apuntar y disparar a una serie de objetivos humanos sin saber claramente si éstos han sido asesinados o no. Puede verse un demo de esta obra en <http://vimeo.com/50522111#> (consultado en Julio de 2013)

b) Dentro del Hardware/ Software:

Algunos videojuegos brindan un *software* de desarrollo propio de fases o niveles, es decir, que utilizando programas realizados por los propios creadores del juego se pueden crear partidas o juegos con propósitos no contemplados por dichos creadores y aprovechados por artistas del medio.

Ej: *Velvet Strike*¹⁵

Se utilizan herramientas no contempladas por los creadores del juego pero que tienen una alta capacidad para modificar distintos aspectos del juego, de esta forma se gana un alto grado de personalización del mismo.

Ej: *Escape from Woomera*¹⁶

En algunos casos los artistas intervienen directamente el código del videojuego sin ningún tipo de *software* intermediario.

Ej. *Jodi*¹⁷

Artistas que se erigen como directores de proyectos colaborativos de creación de videojuegos o se sumergen en un proceso productivo de forma individual.

Ej: *Border games*¹⁸

Uso de *hardware* de videojuegos con propósitos artísticos. El acto de *hacking* por parte de los artistas en el contexto del videojuego no se limita al *Software* (al espíritu) sino también al *Hardware* (el cuerpo).

Ej: El trabajo de *Cory Arcángel en Atari Noise*¹⁹

15. Se puede ampliar sobre el proyecto en <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/about.html> (consultado en julio de 2013)

16. Para participar del mismo <http://www.ljudmila.org/~selectparks/archive/escapefromwoomera/> (consultado en julio de 2013)

17. Para mayor información <http://es.wikipedia.org/wiki/Jodi.org> (consultado julio de 2013)

18. Mayor información en <http://www.ravalnet.org/border-games/> (consultado julio de 2013)

19. Mayor información en <http://afiches.wordpress.com/2008/07/01/arte-en-la-red-cory-arcangel/> (consultado en julio de 2013)

2. SEGÚN EL CONTENIDO/ INTENCIONALIDAD:

	CONTENIDO	DESCRIPCION	EJEMPLO
	Contenido puramente estético	La estética tanto dentro (los propios juegos) como fuera (diseño de consolas, diseño de cajas de juego, imágenes de marketing) son elementos de los que muchos artistas contemporáneos se han servido para llevar a cabo sus obras. Sin embargo, también pueden considerarse las obras de los artistas que se enfrentan a una cuestión política respecto a los criterios estéticos aceptados, de forma tal que la estética se constituye en un "arma de crítica política, cultural y social".	
20. Puede consultarse en http://futurefarmers.com/about/	Crítica Social	Los <i>Art Games</i> son también plataforma crítica de los problemas de nuestra sociedad actual. Esta crítica está centrada sobre todo en: a. Los problemas de género, sexualidad y enunciados ciberfeministas. b. Problemas migratorios y de minorías raciales. c. Crítica hacia decisiones de carácter político o a la clase política. d. Voz de alarma frente a los problemas laborales y socioeconómicos en el nuevo contexto de mercado global (género-ciberfeminismo, violencia, estructura...) y económica.	Ej. <i>Future Farmers</i> ²⁰
21. Puede jugarse desde http://www.antiwargame.org/antiwargame.html			<i>Antiwargame</i> ²¹
22. Puede visionarse en http://www.minijuegos.com/juego/the-intruder			Ej. <i>The Intruder</i> ²²
23. Puede jugarse en http://www.balkanwars.org/main/balkanwars.html	Contenido Educativo Historiográfico	Algunos artistas han usado el poder de los videojuegos para impartir conceptos y hacer partícipe al jugador de algún acontecimiento histórico o de algún experimento que aportara nuevos conocimientos sobre un tema.	Ej. <i>Balkan Wars</i> ²³
24. Puede jugarse en http://metapet.net/	Contenido Crítico	Ciertos juegos ponen en cuestión los estereotipos de los medios de cultura capitalista de masas y el mal uso de la tecnología (en la que se incluye al propio videojuego como elemento tecno-dependiente).	Ej. <i>Metapet</i> ²⁴
25. Mayor información en http://theinfluencers.org/joan-leandre-retroyou (consultado en julio de 2013)	Crítica a las limitaciones del propio lenguaje y contexto del videojuego	a. Crítica hacia los esquemas demasiado cerrados de juego (final, lucha, violencia) y de narrativas. b. Contenido crítico hacia el sistema de mercado del videojuego y su moral	Ej. <i>Joan Leandre</i> ²⁵ , <i>JODI</i> ²⁶
26. Para mayor información http://es.wikipedia.org/wiki/Jodi.org (consultado julio de 2013)			
	Crítica hacia la Tradición Artística	Una de las percepciones características del arte del siglo XX ha sido una "tradicional" y persistente tendencia a cuestionar la larga "tradicción" de la pintura como un medio privilegiado de representación (Stalker, Philippa: <i>Gaming in Art</i> , University of Witwatersrand, Johannesburg 2005)	Ej: <i>los News-games como forma de democratización de los procesos creativos.</i>

CLASIFICACIÓN DE LOS NEWSGAMES:

Según Bogost, Ferrari y Schweizer²⁷ existen diferentes tipos de Newsgames, que se clasifican de la siguiente manera:

Current Games	Son producciones basadas en informaciones cotidianas, realizadas de manera rápida con Flash o tecnología similar para no perder el ritmo de las noticias. Son difundidos en portales para alcanzar a un público masivo.	<i>September 12th²⁸, Killer Flu²⁹</i>	27. BOGOST, Ian; FERRARI, Simon y SCHWEIZER, Bobby (2010) "Newsgames. Journalism at Play" MIT Press , EEUU. 28. Puede jugarse en http://www.news-gaming.com/games/index12.htm
Infografías Interactivas	Permiten al usuario cambiar las variables para observar los resultados sobre el sistema o comparar datos.	<i>How different groups spend their day (The New York Times)³⁰</i>	29. Mayor información en http://www.persuasivegames.com/games/game.aspx?game=killerflu (consultado en julio de 2013)
Documentales Expandidos	Permiten a los interactores vivenciar la realidad histórica con algunas variantes que le inviten a reflexionar sobre esas situaciones.	<i>JFK Reloaded</i> le permite al usuario ponerse en el lugar de Harvey Lee Oswald y disparar al Presidente Kennedy en Dallas ³¹	30. Puede consultarse en http://www.nytimes.com/interactive/2009/07/31/business/20080801-metrics-graphic.html?_r=0
Juegos de Realidad Alternativa	Evocando el mundo real, brindan herramientas mediáticas que permitan modificar la realidad de ese mundo virtual.	Ej: <i>World without oil</i> ³²	31. Puede visualizarse en http://www.youtube.com/watch?v=XHZtWTWT_4o (julio de 2013)
Plataformas <i>Play the news</i>	Juegos basados en las noticias o los Fantasy Sports, donde el usuario se encuentra el frente de un equipo deportivo.	<i>Operation Cast Lead</i> (inspirado en el conflicto en Palestina) o El Gran DT ³³ de Clarín	32. Puede visitarse en http://world-withoutoil.org/ (consultado en julio 2013) 33. Puede participarse en http://www.grandt.clarin.com/

En esta última clasificación podemos ver que se pone en cuestión las posibilidades de interacción que le brindan al usuario y la presentación de información en cada caso. Sin embargo algunos de los casos citados tienen poco de juegos, como el caso de las infografías interactivas y están más bien relacionados con lo informativo, con una manera de mostrar la información de la realidad de una forma diferente y por momentos más reflexiva.

Revisando contenidos

Daniel Benmergui, es uno de los desarrolladores argentinos que adoptó el campo de los Art Games como espacio de expresión y experimentación. Este desarrollador comenzó su trabajo en esta área con una serie de tres juegos desarrollados en tiempos muy cercanos entre sí: *Trials*, donde se juega con la clonación³⁴, *The Storyteller*³⁵ en el que se alterna la línea temporal variando el final de la historia y *I Wish Were The Moon*, donde la posición de los elementos altera el desarrollo de la historia, inspirado en el cuento de Italo Calvino "La distancia de la luna"³⁶.

Será en 2009 cuando desarrolle la que se considera una de sus mejores producciones, *Today I die*³⁷, en el que una mujer de lánguido vestido cae al mar. La invitación a explorar ese

34. Disponible en <http://www.ludomancy.com/games/Trials.html>

35. Se puede consultar en <http://www.storyteller-game.com/>

36. Disponible en <http://www.kongregate.com/games/danielben/i-wish-i-were-the-moon>

37. Disponible en <http://www.ludomancy.com/games/today.php?>

espacio nos lleva a adentrarnos en una historia de lucha y esperanza que se descubre por la sola experimentación en el espacio virtual. La banda sonora permite construir un clima acorde a esta historia con una melodía de Hernan Rozenwasser:

Estamos ante una pequeña joya de la programación que es pura poesía en formato flash, ante un ejercicio de intimismo y narración interactiva en el que tenemos que interactuar con el entorno para huir de los más oscuros recovecos del alma.³⁸

38. Análisis de *Today I die*, disponible en <http://www.faseextra.com/pc/today-i-die-un-inusual-juego-flash>

Esta obra fue seleccionada como finalista en la categoría *Nouvo* en el Festival IGF. Con estos ejemplos vemos cómo estos trabajos no abordan temáticas tradicionales de los videojuegos comerciales, sino que se acercan a los sentimientos más profundos de las personas: el amor, las decisiones, la depresión y la lucha por salir adelante:

Crear un juego es como crear vida... burdamente, como tener un hijo –afirmó el argentino en una entrevista–. Los juegos me resultan una criatura muy “viva”, en el sentido de que puede hacer cosas sorprendentes. Creo que una de las recompensas más gratas de un creador es ser sorprendido positivamente por su propia obra.³⁹

39. Ibidem

Estos juegos trabajan sobre realidades personales pero alejadas de los compromisos sociales, a diferencia de los *Newsgames* que se centran en momentos de fuerte conmoción social. En estos, la presentación de una realidad relacionada con una situación política determinada busca estimular la reflexión y/o el cuestionamiento respecto a dicha temática. Este es el caso de *Madrid, o September 12th*, ambos trabajando aspectos diferentes del terrorismo (el primero, las consecuencias de los atentados; el segundo, los ataques contra los terroristas por parte de Bush), apuntan a buscar la reflexión o al menos la sensibilización sobre cuestiones específicas o incluso a orientar la interpretación según la ideología manifiesta por sus creadores.

Sin embargo, en ambas ramas, la expresión por medio de los recursos narrativos y expresivos de los videojuegos es un factor común. De esta manera, la máquina se convierte en un vehículo mediante el cual pensamos, y que a la vez modifica nuestro modo de pensar, contando con posibilidades infinitas para desarrollar tanto al *homo sapiens* simbólico, como al *homo videns* pasivo y receptor de imágenes sin connotaciones del que nos hablaba Giovanni Sartori.

Recordemos que las generaciones para las que se está construyendo este medio interactivo, ya están dando muestras de la facilidad del manejo de una máquina, sentados frente a un teclado dominando juegos y dibujos con apenas 3 o 4 años. Si observamos un poco más veremos que ya comprenden, o al menos, comienzan a comprender relatos complejos que los llevan en direcciones extrañas y a lugares insospechados, tanto en el cine como la televisión y mucho más en los videojuegos. Es lógico que así como los relatos del siglo XIX le resultan lentos y lejanos a un alto porcentaje de las comunidades actuales (recordemos la crisis de lectura que afecta a casi todos los países) a estos niños al crecer, nuestra acabada y lineal narración, tanto literaria como audiovisual, le resulte igualmente “lejana”. Deberemos, como creadores y narradores, considerar una percepción del tiempo y el espacio cada vez más comprimida y un público que día a día incorpora, cada vez más a su vida cotidiana, sistemas informáticos, conceptos de comprensión espacio temporal e interactividad. Esto no sugiere ni siquiera remotamente un mejoramiento en el desarrollo cultural de estos jóvenes, sino simplemente una sobreabundancia de información que redundará en la complejización de las relaciones comunicacionales.

Lo que nos interesa es ver cómo ese sujeto receptor primero de los productos gutembarianos, después cinematográficos y televisivos y hoy multimediales e interactivos, se sienta

ante nuestras producciones digitales, qué exige de ellos y qué deseamos nosotros ofrecerle. Es aquí que creemos importante tomar en cuenta las definiciones de Arlindo Machado:

La diferencia introducida por los textos permutativos es que en ellos la pluralidad significativa está dada como dispositivo material; el lector no sólo los interpreta más o menos libremente, sino que también los organiza y estructura, al nivel mismo de la producción. Se puede inclusive decir que, con la literatura combinatoria, la distribución de los papeles en la escena de la escritura se redefine: los roles autor /lector, productor /receptor se invierten de forma mucho más operativa. (Machado, 2000: 194)

A Manera de Cierre

El cine como forma artística ha permitido que durante el siglo XX los creadores tomen la voz de la sociedad y expresen el sentir y forma de ver de una época, con grandes recursos tecnológicos e importantes aportes económicos que muchas veces sesgaban esa visión, construida para ser comunicada de forma masiva a grupos sociales amplios y diversos. A partir del desarrollo de los videojuegos y en particular los que se enmarcan dentro de los *Art Games* y los *Newsgames*, se brinda la oportunidad a nuevos creadores de construir un relato que permita una comunicación mucho más directa con los jugadores/interactores que ven expresarse en estas obras sus propios sentimientos y hasta pueden intervenir en dichas construcciones para expresar sus ideas y conceptos.

Podemos apuntar a contextualizar los *Art Games*, reconociendo que vivimos en un espacio histórico en el cual el interactor ocupa una nueva esfera donde además de *consumir* o *ser espectador* de un producto, se convierte en el propio *emisor* y *productor* de contenidos por medio de los nuevos medios digitales 2.0. En este aspecto la propia esencia del videojuego apunta a esta resignificación de los roles de autor/lector. En palabras de José Luis Brea, los sistemas productivos de arte actual se basan en

[...] procesos colaborativos, generados mediante una red anónima de contribuciones susceptibles de ser modificados libre e infinitamente. En este complejo sistema de producción de significados el videojuego tiene un gran peso específico en torno al que se crean “*expresión y comunidad*”, convirtiendo al videojuego en un “*objeto de su tiempo*”. (Brea, 2007)

Para Tiffany Holmes (teórica del arte especializada en *Art Games*) son justamente las influencias múltiples de los artistas jóvenes, que vienen de las más diversas disciplinas, las que diferencian este campo del de las artes propias de las galerías y las instituciones, según Jenkins, refrescándolas y dotándolas de nuevas herramientas de expresión. Se trata de un campo que responde a su vez a un nuevo sujeto social, atravesado por las nuevas tecnologías y los entornos virtuales, en donde la conectividad y el acceso a la tecnología se vuelve un elemento básico de su desarrollo social, personal. Estas tecnologías influyen incluso en sus propios mecanismos de construcción del conocimiento y en una particular vivencia del espacio y el tiempo.

En este contexto social, se ponen en cuestión los conceptos de lo público y lo privado, lo real y lo virtual. Las mismas herramientas para desarrollar el pensamiento y construir los criterios de realidad son afectadas y modificadas, con lo cual este sujeto busca un lenguaje artístico que de alguna manera responda a su nueva realidad, donde las seguridades respecto a las esferas cultural y social de su vida se ponen en tela de juicio; un lenguaje que dé cuenta de este campo no estabilizado y afectado por los flujos comunicativos permanentes en el que le toca desarrollar su existencia. En medio de este proceso de adecuación a un nuevo sistema tecnológico que afecta profundamente la misma constitución social y cultural del sujeto, se da un arte que busca ser expresión no necesariamente inteligible de estos procesos, pero que responde a las búsquedas de estos nuevos sujetos.

La cultura del videojuego al ser propia de esta generación, es utilizada como puente de conexión con los que estos nuevos espectadores se sienten identificados y motivados a la participación. La misma relación entre trabajo y ocio sufre una reconfiguración en la cual el sujeto extiende el tiempo de trabajo en el de ocio y a su vez el tiempo de ocio (redes sociales, videojuegos, etc.) en el tiempo y espacio de trabajo, problemática incluso reconocida y para la cual las empresas buscan permanentes y originales respuestas. En este marco las instituciones artísticas se mediatizan y se adaptan a esos nuevos medios: ponen en cuestión su mismo desarrollo y creación; adoptan el lenguaje digital como común denominador; las narraciones se cargan de cruzamientos que determinan sus interdiscursividades; exponen múltiples referencias a medios y soportes que construyen una naturaleza propiamente transmediática. Los *Art Games*, *los Newsgames* como el *Net Art*, el *Videarte* podrán consolidarse en sus múltiples facetas como disciplinas artísticas de gran potencial y diversidad, tomando tantas formas como artistas utilizan sus recursos y convirtiéndolo en el medio para un mensaje de crítica política, social e incluso cultural.

BIBLIOGRAFÍA

Páginas web consultadas Julio de 2013

Definición de espectador de: www.portaldearte.cl/terminos/espectador.htm

“El videojuego como arte independiente”:

<http://www.elpixelilustre.com/2010/11/el-videojuego-como-arte-independiente.html>

“La muerte desde el punto de vista indie”:

<http://gamikia.com/2011/10/la-muerte-desde-el-punto-de-vista-indie>

LAGELLER (2011), *“Entrevistamos a Daniel Benmergui, creador de Today I die”*: <http://www.faseextra.com/reportajes/entrevistamos-a-daniel-benmergui-creador-de-today-i-die>

MARTÍNEZ, Joseph, *“La convergencia mediática: definición y perspectivas”*: <http://cnpcarcas.org/2009/03/tendencias/la-convergencia-mediatica-definicion-y-perspectivas/>

PÉREZ TORNERO, *“Jenkins: La convergencia mediática y la cultura participativa”* <http://jmtornero.wordpress.com/2008/09/21/jenkins-la-convergencia-mediatica-y-la-cultura-participativa/>,

PISCITELLI, Alejandro *“Convergencia mediática, cultura participativa e inteligencia colectiva”* <http://www.filosofitis.com.ar/2008/09/07/convergencia-mediatica-cultura-participativa-e-inteligencia-colectiva/>

PLANELLS, Anton (2010) *“Videojuegos e ideología: El caso de Molleindustria”*:

<http://www.pixfans.com/videojuegos-e-ideologia-el-caso-de-molleindustria/>

TURKLE, Sherry *“Identidad en Internet”*, disponible en el sitio: www.sindominio.net/biblioweb/telematica/mud.html

PUBLICACIONES

BOGOST, Ian, FERRARI, Simon y SCHWEIZER, Bobby (2010), *Newsgames. Journalism at Play*, MIT Press, Massachusetts.

BREA, Jose Luis (2007), *Cultura RAM*, Gedisa, Barcelona.

CASSETTI, Francesco (1989), *El Film y su Espectador*, Cátedra, Madrid.

ESCRIBANO SERRANO, M. (2007), *El video juego como herramienta artística*, (dirigido por D. Mariano de Blas), Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.
<http://www.literatura.org/Saer/jsTexto6.html>

JENKINS, Henry (2005), *Games, the new lively art II*, en *Handbook for video game studies*, Mit Press, Cambridge.

MACHADO, Arlindo (2000), *Paisaje Mediático*, Ediciones del Rojas, Buenos Aires.

MARROCCO, Ma. Celeste (2004) *"Cine + Internet = Cine Interactivo"*, Tesis de Licenciatura en Cine y Tv, Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, Argentina.

MARROCCO, Ma. Celeste (2005), *"Narraciones Interactivas ¿A quién le habla el creador digital?"*, Segundo Simposio de Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital y Séptimas Jornadas de Artes y Medios Digitales, Córdoba, Argentina.

MC LUHAN, Marshall y FIORE, Quentin (1969), *El medio es el masaje*, Paidós, Buenos Aires.

RODRÍGUEZ JIMÉNEZ, Leda (2012), *"Cine y videojuego, Avalon de Mamoru Oshii: Habitar la ficción"*, Revistas Académicas, Universidad de Costa Rica, disponible on line en <http://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/estudios/article/view/2731>

RODRÍGUEZ RUIZ, Jaime Alejandro (2002), *"Teoría Práctica y Enseñanza del Hipertexto de Ficción, y el Relato Digital"*, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, disponible en http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm

SAER, Juan José (1997) *"El Concepto de Ficción"*, Ariel, Buenos Aires.

SARTORI, Giovanni (1997) *"Homo Videns: la Sociedad Teledirigida"* Santillana, Buenos Aires.

María Celeste Marrocco

María Celeste Marrocco es Licenciada en Cine y TV por la Universidad Nacional de Córdoba y Especialista en Video y Tecnologías Digitales On Line/Off Line (UNC, UNESCO, MECAD/ESDi). Cursa actualmente el Doctorado en Artes de la Universidad Nacional de Córdoba y la carrera de Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos de la Universidad Nacional del Litoral. Desarrolla tareas docentes y realizativas desde el año 2000, dictando diversas capacitaciones para docentes sobre el uso de TICs en el trabajo áulico y ha participado de numerosos congresos y simposios teóricos y técnicos del área.