

INTRODUCCIÓN A LAS EXPERIENCIAS GAMEWORLDS EN DIVERSAS INSTITUCIONES.

VIRGINIA RUISÁNCHEZ*

En los últimos años y con la aparición de Internet, el fenómeno del videojuego ha conseguido destacar su presencia y desarrollo en el medio online, y se ha constituido como un dispositivo cuya potencialidad puede considerarse más allá de su primigenia condición como instrumento para el ocio y el entretenimiento. Esta nueva condición hace que hablemos de Videojuegos Online Multijugador que permiten un acceso múltiple al juego y que los jugadores tengan mayor protagonismo. En ocasiones, estas plataformas ceden a los jugadores-programadores el poder de añadir desarrollos al propio videojuego y así estimular la participación colectiva. Es tal la consideración de este fenómeno que el debate sobre su naturaleza (material, estética, filosófica, etc.) y su valor de uso, se ha desplazado al ámbito académico y museístico. En el siguiente artículo trataremos de observar y analizar algunas experiencias tanto teóricas como prácticas que se han realizado en estos campos, como por ejemplo exposiciones y/o actividades y trabajos teóricos de carácter académico.

Hoy los videojuegos atraen la atención del ámbito académico de la misma forma que lo hicieron otras manifestaciones culturales anteriores a ellos. Del mismo modo que la práctica y la crítica cinematográfica accedieron a la esfera académica en los años sesenta y setenta de manera generalizada y consiguieron así la alteración del discurso crítico sobre las películas, sería lógico esperar unos resultados semejantes con la actual introducción de los videojuegos en las aulas.

Los museos llevan desde finales de la década de 1980 estudiando la importancia cultural y técnica de los videojuegos. En 1989, el Museum of the Moving Image de Nueva York organizó una exposición histórica de videojuegos Arcade que llevaba por título "Hot Circuits: A Video Arcade". Según Carl Goodman, actual subdirector y director de medios digitales de dicho museo, "la exposición se inspiró en la idea, radical en aquel momento, de que los videojuegos son una parte cada vez más esencial de la industria del ocio, junto al cine, la televisión y la música. También llamó la atención sobre la contribución de los videojuegos a la tecnología informática, en parte porque muchas veces son el primer contacto que tiene el público con las

*Doctoranda del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona.

tecnologías que se abren paso. Hoy en día, estos conceptos están bien aceptados" [1].

Por otra parte, la institución académica también va absorbiendo estos fenómenos para utilizarlos como objeto de debate y reflexión entre la comunidad, y, de ese modo, reproducir nuevos métodos de estudio y análisis en lo que respecta a la cultura visual. No es de extrañar que, con la creciente popularidad del género, un cada vez mayor número de psicólogos, sociólogos, economistas, historiadores y antropólogos estudien la experiencia inmersiva de los jugadores en tales juegos. De sus estudios se desprenden ideas relativas a la realidad económico-industrial de los videojuegos, la antropológica-social y la creativa, principalmente.

Edward Castronova es especialista en el estudio de mundos virtuales (MUDs, MMOGs, y conceptos similares) y ha escrito *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier* (2001) donde examina las relaciones entre la economía real y las economías sintéticas de los mundos virtuales, como el videojuego. De otra manera, Fernando Trias de Bes, profesor de la Escuela de Negocios escribió un artículo sobre la realidad virtual titulado *La aniquilación de la realidad*, en el que exponía que la problemática que surge en estos universos cuando son habitados por jóvenes que realizan todo tipo de tareas y actividades a través de él, es que terminan por no distinguir la realidad virtual de la realidad real. Aunque Trias de Bes se refiere aquí a la experiencia en los mundos virtuales como *Second Life*, también podemos aplicarlo a las actividades que se desarrollan dentro de un videojuego. Un proyecto muy interesante es el creado por Nicholas Yee, analista y escritor de *Ariadne: Understanding MMORPG Addiction*, llamado Proyecto Daedalus [2], donde analiza las patologías de los jugadores que sufren adicción a los videojuegos. Por último, cabe también destacar el ensayo del teórico Henry Jenkins "Games, the New Lively Art" que explora la noción del juego como forma de arte.

Veamos algunas de las investigaciones y publicaciones que se han realizado en este terreno durante los últimos años por parte de la comunidad artística:

- Gonzalo Frasca es un investigador y creador de videojuegos de origen franco-uruguayo que trabaja en el Center for Computer Games Research de la Universidad de Copenhague. Frasca ha creado *Water Cooler Games* [3], un espacio dedicado a "los juegos persuasivos". También es coeditor de

Ludology, una publicación online orientada a los investigadores de videojuegos, o como el afirma, a “la nueva generación de filósofos de los media”.

- Game Studies [4] es una publicación periódica internacional sobre investigación de juegos de ordenador centrada especialmente en los aspectos estéticos, culturales y comunicativos de los juegos de ordenador.
- Anne-Marie Schleiner, artista y teórica, ha creado la página web Opensorcery [5], donde reúne gran parte de enlaces a sus trabajos teóricos y prácticos sobre la modificación de juegos por ordenador. Sus reflexiones se agrupan (bajo un punto de vista crítico y feminista) en torno al estudio de género y la identidad, en la crítica a las prácticas militares y en las técnicas de modificación de juegos como una nueva forma de hacer hacker art.
- Mollindustria [6] es un grupo de activistas y diseñadores italianos dedicados a la teoría práctica de la subversión en el juego. En su web se observa un espacio de textos y un blog que contiene reflexiones sobre el cruce de los videojuegos y la política.
- Political Games Archives es un archivo de juegos realizados por artistas que poseen un marcado carácter político. Este archivo forma parte de Selectparks [7], un blog dedicado a experimentos y trabajos artísticos internacionales basados en la tecnología de juegos por ordenador. El blog está dirigido por Julian Oliver, también coautor de Escape from Woomera, y en la sección de Teoría se pueden encontrar sus textos junto a los de Mary-Anne Breeze, Fuchs & Eckermann, Richens & Trinder y Melster & Díaz & Groth.
- Persuasive Games [8] es un Estudio de diseñadores, creadores y distribuidores de juegos persuasivos, instructivos y activistas creados por ordenador. Está dirigido por el diseñador, investigador y teórico Ian Bogost y también por Gerard LaFond, experto en negocios y marketing estratégico.
- Critical Art Ensemble & Carbon Defense League [9] son dos colectivos artísticos que se han unido para escribir el ensayo crítico Child as Audience (where technology and anarchy fuck) en marzo de 2001. Este texto documenta la reconstrucción del juego Nintendo Game Boy y propone a los niños como principal objetivo de las tácticas mediáticas activistas. Han editado un libro y un CD-ROM que incluye todas las instrucciones, esquemas y programario necesarios para realizar este tipo de prácticas.

- Milton Manetas [10] es una artista de origen griego cuyo trabajo artístico y teórico se basa en la estética de los videojuegos. Manetas hace pinturas, fotografía, impresiones, videos e instalaciones subversivas e irónicas, centradas en los personajes y temas de los videojuegos (desde Super Mario y Pokemon hasta Tom Raider o Indiana Jones). Cabría destacar su texto *Art Alter Video Games*.
- Tilman Baumgärtel realizó un ensayo electrónico llamado *Game Art* que reflexiona sobre la posibilidad de modificación de juegos en línea y fuera de línea por medio del análisis de las principales obras de artistas del game art. Este tipo de ensayo hipermedia forma parte de un excelente proyecto de *Media Kunst Netz* [11] que engloba otras iniciativas sobre arte generativo y software art.
- El proyecto *THE DIGITAL GAME CANON* (Canon del Juego Digital) es una creación de Henry Lowood, conservador de las colecciones de historia de la ciencia y la tecnología y catedrático de estudios germánicos en la Universidad de Stanford. Lowood invitó a cuatro grandes especialistas en videojuegos como Warren Spector, Christopher Graft, Matteo Bittanti y Steve Meretzky para formar parte de un tribunal que estableciese una colección rigurosa de aquellos juegos históricos de obligado conocimiento por todos los profesionales del diseño y la producción de la industria de los juegos. La lista de los diez juegos definitivos se presentó y debatió el 8 de marzo de 2007 en el congreso de creadores de juegos (*Game Developers Conference*) de San Francisco.

Por otra parte, los videojuegos también están muy presentes en los principales centros de arte contemporáneo internacionales. Veamos qué exposiciones han resultado de principal interés en los últimos años por parte de los especialistas:

- *Playware*. Exposición sobre el mundo de los videojuegos celebrada en LABoral Centro de Arte en Gijón (Asturias, España) desde septiembre de 2007 hasta 24 marzo 2008. *Playware* recoge la obra de una serie de artistas, diseñadores e ingenieros que exploran las limitaciones y amplían las posibilidades del juego intervenido digitalmente. Los proyectos de game art y las instalaciones de arte digital para varios jugadores fueron realizadas por artistas como Peter Stock, Toshio Iwai, Boštjan Cadež, Boštjan Cadež, Jeff Minter, United Game Artists, Assocreation, Tetsuaki Baba, Bill Keays, Hiroshi

Ishii & Members of the Tangible Media Group, Sergi Jordà & Grupo de Tecnología Musical de la Universitat Pompeu Fabra, Ars Electronica FutureLab, etc.

- Gameworld. Videojuegos en la frontera entre arte, tecnología y cultura. Exposición celebrada en LABoral Centro de Arte en Gijón (Asturias, España) de marzo a julio de 2007. En palabras de comisario de la muestra Carl Goodman, Director de Medios Digitales del Museum of the Moving Image de Nueva York, "la exposición plantea el juego como forma de creación artística y como materia para la transformación artística" [12]. Los artistas que se presentaron fueron: Douglas Edric Stanley, Aram Bartholl, Cory Arcangel/Paper Rad, Milton Manetas, La Fiambrera Obrera, Eva/Franco Mattes, Mary Flanagan, etc.
- Metanarrative(s)? 5ª Jornadas Art y Multimèdia celebradas en Caixa-Forum de Barcelona (España) en 2006. En este espacio de reflexión y debate se presentó algún texto relacionado con el tema como Storylines vs gameworlds: Landscaping as narrative device? escrito por Espen Aarseth.
- Game as Critic as Art. Jornada de debate y reflexión sobre net-art celebrada en Caixa-Forum de Barcelona (España) en 2005. Los autores y especialistas debaten sobre el sentido y la orientación de los juegos de ordenador creados por artistas, sus objetivos y el poder socializador y educativo de este tipo de propuestas. Los autores que participaron fueron: Laura Baigorri, Gonzalo Frasca, Anne-Marie Schleiner, Radwan Kasmiya, Rafael Fajardo, Flavio Escribano y katharine Neil.
- Breaking and Entering. Exposición de arte digital que tuvo lugar desde el 10 de diciembre de 2005 hasta el 28 de enero de 2006 en la PaceWildenstein de Nueva York. En ella se muestra el trabajo de siete artistas: Cory Arcangel, Brody Condon, Jon Haddock, JODI, Paper Rad, RSG y Eddo Stern que, a través de sus instalaciones y proyecciones, pretenden convertir la sala de exposiciones en un espacio de videojuego y a los visitantes en jugadores.
- Art i Joc. Propuesta de obras de netart games donde los artistas digitales exploran la cultura de los juegos y generan sus propias versiones creativas de temas y estructuras tecnológicas. Este dossier electrónico fue creado por la Mediateca de Caixa-Forum de Barcelona (España).

- **World of Games: reloaded.** Exposición permanente que trata sobre la relación entre videojuegos y arte celebrada en el ZKM Center for Art and Media de Karlsruhe en el 2004. El texto del catálogo está escrito por el teórico alemán y director del centro Peter Weibel.
- **[Re:Play].** Exposición de videojuegos de carácter crítico realizados por seis artistas: Andy Deck, Mongrel, Natalie Bookchin, Johs On, Max Barry y el colectivo Escape from Woomera. Organizado por radioqualia, tuvo lugar en octubre de 2003 en Cape Town y Johannesburgo (Sudáfrica) y contó con un programa educativo anexo de conferencias y talleres.
- **Games. Computer Games by artists.** De octubre a noviembre de 2003 tuvo lugar en el Reserveteillager Phoenix West de Dortmund (Alemania) esta exposición comisariada por el teórico alemán Tilman Baumgärtel. Aquí se presentaban una serie de aproximaciones artísticas al fenómeno de juegos de ordenador a partir de más de 30 obras expuestas. Los artistas eran: Julien Alma/Laurent Hart, Cory Arcangel, Tom Betts, Arcangel Constantini, Vuk Cosic, Mongrel, JODI, Joan Leandro, Anne-Marie Schleiner, etc. También se van a ofrecer presentaciones personales del trabajo de los artistas, un taller (Olaf Val), películas y ponencias.
- **SHIFT-CTRL.** Exposición sobre ordenadores, juegos y arte que intentaba aclarar la relación que existe entre los juegos y las nuevas tecnologías, así como la interpretación que hacen los artistas. Estuvo comisariada por Antoinette LaFarge y Robert Nideffer y tuvo lugar en el Beall Center for Art and Technology de Irvine (California, USA) de octubre a diciembre de 2000. Se incluyeron instalaciones y net games clasificados en tres áreas: juegos de rol y espacios sociales compartidos, sistemas emergentes/desarrollables y reescritura de mundos existentes y piratería informática mundial. Participaron artistas como Rebecca Allen, Natalie Bookchin, Ken Feingold, Perry Hoberman, Worldwide group, Lev Manovich/Norman Klein, negativland, ®TMark, Eddo Stern, WORD.com/Eric Zimmerman, etc.
- **SYNWORLD.** Exposición y simposio sobre los “mundos sintéticos” relacionados con la teoría de los juegos por ordenador y organizado por Public Netbase en Viena (Austria) en mayo de 1999. Los artistas y colectivos que se presentaron trabajan con las estructuras narrativas de los hipermedia, el diseño de entornos visuales participativos y la tecnología de los juegos digitales, y fueron los siguientes: Ulrike Gabriel, Knowbotic Research, Mark Amerika, Calin Dan, Anne-Marie Schleiner, Mongrel, JODI, VNS Matrix, Vuk

Cosic, Carbon Defense League, etc. En esta muestra se invitaba al público a descubrir y explorar todo tipo de simulaciones electrónicas que pertenecen al mundo del ocio, la industria, la ciencia y el arte.

Algo que caracteriza a los mundos virtuales es que están cimentados en la ética/estética del exceso de sus componentes (velocidad, decorado, fuerza, sensorialidad, agilidad, etc.). Ya Omar Calabrese en su obra *La era neobarroca* describe esta tendencia como un giro hacia el exceso, que define como lo laberíntico, caótico y trastocado. También Federico López Silvestre [13] y Román Gubern [14] comparten esta visión de un paisaje virtual caracterizado por el exceso, al que, particularmente López Silvestre identifica como paisaje-espectáculo.

Los artistas del videojuego, como hemos visto hasta ahora, comparten un interés hacia el valor crítico que los videojuegos adquieren al sufrir una reorientación artística de su estructura, una modificación en su motor o, incluso, una amplificación de la experiencia espacial y sensorial museística por parte del espectador/jugador. Obviamente, estos juegos artísticos no se rigen por los ortodoxos requisitos de la industria de los videojuegos; en este caso, y como bien remarca la teórica y crítica multimedia Laura Baigorri en su texto de la Jornada de debate *Game as Critic as Art 2.0*, "no se trata de enganchar al mayor número de adictos durante el mayor número de horas; no se trata de seducir con la estética más realista o el diseño más original, no se trata de conseguir el mayor grado de identificación con el personaje, no se trata de ser el más competitivo del mercado, [...],...no se trata de ganar. Se trata de subvertir y parodiar éticas y estéticas preconcebidas; se trata de socializar induciendo a la reflexión" [15].

Los planteamientos del *game art* nacen de un carácter crítico/político, en ocasiones anti-corporativista, que indaga sobre la reorientación del videojuego con fines artísticos y se promulga en la no diversión. Las acciones que se llevan a cabo van desde la reprogramación de juegos clásicos (*Invaders!*, Douglas Edric Stanley, 2001), la introducción de elementos visuales icónicos tomados del mundo del videojuego dentro de espacios públicos reales (*Video Program: Extrusions*, Aram Bartholl, 2007), incursiones en la obsolescencia del arte de los media (*Super Mario Movie*, Cory Arcangel y Paper Rad, 2005; *Super Mario Sleeping*, Miltos Manetas, 1997; *Super Mario Clouds*, Cory Arcangel, 2002), hasta la intervención y performance en juegos multitudinarios (*Dead in Iraq*, Joseph Delappe, 2006; *Velvet-Strike*, Anne-Marie Schleiner, Joan Leandro y Brody Condon, 2002) o la indagación

sobre la naturaleza de las relaciones mórnicas que se dan entre la identidad y la representación pública dentro de los mundos virtuales (Portraits, Eva y Franco Mattes, 2006).

En definitiva, el videojuego constituye un fenómeno que se sitúa en el epicentro de especulaciones críticas, experimentaciones artísticas y argumentaciones teóricas alrededor de sí mismo, y de otros usos y resultados que podemos obtener al intervenir o reorientar su estructura predeterminada.

NOTAS

[1] Goodman, Carl. Bienvenido a Gameworld: Juegos en la frontera entre arte, tecnología y cultura en Gameworld. Videojuegos en la frontera entre Arte, Tecnología y Cultura, catálogo de la exposición celebrada en el Centro de Arte y Creación Industrial LABoral, Gijón, 2007, p.12.

[2] <http://www.nickyee.com/daedalus/> En esta página web existe un foro donde jugadores de videojuegos chatean y comentan determinadas experiencias relacionadas con su adicción a estos juegos.

[3] <http://www.watercoolergames.org>

[4] <http://wwwgamestudies.org>

[5] <http://www.opensorcery.net>

[6] <http://www.molleindustria.it>

[7] <http://www.selectparks.net>

[8] <http://www.persuasivegames.com>

[9] <http://www.carbondefense.org>

[10] <http://www.manetas.com>

[11] <http://www.medienkunstnetz.de>

[12] AA.VV. *Gameworld. Videojuegos en la frontera entre Arte, Tecnología y Cultura*. Catálogo de la exposición. Madrid: Centro de Arte y Creación Industrial LABoral, 2007, p. 9

[13] LÓPEZ SILVESTRE, Federico. *El Paisaje Virtual*. El cine de Hollywood y el neobarroco digital. Madrid: Biblioteca Nueva, 2004.

[14] GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual*. La escena y el laberinto. Barcelona: Anagrama, 2003, p.151

[15] BAIGORRI, Laura. *Game as Critic as Art 2.0*. [texto de las jornadas que llevan el mismo título]. Barcelona: CaixaForum, 2006, p.1

BIBLIOGRAFÍA

AA.VV. *Art i Joc*, dossier electrónica sobre net art games creado por la mediateca de Caixa-Forum de Barcelona. [em línea]. Disponible em: <<http://www.mediatecaonline.net/artijoc/cat/>>

AA.VV. *Gameworld. Videojuegos en la frontera entre Arte, Tecnología y Cultura*. Catálogo de la exposición. Madrid: Centro de Arte y Creación Industrial LABoral, Gijón, 2007

AA.VV. *Breaking and Entering: Art and the Video Game*. Catálogo de la exposición. Nueva York: Pace Wildenstein, 2005

BAIGORRI, Laura. *Game as Critic as Art 2.0*. [texto de las jornadas que llevan el mismo título]. Barcelona: CaixaForum, Barcelona, 2006

CALABRESE, Omar. *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra, 1989

DARLEY, Andrew. *Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación 139 Cine, 2002

GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Anagrama, Barcelona, 2003

JENKINS, Henry. "Games, the New Lively Art". En: GOLDSTEIN, Jeffrey (ed.). *Handbook for Video Game Studies*. Cambridge: MIT Press, 2005

LÓPEZ SILVESTRE, Federico. *El Paisaje Virtual. El cine de Hollywood y el neobarroco digital*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2004

WEIBEL, Peter. *World of Games: reloaded*. Catálogo de la exposición. Karlsruhe: Center for Art and Media, 2004