

Fecha de recepción: diciembre 2010
Fecha de aceptación: abril 2011
Versión final: junio 2012

Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de *Game Art* en Argentina

Mónica Jacobo *

Resumen: A partir de indagaciones precedentes sobre cuestiones como la interactividad y la interfaz presentes en obras realizadas con tecnología digital, este texto realiza una exploración sobre los videojuegos como objetos populares interactivos y sus posibilidades artísticas, procurando contribuir a la construcción de la teoría y práctica en este campo emergente en el contexto local.

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

Palabras clave: Arte - arte digital - *Game art* - tecnologías - Video juegos.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 108]

(*) Licenciada en Artes por la Universidad Nacional de Córdoba. Directora de proyecto de investigación "Poéticas de las nuevas tecnologías, arte y cultura digital en Córdoba", subsidiado por SeCyT. Becaria de doctorado SeCyT. Profesora asistente, Cátedra Arte Argentino y Latinoamericano e Introducción a la historia de las artes, FFyH – UNC.

A partir de indagaciones precedentes¹ sobre cuestiones como la interactividad y la interfaz presentes en obras realizadas con tecnología digital, este texto realiza una exploración sobre los videojuegos como objetos populares interactivos y sus posibilidades artísticas, procurando contribuir a la construcción de la teoría y práctica en este campo emergente en el contexto local. La perspectiva que articula este trabajo, procura hacer visibles obras de arte producidas en Argentina plausibles de ser ubicadas bajo el campo denominado *Game Art*, el cual aglutina diferentes producciones en torno al videojuego, reflexionando sobre este como medio y objeto cultural. Esta área de tensiones y cruces vincula a las producciones tradicionales con las digitales, a la práctica denominada *Fan Art*² y al arte culto. Su formación comienza en los últimos años del siglo XX y primeros del Siglo XXI surgiendo esporádicamente en festivales de arte digital e Internet y posteriormente adquiriendo mayor visibilidad con exposiciones temáticas en museos y galerías.

El Videojuego como medio y objeto cultural

Los videojuegos surgieron en la década del 60' y alcanzaron la popularidad comercial en los 70'. Su amplia historia de cuatro décadas llega hasta el presente con consolas hogareñas como la *PlayStation*,³ por citar solo una, juegos para instalar en las computadoras personales, multi-jugador, off y online y aplicaciones para dispositivos portátiles como son los teléfonos celulares. El juego, actividad y vocablo que compone tanto el término videojuegos como la denominación juegos de computadora, fue estudiado por diversos teóricos y es analizado por Johan Huizinga en *Homo Ludens* quien lo define de la siguiente manera:

Una acción u ocupación voluntaria, que se realiza dentro de determinados límites fijos de tiempo y espacio, de acuerdo con reglas voluntariamente aceptadas pero absolutamente obligatorias que lleva su fin en sí misma y va acompañada por una sensación de tensión y fruición más la conciencia de ser algo distinto de la vida ordinaria. (1943:45).

Respecto a la primera parte del término *videojuego*, requiere que la acción del mismo aparezca de forma visual en una pantalla. Originariamente la palabra vídeo se refería a los tubos de rayos catódicos (CRT)⁴ que se utilizaban en los gabinetes ubicados en salones públicos conocidos como *arcades* y en las consolas domésticas que eran conectadas a un televisor, sin embargo el término pervivió y actualmente los juegos distribuidos en computadoras, consolas o dispositivos móviles con visualización basada en píxeles también suelen llamarse videojuegos.

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

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

Mientras en la década de 1980 esta forma de recreación fue considerada una actividad casi exclusivamente para niños, en la actualidad forma parte de la vida cotidiana de personas de un rango etario amplio que incluye adultos.

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

Su amplia difusión en la vida cotidiana los ha convertido en un medio que atrajo la atención de agentes del campo artístico. Los videojuegos como objetos culturales de la era informática han aportado estéticas definidas, maneras de representar el espacio o personajes que incluso han pasado a protagonizar películas cinematográficas como *Lara Croft*⁵; han recreado géneros como el de aventuras; instaurado otros, como los juegos de disparos en primera persona y han dado lugar a la implementación de técnicas nuevas para la creación, llegando a conformar un campo denominado *Game Art*.

El *Game Art*

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

En la conformación del campo en el contexto internacional hubo varias vertientes que han nutrido esta práctica; una proviene de las comunidades de jugadores en Internet mediadas por las facilidades que brindaron los videojuegos como Doom en 1993 y Quake en 1996⁶ de filmar las jugadas, lo que dio lugar a que los jugadores pudieran alardear de sus habilidades distribuyendo sus grabaciones por la web en las comunidades de *gamers*. Al mismo tiempo inauguró otra posibilidad lúdica: filmar películas al realizar *performances* en el espacio del juego, grabarlas en archivos y editarlas posteriormente agregándoles sonido o diálogos. Uno de los primeros trabajos de este tipo se llamó *Diary of a Camper* que fue realizado por un clan⁷ denominado *The Rangers* y consistía en la filmación de una jugada y la posterior adición mediante la edición de sonido de pequeñas bromas entre un grupo de jugadores representados por sus avatares. Esta técnica de utilizar los videojuegos para filmar películas posteriormente se denominó *Machinima* vocablo que une las palabras *machine* y *cinema* y actualmente se desarrolla como un subgénero dentro de la animación.

Otra línea de creación provino de obras exhibidas en festivales de arte digital donde se mostraron trabajos interactivos que parodiaban a los videojuegos comerciales y piezas de videoarte que tomaban algunos elementos de estos productos como la interfaz o la tipología de los juegos de pelea al estilo *Mortal Kombat*⁸ con dos personajes en primer plano golpeándose.

La tercera confluencia proviene del arte canónico y las prácticas emparentadas con el Pop Art de trabajar con objetos de la cultura popular, a su vez influenciado por el arte de los fanáticos de videojuegos, quienes producen principalmente en Internet para su propia fruición y socialización entre pares, representaciones de sus personajes favoritos en formato de dibujos, pinturas digitales e incluso figuras tridimensionales⁹ así como también objetos específicos para usar dentro de cada juego, como muebles o ropa entre otros elementos.

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

La primera exhibición que responde a esta tipología se realizó en 1999, en Internet y se llamó *Cracking The Maze - Game Plug-ins and Patches as Hacker Art*. curada por Anne-Marie Schleiner,¹⁰ en ella se mostraban modificaciones de juegos comerciales realizados por artistas. Entre otras muestras posteriores se destaca por su duración y complejidad *World of Games: reloaded*, exhibida en el museo ZKM, en la ciudad de Karlsruhe, Alemania desde el año 2004 hasta el 2007, que colocaba a consideración del público la historia del *hardware* y *software* de los videojuegos junto a instalaciones artísticas relacionadas con los mismos.

Producciones locales y estrategias artísticas

Si consideramos junto a Pierre Bourdieu (1997) que un campo surge con la aparición de una determinada especie de capital y por las prácticas concretas de agentes dotados de un *habitus* que es, al mismo tiempo, la acumulación de una determinada especie de capital y otro incorporado; el arte digital surge a partir de la aparición de la tecnología que le da su nombre y la capacidad de los agentes objetivados en artistas, curadores y críticos de conocer y controlar este medio.

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

En el contexto nacional no se han realizado exhibiciones temáticas sobre nuestro objeto de estudio. Sin embargo hemos podido encontrar algunas obras vinculadas a los juegos de computadora: *Pulqui II* de Ricardo Pons del año 2004. *Casa de juegos*, CD online de creación colectiva coordinada por Andrés Oddone del mismo año. *Batalla del Río de la Plata* de Santiago Tavella y Agustín Blanco; *4 minutos 44 segundos*, de mi autoría del (2005) y *Cartonero* de Estanislao Florido del año 2006.

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

Por apropiación se entiende el traslado de elementos audiovisuales de los juegos al contexto artístico. Para esto los artistas no necesitan un conocimiento interno de la tecnología de los videojuegos. Esta práctica se emparenta con el Pop Art de los 60' por la utilización de objetos estéticos y códigos de la vida cotidiana en la sociedad de consumo.

La apropiación incluye hacer uso de los gráficos de vectores de comienzos de los videojuegos, las imágenes pixeladas de la década del '80, los personajes icónicos como *Pac Man*, *Super Mario*, o *Lara Croft* e incluso personajes de la industria de los videojuegos como John Carmack ¹¹, la representación espacial, el sonido y la interfaz.

Los trabajos que emergen bajo este tipo de estrategia son producidos con medios como pintura, escultura, dibujo, fotografía o video, no haciendo uso de la tecnología propia de los juegos de computadora ni la interactividad implícita en ellos.

El video *Cartonero* ¹² (2006) del artista Estanislao Florido nos muestra las vicisitudes de un joven cartonero en la ciudad de Buenos Aires tratando de sobrevivir a los riesgos que su actividad implica.

En el audiovisual se observa como fondo la imagen fotográfica de una ciudad a la cual se le

han aplicado efectos para anular las variaciones de color volviéndola más homogénea a través del uso de manchas. En la parte inferior de la pantalla, un personaje principal es animado con movimientos entrecortados, mientras se escucha música de cumbia villera.

La parte inferior y superior del espacio contienen leyendas con tipografía pixelada típica de los videojuegos de los '80, que se jugaban en los salones públicos, conocidos popularmente en nuestro país a través de la empresa *Sacoa*.

Los elementos en pantalla se van modificando: al comenzar el video se puede leer “*insert coin*” y “*press start*” como si la obra fuera interactiva, de la misma manera que eran los videojuegos a los cuales cita, tras lo cual comienza el movimiento en el video, donde se puede observar al protagonista moverse corriendo a través de la ciudad. Las leyendas son reemplazadas por contadores de tiempo y puntaje obtenido a medida que el personaje va sorteando dificultades en el camino, tales como, macetas que le tiran desde los edificios o perros que lo persiguen, llegando al final del recorrido con las palabras *Game Over* cuando es atrapado por la policía.

Esta obra se apropia de las leyendas que en el videojuego cumplían la función de interfaz y el modo característico de representar el espacio en los videojuegos de la década del los '80 con su aire de nostalgia provocada por la distancia temporal, para contar en un video la vida de un cartonero, actividad que se instauró desde el 2001 con la crisis financiera desatada tras la caída del gobierno de Fernando De la Rúa.

Esta obra se encuentra planteada dentro del marco de un proyecto llamado *Multiplayer*, que implicaría la realización de obras con características similares utilizando distintos personajes urbanos.

Casa de Juegos

Casa de Juegos es una obra sonora que se encuentra alojada en el website del Centro Cultural España Córdoba¹³ descrita de la siguiente manera:

Es un disco online de música electrónica de Córdoba realizado por varios artistas, que compila obras de diferentes músicos electrónicos, generadas con sonidos extraídos de una grabación de 20 segundos que tomó Yamil Burguener en una casa de juegos electrónicos. El público en general puede acceder de manera gratuita a las piezas que componen el disco y elegir entre 3 posibles gráficas de tapa. Cada pieza dura 4 minutos 30 segundos como máximo y se llama *Casa de Juegos* (ej. *Casa de Juegos versión de Zort*). El disco es una obra abierta, ya que en la página se encuentra la grabación de 20 segundos como invitación a que el músico que le interese sumarse haga su propia versión y nos la envíe.¹⁴

Encontramos que esta producción puede ser incluida también bajo la categoría de apropiación, considerando que el disco como obra abierta se va produciendo a partir de una primera grabación de los sonidos de un grupo de videojuegos alojados en un espacio común, tomando a estos sonidos como elemento central de las piezas musicales derivadas.

La segunda estrategia propuesta por Stockburger (2007) es la modificación, y demanda un cierto conocimiento del sistema del juego y en algunos casos de la comunidad de jugadores que rodea al mismo.

En muchas ocasiones es necesario un saber específico tanto en la práctica del jugar como de los aspectos técnicos y la programación del mismo.

El artista modifica un elemento estético o funcional del juego en cuestión. Esta intervención a veces crítica o irónica suele denominarse modificación o “parche”. Estos pueden implicar distintos tipos de intervenciones, como transformar la arquitectura, el mapa, las luces, los sonidos, la apariencia de los personajes, de los objetos o inclusive ciertas reglas del juego.

De acuerdo con Manovich (2001), las modificaciones o parches forman parte del normal funcionamiento de la industria y la economía de los juegos de computadora; surgieron para mejorar o salvar errores producidos en la programación de los mismos y ser accesibles para quienes ya habían adquirido los productos mediante la distribución online. Posteriormente con la aparición de los videojuegos como *Doom* y *Quake*, de los años 1993 y 1996 respectivamente, pasaron a ser parte del jugar de las comunidades de jugadores mediante el uso de los editores provistos en forma conjunta con los juegos.

Pulqui II

La obra *Pulqui II* de Ricardo Pons es un proyecto multimedia que abarca un DVD con una obra de videoarte y la documentación sobre el tema investigado, un CD con modelos 3D del avión Pulqui II y un libro impreso. El proyecto fue subsidiado por la Fundación Antorchas y exhibido por primera vez en el año 2004 en el Centro Cultural Recoleta. Asume como tema de reflexión los proyectos utópicos que poblaron la Argentina durante el paso de los diferentes gobiernos con sus diversas orientaciones políticas, concentrándose en el proyecto del avión de guerra Pulqui sustentado por el gobierno peronista en 1951.

El video denominado Pulqui II del año 2004, muestra el vuelo inaugural del prototipo de este avión mediante la edición de imágenes televisivas de archivo alternadas con escenas de un modelo virtual de tres dimensiones del Pulqui II, creado por el artista, realizando maniobras iguales a las del avión real.

Este modelo de tres dimensiones fue construido en un programa específico denominado *Flight Simulator Design Studio* que se utiliza para modelar aeronaves y escenarios para sobrevolar. El vuelo virtual fue conducido en el conocido juego o simulador de vuelo *Flight Simulator* mientras se grababa la jugada, práctica conocida con el nombre de Machinima que describimos en párrafos precedentes.

El artista muestra el video editado con partes de los dos vuelos: el real histórico y el virtual y pone a disposición del público el modelo virtual para que quien desee instalar el simulador en su computadora y agregar el modelo del Pulqui II pueda hacerlo y de esa manera otorgar al proyecto trunco, la posibilidad de realizarse a través de la experiencia de volar de cada espectador convertido en jugador.

00:04:44 ¹⁵

En la obra *00:04:44* de mi autoría, un video en un televisor muestra una animación donde se realiza la acción de atravesar un puente. 00:04:44 es el tiempo que toma recorrer el puente de un extremo hasta el opuesto, tanto en la vida real de la persona que realizó el camino, utilizando

el teclado de la computadora como interfaz, como en el espacio virtual. Junto al televisor se ve una silla a escala humana que puede advertirse es igual a otra que aparece en mitad del camino rodeada de sangre.

Para esta obra se utilizó el juego *Half Life 2* donde se realizaron cambios previos a la filmación del recorrido sobre el puente, las modificaciones incluyeron cambiar y agregar elementos como la silla en el escenario y eliminar la posibilidad de ser atacado por los enemigos que habitualmente contiene el juego.

Los juegos son un medio donde los límites entre lo físico y lo virtual se desvanecen, en ellos el propio cuerpo pasa a controlar un personaje de ficción: el avatar, en una conjunción de virtualidad y presencia.

Este trabajo reflexiona sobre la ampliación y la disolución de los límites entre las acciones transcurridas en ambos espacios.

La ubicación de una silla del mismo modelo de la que puede verse en el video al promediar el camino refuerza a modo de evidencia, la idea de que la experiencia virtual y la real son intercambiables en el mundo contemporáneo.

La tercera estrategia artística siguiendo la perspectiva de Stockburger es la creación de nuevos videojuegos o juegos de artista que no son modificaciones de juegos comerciales. Debido a los presupuestos escasos en relación con los manejados por la industria del entretenimiento, los juegos de artista son realizados en lenguajes como *Action Script (Flash)* o *Java*¹⁶ que permiten realizar trabajos interactivos con interfaces atractivas, plausibles de experimentar en Internet u *off line* sin necesidad de obtener *software* específico.

Batalla del Río de la Plata

La obra denominada *Batalla del Río de la Plata*, realizada por Agustín Blanco (Argentina) y Santiago Tavella (Uruguay)¹⁷ se inscribe en esta categoría.

El trabajo fue realizado mediante una convocatoria de la curadora Graciela Taquini¹⁸ para Estudio Abierto en el año 2005. Muestra en una pantalla el tradicional juego de papel de la batalla naval convertido a formato digital interactivo.

Tomando sólo el nombre de la batalla librada entre Alemania e Inglaterra en 1939 cerca de Punta del Este durante la segunda Guerra Mundial, le proponen al espectador la posibilidad de poner en acto de manera irónica la rivalidad existente entre argentinos (porteños) y uruguayos al hundir barcos del enemigo mientras un reloj marca el tiempo disponible para hacerlo. Sin brindar razones para destruir al otro país lleva al jugador/espectador a cuestionarse la razón del disfrute de esta gratuidad de eliminarlo.

El *Game Art* puede catalogarse dentro de la categoría de Arte con nuevos medios junto con los denominados *Net Art* y *Software Art*, por haber surgido de la relación entre arte y tecnología digital. Pero a diferencia de estos campos mantiene una estrecha relación con el *Fan Art* o arte de fanáticos lo que contribuye a complejizar su encasillamiento y lo emparenta con el arte del *Graffiti* y el *Animé japonés*, manifestaciones provenientes del ámbito de lo popular que obtuvieron cierta legitimación dentro del campo del arte.

En Argentina el campo del arte y nuevas tecnologías contiene obras vinculadas a los videojuegos, muchas de ellas seleccionadas y exhibidas en museos, ferias y galerías legitimadoras como

el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, la galería Ruth Benzacar, la Fundación Klemm, la Fundación Andreani, La Fundación Telefónica, el Primer concurso UADE de pintura y nuevas tecnologías, Arte BA, el Centro Cultural España Córdoba y el Museo Caraffa.

Si consideramos junto a Bourdieu que la legitimidad es una especie de capital y en cada campo se dan luchas por obtener el monopolio, se puede decir que estas instituciones tienen la facultad de legitimar para la transformación de producciones estéticas que podrían considerarse *Fan Art*, en obras de arte haciendo uso de ese capital institucional. Mediante la realización de exposiciones y concursos se consume un muestreo del campo del arte y nuevas tecnologías colocando al *Game Art* como parte de su acervo y a la vez instaurándolo como parte del mundo del arte. El *Game Art* se inserta a partir del año 2004 dentro del arte contemporáneo argentino como experimentaciones artísticas aisladas e incrustadas dentro de la superficie amplia del vínculo entre arte y tecnología.

El medio de los videojuegos es capaz de crear mundos virtuales así como de modelizar cualquier aspecto de la realidad; como refiere Arlindo Machado (1994) el mundo convertido en modelos numéricos se vuelve más comprensible, manejable y en consecuencia más operativo que el mundo real con su intrincada red de determinaciones.

Los artistas han encontrado en los videojuegos un nuevo lente a través del cual realizar sus proposiciones simbólicas que para ser decodificadas necesitan de un código cultural compartido, vinculado con el conocimiento de los videojuegos como objetos culturales y en algunas oportunidades con la propia experiencia de jugar.

Notas

1. Ver Jacobo, Mónica. (2004 a), (2004 b), (2003a), (2003b).
2. *Fan Art* o *FanArt* denomina a diferentes manifestaciones como dibujos, pinturas, esculturas, videos, fotografías o narraciones, que están basadas en personajes que el fanático toma de universos previamente creados por un tercero, por lo general pertenecientes a la cultura de masas y a los medios de comunicación (televisión, videojuegos, libros, cómics, etc.)
3. *PlayStation* pertenece a la marca Sony.
4. CRT (*Cathode Ray Tubes*).
5. Lara Croft es el personaje central en la serie de juegos *Tomb Raider* de la empresa Eidos Interactive Limited, así como de la película *Tomb Raider* del año 2001 de Paramount Pictures, Lawrence Gordon Productions y Mutual Film Company.
6. *Doom* y *Quake* son juegos realizados por un grupo de programadores y diseñadores liderados por John Carmack y John Romero, lanzados al mercado por la empresa id Software.
7. Se denomina clan a un conjunto de jugadores de videojuegos que realizan sus prácticas juntos, generalmente en juegos multijugador *online*.
8. *Mortal Kombat* es una serie de videojuegos de pelea 1 vs 1, desarrollada por la empresa Midway Games, que se inició en el año 1992 y continúa hasta el presente.
9. Se pueden encontrar innumerables sitios en Internet con *FanArt*, incluso las empresas de videojuegos han incorporado en sus sitios el arte de los fanáticos de sus productos. Puede observarse en el website de la empresa Blizzard un enlace con el *FanArt* de la saga *Warcraft*.

<http://www.blizzard.com/inblizz/fanart/ScreenShot.shtml>

10. Anne-Marie Schleiner es artista y teórica de nuevos medios. <http://www.opensorcery.net>

11. John Carmack es un programador que obtuvo gran reconocimiento en la industria de los videojuegos y en las comunidades de jugadores, por su participación en el desarrollo de los juegos *Doom* y *Quake* de los años 1993 y 1996 respectivamente.

12. Esta pieza fue exhibida por primera vez en la Galería Ruth Benzacar, Buenos Aires, en el contexto del concurso Currículum 0 promocionado por dicha galería. Posteriormente fue seleccionada y exhibida en la Fundación Klemm, entre otros espacios.

13. <http://http://www.ccec.org.ar>

14. Disponible en: <http://ccec.org.ar/casadejuego/>

15. Esta obra fue exhibida por primera vez en la sala de la Ciudad de las Artes, Córdoba. Posteriormente fue seleccionada en los premios Fundación J. Klemm, Buenos Aires y expuesta en el Museo Provincial E. Caraffa.

16. Estos lenguajes de programación tienen una suave curva de aprendizaje, por lo que los artistas/desarrolladores pueden hacer uso de ellos fácilmente y el público/usuario es capaz de acceder y jugar teniendo los *plugins* adecuados para visualizarlos que se utilizan normalmente para ver sitios en Internet, sin tener que instalar nada en sus computadoras personales.

17. Ver: <http://img252.imageshack.us/img252/128/batalla2cx6.swf>

18. Graciela Taquini; curadora y artista vinculada al arte y las nuevas tecnologías en Argentina <http://www.gracielataquini.info/menuespaniol.htm>

Referencias Bibliográficas

Bourdieu, P. (1997). *Capital cultural, espacio social y educación*. México: Siglo XXI.

Bourdieu, P. y Wacquant, L. (1995). *Respuestas. Por una antropología reflexiva*. México: Grijalbo.

Huizinga, J. (1943). *Homo Ludens. El juego como elemento de la historia*. Lisboa: Azar.

Jacobo, M. (2004 a). *Gestos y formas de los dispositivos de integración hombre-máquina, en el contexto artístico*. IV Jornadas de Encuentros Interdisciplinarios y de actualización: Las Ciencias Sociales y Humanas. Córdoba: Secyt U.N.C. 2004. [CD].

(2004 b). *La interfaz superficie de contacto*. Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital. Agosto Digital. Sextas Jornadas de Artes y Medios Digitales. Córdoba: Centro Cultural España Córdoba. [CD].

(2003a). *La interactividad como modo de consumación de la obra de arte*. III Jornadas de Encuentros Interdisciplinarios y de actualización: Las Ciencias Sociales y Humanas en Córdoba. Córdoba: Secyt U.N.C. [CD].

(2003b). *La voz como recurso interactivo*. Tesis inédita. Disponible en la Biblioteca de la Escuela de Artes. U.N.C. www.monicajacobo.com.ar

Machado, A. (2000). *El paisaje mediático*. Buenos Aires: Libros del Rojas.

(1994). *El imaginario numérico*. En *Videocadernos VI*, Buenos Aires: Nueva Librería.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.

Stockburger, A. (2007). *From appropriation to approximation*. En A. Clark y G. Mitchell (Ed.), *Videogames and Art*. Bristol: Intellect.

Summary: From deepening into topics such as interactivity and interface present in artistic works done in the digital arts, this text explores videogames as interactive popular objects and it's artistic possibilities, trying to contribute to the theoretical and practical backgrounds in this emerging field in a local context.

The view that articulates this work will try to take light to works of art produced in Argentina that are qualified to be located under the Game Art genre, wich conglomerates different productions around videogames, reflecting on the latter as a mean and cultural object.

Key words: Art - digital art - Game art - technologies - Video games.

Resumo: A partir da pesquisa sobre interatividade e a interfaz presentes em obras feitas com tecnologia digital, este artigo faz uma exploração sobre os videojogos como objetos populares interativos e suas possibilidades artísticas, procurando contribuir à construção da teoria y prática ente campo emergente no contexto local.

A perspectiva que articula este trabalho, procura fazer visível obras de arte produzidas na Argentina que possam ubicarse no campo do Game Art, o qual reúne diferentes produções ao redor do videojogo, refletindo sobre aquele como meio e objeto cultural.

Palavras chave: Arte - arte digital - *Game art* - tecnologias - Videojogos.
