

Videjuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales

Luján Oulton *

Resumen: Desde 1989 y hasta la fecha se han sucedido exhibiciones, eventos y festivales alrededor del mundo que eligen al videojuego como protagonista. Las creaciones contemporáneas han sobrepasado tanto los géneros de su propio campo como los del arte de nuevos medios, imponiendo nuevas taxonomías. A los desarrolladores de videojuegos se han sumado artistas y programadores analizando y reconfigurando al dispositivo. Su llegada al circuito artístico provoca las nociones estandarizadas de exhibición y da lugar al surgimiento de nuevos modelos curatoriales. Ingresar a su círculo mágico implica aceptar sus condiciones y replantearse las nociones estandarizadas. Los videojuegos abren un nuevo camino de experiencia estética que requiere de un abordaje propio e independiente.

Palabras clave: videojuego - curaduría - experiencia - estética - exhibición.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 106]

^(*) Licenciada en Relaciones Públicas e Institucionales. Maestranda en Comunicación y Creación Cultural por la Fundación Walter Benjamin (tesis en espera de jurado). Productora cultural y curadora especializada en videojuegos experimentales artísticos. Co-fundadora del Encuentro Latinoamericano de Videojuegos, de GAIA (Game Arts International Assembly) y de la productora cultural Objeto a, focalizada en arte y tecnología. María Luján se dedica a la divulgación de los videojuegos experimentales y artísticos promoviendo su inserción en el campo cultural y la participación femenina dentro de la industria, en dicho sentido ha brindado charlas y participado en eventos como en TEDxRiodelaplata (Buenos Aires), Universidad Jorge Tadeo Lozano (Bogotá), DevHourmx (México DF), DIGRA (Melbourne, Australia) entre otras. // www.gameonxp.com

Adentrados en el siglo XXI curadores, museos y galerías aún se encuentran debatiendo sobre las mejores prácticas y abordajes para incluir al arte de nuevos medios¹ dentro del circuito artístico institucional (Steve Dietz, 2003; Christiane Paul, 2009; Domenico Quaranta, 2013, Jorge Zuzulich, 2015). Dentro de dicho contexto aparecen los videojuegos creando un sub-campo de discusión específica en torno a su vinculación con el espacio exhibitorio y convocando en el proceso tres saberes, historias y tradiciones: la tecnología, las artes audiovisuales y performáticas y los videojuegos mismos. El presente artículo despliega un

relevamiento de los modos actuales de curaduría lúdica, sus problemáticas y desafíos, proponiendo finalmente un modelo propio de abordaje curatorial. Los apartados que siguen a continuación son extractos y síntesis de los capítulos tres, cuatro y cinco de la tesis sobre curaduría de *art games* y videojuegos experimentales que desarrollé para la Maestría en Comunicación y Creación Cultural de la Fundación Walter Benjamin, la misma fue presentada a inicios del 2019 para su proceso de aprobación final.

Posibles Abordajes Curatoriales²

La teoría institucional del arte sostiene, desde un enfoque contextual y un análisis clasificatorio, que lo artístico de un objeto no reside en sus características formales sino en su posición dentro de una práctica cultural conformada por una serie de roles, convenciones, reglas y sistemas. El mero ingreso de un objeto al círculo del arte (George Dickie, 2005) le otorga valor aurático (Walter Benjamin, 1936) y le confiere el estatus de arte. Los videojuegos han logrado crear su propio sistema ganándose un lugar dentro del contexto artístico institucional. El académico y curador Lindsay Grace (2017) especializado en cultura lúdica, sostiene que el ingreso a museos y galerías confiere automáticamente a los videojuegos cierta jerarquía social. Grace afirma que se trata de una cuestión de proximidad: el hecho de estar cercanos a obras fotográficas, pinturas y esculturas es suficiente para enaltecerlos. En este nuevo contexto los videojuegos, entendidos como objetos culturales, quedan atrapados en una encrucijada: oscilan entre las categorías de producción comercial y hecho artístico. Tienen por delante el desafío de encontrar el modo de adaptarse a la cultura y ambiente de los museos y galerías.

En la última década (2008-2018) se han realizado una serie de exhibiciones y aproximaciones que experimentaron con la inclusión de los videojuegos dentro del círculo del arte. A través de la selección de nueve casos he establecido tres grandes clasificaciones que identifican los principales modos de abordaje curatorial, desde ya dichas categorías pueden cruzarse y están lejos de agotar todas las posibilidades. El análisis de los modelos propuestos surge a partir de un repaso crítico de sus catálogos, artículos periodísticos y de entrevistas a sus curadores en los casos posibles. La categorización propuesta es la siguiente:

1. Modelo Historicista-arqueológico
2. Modelo Sociológico
3. Modelo Festivales

1. Modelo historicista-arqueológico: su interés es el revisionismo histórico. Se ocupa de entender la evolución de los videojuegos a través del tiempo, principalmente desde el aspecto técnico. Los criterios curatoriales sientan base en los primeros modelos de museo dedicados principalmente a las tareas de preservación y coleccionismo. Se trata de exhibiciones centradas en el objeto, orientadas al pasado, con un enfoque formal y un detallado proceso arqueológico que les permite reproducir réplicas, construir emuladores y reanimar equipamientos en desuso. Podrán verse aggiornados en cuestiones de escenificación e interacción con el público, pero al final del día consistirán fundamentalmente en catálogos históricos. Las exhibiciones seleccionadas para el establecimiento de esta categoría han sido: “Game

on!” (2002 – 2019, Barbican Gallery, Londres) “The Art of Videogames” (2011, Smithsonian Museum, Washington) y “Play the Game” (2015/2016, Fundación Telefónica, Argentina). Los tres casos demuestran que una aproximación curatorial de tono historicista puede quedar limitada a un muestrario tecnológico que si bien da cuenta de una evolución histórica no se ocupa de un abordaje crítico del medio. Las puestas privilegiaron un recorrido a partir de la nostalgia, planteando experiencias melancólicas en lugar de reflexivas. Este último aspecto se buscó complementar en los programas de actividades que acompañaron a la exhibición pero no fue su foco.

“Play the game” y “Game on!” apelaron a una reconstrucción histórica de los soportes materiales permitiendo al público la interacción con los videojuegos al tiempo que el recorrido dio cuenta del paso del tiempo y del avance de la tecnología. La artificio de los videojuegos se dio por el contexto en el que fueron relocalizados, por los modos en los que fueron exhibidos y no por su contenido o propiedades materiales. La interacción impulsada por ambas muestras fue casi anecdótica, pertinente a una decisión de forma más que de fondo. El ingreso de los videojuegos al museo bajo esta modalidad anula su esencia misma, los convierte en objetos de admiración y coleccionismo. Por su parte “The Art of Videogames” puso el foco en el virtuosismo visual y el uso creativo de las nuevas tecnologías en pos de mostrar cómo el tiempo volvió más sofisticados a los videojuegos. La exhibición cruzó un montaje tradicional museológico con una puesta que siguió el estilo de los congresos de videojuegos incorporando stands e islas de juegos. El recorrido final resultó en una suerte de catálogo semi-interactivo de la historia del videojuego donde se produjo un doble desfasaje: una reconfiguración del contacto y un desplazamiento material (Diego Mate, 2018). Los juegos, a excepción de los cinco de la sala principal, no podían ser jugados y fueron transformados en piezas audiovisuales expectantes para ser vistas y escuchadas en un nuevo tiempo y soporte que no era el que les pertenecía. El objeto-videojuego fue exhibido como si se tratara de una materialidad no interactiva. En este caso el estatuto artístico fue conferido a los videojuegos en un proceso que anuló su esencia y que reprodujo los lenguajes artísticos canónicos.

2. Modelo sociológico: se interesa en el juego como fenómeno socio-cultural. Los videojuegos serían uno de los modos actuales de expresión de su objeto de estudio. Las exhibiciones se ocupan del aspecto lúdico, de cómo el juego interviene en el proceso creativo o se convierte en protagonista. Tratan también de entender al videojuego como cultura que refleja los procesos sociales dominantes y emergentes. Se cruzan en este tipo de muestras obras no tecnológicas con videojuegos de última generación. Los criterios de selección tienen fuerte anclaje crítico y conceptual que prioriza el contenido por sobre la forma y exploración de las materialidades que la contienen.

Las exhibiciones seleccionadas para ilustrar esta categoría han sido “Homo Ludens Ludens” (2009, LABoral, España) y “Joue le jeu/Play Along” (2012, La Gaité Lyrique, Francia). En ambos casos los videojuegos representaron una pieza más dentro de una curaduría de corte sociológico que, si bien se ocupó de explorar las relaciones entre juego y jugadores, no ahondó en las particularidades del videojuego como dispositivo. En pleno surgimiento de los *game studies* Markus Eskelinen (2001) dio cuenta de la necesidad de que los videojuegos tuvieran su propio campo académico y de la consecuente necesidad de superar su entendimiento como juegos remediados. Por su parte Jesper Juul (2005)

sostiene que mientras que los videojuegos son una suerte de evolución del modelo clásico de juego conllevan también modificaciones clave en sus convenciones, de forma tal de constituir un objeto propio de estudio.

Las dos exhibiciones aquí cubiertas evidencian dos problemas en directa relación con lo recién mencionado. Cindy Poremba, curadora de “Joue le jeu/Play along”, reconoce que la mayor parte de los videojuegos diseñados para ser disfrutados dentro del hogar raramente pueden traducirse a una buena experiencia en el espacio público, por su parte Laura Baigorri, curadora de “Homo Ludens Ludens”, resalta como los videojuegos políticos y activistas, generalmente de tono artístico y de más fácil inclusión en el circuito artístico, suelen quedar encerradas en un círculo de público preparado para dicho discurso. “Joue le jeu / Play Along” salió de la encrucijada seleccionado juegos de sesiones cortas, visualmente atractivos y funcionales dentro de un contexto social. “Homo Ludens Ludens” apostó a ser una exhibición que si bien partía del campo artístico lo excedía convocando también a un público general y permitiendo que las obras y videojuegos seleccionados alcanzaran nuevas audiencias no familiarizadas con dicho tipo de propuestas. Las preguntas siguen sin embargo abiertas como un llamado de atención, reclamando por ejemplo por la reconsideración de quienes quedan por fuera: los juegos que “Joue le Jeu/ Play Along” decidió no incluir en la exhibición y ese otro público al que los juegos activistas no alcanzan y que no suele frecuentar los museos.

3. Modelo festivos: se trata aquí de exhibiciones donde prima el espíritu festivo y celebratorio. El foco está puesto en los videojuegos como dispositivos en sí mismos. Se podrían identificar dos sub-modelos de festivales: el primero prioriza la concepción de la novedad por sobre una reflexión crítica de los objetos en exhibición; el segundo modelo es una fusión de muestra y festival donde la puesta se identifica con la de los festivales en cuanto a estética, despliegue y actividades involucradas al tiempo que la exhibición de obras comprende un trabajo conceptual en las instancias de convocatoria y selección de piezas. Las exhibiciones de este último modelo pueden ser leídas como espectáculos reconfigurados que rompen con la distancia y el extrañamiento reinventando el modelo carnavalesco: “la escena no se halla clausurada, cerrada por límites bien precisos, sino abierta y constantemente móvil” (G. Requena, 1985)

Como ejemplos de la segunda categoría han sido seleccionados: “Freeplay Festival” (Australia), “A MAZE./ BERLÍN” (Alemania, África) y “Playful Arts Festival” (Holanda). Los tres eventos se auto-reconocen como festivales en tanto se definen como un espacio de encuentro entre obra/juego y público/jugador, como una instancia de celebración y fiesta. Los festivales instauran una nueva ritualidad y se constituyen en espacios de creación de valor para las piezas en ellos contenidas. Es su propia comunidad, integrada por los directores, jurados, público, desarrolladores y artistas, la que legitima a las piezas en exhibición. De este modo, al igual que el círculo del arte, crean su propio círculo institucional generador de valores y categorías. Se gesta con ellos un nuevo perfil de crítico y experto: el público, es usual que los festivales realicen convocatorias a concursos donde es el mismo público quien vota y elige a sus ganadores. Este modelo de exhibición de videojuegos retoma la tradición de los festivales de cine en tanto espacios de visibilización para las piezas que corren fuera del circuito *mainstream*.

Los festivales disponen formas propias de acercarse a los juegos, reglas que difieren de los modos más institucionalizados del espacio artístico y que se adaptan a la nueva posición participativa del espectador, propia de la era digital (Lev Manovich, 2001; Frank Rose, 2011). Un primer acercamiento invita a pensarlos como el modo de exhibición mejor compatible con los videojuegos, sin embargo encuentran reticencia dentro del espacio artístico institucional. Los directores de los tres festivales relevados manifestaron en entrevistas sostenidas para la tesis, la reticencia o resabio desde las instituciones tradicionales artísticas de adoptar dicha modalidad, como así también la dificultad de convivencia de algunas actividades y público con la estructura formal propia a la arquitectura de dichos espacios. Aparece una disonancia adicional a la hora de analizar el contenido de las obras en exhibición; si bien los tres casos atraviesan un arduo proceso de selección de contenido el mismo tiene más relación con conformar un muestrario que con un proceso de análisis crítico en pos de la conformación de una puesta conceptual. En este último sentido si bien “Playful Arts Festival” y “Free-play Festival” trabajan con ejes temáticos y conceptuales por edición su búsqueda está regida por la celebración, concepto que Lindsay Grace resalta a la hora de diferenciar exhibiciones artísticas de festivales. Las puestas finales presentan escasa historización, contextualización o comunicaciones formales con intención artística. Se trata de eventos fundamentalmente informales y que requieren de un espacio físico que permita desplegar dicha cualidad. Sigue entonces abierta la búsqueda de un modelo compatible a videojuegos y museos. Es necesario pensar un nuevo protocolo de trabajo, identificar las mejores prácticas curatoriales y reformularlas para este nuevo contexto, buscar referentes y guías por fuera de los espacios tradicionales y poder pensar así un modelo propio que aprenda de los errores ajenos y se permita la creación de nuevos códigos y saberes.

Desafíos y dificultades en el proceso Curatorial

“ Quizá los videojuegos necesitan alterar el espacio expositivo. De modo que expresiones como el arte performático supieron hacerlo. A comienzos de los noventa, por ejemplo, se crearon las cajas negras para acomodar a las piezas de video arte. Los festivales y eventos pueden ser la mejor forma de congregarse a las performances o a los artistas socialmente comprometidos. Quizá necesitamos traer sillones, snacks y bebidas al museo. Simplemente porque no es posible jugar *Cart Life* en 5 minutos y de pie” (Paolo Pedercini, DiGRA, 2005)

Las exhibiciones son espacios constructores de significado donde entran en tensión el objeto en exhibición - en este caso los videojuegos- la locación, el público, el tiempo y el curador. Todas estas variables se ven integradas conceptualmente en la curaduría y concretadas materialmente en el montaje y la puesta en escena. Los curadores deben tener en consideración a cada una individualmente y en relación con el resto, deben lograr establecer un vínculo entre la pieza en exhibición y el público asistente en pos de establecer diálogo entre ambos. Los principales desafíos curatoriales a la hora de trabajar con videojuegos pueden identificarse bajo cuatro variables: el tiempo, la locación, el público y el curador.

1) El tiempo: es una variable clave para la experiencia estética. Se impone con los videojuegos un nuevo ritmo de recorrido que no encuentra paralelos en experiencias previas y que, como tal, trae aparejados sus propios desafíos. Se conjugan aquí la duración del juego mismo con el tiempo que se le puede o debería dedicar dentro del museo para poder acceder a una experiencia satisfactoria.

Hoy todo se fusiona y los tiempos de juego se cruzan con el resto de las actividades. Se crean juegos pensados para ser disfrutados en una pausa y para distraernos mientras estamos en movimiento, también hay experiencias más extensas y profundas, juegos colaborativos, campañas estratégicas que requieren incluso de tiempo por fuera del tiempo de juego. A grandes rasgos, y dejando por fuera las opciones multijugador, se podrían determinar tres grandes categorías temporales. En primer lugar aquellos de partida corta que pueden ser finalizadas en un cuarto de hora o incluso menos, generalmente desarrollos independientes que circulan libremente en la web y en sitios especializados. Una segunda categoría serían los videojuegos de duración promedio que requieren de una sesión de hora y media para ser concretados. Finalmente los grandes desarrollos comerciales que rondan alrededor de las diez horas de juego siguiendo una partida lineal pero pueden llegar a brindar experiencias de hasta cuarenta horas.

Hay también que considerar dos aspectos más: los tutoriales y la curva de aprendizaje. Los primeros tienen un tiempo definido y funcionan como un preámbulo que muchas veces está por fuera de la experiencia jugable. Por su parte la curva de aprendizaje es propia a cada jugador y a su tiempo de dominio de los controles y la historia. Ambos completan la experiencia de juego y deben ser tenidos en cuenta por los curadores que deben encontrar la mejor forma de transponer dichas instancias al tiempo de exhibición.

2) La locación: Los museos se presentan ante el público como un espacio encriptado y exclusivo; sus exhibiciones pueden ser categorizadas como espectáculos cuasi-religiosos afirma Marc Maure (1996). Es dicha cualidad aurática la primera a considerar a la hora de trabajar con videojuegos ya que incide directamente en el modo en que estos son percibidos. Es preciso también tener en cuenta que los videojuegos cobrarán además un tinte específico según el perfil del espacio al que ingresen: sea el mismo histórico, dedicado a las ciencias, a las artes visuales o según la especialidad que le ocupe. La inclusión de Super Mario Bros en la colección estable del departamento de diseño aplicado del MoMA es una invitación a verlo bajo la tradición del diseño interactivo y la progresión de sus mecánicas en nuestro presente, mientras que su aparición en *"The Art of Videogames"* lo ubica en un proceso evolutivo historiográfico que pone el foco en el aspecto visual.

Una segunda cuestión a tener en cuenta, con directo impacto en el trabajo curatorial, consiste en el aspecto físico de la institución: las características arquitectónicas y técnicas que condicionan las piezas y modos a ser exhibidos. Este es un punto recurrente en la conversación con los curadores entrevistados que dan cuenta de cómo el espacio articula su propio relato curatorial. Aspectos como la cantidad de conexiones, la conectividad o no de internet, el tipo de equipamiento que se pueda conseguir, las posibilidades sonoras y lumínicas, serán todos determinantes a la hora de seleccionar las piezas en exhibición. La propuesta curatorial debe poder conciliar un objetivo conceptual con un contenido material y una puesta en escena.

3) El público: aquí entran en juego dos cuestiones: el tipo de público que circula y los saberes y códigos que se espera maneje. El curador tiene el desafío de poder articular las diversas conversaciones que se suceden en el espacio del museo y la galería. Deberá también ocuparse de sortear las trabas técnicas y prejuicios que pudieran acontecer ante la introducción de los videojuegos a un público no familiarizado con su manejo, ajenos a ellos por cuestiones generacionales o incluso conceptuales. Si bien los videojuegos van ganando aceptación en diversos campos cargan aún con el estigma de provenir del campo del entretenimiento y de ser por ende representantes de la baja cultura o entendidos en términos adornianos como meros productos del *amusement*³ de la industria cultural.

La resistencia sin embargo puede aparecer también dentro de la propia escena de los videojuegos cuyo público más tradicional, usualmente definido como “gamer”, puede sentirse alejado en el proceso de re-contextualización e ingreso al museo. El cambio de abordaje es considerado a veces como contrario a la naturaleza originaria del dispositivo entendido como un objeto de entretenimiento. El equipo curatorial tiene aquí otro desafío y es por eso también pertinente el trabajo en conjunto con profesionales de la industria del videojuego que puedan entender los códigos, prejuicios y expectativas de los distintos públicos involucrados.

Bourdieu (1970) plantea que hay un mínimo bagaje cultural necesario para que quienes frecuenten una exhibición puedan acceder a una experiencia estética. Es imprescindible determinar cuáles son los contenidos que deben manejar quienes se acercan a una muestra de videojuegos. Cuando la tecnología ingresó al museo apareció un nuevo código a descifrar, al técnico relacionado con el dispositivo se sumó el teórico-histórico de una historia de las artes visuales que permitió dar cuenta de la conexión entre ambos campos. Los videojuegos adicionan dos nuevos requisitos: la habilidad para manejar al dispositivo y el conocimiento de la evolución del medio.

4) El curador: si la figura de curador es una creación reciente dentro del círculo del arte, aún más lo es la especificidad en videojuegos. Para la periodista y crítica de arte Alicia de Arteaga el curador tal y como lo entendemos hoy se ocupa de crear exhibiciones que son declaraciones, afirma que no se trata “sólo de mostrar algo sino de demostrar”. Los curadores buscan demostrar un punto a partir de la obra seleccionada, en este sentido suele verse asociado al concepto de postproducción.⁴

Museos y galerías buscan la contratación de profesionales del campo de los videojuegos buscando suplir la falta de conocimientos específicos del campo. En simultáneo surgen emprendimientos más radicales o de corte experimental/artístico de parte de desarrolladores, diseñadores o teóricos de videojuegos donde se nota la falta de una visión más holística. Gran parte de las propuestas curatoriales repasadas en la presente tesis han contemplado la participación del público en distintos grados y formas para completar la selección de piezas a incluir. Este es también otro aspecto que está en análisis y al cual se inclinan muchas galerías y museos contemporáneos en su búsqueda de conexión con las comunidades, especialmente con las generaciones jóvenes. Queda aún un largo camino por recorrer para poder delimitar un perfil correcto de curador de videojuegos. Nos encontramos en pleno proceso de formación. Es clave convocar a un intercambio de experiencias a quienes trabajan en historia de las artes visuales, en escenografía, en

artes electrónicas, en videojuegos y a las comunidades involucradas. Nos encontramos haciendo el camino inverso que hicieron los primeros curadores: un objeto cultural de alcance masivo está siendo ingresado a un espacio circunscripto y en dicho trayecto se ve investido de un nuevo estado aurático. Es una delicada tarea que requiere de un nuevo perfil de profesional.

Una Propuesta: Curaduría Nodal

En el 2009 inauguró la primera edición de “Game on! El arte en juego” que aún se mantiene como la única exhibición en Argentina dedicada a videojuegos y arte. A lo largo de diez años “Game on!...” se presentó en diversos formatos, en ediciones especiales y eventos invitados siendo albergada por los principales centros culturales de capital federal como el CCR, el Planetario Galileo Galilei, el Centro Cultural San Martín y el CCEBA. La exhibición fue moldeándose y conformándose al tiempo que el concepto mismo de videojuegos artísticos y experimentales lo hacía, fue también modificándose junto a las discusiones curatoriales que en torno a ellos se iban gestando. En un proceso evolutivo su última edición propuso un recorrido curatorial propio que se presentó bajo el nombre de “curaduría nodal” y que surgió como una síntesis de lo aprendido a lo largo de una década de experiencias e intercambios con curadores, artistas, desarrolladores y productores culturales. El modelo curatorial que se propone en el presente paper busca ser un aporte a una discusión que se encuentra en plena gestación y que está dándose entre curadores, productores de eventos, desarrolladores y artistas que buscan entender las mejores prácticas para llevar a los videojuegos dentro del círculo del arte.

Un nodo es un punto o espacio donde confluyen otros puntos en interrelación. En informática se lo define como un punto de una red eléctrica en el cual convergen tres o más conductores. En el diseño urbano los nodos son puntos estratégicos de una ciudad. En el campo de las neurociencias un nodo es el punto en el cual se generan potenciales de acción, los que se utilizan en el cuerpo para llevar información entre unos tejidos y otros constituyéndose una característica microscópica esencial para la vida. Según la disciplina que se apropie del término será la especificidad que le asigne, manteniendo siempre la cualidad de ser puntos clave, de encuentro, intercambio y transmisión de información.

Una curaduría nodal propone trabajar con nodos temáticos, agrupando a los videojuegos según cualidades compartidas y funcionando como disparador de un espacio reflexivo y de discusión. Cada nodo tiene un eje rector y a su vez se comunica con el resto en base a las características de las piezas que lo integren. Así un nodo puede tratar sobre un aspecto formal como el lugar que las reglas ocupan en su construcción, un segundo podría versar sobre lo material como ser los controles de juego, mientras que un tercer nodo decide concentrarse en lo conceptual y trabajar con *serious games* poniendo el foco en su temática. Los tres nodos estarían en relación y podrían cruzar sus juegos según la lectura que el visitante quiera realizar. La curaduría nodal permite al público construir su propio recorrido y narrativa a medida que recorre los nodos, decidiendo qué conexiones realizar y cuándo hacerlas. El criterio de agrupación de los videojuegos no está predeterminado, no existe un índice obligado de temas a cubrir, sino por el contrario el mismo muta según el interés

de la exhibición. Para ilustrarlo mejor propongo un análisis detallado de la quinta edición de “Game on! El arte en juego”. En la misma los nodos alternaron entre ejes conceptuales, formales y estéticos, lo cual a su vez permitió dar cuenta de cómo dichas variables se superponen y son protagónicas según la mirada que analice a los videojuegos. La curaduría del 2017 estuvo conformada por siete nodos que se describieron en el catálogo de la siguiente forma:

El **nodo-activismo** está integrado por seis obras que eligen al videojuego como plataforma para una crítica social o bien como una herramienta misma de cambio. *Heroic makers vs heroic lands* es un documental machinima que denuncia el desamparo político de la jungla de Calais. *Killbox* y *Guernica 2016* problematizan sobre el uso militar de drones y el binomio realidad/virtualidad. Juegos del común es un proyecto que impulsa el desarrollo de videojuegos a través de los datos abiertos y la vinculación entre sociedad y comunidad tecnológica. *SOLA* es un *art game* en proceso que busca concientizar sobre la violencia de género. *Dadaoverflow* se reapropia la lógica Dadá para intervenir twitter y combatir la sobreexposición de nuestra cultura del espectáculo. Una característica adicional de este nodo es que ninguno de sus artistas proviene del campo de los videojuegos, por el contrario tienen formación en artes, si bien varios de ellos han decidido luego abocarse al terreno de los videojuegos.

El **nodo-futuros** presenta tres controles alternativos o nuevos dispositivos permeables que son susceptibles a ser utilizados por el campo de los videojuegos: 4view, Termochroma y Abstract Playground. Aquí confluyeron artistas, programadores y estudiantes pensando modelos lúdico-tecnológicos que tengan una funcionalidad social.

El nodo-extrañamiento queda conformado con cuatro videojuegos del género puzzle. El hilo conductor tiene que ver con las experiencias creadas, donde el gameplay se fusiona con lo visual conformando experiencias que desde lo psicológico o lo sensorial apelan en distintos modos a experiencias oníricas. *Mind alone* se apropia de las funcionalidades de los dispositivos móviles construyendo un laberinto borgiano en la mente del propio jugador, *Pavilion* da otra vuelta de tuerca al género y apela a la perspectiva isométrica para proponer una nueva forma dinámica de juego. *Future Unfolding* se centra en la experiencia y el placer de explorar mientras que *Close* ubica al jugador en un nuevo lugar: como co-protagonista y testigo.

El **nodo-hibridaciones** presenta cuatro videojuegos en diálogo directo con otros campos artísticos. *Home* es un cruce entre documental, experiencia de realidad virtual y no juego, *No signal V 2.0* busca traspasar el marco del videoarte, *Yuri* es la prolongación de un camino de experimentación que inicia con el comic mientras que *Fauvista* busca ludificar la experiencia de contemplación.

El **nodo-memorias** invita a un recorrido por la evolución del dispositivo videojuego y sus lenguajes. Aquí los visitantes se encuentran con parte de una colección privada presentada como museo tecnológico del videojuego. En la misma línea *The way of Inti* apela a la realidad virtual para crear un viaje lúdico a través

de cuatro géneros icónicos de la industria. Por su parte *Bambi-Bot* y *Tissue* hablan sobre el pasado de sus creadores, proponiendo una mirada nostálgica a los juegos de la infancia y dando cuenta del impacto que los videojuegos han tenido en nuestro imaginario social. Finalmente metagaming propone una reflexión académica indagando en la cultura lúdica y en la real función del juego y videojuego en nuestra sociedad.

El **nodo-narrativas** retoma una de las conversaciones originarias en el seno de los game studies: los videojuegos como espacios de construcción narrativa. *Storyteller* recupera la lógica de la historieta y la reinterpreta desde el gameplay, *Luna* y *Mare* exploran las posibilidades de la realidad virtual a través del género puzzle y el virtuosismo visual, *All the delicate duplicates* indaga en los conceptos de tiempo y espacio en un experimento que fusiona historia audiovisual y narrativa interactiva, *Another lost pone: Laura's story* elige el género investigación y las funcionalidades del celular para descubrir nuevos modos de contar una historia. El **nodo-introspección** se compone por dos piezas: el videojuego experimental *Circled* y el art game *Depresión*. Si bien disímiles en múltiples aspectos ambos interpelan directamente a sus jugadores convocándolos a una reflexión interna a través del proceso de juego. Justamente el hecho de promover la misma emoción en formas tan contrastantes fue lo que determina que se encuentren bajo el mismo nodo.

Los nodos introspección, narrativas y extrañamiento hicieron referencia a las mecánicas de juego. El nodo activismo estuvo en directa relación con los serious games y el juego crítico⁵ optando por un eje conceptual. El nodo memorias funcionó como una pausa en el recorrido que aunaba tres variables: el aspecto técnico, el visual y el conceptual dando cuenta de su evolución en el tiempo. El nodo futuros puso foco en el aspecto mecánico, en el hardware. Por su parte el nodo hibridaciones buscó mostrar posibles nuevos caminos para la creación de videojuegos cuando ingresan en dicho proceso profesionales de otros campos. La exhibición se ocupó de explorar el estado actual de los art games, los videojuegos experimentales y las instalaciones lúdicas interactivas. Las piezas seleccionadas y los consecuentes nodos trabajaron en torno a las áreas que en el 2017 estaban en exploración dentro dichas ramas. Los nodos y los juegos fueron confluyendo en un proceso dialógico y dinámico. En primer lugar se procedió al relevamiento de las piezas postuladas lo que permitió detentar una serie de preocupaciones y temáticas comunes, a partir de allí se seleccionaron las obras que mejor las representaban y trataban. La inclusión dentro de un nodo de ninguna forma anuló su posible inclusión dentro de otro.

El presentar a los videojuegos dentro del marco institucional de un centro cultural permitió acercarse a ellos con una mirada crítica que los separó del resto de las producciones comerciales. Automáticamente, tal y como afirmaba Grace, quedaron imbuidos de un aura y un tiempo de contemplación en tanto objetos culturales. Vale aquí recordar las palabras de Laura Baigorri en su texto curatorial para "Homo Ludens Ludens" cuando advierte sobre "las pequeñas paradojas o contradicciones implícitas en cualquier sistema, en cualquier ideario; [que] sólo son algunos de los ángulos ciegos de uno de los mayores sistemas endogámicos del mundo, el contexto del arte." El círculo artístico tiene sus propios vericue-

tos y sesgos. Es un delicado borde a recorrer, el de no quedar encerrados en un discurso endogámico ya sea propio al dispositivo videojuego o al nuevo contexto que lo alberga.

Conclusión

Los curadores tenemos la desafiante misión de ser re-configuradores de sentido y constructores de nuevas narrativas. Es nuestro deber crear espacios que activen el pensamiento crítico en lugar de contar historias lineales. Debemos promover la reflexión y si trabajamos con piezas tecnológicas hacer uso de sus posibilidades dialógicas. En la era del *big data*, las redes y la postproducción una curaduría que contemple material tecnológico debe poder integrar dichas realidades y transponerlas en el espacio del museo o la galería. “La obra de arte funciona pues como la terminación temporaria de una red de elementos interconectados, como un relato que continuaría y reinterpretaría los relatos anteriores” (Nicolas Bourriaud, 2002) Bourriaud propone un presente regido por la estética de la postproducción que recoge las formas de saber generadas por la aparición de Internet. “La pregunta artística ya no es ¿qué es lo nuevo que se puede hacer?, sino más bien ¿qué se puede hacer con?” Del mismo modo afirma que la exposición ya no es el resultado de un proceso sino un lugar de producción.

Las reglas del juego han cambiado. Vilem Flusser (1985) postula el desafío que tiene el arte ante una sociedad cada vez más informatizada y dependiente de la tecnología; es su tarea rebelarse contra la “robotización de la conciencia y la sensibilidad”. Los art games y videojuegos experimentales pueden ser leídos en los términos de Flusser en tanto se encuentran transitando dicho camino, adentrándose en la caja negra del dispositivo videojuego para dar con un lenguaje propio. Es tarea de los curadores acompañarlos. La curaduría nodal entiende a los videojuegos como dispositivos post-mediáticos que han adquirido un rol protagónico en nuestro presente, tanto a nivel económico como social. Las piezas con las que se trabaja son aquellas que se corren de las normas dictadas por el *amusement*, que indagan, exploran o juegan con nuevos modos de ser y hacer. Es la relación entre la pieza y su audiencia la que guía el recorrido. Los nodos ofician como enclaves de significado, como disparadores de diálogo. No hay una única historia en proceso sino que son múltiples las narrativas que se activan. El recorrido convoca a una reflexión crítica sobre el dispositivo en tanto medio y en sus posibles materializaciones en nuestra sociedad. El curador trabaja con la tríada arte – videojuego – sociedad como tres ejes en constante rotación y diálogo.

El curador de arte electrónico Jorge Zuzulich (2015) recupera el concepto de endoestética acuñado por Claudia Giannetti (2004) y retomando a Theodor Adorno recuerda la necesidad de entender a la obra misma como un proceso, que siempre constituye algo distinto imposible de agotarse en su inmediatez experiencial o en su momento reflexivo. El crítico señala que se hace dificultoso pensar la intencionalidad de la obra en tanto cuestión formal ajena a la experiencia que la constituye, propone así trabajar con el concepto de constelación, acuñado por Walter Benjamin y desarrollado por Adorno, para plantear un recorrido posible a la hora de pensar la obra: la constelación se presenta como un montaje de ideas siempre abierto, inestable y fragmentario.

Los curadores de videojuegos tienen el desafío de encontrar esas diversas vías de acceso a la interpretación del videojuego-obra. Es necesario construir una narrativa crítica

que aúne experiencia y reflexión evitando caer en los lugares comunes construidos por el dispositivo-videojuego y por la institución-arte. Hay que encontrar un nuevo código que pueda ser descifrado por un público que hoy excede la noción de espectador y al cual se le demanda un compromiso tanto conceptual como físico. El círculo mágico de Huizinga se expandió⁶. Tal como propusieron los situacionistas (1957-1972) el juego se transformó en una actitud, en una forma de transformar lo ordinario que transgredió los límites del círculo mágico. Nuevas formas de juego y de práctica artística han surgido re-descubriendo y remodelando el espacio urbano, los escenarios de juego y las reglas. En dicho contexto los art games, los videojuegos experimentales y las instalaciones lúdicas interactivas aparecen como fuertes representantes de estos quiebres y reconfiguraciones del juego. Son nuevos modos del dispositivo videojuego, son también nuevos en el campo del arte de nuevos medios y como tales requieren de su propio abordaje curatorial a la hora de ingresar al circuito artístico institucional. Arrastran consigo la herencia de tres genealogías de peso para el presente de nuestra sociedad de la información. Encontrar el mejor modo de contar su historia es el desafío que deberán enfrentar los curadores, recuperando las lecciones aprendidas, cometiendo nuevos errores y sentando las bases para futuras generaciones. Una importante misión tienen por delante: después de todo aquello que decidamos conservar y exhibir será lo que modele y determine nuestro futuro.

Notas

1. Beryl Graham y Sarah Cook describen en su libro “Rethinking Curating” (2010) al arte de nuevos medios – o new media art – como aquel “arte realizado utilizando medios electrónicos y/o tecnológicos y que contiene uno o todos de los siguientes comportamientos: interactividad, conectividad y computabilidad, cualquiera sea su combinación.” A fines del pasado siglo se comenzó a generalizar el uso del término new media art o arte de nuevos medios para unificar las obras que implican en su hacer el uso de algoritmos computacionales y/o de procesos electrónicos, también las producciones artísticas que trabajan en sinergia con la biotecnología y la ingeniería genética, o donde el aspecto científico y/o tecnológico cobra protagonismo.
2. El presente artículo corresponde a una adaptación de la propuesta de la tesis de Maestría: “Creando un nuevo tablero de juego. arte y Tecnología. Curaduría de art games y videojuegos experimentales en el museo.” Allí se puede encontrar una elaboración más detallada de los puntos presentados en este artículo.
3. El amusement es la prolongación del trabajo bajo el capitalismo tardío. Es buscado por quien quiere sustraerse al proceso del trabajo mecanizado para ponerse de nuevo en condiciones de poder afrontarlo” (Adorno & Horkheimer, 1947) Adorno y Horkheimer recurren al término amusement para nombrar a los bienes culturales, principalmente de entretenimiento, destinados a un público masivo y no exigente. Para los filósofos el verdadero amusement sería al mismo tiempo la antítesis del arte y “el extremo que toca a éste”. La necesidad de amusement – de entretenimiento – es principalmente impulsada por la industria, en él se puede percibir la manipulación comercial requerida para sostenerlo.
4. “Así como el disc jockey compone su propia música a partir de temas existentes, el

curador crea su propia obra ‘la muestra’ a partir de obras existentes” (Alicia de Arteaga, 2005) Arteaga hace referencia a la noción de pos-producción propuesta por Nicolás Bourriaud (2007) para referir al proceso creativo contemporáneo que surge a partir de la multiplicación de la oferta cultural, de la expansión de las nuevas tecnologías y metodologías. El artista ya no se preocupa por realizar algo nuevo sino por cómo puede recrear, modificar o intervenir lo que ya existe. Son nuevos modos de apropiación y creación de experiencias. Esta práctica se extendería a distintos terrenos sociales como el de la curaduría, donde el curador crea un discurso propio a partir de la obra seleccionada.

5. La categoría de *serious games* o juegos serios aparece por primera vez en el libro de Clark Abt en 1970. Las vanguardias artísticas del siglo XX cuentan con decenas de obras donde el juego es elegido para crear obras activistas o políticas como el White Chess Set de Yoko Ono de 1966. El espíritu de los *serious games* llega al campo de los videojuegos con el mismo sentido. La diseñadora y teórica Mary Flanagan postula que se trata de juegos que tratan cuestiones del mundo real, que buscan generar conciencia, promover el pensamiento crítico y que son las experiencias de juego más complejas y desafiantes para diseñar.

6. Johan Huizinga (1938) propone la noción de círculo mágico para definir el lugar (real e ideal) que define el juego en un espacio/tiempo determinado. El juego se encuentra contenido allí, seguro en sus reglas y códigos, como suspendido en un paréntesis que lo separa de la realidad.

Lista de Referencias bibliográficas

- Arteaga, Alicia. (2005, 18 de enero) *El curador y su nuevo papel*. En La Nación. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/672109-el-curador-y-su-nuevo-papel>
- Graham, Beryl y Sarah Cook. (2010) *Rethinking Curating: Art After New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Benjamin, Walter. (1989) *La obra de arte en su reproductibilidad técnica*. Publicado en Benjamin, Walter. Discursos Interrumpidos I. Buenos Aires. Taurus.
- Bourdieu, Pierre & Alain Darbel. (2004) *El amor al arte. Los museos europeos y su público*. Buenos Aires. Paidós estética.
- Bourriaud, Jacques. (2004) *Postproducción. La cultura como escenario : modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo.
- Dietz, Steve. (2003) *Interfacing The Digital en Museums and the web*. Recuperado de <https://www.museumsandtheweb.com/mw2003/papers/dietz/dietz.html>
- Dickie, George. (2005) *El círculo del arte: una teoría del arte*. Buenos Aires. Paidós Estética.
- Flanagan, Mary. (2009). *Critical Play. Radical Game Design*. Cambridge, Estados Unidos: MIT Press.
- Flusser Vilem. (1990) *Hacia una filosofía de la fotografía*. México D. F.: Editorial Trillas.
- Huizinga, John. (2007) *Homo ludens El juego y la cultura* (6ta. Reimpresión). Madrid. Alianza editorial/Emecé editores
- Lindsay, Grace. (2017) *Curating Digital Games*. En *DiGRA 2017*. Melbourne, Australia. Recuperado de http://professorgrace.com/documents/Curating_Digital_Games.pdf

- Mate, Diego. “*Juego, arte: tensiones en los pasajes del videojuego al museo*” Ensayo inédito al momento de presentar la actual tesis.
- Manovich, Lev. (2001) *Post-media Aesthetics*. Recuperado de http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf
- Paul, Christiane. (2009) *University Presses of California. New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*. California. University Presses of California
- Pedercini, Paolo. (2013) The great Art Upgrade. En *DiGRA 2013*. Atlanta, Estados Unidos. Recuperado de <http://www.molleindustria.org/blog/the-great-art-upgrade/>
- Quaranta, Domenico. (2013) *Beyond New Media Art*. Brescia. LINK Editions,
- Rose, F. (2011). *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. W W Norton & Co Inc
- Zuzulich, Jorge. (marzo, 2015) ¿Qué nos dice una obra de arte electrónica? en *Diseño de Arte Tecnológico. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* [Ensayos] Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires

Abstract: Since 1989 videogames have been chosen by exhibitions, events and festivals around the world to become their protagonists. Contemporary creations are imposing new taxonomies while they surpass both the genres of their own field and those of new media art. Artists and programmers are joining videogame developers in a process of analyzing and reconfiguring the device. The arrival of videogames at the artistic circuit provokes the standardized notions of exhibition and calls for new curatorial models. Entering their magic circle implies accepting their conditions and to rethink standardized notions. Videogames are now opening a new path for the aesthetic experience that requires a proper and independent approach.

Keywords: videogame - curatorship - experience - aesthetics - exhibition

Resumo: Desde 1989 e até hoje tem havido exposições, eventos e festivais ao redor do mundo que escolhem o videogame como protagonista. As criações contemporâneas superaram tanto os gêneros do seu próprio campo quanto os da arte das novas mídias, impondo novas taxonomias. Desenvolvedores de videogames se juntaram a artistas e programadores analisando e reconfigurando o dispositivo. Sua chegada ao circuito artístico desafia as noções padronizadas de exposição e dá origem ao surgimento de novos modelos curatoriais. Entrar no seu círculo mágico implica aceitar suas condições e repensar noções padronizadas. Os videogames abrem um novo caminho de experiência estética que requer uma abordagem adequada e independente.

Palavras chave: videogame - curadoria - experiência - estética - exposição

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]