

## Videjuegos como obra de arte, un debate

Gonzalo Pablo Murúa Losada (\*)

Fecha de recepción: agosto 2020

Fecha de aceptación: octubre 2020

Versión final: diciembre 2020

**Resumen:** Este artículo presenta una reflexión sobre el videojuego como obra de arte. En particular, nos circunscribiremos a los videojuegos indies, que apuntan a modos de ver innovadores, puesto que apelan a nuevos recursos estéticos y exploran nuevas mecánicas y afecciones en los jugadores. Una histórica división llega a los videojuegos y atraviesa todas las artes: obras comerciales de carácter *mainstream* y obras para un público más reducido, que no buscan la espectacularización. Exploraremos estos espacios artísticos y reflexivos emergentes a través de obras como *Gris* (Nomada Studio, 2018).

**Palabras clave:** Videjuegos - obra de arte - videojuegos indies - art games - videojuegos mainstream

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 33]

### La obra de arte, un prisma evanescente

Responder la pregunta “¿qué es una obra de arte?” se torna casi tan complejo como contestar sobre qué es el amor. La evolución de la obra de arte y su análisis han cambiado tantas veces como la piel de una serpiente. Tal vez, la obra de arte es aquella que irrumpe en un paraíso espiritual y le da a nuestra alma una manzana en forma de prisma, dispersando los hilos de nuestra esencia, dispersándonos en un mundo donde nos queremos reflejar.

Una obra, así como el arte, es movimiento. Su trayecto espacial ya la determina: desde el nacimiento en las frías cuevas de Chauvet, Altamira o Lascaux, a su posterior traslado al calor del hogar de los grandes aristócratas, colgadas en forma de retratos a lo alto de las chimeneas. Y luego, a su necesidad de mostrarse, exhibirse en grandes museos para abandonarlas, como hijas buscando horizontes fuera de los muros, serializándose, convirtiéndose en mercancía, en algo reproducible. Benjamin en su famoso ensayo *La obra de arte en la época de la reproductividad técnica* (1936) ya marcaba ese quiebre de un arte aurático, donde la obra original emana un aura y predomina el valor de culto a un arte profano, donde predomina el valor para la exhibición o para la experiencia.

Jameson en su famoso *El posmodernismo o la lógica cultural de capitalismo avanzado* (1991) nos hablaba del quiebre de la figura del artista, el mecenas del que se necesitaba para acceder al arte. El alivio posmoderno elimina esa figura al reemplazar la alienación moderna por la euforia posmoderna. Pone el objeto en el centro de la escena, arte y capitalismo entran en sintonía. Poco de aquello parece haber cambiado; en esta era de capitalismo tardío la mercancía invade nuestros espacios, se vuelve una prótesis, una extensión de nosotros mismos a través de nuestros celulares y dispositivos que nos han vuelto dependientes de ellos mismos. Somos lo que consumimos, pero también aquello que consumimos nos consume, incluso nuestros datos entran en circulación, aquello que pensábamos como privado entra en circulación en bases de datos usadas por empresas. Recientemente, una publicidad de Apple España remarcaba “ahora mismo hay más información en tu teléfono móvil que en tu casa: tu ubicación, tus mensajes, tus

pulsaciones después de correr. Todo esto es privado y debería ser solo tuyo”.

Otra cuestión que debemos resaltar de este momento de reproductividad técnica es la popularización del arte. El estatus que proporcionaba el arte a las clases altas desaparece y el arte de masas invade el campo de la cultura. A las clases altas, desplazadas por la burguesía incipiente, también les es arrebatado el arte como sinónimo de bien de las altas esferas. Las fábricas exigen así como en Tiempos modernos una producción en serie que maquiniza el cuerpo. El cine viene a dispersar, a entretener a un obrero que requiere de la máquina para soñar su sueño. Nacido como espectáculo de feria, un “cine monstruo” (Comolli, 1968) que contiene ficción y documental unidos, llena los ojos de los espectadores a modo de entretenimiento.

La evolución del cine es un ejemplo que debemos observar y que retomaremos más tarde respecto de los videojuegos. Un espectáculo que nace de las masas, de la pura dispersión, pero que consigue un estatus diferente, se institucionaliza y gana un nivel de profundidad que aquellos que criticaron su nacimiento poco pueden cuestionar. Las obras que genera el cine se bifurcan, persiste un cine de entretenimiento; pero también un cine de autor que, entre otras cosas, explora el valor artístico de la potencia estética del plano y el fuera de campo. Lo mismo sucede con el teatro, que derriba el mito de la pura dispersión del teatro naturalista para explorar una nueva dimensión revolucionaria materializada en el teatro épico brechtiano. El dramaturgo pone en práctica su teoría rechazando la clásica estructura aristotélica y la noción de la identificación como único modo de desencadenar emociones. Además, pone en crisis al propio dispositivo teatral generando su distanciamiento, al evidenciar su existencia y los recursos.

La línea delgada entre arte y entretenimiento sigue profundizándose con la llegada de los *mass media*. Cabe aclarar nuevamente que la masificación, como veíamos en el caso del cine, no implica que el arte no sea arte. Sin embargo, los *mass media* no apuntan a las consecuencias estéticas típicas de la obra de arte. No generan un más allá ni pretenden ese reflejo del alma que enunciábamos a un comienzo. Hacen uso de elementos expresivos artísticos y de la estructura dramática del cine

y teatro para generar nuevas narrativas. Estas “formas aditivas” (Murray, 1999), es decir, que combinan varias expresiones artísticas, apuntan a una fórmula que ha demostrado comprobada eficacia en la inmersión de los espectadores, y que vienen a cumplir un claro programa compartido con los inicios del cine: llenar los ojos de los espectadores, embeber en nuestros cuerpos un sueño sistémico completado por la mercancía.

Estas cuestiones ideológicas, sistémicas y psicológicas, nos hacen entender que la evolución de la tecnología no es simplemente una cuestión de posibilidades técnicas en el tiempo. Diferentes autores incluso han traído a las ciencias naturales para pensar en conceptos. Es el caso de Deleuze y Guattari con su “estructura rizomática” (1972) para pensar un modelo epistemológico que no siga una jerarquía lineal sino múltiples ramas, algo así como la lógica del hipertexto materializada con los hipermedios en *Internet*. Del mismo modo, Francisco Osorio advierte:

La evolución de los medios, entonces, se puede abordar con una visión más amplia que la evolución de la máquina. Para pensar la evolución de los medios se pueden ocupar los siguientes conceptos: proceso, conservación, novedad, tiempo, selección, cambio y forma. Lo que se busca, en definitiva, es el enriquecimiento del análisis mediante el recurso a la exploración que la filosofía y las ciencias sociales han dado sobre la evolución biológica (p.7, 2011).

El advenimiento de la tecnología digital revoluciona el soporte material de la obra de arte que se convierte en un simulacro. Varios autores como Baudrillard tienen una mirada pesimista al respecto; apocalípticos contemporáneos marcan que la hiperrepresentación de la imagen deja afuera aquello que el arte proponía en sus inicios: la reflexión, ver más allá de la imagen para encontrar respuestas atravesando las nubes ideológicas. En palabras de Baudrillard: “No hay blanco, no hay vacío, no hay elipsis, no hay silencio [...]. Cuanto más nos acercamos a la definición absoluta, a la perfección realista de la imagen, más se pierde su potencia de ilusión” (p.14, 2006).

Asimismo, el cambio de soporte donde los artistas plasman su obra, el lienzo nos obliga a repensar el modo de producción, modifica el lenguaje y las herramientas de expresión, la estructura narrativa, etc. En el caso del cine, el filmico pierde su carácter indexical con la realidad. Aquel material que era huella de lo real, donde los haluros de plata reaccionaban a la luz y se imprimían en la película, se convierten en ceros y unos volviéndose código binario. La pantalla nos devuelve una “imagen sintética” (Comolli, 2007), lo que vemos suele ser estar tan manipulado en post producción que el residuo de realidad a veces es escaso. Flusser en su libro *El universo de las imágenes técnicas* (1985) ya adelantaba “... el pasaje de la hegemonía de las lenguas naturales al código informático” (p.12-13) y pensaba en cómo los aparatos generadores de imágenes contienen un programa definido. Un “programa” ideológico y estético que es necesario detectar, modificar y romper.

Boris Groys, por otro lado, tiene una visión más integrada a estas formas de arte contemporáneo. En su libro *Arte en flujo. Ensayos sobre evanescencia del presente* (2016) analiza cómo este arte fluido refleja el modo del arte contemporáneo en tanto se piensa más efímero, más finito. La obra de arte ya no está emparentada a esa primera obra sacra, dentro del museo; por el contrario, se vuelve inmaterial, una evanescencia que es parte del sujeto que vive en puro presente. Luego de las vanguardias, el arte se volvió una actividad universal, accesible de manera general, incluso hoy en día esas formas se han popularizado de forma tal que podemos realizar una película en un móvil y enviarla a festivales donde concursan este tipo de formatos. De este modo “el arte contemporáneo es básicamente una producción sin producto. Es una actividad en la que todos pueden participar, inclusiva y verdaderamente igualitaria” (Groys, 2016, p.53).

### Museos, materialidad en lo inmaterial

Ya desde la entrada del cine al museo las cosas comenzaron a mutar, Weinrichter en su texto *Pasajes de la imagen. Documentales en el museo* (2003) destaca cómo tanto el modelo del cine clásico como la institución del museo entran en crisis; ambas necesitan reinventarse. El video como tecnología, en este sentido, es primero apropiado por las artes plásticas, más puntualmente desde la performance (video-performance) entrando a la sala, proceso inverso de la imagen en movimiento donde el cine experimental es ahora quien toma el soporte video de las artes plásticas percatándose de su potencial e incorporándolo para la generación de sus propios materiales. El video produce un punto de inflexión para ambas instituciones. En las artes plásticas, la imagen en movimiento ingresa en el museo, rompe la estaticidad de la imagen plasmada en un soporte (el lienzo, la escultura, etc.); mientras que en el cine revoluciona la forma de pensarse a sí mismo tanto desde la puesta en escena, como en el montaje y la post producción de la señal.

Con esta apertura del video, la tecnología ingresa a la sala abriéndose camino y derribando el mito del arte de las altas esferas que mencionábamos anteriormente, de hecho el MoMA (Museum of Modern Art, Nueva York) cuenta con una exposición permanente de 24 videojuegos. El museo aborda sin miedos y con diferentes enfoques la forma de exhibir el videojuego, ya sea a partir de “modelos curatoriales de corte historicista-arqueológico, sociológico o a modo de festivales” (Oulton, 2019). En el mundo también encontramos diversos museos específicos de videojuegos, algunos son: The Made (Oakland, Estados Unidos); Museum of Soviet Arcade Machines (Moscú, Rusia); Huis Ten Bosch Game Museum (Sasebo, Japón), Vigamus (Roma, Italia); The Strong; National Museum of Play (Rochester, Estados Unidos), entre otros.

La muestra de videojuegos *Game on* (que luego devino en *Game on 2.0*) es una muestra itinerante propuesta por el Barbican Centre en el Reino Unido, que desde el 2002 ha tocado numerosos puntos del globo, incluso Buenos Aires, desplegándose en Tecnópolis durante el año 2013. La misma revisa de forma exhaustiva la historia del videojuego, planteando un recorrido por videojuegos pa-

radigmáticos. Lo más atractivo de la muestra es que no solo exhibe los arcades y consolas sino que además se puede jugar. El recorrido a partir del espacio plantea una relación cronológica y también inserta otros horizontes fuera del videojuego industrial, incluyendo videojuegos de autor y nuevas experiencias más inmersivas.

A nivel local, en Argentina se inaugura en 2015 *Play the game: 40 años de videojuegos* de la mano de Fundación Telefónica. La muestra recorrió varias provincias. *Game on! El arte en juego* (2017), dirigido y curado por María Luján Oulton, más allá del típico revisionismo histórico y de corte industrial aborda de manera diferente los videojuegos, pensándolos de forma multidisciplinar y con un enfoque más artístico. En su sitio enuncia que: [La muestra] explora los diversos modos que los videojuegos independientes y artísticos van adoptando y creando: *machinima, artgames, altctrl, playablemedia, videojuegos instalativos, artists games...* las categorías se interconectan y superponen, cambian constantemente junto a este dispositivo donde converge la atención de programadores, diseñadores de videojuegos y artistas de nuevos medios.

Además de su entrada al museo como exhibición u obra, los artistas y desarrolladores también ingresan a la institución museística. Por ejemplo, en 2016 el Davis Museum del Wellesley College Science Center inauguró una retrospectiva de Jason Rohrer, un desarrollador de videojuegos. *The Game Worlds of Jason Rohrer* tuvo un rotundo éxito y hasta tuvo una publicación de la MIT Press que materializaba en texto el trabajo del artista de diecisiete videojuegos.

Es interesante retomar lo que desarrollábamos en la Introducción, si una obra de arte ya ha excedido el museo y su sala, ¿por qué mencionamos estos ejemplos? Percibir este proceso del museo tomando las culturas populares no es menor, al contrario, el museo gira en su propio eje y ya no es quien le da estatus a las obras. La obra en un museo era símbolo de un cierto logro por parte del artista, ahora es el museo quien acoge obras para reivindicar su lugar en la cultura. En este sentido, una vez más, podemos percibir el cambio de perspectiva de un arte evanescente y que pierde su materialidad para dar lugar a la instantaneidad. De hecho, el formato muestra itinerante da cuenta de esta característica, nada es permanente, todo está en movimiento y se va transformando en cada ciudad y cultura. Podemos citar el ejemplo de *Game on!* (Madrid, 2020) que ha actualizado su contenido incluyendo en la muestra el proceso creativo (concept art, guion y propio juego) de *Gris* (Nomada Estudio, 2018).

### Pequeña taxonomía de los videojuegos, nuevos modos de contar

Más allá del pensamiento que rodee el videojuego -como abordamos en el primer apartado- o del espacio institucional que lo contiene, debemos considerar la obra videojuego como un conjunto de relaciones.

Los dos primeros apartados nos han acercado a pensar el videojuego como obra de arte, repensando la obra dentro de un capitalismo tardío que reconfigura el pensamiento en torno a su materialidad y al espacio museo como uno de los modos, aunque puesto en duda, de circulación.

Pero más allá de estos universos que rodean la obra objeto debemos traer los sujetos, tal vez un tanto olvidados en el capitalismo tardío, a este análisis. Los sujetos que intervienen en el proceso de su creación (desarrolladores, programadores, artistas, productores, sonidistas, *testers*, etc.) no pueden completar la obra sin los jugadores prosumidores, quienes consumen y producen el videojuego. Umberto Eco ya enunciaba en su *Obra abierta* (1962) o en *Lector in fabula* (1979) algo cada vez más evidente: los textos no pueden ser completados sin la cooperación del lector, es él mismo quien los activa y dialoga con sus creadores, incluso rompiendo su programa.

Los jugadores contemporáneos intervienen en ciertos videojuegos a través de *mods* que ellos mismos crean. *Mod* proviene de la palabra *modification* (modificación en inglés) y consta de un software que permite a los jugadores modificar el videojuego original en varios aspectos, ya sea ambientaciones, personajes, diálogos, objetos, etc. Con el correr de los años los *modders*, que eran comunidades no oficiales, han ido ganando terreno y participantes. Hoy en día las grandes empresas de videojuegos los alientan a crear dentro de la obra, dándoles herramientas y soporte en foros y espacios públicos. De este modo, los videojuegos permanecen como obras abiertas que tienen una vida más larga.

En cuanto a la creación y los artistas se han ido complejizando a lo largo de la evolución de la industria. De hecho generaremos una pequeña taxonomía que responde a su circulación y concepción, pensando en instancias que surgen de manera cronológica pero que conviven en el mundo contemporáneo. De igual modo, un videojuego podría estar contenido en más de una categoría y en otros los límites serán más borrosos o difusos.

Encontramos un paralelismo en otras artes como el cine, que surgen como entretenimiento para luego ganar espacio en el mundo del arte institucionalizado teniendo espacios propios como festivales.

1. Videojuegos *mainstream*: aquellos pensados directamente con el objeto de entretener al usuario y que se conciben en el seno de la industria del entretenimiento. El proceso creativo se da en grandes grupos de trabajo muy segmentados. Apelan a recursos estéticos y narrativos que de forma comprobada han generado mayores niveles de inmersión para cumplir su principal objetivo que está relacionado con la venta en tiendas online, tiendas minoristas, etc.

2. Videojuegos *indies* y de autor: se encuentran en un circuito *off* donde el proceso de creación se lleva a cabo en grupos más pequeños de trabajo y con menor presupuesto. Asimismo, el acento no está puesto en el entretenimiento ni en las mecánicas clásicas sino que se intenta hacer uso de nuevos modos de jugar, maximizando experiencias como la visual y la sonora. La aproximación videojuegos *mainstream* vs. videojuegos *indies* ya ha sido desarrollada por numerosos autores, entre esos trabajos se encuentra la tesis de doctorado de Emmanoel Ferreira *Indie Games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos* (2013). Incluso este tipo de obras se ponen en escena a través de films *Indie Game: The Movie* (2012). En ese mismo

film el guionista de videojuegos Chris Dahlen, afirma: “un juego independiente es cualquier juego en el cual un pequeño equipo o un pequeño individuo trabajó colocando su propio punto de vista, haciendo que este equipo o individuo lo sintiese”.

3. *Art games*: donde el significativo videojuego constituye un lienzo sobre el que diferentes artistas también usan su programa para crear. Rompen, *hackean*, modifican, alteran y hacen uso de los elementos que un videojuego original para crear nuevas narraciones. Dentro de esta categoría encontramos los *demoscene*, *machinima*, *mods*, *ROM hack* y fotografía *in-game*.

Esta última categoría en particular ha sido la postura que más ha acercado el mundo de los videojuegos como creación. Desde la tarea curatorial, María Luján Oulton ha ocupado varios artículos respecto del tema, en su texto “*Arte y videojuegos, inicio de la partida*” desarrolla dichas categorías:

- Demoscene: nace en la década del 80 cuando programadores y desarrolladores hackers deciden crackear (modificar) videojuegos y crear nuevos créditos donde insertar sus firmas), machinima, mods, ROM hack y fotografía in-game.

- Machinima: son producciones basadas en el uso de entornos virtuales para la creación de videos cinematográficos lineales; son una práctica de animación computarizada en tiempo real que combina elementos de cine y performance.

- Mods: fiel a su nombre, son modificaciones del producto original, innovaciones producidas generalmente por jugadores en el game design (diseño de juegos) y en la experiencia misma de juego.

- ROM hack: se entiende al proceso de modificación de un programa de videojuegos para alterar los gráficos, diálogos, niveles, gameplay u otros elementos de juego. Por último, la fotografía in-game consiste en tomar fotografías (capturas de pantalla) de escenas, paisajes y personajes de videojuegos (Oulton, 2018).

### Un círculo mágico, videojuegos indies como espacios de diferencia

Podemos afirmar que el videojuego ha tomado diferentes formas para pensarse como obra de arte; ya sea desde su entrada institucional al museo, hasta su modo de repensarse y desordenar los parámetros de su creación a través de los *art games* -accionar que nos remite a las vanguardias del s. XX- el videojuego es arte.

Lo que me interesa desarrollar brevemente para terminar es esta forma particular e indeterminada llamada videojuegos *indies*. Encuentro en estas obras un lugar de fracturar la idea primera de los videojuegos como tales, en su carácter dispersivo y espectacular, poniendo acento en aspectos estéticos que se intercalan con sus mecánicas.

De alguna manera, los *art games* tienen objetivos similares, pero rompiendo el programa de manera tal que quedan en el borde de una industria emparentándose más con el museo que con la consola, con los artistas electrónicos y *geeks* que con los *gamers*. Es, de hecho, el desafío de ciertos encuentros que mencionamos acerca de estos públicos que aún poco interactúan entre sí.

En este sentido, se abandona la potencia del arte popular para volver por momentos, hasta de forma peligrosa, a la condena del encierro del museo y los circuitos de arte plástico institucionales.

La pregunta es ¿cómo encontrar esa brecha entre lo industrial y lo artístico? Creo que los videojuegos *indies* son la respuesta, haciendo uso de ese intersticio que los coloca fuera de la industria, pero a la vez dentro. A esto nos referimos, por ejemplo, con el modo de comercialización y acceso de dichos juegos que hacen uso de las grandes plataformas como *steam* para salir del anonimato.

La especificidad del propio juego *indie* permite romper el dominio industrial sobre las obras que solía incluso limitarlas en nuevas formas de experimentación. Nuevos tópicos, mecánicas, objetivos no convencionales contribuyen a una mayor posibilidad de expresión en los videojuegos *indies* e “inciden directamente sobre las afecciones de los sujetos interactores influenciando sobre su experiencia inmersiva al adentrarse al círculo mágico propuesto por el juego” (Ferreira-Olivera, 2015, p.122). Con mundo mágico, los autores se refieren a un concepto del teórico del juego Johan Huizinga que establece que el juego tiene un espacio y tiempo diferente al del mundo real, existe una frontera que los divide.

Gris (2018) es uno de los ejemplos destacados de *indie game* de los últimos tiempos y que ha tenido amplio éxito. Apela a recursos estéticos y narrativos para traer al sujeto interactor a ese círculo mágico que describíamos. El guion, carente de diálogos, nos sumerge en la historia de un personaje perdido en su propio mundo, enfrentándose a una situación dolorosa que ha atravesado en su vida (algunos afirman que un duelo). La historia comienza cuando una mujer, posada en la mano de una estatua antigua, intenta cantar y no puede, se ahoga. La estatua comienza a desmoronarse y ella cae en un mundo monocromático que ha perdido los colores.

Recorriendo diversos mundos -al modo del género de videojuegos clásico de plataformas- el personaje va adquiriendo habilidades que se manifiestan generalmente en su vestido y que van restituyendo los colores. Además, deberemos resolver ciertos *puzzles* y retos de ingenio que responden a la intuición pero que ponen en juego elementos estéticos como colores, formas geométricas y sonidos que nos hacen avanzar.

El arte visual adquiere gran protagonismo en el juego. Como cuentan en una entrevista los dueños de Nomada Studio, el artista plástico Conrad Roset fue quien les acercó la propuesta sin tener experiencia en videojuegos, pero sí una clara orientación estética hacia lo que quería hacer. Las animaciones del juego, de hecho, se realizaron como un film de animación 2D, se hicieron dibujos con tableta digital cuadro por cuadro, aunque también se barajó hacerlos en papel y escanearlos.

Lo mismo sucedió con la música del juego, para el que, siguiendo la misma línea que el trabajo visual, se convocó al proyecto Berlinst (Barcelona) que fusiona Música de Cámara con Pop. El proceso de composición duró alrededor de dos años y medio siguiendo los diseños que Conrad les proporcionó. El tono de la música es emotivo y de gran sensibilidad, con notas suaves que acompañan los escenarios, de hecho ha llevado a muchos *gamers* a las lágrimas.

Gris es uno de los tantos ejemplos de videojuegos que hacen uso de los elementos visuales, sonoros y nuevas mecánicas sin un claro sistema de recompensas para generar inmersión. Se escapa de lo *mainstream* y amplía las formas de contar del videojuego, evidenciando el carácter artístico de las obras. Asimismo, otros títulos se presentan como manifiestos contra al propio sistema político, por ejemplo *Disco Elysium* (2019, Robert Kurvitz). Esta es la fortaleza del videojuego *indie*, su carácter independiente al sistema le permite manifestarse y generar nuevos sistemas que quiebran la dispersión de los videojuegos de entretenimiento dentro capitalismo tardío.

### Referencias bibliográficas

- Baudrillard, J. (2006). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Comolli, J. L. (2007). *Ver y poder*. Buenos Aires: Nueva librería.
- Ferreira, E., Oliveira, T. (2015). *Jogos persuasivos: por uma investigação das potencias de afecção nos indie games*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/24217558/Jogos\\_Persuasivos\\_Por\\_uma\\_investigacao\\_das\\_potencias\\_de\\_afeccao\\_nos\\_indie\\_games](https://www.academia.edu/24217558/Jogos_Persuasivos_Por_uma_investigacao_das_potencias_de_afeccao_nos_indie_games) [Consultado: 20 de febrero 2020].
- Groys, B. (2016). *Arte en flujo. Ensayos sobre evanescencia del presente*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.
- Osorio, F. (2011). *Evolución de los mass media*. Recuperado de: <http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/mad/25/osorio03.pdf>
- Oulton, M. L (2020). *Videojuegos en el museo, nuevos desafíos curatoriales*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=791&id\\_articulo=16351](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=791&id_articulo=16351) [Consultado: 15 de febrero 2020].

Oulton, M. L (2018). *Arte y videojuegos: un inicio de la partida*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/37163922/Arte\\_y\\_videojuegos\\_inicio\\_de\\_la\\_partida](https://www.academia.edu/37163922/Arte_y_videojuegos_inicio_de_la_partida) [Consultado: 22 de febrero 2020].

**Abstract:** This article presents a reflection on the video game as a work of art. In particular, we will limit ourselves to indie video games, which point to innovative ways of seeing, since they appeal to new aesthetic resources and explore new mechanics and affections in players. A historic division reaches video games and crosses all the arts: mainstream commercial works and works for a smaller audience, which do not seek spectacularization. We will explore these emerging artistic and reflective spaces through works such as *Gris* (Nomada Studio, 2018).

**Keywords:** Videogames - artwork - indie video games - art games - mainstream video games

**Resumo:** Este artigo apresenta uma reflexão sobre o videogame como uma obra de arte. Em particular, nos limitaremos a os vídeo games independentes, que apontam para formas inovadoras de ver, uma vez que apelam para novos recursos estéticos e exploram novas mecânicas e afetos nos jogadores. Uma divisão histórica atinge os videogames e atravessa todas as artes: obras comerciais tradicionais e obras para um público menor, que não busca espetacularização. Vamos explorar esses espaços artísticos e reflexivos emergentes através de obras como *Gris* (Nomada Studio, 2018).

**Palavras chave:** Jogos de vídeo - arte - jogos de vídeo indie - jogos de arte - jogos de vídeo convencionais

(\*) **Gonzalo Pablo Murúa Losada**. Académico, director de cine y montajista. Magíster en cine documental (FUC) y Licenciado en cinematografía con orientación en compaginación (FUC).

## Los sistemas productivos y el proceso creativo de la Escenografía en el Teatro Musical y de Prosa

Miguel Ángel Nigro (\*) y Alicia Beatriz Vera (\*\*)

**Resumen:** El presente proyecto de investigación propone elaborar una respuesta integral que optimice los recursos para enfrentar las dificultades que se presentan en el proceso productivo de la escenografía teatral. El objetivo es sintetizar dos proyectos anteriores dirigidos al teatro de prosa, el primero y al género musical, el segundo.

**Palabras clave:** Escenografía – teatro – musical – proceso creativo - producción

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 36]

Fecha de recepción: agosto 2020

Fecha de aceptación: octubre 2020

Versión final: diciembre 2020