



TESIS DOCTORAL

JUEGOS CRÍTICOS

LOS JUEGOS COMO MEDIO
DE EXPRESIÓN EN EL ARTE

Alba García-Martínez

Director: Dr. Miguel Ángel Planas Rosselló

2021



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Imagen de portada
Cory Arcangel: Mario Clouds, 2002



Aquesta tesi doctoral està subjecta a la llicència **Reconeixement- NoComercial – Compartirlqual 4.0. Espanya de Creative Commons.**

Esta tesis doctoral está sujeta a la licencia **Reconocimiento - NoComercial – Compartirlqual 4.0. España de Creative Commons.**

This doctoral thesis is licensed under the **Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0. Spain License.**

JUEGOS CRÍTICOS

LOS JUEGOS COMO MEDIO DE EXPRESIÓN EN EL ARTE

Tesis Doctoral

Alba García-Martínez

Director

Dr. Miguel Ángel Planas Rosselló

Programa de Doctorat

La Realitat Assetjada: Concepte, procés i experimentació artística

2021

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Barcelona.



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría expresar mi agradecimiento a todas las personas que me han acompañado en esta investigación y han hecho que este proyecto fuese soñado, tomase forma, se construyese y se hiciese realidad a lo largo de estos años.

Al Dr. Miguel Ángel Planas Rosselló, Catedrático de Escultura de la Universidad de Barcelona, director de esta Tesis Doctoral, por acogerme como doctoranda y acompañarme en este arduo camino. Por toda su implicación y dedicación a lo largo de estos años.

A todo el equipo de investigación BRAC, por adentrarme en el mundo académico.

Al equipo del Centro Cultural Las Cigarreras de Alicante y de la Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallès por acoger las exposiciones de esta tesis y hacer crecer este proyecto.

A todos los artistas e investigadores citados en esta investigación, por su tiempo.

A mis amigas y amigos quienes han soportado mi tesis durante estos 5 años. Y, sobre todo, a mi familia, quienes además del apoyo incondicional, se han leído cada una de las líneas de esta investigación.

Y a todos los que leeréis esta tesis, gracias.

ÍNDICE

JUEGOS CRÍTICOS:

LOS JUEGOS COMO MEDIO DE EXPRESIÓN EN EL ARTE

INTRODUCCIÓN	21
ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	23
ESTADO DE LA CUESTIÓN	24
PLANTEAMIENTOS DE LAS HIPÓTESIS	27
OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS	28
<i>Objetivo general</i>	28
<i>Objetivos específicos</i>	28
METODOLOGÍA	29
<i>Capítulo 1</i>	30
<i>Capítulo 2</i>	31
<i>Capítulo 3</i>	32
<i>Capítulo 4</i>	33
<i>Capítulo 5</i>	33
<i>Capítulo 6</i>	34
<i>Capítulo 7</i>	35
REFERENCIAS	36
1. EL ARTE COMPROMETIDO	43
1.1. POSICIONAMIENTO DEL ARTISTA Y EL ARTE SOCIALMENTE COMPROMETIDO	46
<i>El arte como respuesta a la realidad social</i>	46
<i>El arte, por el simple hecho de ser político, no es arte</i>	47
<i>Transformador y transgresor del aparato de producción</i>	48
1.2. CLASIFICACIONES SOBRE ARTE POLITICO	50
REFERENCIAS	62

2. EL JUEGO EN EL ÁMBITO ARTÍSTICO	69
2.1. ¿QUÉ SON LOS JUEGOS?	71
2.2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS	75
2.3. PARÁMETROS DEL JUEGO EN EL ÁMBITO ARTÍSTICO	83
2.4. CONCLUSIONES	86
REFERENCIAS	87
3. PROBLEMÁTICAS DEL ARTE Y DEL JUEGO EN LA ACTUALIDAD	93
3.1. LAS PROBLEMÁTICAS DEL ARTE EN LA ACTUALIDAD: LA DESCONEXIÓN SOCIAL	94
3.1.1. <i>La cadena alimentaria del arte</i>	95
3.1.2. <i>La desoladora soledad de los museos de arte contemporáneo</i>	100
3.1.3. <i>La fantasmagórica presencia de las galerías de arte</i>	107
3.1.4. <i>La posición de los artistas</i>	107
3.1.5. <i>La situación del arte contemporáneo en España</i>	108
3.2. LA PROBLEMÁTICA DEL PODER EN EL JUEGO	111
3.2.1. <i>El juego de la guerra</i>	113
3.2.2. <i>La mujer objeto</i>	118
3.2.3. <i>Los juegos, contra el descontento social</i>	121
3.2.4. <i>Los juegos como baja cultura</i>	125
3.3. CONCLUSIÓN	127
REFERENCIAS	132

4. LAS CUALIDADES PERSUASIVAS DE LOS JUEGOS	141
4.1. PRODEDURAL RHETORIC	144
<i>La interactividad como herramienta para realizar elecciones significativas</i>	145
4.2. ELEMENTOS PERSUASIVOS DE LOS JUEGOS	145
<i>Incertidumbre e inquietud</i>	147
<i>La retroalimentación</i>	152
<i>Aceptación del fracaso y el error</i>	153
<i>Portabilidad</i>	157
<i>El círculo mágico de Huizinga y el flow de Csikszentmihalyi</i>	160
<i>Conflicto y culpabilidad: el shock de Walter Benjamin y el extrañamiento de Bertolt Brecht</i>	162
4.3. CONCLUSIÓN	168
REFERENCIAS	171

5. HISTORIA DEL JUEGO CRÍTICO: SITUACIÓN Y ANTECEDENTES	179
5.1. HISTORIA DE LA RELACIÓN ENTRE ARTE Y JUEGO, SU INICIO Y EVOLUCIÓN HACIA UN ARTE CRÍTICO	198
5.1.1. <i>Duchamp y su obsesión por el ajedrez</i>	200
5.1.2. <i>Fluxus y sus juegos como aproximación a la vida cotidiana</i>	203
5.1.3. <i>Jean Tinguely y lo que no son sus máquinas</i>	212
5.1.4. <i>The New Games Movement</i>	216
5.1.5. <i>Öyvind Fahlström y los cuadros móviles</i>	221
5.1.6. <i>Julio Le Parc</i>	226

5.1.7. <i>Otros artistas involucrados</i>	234
5.2. LA INTRODUCCIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA CONEXIÓN ENTRE ARTE Y JUEGO	239
5.2.1. <i>De 1940 a 1960: los superordenadores</i>	239
5.2.2. <i>De 1960 a 1975: las primeras máquinas de juegos</i>	241
5.2.3. <i>De 1976 a 1984: los avances de los juegos con los primeros ordenadores de mesa</i>	243
5.2.4. <i>De 1984 a 2000: interfaces gráficas, CD-ROM y la popularización de las videoconsolas</i>	246
5.2.5. <i>2000: la entrada a un nuevo siglo</i>	252
5.2.6. <i>La categorización de los serious games y los art games</i>	254
5.3. EXPOSICIONES DE ARTE Y JUEGOS CRÍTICOS EN EL SIGLO XXI	256
5.3.1. <i>Listado de exposiciones</i>	257
5.3.2. <i>Inicios de las exposiciones sobre arte y juego</i>	259
5.3.3. <i>De los 80 hasta el s. XXI: la puesta en marcha de las exposiciones sobre juego y arte</i>	263
5.3.4. <i>2001, entrada al siglo XXI: el uso de los juegos como medio crítico</i>	269
CONCLUSIÓN	289
REFERENCIAS	291
6. JUEGOS CRÍTICOS: UNA CLASIFICACIÓN	301
6.1. INVESTIGACIONES Y CLASIFICACIONES SOBRE JUEGOS CRÍTICOS	302
6.2. DEFINICIÓN DE LOS PARÁMETROS DE CLASIFICACIÓN E INDEXACIÓN DE LOS JUEGOS CRÍTICOS	308
6.2.1. <i>Origen</i>	309

6.2.2. <i>Materialización</i>	310	
6.2.3. <i>Naturaleza</i>	311	
6.2.4. <i>Finalidad del mensaje artístico</i>	312	
6.2.5. <i>Características técnicas</i>	315	
6.2.6. <i>Temática</i>	319	
6.3. RECOPIACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS CRÍTICOS	322	
REFERENCIAS	330	
7. CASOS DE ESTUDIO		337
7.1. LISTADO DE CASOS DE ESTUDIO	338	
7.1.1. <i>02/08/2018 – 30/09/2018: "NEGOCIO", Centro Cultural Las Cigarreras, Alicante</i>	338	
7.1.2. <i>13/06/2019 – 20/07/2019: "NEGOCIO", Casa de Cultura, Sant Cugat del Vallès (Barcelona)</i>	368	
7.2. ANÁLISIS DE ENCUESTAS DE OPINIÓN	376	
7.2.1. <i>Observación cuantitativa</i>	377	
7.2.2. <i>Observación cualitativa</i>	390	
7.3. RESULTADOS	392	
7.3.1. <i>Espacio museístico y arte contemporáneo</i>	392	
7.3.2. <i>Juegos</i>	401	
7.3.3. <i>Preguntas específicas sobre la exposición</i>	406	
7.4. TIPOLOGÍA DE LOS ENCUESTADOS Y PATRONES	415	
7.4.1. <i>Espacio museístico y arte contemporáneo</i>	416	
7.4.2. <i>Juegos</i>	422	
REFERENCIAS	428	

CONCLUSIÓN	435
CONCLUSIONES SEGÚN OBJETIVOS	437
CONCLUSIONES SEGÚN HIPÓTESIS	440
LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO	444
REFLEXIÓN FINAL	446
REFERENCIAS	447





INTRODUCCIÓN

Imagen de portada de sección
Joan Priego: Fútbol Precario, 2017

INTRODUCCIÓN

Los caminos del juego y el arte se han cruzado, al menos desde principios del siglo XX, en numerosas ocasiones. Podemos observar ejemplos de estas intersecciones en el uso del Exquisite Corpse de los surrealistas, en la obsesión de Duchamp por el ajedrez y en las cajas de juegos de Fluxus, entre otros. Durante los últimos veinte años, la separación entre juegos y arte se ha ido disipando paulatinamente. El campo en el que se han combinado, se han sobrepuesto, han chocado, se han encontrado y, sobre todo, han interactuado aún no se ha explorado en profundidad.

Esta investigación trata de encontrar nuevos enfoques sobre los juegos que los conviertan en un vehículo útil para reflexionar sobre el resto del mundo: qué puede aportar el juego como medio artístico y cómo el arte puede subvertir las jerarquías de poder que reproduce. Al mismo tiempo, pretende explorar cómo la combinación de ambos puede ofrecer otra manera de ver el mundo gracias al potencial de comunicación de uno y a la licencia de imaginar del otro. Cruzar las fronteras entre estas dos comunidades presenta ciertos retos, por lo que se hace necesaria una visita guiada por los caminos que pueden transitar los juegos para generar empatía y emociones, de modo que se conviertan en un medio poderoso para influenciar las relaciones sociales.

Para muchas personas, los juegos solo constituyen un entretenimiento, un pasatiempo. Suponen una actividad de distracción destinada a la relajación, un espacio “sin trabajo” donde los jugadores son libres



**Andre Breton, Yves Tanguy y
Jacqueline Lamba**
Cadavre exquis, 1938
Papel
31 x 21 cm

de participar en narraciones de fantasía, hazañas asombrosas y tareas gratificantes. Pero ¿podría considerarse que ciertos juegos se han convertido en algo más? ¿Podrían proporcionar, además de entretenimiento, herramientas para la expresión creativa, así como constituirse en instrumentos que promovieran la reflexión y ayudaran a visibilizar cuestiones sociales?

Esta investigación se centra tanto en juegos creados como modificados por artistas y presentados como arte. Específicamente, esta tesis investiga aquellos que se han diseñado para la crítica o intervención artística o política, con el fin de proponer maneras de entender la realidad social. Cuando los artistas comienzan a interesarse por el mundo de los juegos y buscan intervenir en estos, a menudo tratan de hacer algún tipo de afirmación social o política, además de contar con un elemento lúdico. En consecuencia, este género se conoce como art games o juegos críticos.



George Maciunas
Fluxkit, 1964/65
Técnica mixta
30 x 40 cm

ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación tiene como marco de estudio el siglo XXI, tomando dos grandes acontecimientos interrelacionados como modificadores de los parámetros culturales: la caída de las Torres Gemelas (Nueva York, 2001) y la explosión de la crisis económica generalizada (2008).

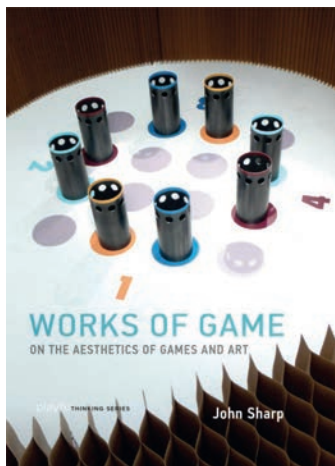
En este contexto de crisis de valores, aparecen nuevas formas de entender la cultura y la sociedad; entre ellas, una visión de cambio a través de los juegos: *persuasive games*, *serious games*, gamificación, realidad aumentada, realidad virtual... Escuchamos diferentes conceptos que relacionan el juego con otros parámetros de la cultura, del arte y de la vida real.

Sin embargo, este movimiento encuentra importantes obstáculos. Los juegos, como el arte, están prostituidos actualmente por el capital, se crean desde el comercio y la mayoría de ellos perpetúan unos valores y un sistema concreto. Por su parte, el arte se encuentra totalmente separado de la sociedad, inmerso en la nube de lo intelectual.

Para entender el contexto actual, deberemos remontarnos a principios del siglo XX, donde situaremos el inicio de la relación entre arte y juego de la mano de Marcel Duchamp (Francia, 1887).

En esta tesis se entiende que una de las funciones del arte tiene que ser la de representar y plantear problemas sociales, es decir, ser una vía de expresión y comunicación para la sociedad. Por lo tanto, los objetivos que el arte debería asumir hoy en día consisten en crear más interacción con el público, engendrar espacios de diálogo, así como representar y proponer soluciones a problemáticas de la sociedad, entre otros. Como expone Alain Badiou (2009):

El arte debería transformarse en algo más afirmativo que, más que criticar el estado del mundo y criticar el arte mismo, debería buscar los recursos secretos del mundo, las cosas positivas pero escondidas, los elementos de liberación que aún están a punto de nacer, que están naciendo. Hay que desconfiar de la consolación, pues el arte no ha de ser consolador y no está para mecernos, aliviarnos o protegernos. Pero prometer es otra cosa. (Badiou, 2009)



John Sharp

Works of Game: On the aesthetics of games and art, 2015

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Los juegos, por su parte, se definirán como una actividad libre, separada, incierta, reglamentada pero ficticia, improductiva en sentido material y con un potencial intrínseco de crear comunidad.

Esta investigación conjuga diferentes puntos de vista: antropológicos, sociales, políticos, educativos, tecnológicos y psicológicos. Todos ellos se estudian con el fin de crear el nuestro propio: el punto de vista de la creación artística, punto de partida necesario para generar otro tipo de producción artística más activa en la realidad social.

Para entender el objeto de este estudio, es necesario realizar un esbozo previo de las investigaciones en juegos (*games studies*), subrayando aquellas que pueden relacionarse con la práctica artística. Fundamentalmente se nutre de la exploración de Johan Huizinga y de Roger Caillois como base donde construir e indagar sobre el juego como herramienta artística.

El libro de Johan Huizinga *Homo Ludens* (1938) es la primera tesis donde se considera el acto de jugar como elemento consustancial de la cultura humana y donde se resalta su importancia social. Veinte años más tarde, en 1958, con el libro *Los Juegos y los Hombres: La máscara y el vértigo*, Roger Caillois revisó la tesis de Johan Huizinga para aportarle una extensa clasificación de los juegos que este obviaba. No todos los juegos tenían la misma naturaleza, por lo que Caillois los organizaba según la lógica interna de funcionamiento, las relaciones que se establecen entre los jugadores y el medio en que se desarrolla la acción.

Diversas universidades y grupos de investigación tomaron como partida los análisis de Huizinga y Caillois para embarcarse en la investigación de la función social de los juegos. Entre estas universidades podemos mencionar Parsons The New School for Design y Massachusetts Institute of Technology (MIT), quienes destinaron parte de sus estudios a conectar la creación de juegos (MIT) con el diseño y el arte (Parsons

The New School for Design) y a recopilar diferentes tipos de juegos que podían tener cabida en la investigación. Entre estos investigadores podemos destacar a John Sharp, profesor asociado de *Games and Learning* en Parsons The New School for Design, miembro del colectivo artístico Local No. 12 e investigador del poder del arte como subversivo del juego. La conclusión de dichas investigaciones queda plasmada en el libro *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art* (2015), perteneciente a una serie de ensayos de investigación creada por MIT Press y titulada Playful Thinking Series.

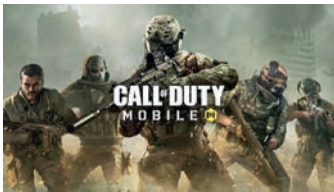
En esta editorial, además del libro de Sharp, encontramos tres títulos muy relevantes en cuanto a las cualidades persuasivas de los juegos: *How Games Move Us* (2016), de Katherine Isbister, *Uncertainty in Games* (2013), de Greg Costikyan, y *The Art of Failure* (2013), de Jesper Juul.

La investigación desvergonzada y atrevida de la pequeña editorial del MIT guarda una estrecha relación con otro pequeño núcleo de investigadores situados en Holanda (Amsterdam, Rotterdam y Utrecht). Jesper Juul, uno de los directores de Playful Thinking Series, hace posible ese vínculo debido a su doble ocupación como profesor asociado en Royal Danish Academy of Fine Arts y profesor visitante en Comparative Media Studies/Writing en MIT. Los investigadores de las universidades Erasmus de Rotterdam y Utrecht centran sus estudios en encontrar por qué los juegos son un medio persuasivo y aclarar por qué son un instrumento efectivo para la comunicación social. Su práctica fundamental es la creación de *Serious Games* para la industria educativa de la salud y de la enseñanza menor.

Entre este tejido creado en ambos continentes, podemos encontrar pequeños focos de activismo que impulsan algunos investigadores-artistas que han colaborado de forma esporádica con alguno de los dos núcleos:

- Mary Flanagan: artista y creadora del libro *Critical Play* (2009).
- Brenda Romero: creadora de juegos-esculturas de carácter político.

- Jane McGonigal: investigadora que utiliza los juegos como herramienta terapéutica en los problemas de salud mental que más aquejan a las sociedades occidentales y creadora del libro *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (2012).
- Anne Marie Schleiner y Celia Pearce: practican el jaqueo de juegos desde una vertiente artístico-activista.
- Ian Bogost: fundador de *Persuasive Games*¹, investigador práctico y teórico sobre los videojuegos como medio de expresión para la política y el descontento social.
- Phillipa Jane Stalker: investigadora que basa su trabajo en la historia del concepto de *art game* y el subgénero político de este.



Activision
Call of Duty Mobile, 2019

Todos estos autores han trazado varios puntos de unión entre los juegos y el arte, y han puesto de manifiesto el gran potencial de estos como medios de comunicación. Sin embargo, se trata tan solo de un esbozo que considera una nutrición unidireccional del arte hacia los juegos y no a la inversa. Gran parte de las investigaciones provienen de los *Game Studies* y no de las bellas artes; sin embargo, estos *Game Studies* se encuentran en instituciones que combinan los estudios tecnológicos con los estudios artísticos.

PLANTEAMIENTOS DE LAS HIPÓTESIS

Las hipótesis de este estudio parten de la constatación de dos situaciones “problemáticas”. Por un lado, el arte continúa inmerso en una burbuja que lo aparta de la sociedad, permaneciendo vigente el papel del artista como genio y la obra de arte como algo elevado e incomprensible para los no iniciados. Por otro lado, el sistema de producción de los juegos responde, en su mayoría, a parámetros perpetuadores del sistema económico y social vigente, como los juegos de guerra del tipo *Call of Duty* (2003-actualidad) o *Battlefield* (2002-2018), o como otros más tradicionales, p. ej., el *Monopoly* (1935). Partimos de las siguientes hipótesis para considerar el papel de los juegos dentro de la creación artística:

1. La utilización del juego como lenguaje artístico rebaja la intensidad de la vertiente contemplativa de la obra artística. Esto contribuye a derribar las barreras que imponen el respeto y la subordinación hacia ella.
2. El aspecto lúdico e interactivo de los juegos favorece que los contenidos de la obra de arte sean más inteligibles.
3. Emplear el juego como medio de comunicación es eficaz para que el arte transmita la realidad social de su época.
4. Que el público relacione las obras artísticas con un ámbito conocido como el del juego facilita su implicación como parte activa dentro del contenido de la obra.
5. Los juegos son generadores de cultura y asociación, ya que el público, al involucrarse en ellos, hace que se ponga de manifiesto su aspecto social, creando diálogo y comunidad.

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

Objetivo general

- Demostrar y validar la creación de juegos como medio desde una perspectiva artístico-social.

Objetivos específicos

- Describir y acotar los parámetros del juego en los que puede intervenir el arte.
- Definir cómo el juego puede influenciar los parámetros del arte contemporáneo y por qué.
- Investigar la interacción entre el arte y el juego a partir del siglo XX, haciendo hincapié en el siglo XXI y en la vertiente crítico-social de ambos.
- Clasificar las maneras de utilizar el juego como herramienta artístico-social.
- Catalogar los juegos de arte críticos creados en el siglo XXI.
- Crear juegos críticos a partir de la propia investigación y sobre la base de las hipótesis.
- Investigar casos de estudio de esta catalogación, materializarlos y exponerlos al público mediante una muestra artística.
- Estudiar la reacción del público ante las obras que forman parte de la exposición.

METODOLOGÍA

La metodología de la investigación se aborda desde la transversalidad, correlacionando la *teoría de la investigación científica* con los protocolos de investigación artística. No obstante, no debemos olvidar que el diseño de una investigación, cualquiera que sea la estrategia de abordaje seleccionada, parte de la observación de la realidad que realiza el usuario crítico con el propósito de extraer datos normalizados y comparables. Estos datos, en la medida en que surgen de la observación, se consideran la “fuente” de cognición. Sin embargo, el investigador nunca es “neutral” con respecto a la realidad: los juicios de valor y los aspectos normativos (lo que “debería ser”) son inevitables. Por ello, se impone la necesidad de explicitarlos nítidamente, en lugar de perseguir una objetividad inexistente. Solo así se puede corregir el sesgo del estudio y dotarlo de una coherencia interna que valide sus conclusiones.

La metodología general de la investigación combina el método científico con la elaboración de un procedimiento abierto e inteligible que sea transferible a otros contextos, tal y como proponen Carole Gray y Julian Malins en “Procedimientos/metodología de investigación para artistas y diseñadores” (1993).

Llamaremos “investigación-acción” a este tipo de metodología. La investigación-acción es una modalidad de trabajo que genera conocimiento, que produce cambios y que, en última instancia, es compatible con los otros tipos de proyecto: una intervención, una evaluación y una investigación pueden desarrollarse bajo una modalidad clásica o convencional y también bajo la modalidad de la investigación-acción. La actividad de investigación-acción tuvo su origen en el contexto de las ciencias de la educación y ha ido ganando terreno en otras esferas. Como su nombre sugiere, en ella coexisten, en estrecho vínculo, el afán cognoscitivo y el propósito de conseguir

efectos objetivos y medibles. Si la investigación clásica supone una acción perturbadora de la realidad con la intención de observar ciertos efectos, la investigación-acción se produce dentro y como parte de las condiciones habituales de la realidad que es objeto de estudio (Bausela Herreras, 2004; Mercedes Colmenares y Lourdes Piñero, 2008).

Uno de sus rasgos más típicos es su carácter participativo: sus actores son a su vez sujetos y objetos del estudio. Hay, por excepción, objetivos y metas dados a priori, pero es característico de la investigación-acción que gran parte de las metas y objetivos se generen como parte del proceso en que ella se gesta.

Si bien el “qué”, el “por qué” y el “para qué” pueden delimitarse en un proyecto de investigación-acción, el “cómo” lo está solo en sus contornos generales, puesto que las formas de acción se configuran como parte de un proceso dinámico en el que cada meta alcanzada contribuye a la definición de los pasos subsiguientes.

Previamente, quisiéramos destacar las limitaciones y debilidades a las que se enfrenta la metodología por tratarse de un tema poco estudiado en el ámbito de la investigación e, incluso, provocar un cierto rechazo en determinados sectores académicos. Para facilitar la comprensión de la metodología del proyecto, lo dividiremos en capítulos y especificaremos los métodos y técnicas utilizados, además de sus contenidos.

Capítulo 1

En el primer capítulo se encuentra el marco de acción de esta tesis. Dicho capítulo establece los parámetros y definición de arte que sirven de guía a esta investigación.

En este se ha utilizado el método analítico vinculado al teórico-descriptivo y basado en una investigación comparativa para adquirir y delimitar la definición de arte crítico que concierne a este estudio enmarcado en las bellas artes.

Se han utilizado fuentes provenientes de la teoría y estética del arte, como Alain Badiou, Walter Benjamin o Fredric Jameson, así como libros sobre arte crítico y social que muestran ejemplos de este. Estos libros se han recopilado mediante la base de datos de WorldCat y con los ítems de búsqueda “critical art”, “social art”, “political art”, “activism” y “activist art”. Se han escogido aquellos libros que, por su resumen, se adecuan más a una explicación sobre diferentes acercamientos al arte comprometido.

Capítulo 2

En la segunda etapa de la investigación, igual que en la anterior, se ha usado el método analítico vinculado al teórico-descriptivo para definir la descripción de juego que atañe a este estudio.

La búsqueda de fuentes para definir los parámetros del juego que conciernen a las bellas artes y a esta investigación se ha llevado a cabo principalmente a través de los gestores de búsqueda de artículos Dialnet, Google Scholar y Researchgate, así como de la base de datos Scopus. Especialmente se han utilizado Dialnet y Google Scholar debido a que la investigación afecta a un ámbito no aceptado del todo académicamente y los artículos objeto de búsqueda se encontraban o bien en un sistema que anexara un contenido de tipología *underground* —Google Scholar— o bien en una base de datos que estuviera en constante renovación con contenido innovador —Dialnet—. La estrategia de búsqueda en gestores se ha llevado a cabo con las palabras clave “art and game” y “serious games and art” como búsqueda de información primera. Para esta etapa específica, las palabras clave de búsqueda han sido “clasificación juegos” y “games classification”. Principalmente las búsquedas se han realizado con palabras clave en inglés para poder abarcar un mayor rango de acción. También se han consultado diferentes índices de citas (Web of Science y Emerging Sources Citation Index) para poder encontrar el nexo entre todas aquellas teorías de los artículos.

Los instrumentos utilizados en este apartado son investigaciones, lecturas y teorías. Todos los artículos leídos y analizados han empezado a almacenarse en la propia base de datos de la investigación en Mendeley. Los libros y artículos no leídos se iban anotando en una libreta con su nomenclatura (B: book, A: article) y título para poder visualizar posibles lecturas interesantes en otra etapa.

Capítulo 3

En el tercer capítulo se parte del método histórico-teórico para analizar las problemáticas de los objetos de estudio. Además de estudiar las dificultades a las que se enfrentan tanto el arte contemporáneo como los juegos, se propone que la intervención recíproca entre ellos puede contribuir a modificarlas.

Este capítulo está basado en artículos, investigaciones, correos electrónicos y conversaciones, así como la participación y observación de los hechos de estudio.

A pesar de que muchos artículos eran de propia base académica y estaban indexados en Web of Science, otros eran de cariz más informal y para ello hemos tenido que utilizar el motor de búsqueda de Google. Muchos de los artículos utilizados son noticias de periódicos contrastadas.

También se han utilizado conversaciones y correos electrónicos con autores de los propios artículos y con artistas e investigadores que habían formulado sus aportaciones a la elaboración de este apartado. A partir de estas conversaciones se ha desarrollado un documental paralelo a la investigación, *GAME IOVER: Stop playing and start doing homework*, que ha contado con la especial colaboración de John Sharp, profesor e investigador de Parsons The New School for Design y Massachusetts Institute of Technology. Este documental se puede consultar para más información en: <https://www.youtube.com/watch?v=dzV3MK06mbQ&t=176s>

Por otro lado, se han usado diferentes bases de datos de museos y

fundaciones de arte contemporáneo, así como las bases de Eurostat para conocer los datos sobre los artistas en activo y Larry's List, que analiza el panorama internacional artístico en valores de mercado. Además, se han empleado varios informes sobre la actividad económica del arte en España, como el de la Fundación "la Caixa" de los años 2014 y 2017, y el del Gobierno de España de 2017.

Capítulo 4

En el cuarto capítulo se detallan las cualidades persuasivas que tienen los juegos y que son beneficiosas para el sujeto de cambio: el arte crítico. Esta etapa está basada en el método performativo (generación de significado desde el propio contexto comunicativo, en sus implicaciones sociales y culturales) sustentado en investigaciones, lecturas y escritos de diferentes fuentes, así como en la propia observación de los elementos de estudio. Parte de los libros consultados se han extraído de la aplicación de préstamos interbibliotecarios de la Universidad de Barcelona. Para poder realizar esta etapa con suficiente conocimiento, primeramente se ha accedido al curso de *Serious Games* de la *Erasmus University of Rotterdam* a través de la plataforma Coursera. Se han utilizado la teoría del Flow de Csikszentmihalyi y la teoría del Extrañamiento o del Shock de Brecht y Benjamin como base filosófica del capítulo.

Capítulo 5

Este capítulo se dedica a situar los juegos de arte crítico dentro de un contexto histórico para entender su surgimiento entre el mundo de los juegos comerciales y el de la práctica del arte contemporáneo. Para empezar, se realiza una revisión de la historia del arte y el juego en el siglo XX. En el siguiente subapartado se detalla la evolución de la tecnología y cómo esta ha afectado a la manera de ver los juegos críticos. Para finalizar, se realiza una línea cronológica de las exposiciones artísticas que se han desarrollado sobre ellos.

Este apartado no ha dependido de artículos, sino de libros de los propios artistas enfocados al juego (Jean Tinguely, Öyvind Fahlström o Marcel Duchamp, entre otros) y catálogos de las exposiciones sobre juegos críticos. Muchos de estos no han sido fáciles de encontrar, así que ha habido que pedirlos a librerías americanas o bien consultarlos en la Sala de Lectura o en el Archivo de la Biblioteca del MACBA. Gracias al soporte del grupo de investigación BRAC de la Universidad de Barcelona, del que la autora forma parte, y concretamente en el caso de Marcel Duchamp, se ha contado con el asesoramiento de la comisaria de arte Dra. Gloria Moure (miembro de este grupo de investigación), que comisarió la exposición antológica de Marcel Duchamp realizada en España.

Capítulo 6

Este capítulo explora las clasificaciones existentes de los juegos artísticos con un fin crítico y establece un conjunto de categorías dentro de las cuales se pueden definir las tendencias dominantes en este campo. Finalmente se realiza una catalogación de todos los juegos artístico-críticos creados durante el siglo XXI.

En esta etapa se ha utilizado una recopilación de datos que se ha llevado a cabo desde el inicio del estudio. Todos los juegos detectados se apuntaban en una hoja de cálculo y se anotaban comentarios sobre su temática y funcionamiento. Las categorías de clasificación de las obras se han definido contrastando diferentes teorías de intelectuales del ámbito (Cannon, 2003; Flanagan, 2009, 2010; Holmes, 2003; Pearce, 2001, 2006, 2010; Pearce et al., 2007; Stalker, 2006) con la observación de las relaciones que se establecían entre las obras que apuntábamos en la base de datos.

Capítulo 7

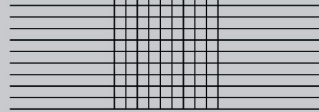
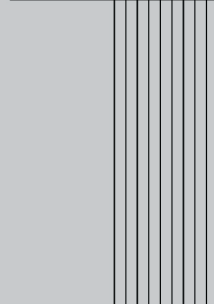
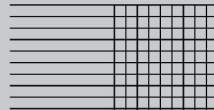
En este último capítulo se detallan las exposiciones desarrolladas a partir de esta investigación y que han servido como método para recoger datos y analizar las hipótesis. Estas exposiciones recogen las diferentes obras que ejercen como casos de estudio en esta investigación.

La última etapa utiliza el método práctico, estadístico-descriptivo y experimental, ya que se basa en la observación de juegos críticos y la reacción de un conjunto de personas a ellos. El método experimental se basa en el pretest y posttest. En este caso hemos utilizado un pretest y dos posttest: el primero, inmediatamente después de exponerse a los juegos, y el segundo, tres meses más tarde para considerar el impacto de estos. El pretest sirve para determinar el estado inicial de los sujetos en referencia a la materia del juego al que se ven afrontados. Los posttest sirven para determinar el estado inmediatamente después de jugar y la posible huella que haya quedado en los usuarios tres meses más tarde.

REFERENCIAS

- Badiou, A. (2009, julio). Sobre el arte contemporáneo. *Brumaria*.
- Bausela Herreras, E. (2004). La docencia a través de la investigación-acción. *Revista Iberoamericana de Educación*, 35(1), 1-9. <https://doi.org/10.35362/rie3512871>
- Cannon, R. (2003). Artists Presentations – SelectParks. dLux media|arts.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in Games*. The MIT Press.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play*. The MIT Press.
- Flanagan, M. (2010). Creating Critical Play. En R. Catlow, M. Garret, y M. Corrado (Eds.), *Artists Re:Thinking Games* (pp. 49-53). Liverpool University Press.
- Gray, C., y Malins, J. (1993). Procedimientos/metodología de investigación para artistas y diseñadores. En *Principios y definiciones: cinco artículos por el Grupo Europeo de Posgrado*. Winchester School of Art.
- Holmes, T. (2003). Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre. En *Digital arts and culture conference (Ed.), MelbourneDAC: the 5th international digital arts and culture conference* (pp. 46–52). RMIT University.
- Isbister, K. (2016). *How games move us : emotion by design*. The MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press.
- McGonigal, J. (2012). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Vintage.
- Mercedes Colmenares, A. E., y Lourdes Piñero, M. M. (2008). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Laurus*, 14(27), 96-114.
- Pearce, C. (2001). Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go. *Game Studies Journal*, (September).

- Pearce, C. (2006). Games as Art: The Aesthetics of Play. *Visible Language*, 40(1), 66-89.
- Pearce, C. (2010). Play's the Thing: Games as Fine Art. Georgia Tech and the Savannah College of Art and Design.
- Pearce, C., Fullerton, T., Fron, J., y Morie, J. (2007). Sustainable Play: Towards A New Games Movement for the Digital Age. *Games and Culture*, 2(3), 261-278. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1555412007304420>
- Sharp, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. (J. Juul, G. Long, y W. Uricchio, Eds.). The MIT Press.
- Stalker, P. (2006). *Gaming in Art: a Case Study of Two Examples of the Artistic Appropriation of Computer Games and the Mapping of Historical Trajectories of 'Art Games' Versus Mainstream Computer Games*. University of Johannesburg.





1. EL ARTE COMPROMETIDO

Imagen de portada de sección
Rodolfo Loaiza: Sorry Girls, 2012

1. EL ARTE COMPROMETIDO

El propósito principal de este capítulo gira en torno a la identificación de las características que poseen los procesos creativos impregnados por la lógica del artista socialmente comprometido.

Iniciaremos el capítulo con los parámetros de posicionamiento del artista socialmente comprometido para avanzar a un estudio y análisis comparativo de las características del compromiso en el arte político y su desarrollo a partir de la década de los 70 hasta nuestros días. Para finalizar, se ofrecerá una breve clasificación que nos servirá de guía para la indexación del sexto capítulo.

El arte político ha ocupado un lugar importante en la historia desde la Revolución francesa y el Romanticismo. El énfasis político de la era de la Ilustración se extendió a la esfera estética y, desde el comienzo de la posmodernidad en la década de los 60 e influenciado por las protestas de Mayo del 68, el aspecto político del arte se ha expandido en varias direcciones, desafiando la monopolización de la política por parte del estado, sus órganos de poder, los partidos y sus organizaciones. En este sentido, el arte desde finales del siglo XX puede redefinirse en términos políticos y como instrumento social que va más allá de las concepciones burguesas, románticas o expresionistas de tiempos anteriores. La tendencia actual del arte político es convertirse en una opción para el espectador entre un variado campo de experiencias artísticas con las que producir imágenes y dejar de ser un mero instrumento de propaganda política, como comenta Tortosa Ibáñez (Tortosa Ibáñez, 2018, p. 19).

ANTES	ESTRATEGIAS REVOLUCIONARIAS LENGUAJE DIRECTO	+	MILITANTISMO POLÍTICO	=	CAMBIAR A LA SOCIEDAD PARA CAMBIAR AL HOMBRE	EL ARTE POLÍTICO ES UN INSTRUMENTO POLÍTICO
DESPUÉS DE LOS 70	ESTRATEGIAS SUGERIDAS POÉTICAS	+	CONCIENCIA MAYOR EN LA VIDA COMUNITARIA ESPACIO DE LO COMÚN	=	CAMBIAR AL HOMBRE PARA CAMBIAR A LA SOCIEDAD	EL ARTE POLÍTICO DEJA DE SER UN INSTRUMENTO POLÍTICO

Figura 1. Cambio en la manera de percibir la política en el lenguaje del artista a partir de la década de los 70. Elaboración propia.

En la actualidad, se entiende generalmente que la política significa la regulación de áreas de actividad social para implantar un control férreo sobre ellas. La palabra *política* deriva del término latino *politica*, *politicus* (del estado; de lo relacionado con los ciudadanos) y del término griego *politiká* (de la ciudad). En las ciudades-Estado de la antigua Grecia, la palabra describía todas las actividades, objetos y problemas que preocupaban a la comunidad, o a la *polis*, como un todo, aunque hoy en día el término inevitablemente nos hace pensar en la vigilancia política y la dirección del Estado-nación.

En los últimos años, se observa un rápido crecimiento del número de artistas que deciden involucrarse en los problemas sociales, expandiendo su práctica artística más allá del taller, sumergiéndose directamente en el espacio público. Este tipo de arte se presenta con diversos nombres: “estética relacional”, “práctica social”, “arte comunitario”, “arte político” o “arte crítico”, entre otros. El arte socialmente comprometido se plantea como objetivo estimular cambios en la conciencia colectiva a través de la colaboración con individuos, comunidades e instituciones para promover un arte participativo. Sus características distintivas serán la motivación de su creador, la razón o el propósito del artista para crearlo y la percepción por parte del público de la relevancia del asunto social que aborda el trabajo. Existen antecedentes como el Cabaret Voltaire de los dadaístas, las cajas y juegos de Fluxus o las intervenciones de Gordon Matta-Clark. En las últimas décadas, varios académicos han comenzado a hablar sobre el arte crítico: Claire Bishop (2012), Brian

Holmes (2002), Laura Tortosa (2018) o Eva Marxen (2013), entre otros, han sido clave para proporcionar interpretaciones y reflexiones sobre cómo se está formando la práctica social del arte, qué antecedentes históricos lo nutren y qué problemas estéticos plantean.

Claire Bishop cuestiona la tendencia a privilegiar los estándares éticos sobre los estéticos (Bishop, 2012), mientras que Brian Holmes proporciona un proceso de cuatro pasos para producir una práctica social que valora ambos estándares por igual (Holmes, 2002). Laura Tortosa, en su tesis “El artista posicionado. Arte político, social y comprometido en contextos de conflicto”, describe de una manera muy concisa el arte socialmente comprometido:

[...] el arte que se caracteriza por la creación de un lenguaje artístico basado en las sensaciones y las emociones de un tiempo vivido. Un momento social, un contexto donde el artista se posiciona y del cual parte su proceso creativo. Los temas de sus obras reflejan la actualidad político-social del momento, y utiliza unas estrategias propias de su lenguaje, como la reflexión, la decodificación, el análisis, la acción, la micropolítica, lo relacional, lo contextual y discursivo, para la producción de imágenes críticas del mundo. Sobre todo, el esfuerzo de recepción y reflexión recaerá sobre el espectador, que se convierte en una pieza principal, como actor en el eje: obra/artista/espectador. (Tortosa Ibáñez, 2018, p. 18)

A pesar de que ya hemos fechado la redefinición del arte en la segunda mitad del siglo XX, pueden servir como referentes dos pensadores que empezaron a desarrollar sus ideas en la primera mitad del siglo XX: Walter Benjamin y Bertolt Brecht. Para Benjamin, la transformación social y revolucionaria del arte se basaba principalmente en su industrialización técnica, debido a las inmensas posibilidades técnicas de reproducción, que disminuyen el aura y la magia del arte, el cual después, una vez secularizado, puede alcanzar funciones sociales y políticas (Benjamin, 1989). Brecht, en su concepto del “teatro épico”, aspiraba a sacar el teatro de su posición burguesa y a cerrar la brecha entre el público y los artistas; es decir, quería convertir el escenario en un podio donde los espectadores pudieran adoptar una posición crítica y activa (Benjamin, 1975).



Cabaret Voltaire, 1920



Gordon Matta-Clark
Conical Intersect, 1975
Intervención artística

1.1. POSICIONAMIENTO DEL ARTISTA Y EL ARTE SOCIALMENTE COMPROMETIDO

Vivimos en un momento del modo de producción capitalista en el que este ha absorbido

la totalidad de la realidad (y la imaginación) y el individuo se encuentra desorientado ante una circunstancia que le envuelve, pero que es incapaz de representarse; la imposibilidad de organizar su experiencia de un modo lineal y coherente es uno de los síntomas de esa situación. (Sánchez Usanos, 2010, p. 8)

El ser humano ya no produce esa realidad, sino que es situado frente a circuitos preexistentes y condenado a un mundo de recepción pasiva donde desaparecen el juicio crítico y, como resultado, la acción política. Parece que vivimos en un presente perpetuo debido a la ausencia de sentido histórico donde un futuro realmente distinto es inimaginable.

Lo que antes podía ser una esfera autónoma desde donde ejercer la crítica, como el arte y la cultura, se rige en estos momentos por los mismos parámetros comerciales que cualquier otro ámbito del mercado. Las nuevas tecnologías ponen a nuestra disposición el arte de todas las épocas y civilizaciones, recogido de forma fragmentaria en el “museo virtual de Google”, transformado en una “colección de recuerdos” de la historia del arte, de experiencia de segunda mano.

El arte como respuesta a la realidad social

El arte y la cultura tienen la obligación de recomponer el sentido histórico del ser humano, de soldar los actuales fragmentos del conocimiento para devolver al hombre su dimensión social, de pertenencia a un colectivo que tiene una historia detrás. Como comenta Cecilia Toledo (2009) en su artículo para *Marxismo Vivo*, “¡El arte murió! ¡Viva el arte!”:

Todo arte es condicionado por su tiempo y representa la humanidad en consonancia con las ideas y las aspiraciones, las necesidades y las esperanzas de una situación histórica particular. Pero, al mismo tiempo, el arte supera esa limitación y, desde dentro del momento histórico, crea también un momento de humanidad que promete constancia en el desarrollo. (Toledo, 2009, p. 159)

En esta dirección, Jameson sugiere que

el nuevo arte político (si es que es posible) tendrá que ceñirse a la verdad de la postmodernidad, es decir, a su objeto fundamental —el espacio mundial del capital multinacional— en el mismo momento en que consiga un nuevo modo (hoy por hoy inconcebible) de representar este último. Quizás así podamos empezar a entender de nuevo nuestra situación como sujetos individuales y colectivos, y recuperar nuestra capacidad de acción y de lucha, hoy neutralizada por nuestra confusión espacial y social. (Jameson, 1991, p. 86)

Hablamos de un arte comprometido, que dé forma a los sentimientos populares después de hacerlos suyos, no negando con ellos las emociones y preocupaciones del artista, sino creando una identidad de conceptos universales entre artista y sociedad, puesto que los artistas no son sujetos aislados de esta ni pueden actuar en ese sentido. Un arte que despierte el debate plural, la pluralidad que puede resquebrajar el modelo y acelerar el proceso de toma de conciencia colectiva. Un arte que tendría que ser capaz de lo imposible, ser crítico con la realidad que lo rodea y, a su vez, encontrar en ella el germen que permita proponer un futuro mejor.

El arte, por el simple hecho de ser político, no es arte

Como expuso Badiou (2014), el arte debería transformarse en algo más afirmativo que, más que criticar el estado del mundo y criticar el arte mismo, debería buscar los recursos secretos del mundo, las cosas positivas pero escondidas, los elementos de liberación que aún están a punto de nacer, que están naciendo: “Hay que desconfiar de la consolación, pues el arte no ha de ser consolador y no está para mecernos, aliviarnos o protegernos. Pero prometer es otra cosa” (Badiou, 2014).

El arte como elemento organizador no debe limitarse al plano propagandístico, ya que la tendencia por sí sola no es suficiente. Como decía Benjamin: “La tendencia es la condición necesaria pero nunca la condición suficiente de la función organizadora de la obra” (Benjamin, 2003). El arte no puede regirse solo por el contenido: la unidad indisoluble con la forma es lo que confiere coherencia interna a la obra.

Tampoco debe incurrir en la crítica espectacular del espectáculo, como lo denomina Guy Debord: la falsa conciencia de la crítica por la crítica, fundamentada en el hecho de que no puede ni quiere pensar su propia base material dentro del sistema, sin asumir que el conflicto se encuentra en el origen. Por tanto, “la falsa desesperanza de la crítica no dialéctica y el falso optimismo de la pura publicidad del sistema son idénticos en tanto que pensamiento sumiso” (Debord, 1995, p. 118).

Así pues, el arte no ha de ceñirse a contenidos tradicionalmente sociopolíticos, sino que es la propia relación entre forma y contenido lo que debe repensarse. En la actualidad, el aparato de producción y de publicación sigue teniendo la capacidad, como decía Walter Benjamin hace ya 80 años, de asimilar, incluso propagar, cantidades sorprendentes de temas revolucionarios y transformarlos en objetos de consumo, vaciándolos de su contenido crítico, y así continuará mientras no se transforme el aparato de producción artístico y se rescate de las garras del poder del mercado.

Transformador y transgresor del aparato de producción

Ya se ha mencionado que uno de los objetivos del arte socialmente comprometido consiste en crear, producir y construir nuevos frentes y espacios artísticos fuera de la esfera institucional. Sin embargo, esto no excluye que sigan existiendo el aparato de producción, las instituciones, los museos, las subvenciones, las becas, etc. No afrontarlo, olvidarse de ello como artista contemporáneo sería obviar la realidad.

Así pues, el arte político también debería introducirse en el aparato productor con el fin de transformarlo o superarlo, intentando no crear objetos de placer o moda de los contenidos que antes estaban excluidos del consumo. Transformarlo, como afirma Benjamin, es “eliminar uno de aquellos límites, (...) lo que debemos exigir del artista es la posibilidad de dar a su “obra” una leyenda capaz de sustraerla del consumo de moda y de conferirle un valor de uso revolucionario” (Benjamin, 2003).

Que este arte político se introduzca en los parámetros de la esfera institucional, becado y subvencionado, para arremeter contra ella puede ser una estrategia válida para transgredir el sistema. No obstante, esta vía de actuación no está exenta de peligros: conocida es, como ya hemos comentado, la enorme capacidad del sistema para “tolerar” y absorber críticas, reutilizándolas para ganar credibilidad.

1.2. CLASIFICACIONES SOBRE ARTE POLITICO



Jeff Wall
Volunteer, 1996
Impresión en gelatina de plata
221,5 x 313 cm

Iniciaremos este apartado con la clasificación que realiza el artista irlandés Caoimhghin Ó Croidheáin en su artículo “What is Political Art? What Makes Art Political?” (2010). Caoimhghin determina el arte político a partir de su funcionalidad:

- **Representación:** cubre el arte que dice “esto es lo que sucederá, está sucediendo ahora o sucedió en el pasado”. Este tipo de arte describe situaciones de vulnerabilidad a las que se enfrentan muchas personas como consecuencia de las estructuras sociales y políticas existentes.
- **Promoción:** se presentan formas y medios para la resolución de un problema. Se resalta un aspecto de una situación con el fin de incentivar a los afectados a cambiarla.
- **Proyección:** hace referencia al arte que toma elementos dispares y luego los recombina para formar una nueva imagen con tal de proponer nuevos futuros, muchas de las veces utópicos.

Esta distribución guarda un cierto parecido con las estrategias del artista concienciado que propone Laura Tortosa (2018) a partir de la revisión del estudio realizado por la artista Suzanne Lacy (Lippard, 2001):

- **Artista analista:** el lenguaje analítico se forma a partir de un pensamiento crítico de un momento social que revela el conflicto. El artista del foto-conceptualismo de Vancouver Jeff Wall es un ejemplo de artista analista. A través de fotografías preparadas meticulosamente sobre escenas de la vida cotidiana, hacía críticas reflexivas sobre la sociedad del momento.

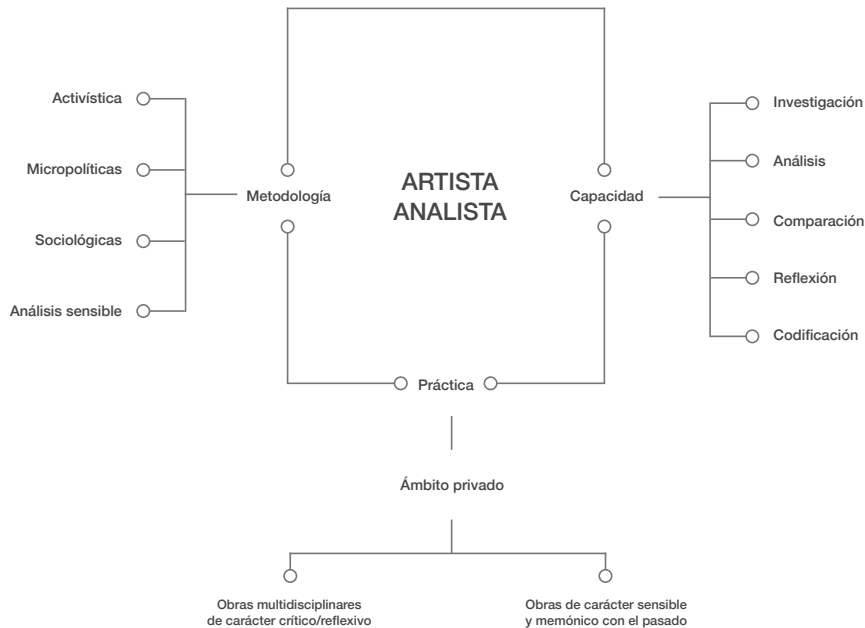


Figura 2. Artista analista según Laura Tortosa (2018). Elaboración propia.

- Artista activista: el lenguaje activista implica una serie de procesos de acción directa, entendidos generalmente como activismo artístico, unión del activismo político con las tendencias estéticas originadas en el arte conceptual de principios de los 70. Este lenguaje se caracteriza por formar parte de estrategias colaborativas y de acción directa, y de utilizar herramientas como la protesta, la fiesta, la apropiación, la recreación, la palabra, el teatro político, la cartografía y las nuevas tecnologías. Estos procesos se contextualizarán en espacios ajenos a la institución arte.

Un ejemplo de este tipo de lenguaje es el colectivo Yomango, que se basa en el hurto a multinacionales exponiendo su posicionamiento crítico ante el capitalismo. Una de las acciones más rompedoras es la que explica uno de sus creadores, David Fernández, en “Yomango, la guía para mangar en los supermercados que financió (sin querer) el Ayuntamiento de Madrid” (Berazaluze, 2018):

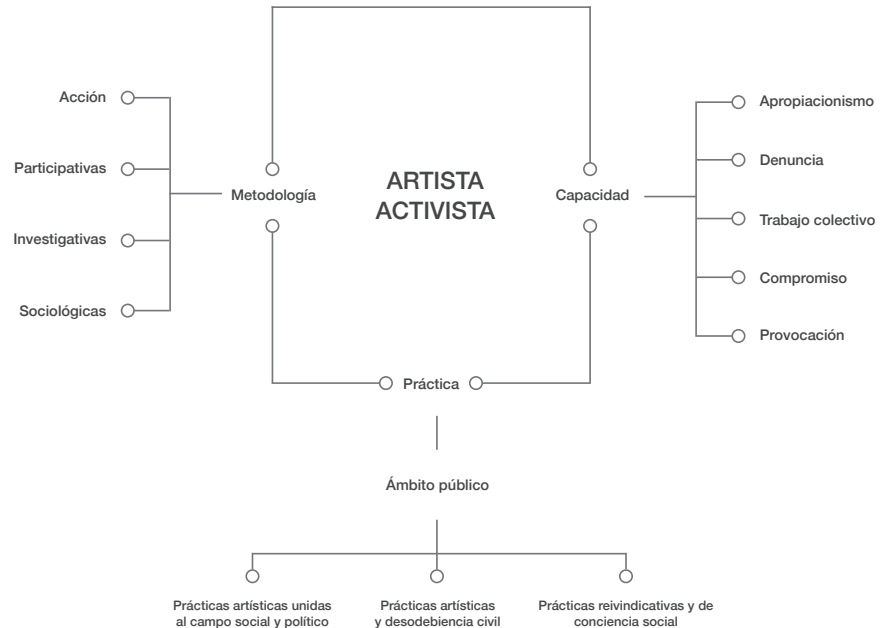


Figura 3. Artista activista según Laura Tortosa (2008). Elaboración propia.

Por aquel entonces habíamos descubierto cómo activar y desactivar los pitas a voluntad. Fuimos al Carrefour de Aluche, no para robar (eso ya lo hacíamos en el Champion de Lavapiés), sino para sabotear el centro en el día que más facturaba: el 24 de diciembre. El Carrefour tiene cuarenta y tantas cajas, así que entramos más de cincuenta con pitas desactivados escondidos en la ropa. Yo iba vestido de traje y compré una botella de sidra de un euro. Cuando pasé por la caja empecé a sonar. Minutos después empezaron a sonar las alarmas del resto de las cajas, para desconcierto del personal de seguridad. El resultado fue que se montaron unas colas gigantescas porque ninguna caja podía funcionar. Viendo la que se les venía encima, el Carrefour hizo lo más sensato: desconectar las alarmas y dejar salir a todo el mundo, momento que aprovechó el 'comando jamón' para salir con dos perniles de pata negra bajo sus gabardinas. Mientras íbamos camino del metro hacia la degustación del jamón, escuchamos las sirenas de la policía llegando al Carrefour. (Berazaluze, 2018)

Además de las acciones del propio colectivo, Yomango creó dos manuales para facilitar los hurtos en multinacionales. Los 20 000

ejemplares de cada uno de los libros se sufragaron gracias a la (inconsciente) generosidad del Ayuntamiento de Madrid, gobernado entonces por el popular Álvarez del Manzano. Una de las activistas de Yomango tenía línea directa con el consistorio madrileño y consiguió pasar los gastos de la edición como un capítulo dedicado a una exposición sobre artistas emergentes.

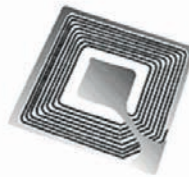
ALARMAS

Los Enemigos del Pueblo.

Para seguir avanzando hacia el triunfo de la Revolución es imprescindible identificar y neutralizar a los Enemigos del Pueblo. ¿Cómo reconocerlos? Los Enemigos del Pueblo suelen ser de plástico duro, así como redonditos y con un totón en el cogote. Van pegados a la ropa, los discos, incluso a los jamones y disparan las alarmas cuando salimos con ellos por las puertas de los hipermercados. Hay otros Enemigos de Clase que parecen pegatinas cuadradas gordazuelas, otros se disfrazan de tiras adhesivas y otros más de finos hillitos metálicos. Todos ellos sucumbirán como perros vagabundos en desbandada bajo el firme peso de los milicias YOMANGO.

Todos los Enemigos del Pueblo, no importa la forma que adopten, se comunican mediante radiofrecuencia (pii piii piii), es decir, son simples circuitos eléctricos que emiten una frecuencia que detectan las arcos o antenas situadas a las puertas.

Aprende a tratar como se merecen a los pitantes sucucos del Capitol y permanecerás erguido e intrépido como una pagoda de hierro.

La espiral
es el enemigo del pueblo más habitual en comida discos y libros. Rómpele una esquinita o desgárralo para inutilizarle el circuito de radiofrecuencia.

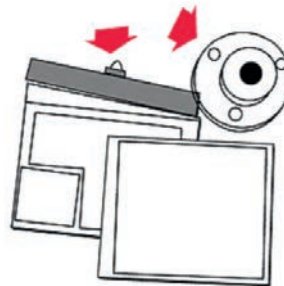


Las Tiras adhesivas e hillitos,
como los espirales, son gruesas al tacto y se arrancan fácilmente. Los hillitos son metálicos y finos como pelos lo que puede hacerlos difíciles de localizar. Tómate tu tiempo y no piques en las trampas que te tienden los que no nos quieren.

Con una tenazas

de cortar cable se le da un mordisco al enemigo de clase o pita: los cables del circuito interior esmararán los brachitos, los cortas y ya no volverán a radiofrecuencia; mandándolos al basurero de la historia. Con las mismas puedes probar a cortar el alambre que une el pita propiamente dicho con la chincheta que lo sujeta por atrás.

Si el pita está sujeto con facilidad podrás cortar ese alambre fácilmente. Acuérdate de abandonar luego el pita, como un puercito gordo sin huesos, en cualquier parte: debajo de una pila de jerséis o en un montón de ropa. Procura no meterlo en un bolsillo de una prenda (puedes fastidiar a algún camarada) ni tirarlo a una papelera, eso está muy visto y las facinerosas escuchan.

El magnético,
La mayoría de las cajas de plástico duro que aprisionan algunos productos se abren usando un imán muy potente. Los tienen en todas las cajas y probadores, por lo general atornillado, pero a veces mira tú por donde también está allí suelto sin papá ni mamá, como estaba el del dibujito incautado al Enemigo en el LVIII año de la Larga Marcha.

- Artista divulgador: el lenguaje del artista divulgador o informador se basa en el compromiso con el público y, por tanto, tiene una intencionalidad persuasiva. “La idea parte de lo común, de problemáticas comunes que implican a varios gestores. Así mismo, la imagen crítica que genera a través de este lenguaje será una crítica enfocada desde lo común y que atañe a una problemática colectiva” (Tortosa Ibáñez, 2018, p. 228).

Un ejemplo sería el colectivo Basurama, centrado en el estudio y actuación en los procesos productivos, la generación de desechos que estos implican y las posibilidades creativas que suscita esta coyuntura contemporánea. Basurama organiza talleres, realiza acciones y propone planes de actuación. Una de las acciones más significativas es Basura³ (basura al cubo) (2008), un cubo gigante de basura realizado en La Rioja con la participación de todo aquel que quisiera. Tal y como dicen en su página web (Basurama,

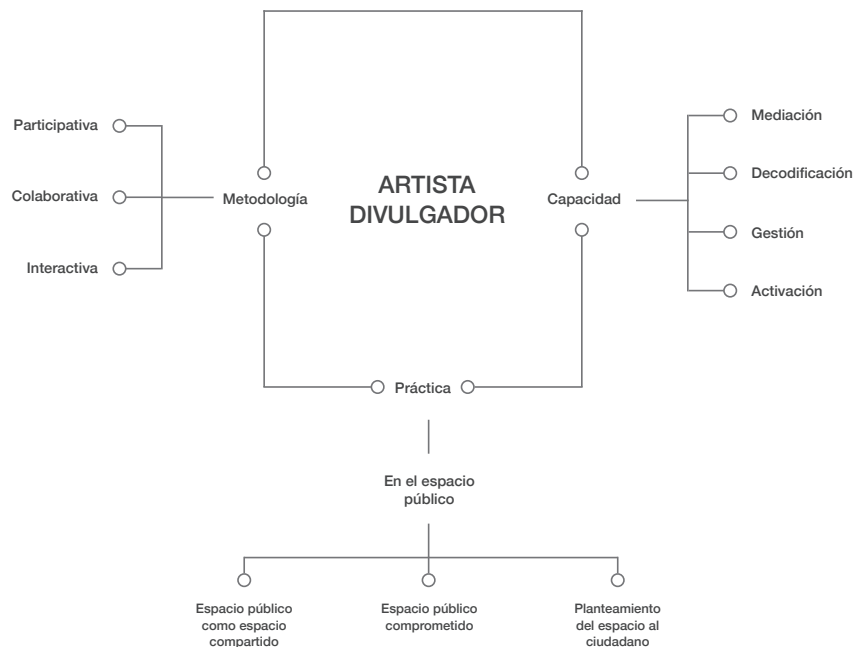
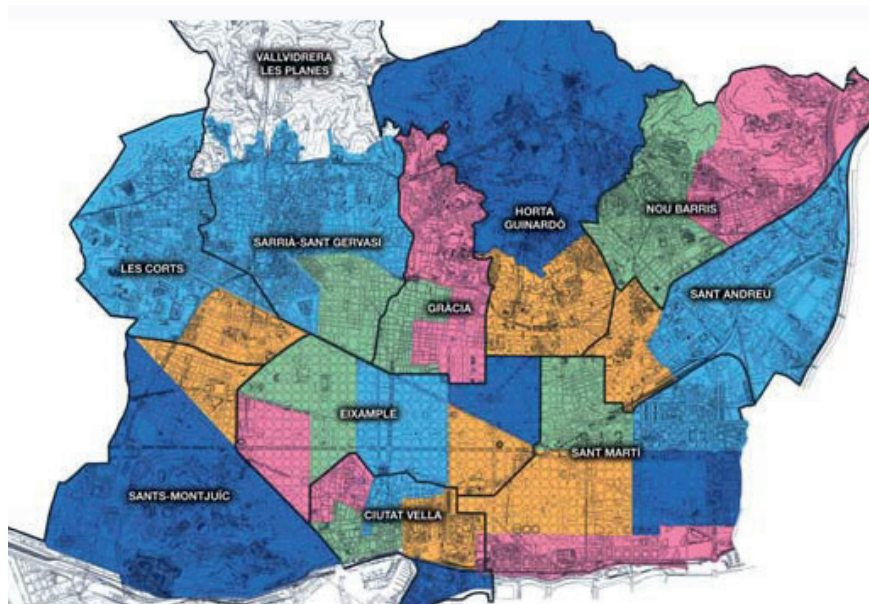


Figura 4. Artista divulgador según Laura Tortosa (2008). Elaboración propia.

2008): “Cualquier persona puede participar en esta obra colectiva, simplemente subiéndose al cubo y dejando su “aportación”. Y de paso puede aprovechar para ver su entorno urbano desde lo alto”.

Uno de sus planes de actuación en la misma línea son los Safari Basura (2008): una recopilación de toda la información necesaria para recoger muebles y objetos a los que aún se puede dar otra vida. Un ejemplo de información sería el mapa de Barcelona dividido por zonas y días de tirada y recogida de enseres.

Eva Marxen, en su estudio “Deshaciendo fronteras: el arte como denuncia”, enmarcado dentro del catálogo de la exposición “No nos cabe tanta muerte” (2013), divide el arte social según su lenguaje de acción:



RECOGIDA DE MUEBLES Y CACHARROS

 Lunes	 Martes	
 Miércoles	 Jueves	 Viernes



Basurama

Basura³ (basura al cubo), 2008
Intervención artística
300 x 300 cm

Basurama
Safari Basura, 2008



Julieta Aranda y Anton Vidokle
Time Bank, 2012
Intervención artística

- Crítica y denuncia: muestra una realidad política y la denuncia. Esta categoría correspondería al artista analista de Tortosa y a la funcionalidad representativa de Ó CroidHeáin.
- Crítica de la institución, producción, distribución artística: engloba todo arte que tenga una finalidad de crítica del propio sistema artístico.
- Otredades: muestra posiciones e identidades opuestas al mainstream.
- Circular el arte por esferas populares: trata de acercar el arte a espacios de concurrencia popular, como centros culturales, mercados, bibliotecas, etc. Esta categoría guarda una relación directa con el artista divulgativo de Tortosa.
- Arte activista: Marxen coincide con Tortosa en el término activista y define aquellos artistas activistas como los que trabajan mano a mano con activistas políticos.
- Espacios para la experimentación utópica: esta categoría correspondería a lo que Ó CroidHeáin tilda de proyección, pensar y producir más allá de los límites actuales para crear una nueva imagen que no encaja con los valores de la sociedad capitalista. Un ejemplo muy claro de espacio para la experimentación utópica sería *Time/Bank* (2012), de Julieta Aranda y Anton Vidokle, una herramienta mediante la cual un grupo de personas puede crear un modelo económico alternativo donde intercambiar su tiempo y habilidades, en lugar de adquirir bienes y servicios mediante el uso de dinero o cualquier otro valor respaldado por el Estado.

Gregor Jansen y Robert Klanten también plantean una clasificación del arte político en su libro *Art & Agenda* (Klanten et al., 2011) y parten de las estrategias que puede llevar a cabo este:

- El aspecto comercial: obras que se basan en el consumismo y lo critican. Un ejemplo serían las esculturas de Barnaby Barford, quien utiliza a los niños como símbolo para criticar los aspectos más arraigados del consumismo occidental desde la infancia.
- El elemento humano: estos artistas tienen como objetivo abordar las deficiencias sociopolíticas, quieren que sus obras muestren cómo el arte puede influir en la realidad y, a su vez, proponen nuevos paradigmas. Esta estrategia se encontraría a medio camino entre el artista activista de Tortosa y el arte de proyección de Ó Croidheáin. Un ejemplo es Aram Bartholl y sus *Dead Drops* (2010), una red anónima, *offline*, de intercambio de archivos en el espacio público. *Dead Drops* son unidades de memoria USB incrustadas en paredes, edificios y bordillos accesibles a cualquier persona.
- Santuario: hacer incómodo lo familiar. Usar situaciones familiares para cuestionar los espacios conocidos. Los artistas convierten abruptamente a los individuos en receptores de arte, obligándolos a enfrentarse a un momento inesperado y a reflexionar y reorganizar sus propios entornos, así como a cuestionar su propia moral. Un ejemplo son las esculturas provocadoras de Mark Jenkins, que cuestionan ciertas situaciones que damos por usuales haciéndolas permanecer en el espacio público por más tiempo del esperado.
- Piensa global, actúa local: son obras que solo se pueden entender en su totalidad si los espectadores poseen el conocimiento sobre el conflicto. Sin embargo, los contextos que los artistas esperan transmitir atraen a menudo a una gran audiencia, puesto que actualmente hay muchos paralelismos entre diferentes conflictos alrededor del mundo. Un ejemplo sería la obra colectiva entre De Antonio y Alba Refulgente, *Al Paro Albiol* (2015), una campaña falsa sobre el Partido Popular de Albiol (Badalona, España) y sus políticas neoliberales y xenófobas.



Barnaby Barford
Porcelain Hooligans, 2008
 Cerámica
 30x 30 cm



Aram Bartholl
Dead Drops, 2010
 Intervención artística



Mark Jenkins
 Intervenciones artísticas

#ALPAROALBIOL

La receta funciona
(mientras seáis catetos)

De Antonio y Alba Refulgente
Al Paro Albiol, 2015
Intervención artística



Kennard Phillips
Shock and Awe, 2011
Instalación artística

- Repetir la historia: situaciones y conflictos del pasado que pudieran parecer resueltos reaparecen en el presente. En la temática de estas obras, se incluyen asuntos como la coexistencia entre diferentes grupos étnicos, la lucha de clases, la guerra, la colonización, la homofobia, la desigualdad de género, etc. Un ejemplo de obra que habla sobre la guerra en el siglo XXI es la del colectivo Kennard Phillips, quienes, utilizando fotomontajes creados a partir de recortes de periódicos, emiten el papel, con doble sentido, de Bush y Blair en la guerra de Iraq.

Para acabar con las clasificaciones sobre arte político, comentaremos las herramientas artísticas más utilizadas en sus procesos basándonos en un índice que recogió Laura Tortosa en su tesis “El artista posicionado” (Tortosa Ibáñez, 2018):

- Recopilación y difusión: el documento, el archivo, el cartel, la revista, el estencil o el grafiti. Un ejemplo serían los estenciles comprometidos sobre personajes mediáticos del grupo Tvboy.
- Transformación: el fotomontaje. Como las obras sarcásticas del artista chileno Caiozzama.
- Espaciales: que cuestionan, ocupan o liberan espacios, como el hackeo de Colón por el grupo Enmedio para recordar que España era campeona en paro en 2013 aprovechando que el F.C. Barcelona ganó la Champions ese mismo año.



Tvboy
Puigdemont y Rajoy, 2016
Intervención artística

- Poéticas: la metáfora o la alegoría. Como las imágenes narrativas del colectivo AES+F.
- Performativas: el cuerpo, las acciones. Como podemos ver en las fiestas del colectivo Enmedio.
- Lingüísticas: la palabra. Como los juegos de palabras en la obra de Andrea Bowers.
- Relacionales: la colaboración y participación ciudadana. Como puede ser el *Time/Bank* (2012) de Julieta Aranda y Anton Vidokle, un espacio de intercambio de tiempo/habilidades.
- De adjudicación: la apropiación y recreación de signos de la cultura. Como los cuadros sobre personajes de dibujos animados ingenuos de José Rodolfo Loaiza Ontiveros.
- De representación: las instalaciones, el teatro político. Como las instalaciones efímeras en el espacio público de Isaac Cordal, que dejan al descubierto los aspectos más negativos de la naturaleza humana.



Caiozzama
Santa's busy Christmas, 2019
Mural
200 x 200 cm



Enmedio
Hackeo de Colón, 2013
Intervención artística



AES+F
Alegoría Sacra, 2013
Fotograma de vídeo

Andrea Bowers
Arms are for Hugging, 2018
Escultura
30 x 100 cm



Isaac Cordal
Cement Eclipses, 2015
Instalación artística



Enmedio
Fiesta Cierra-Bankia, 2012
Intervención artística



Parsons PETLab
Re:Activism, 2008
Juego site-specific

- **Lúdicas:** la fiesta. Como las acciones de sabotajes festivos a bancos del grupo Enmedio, donde un grupo de indignados se esconden en una sucursal de Bankia hasta que una persona entra a cerrar su cuenta, entonces salen y le celebran una fiesta.
- **Urbanísticas:** la cartografía, los sistemas de posicionamiento global y geolocalización e Internet. Es el caso del proyecto de *Re:Activism* (2008) de Parsons PETLab, un juego urbano basado en la ubicación que mapea la historia del activismo en las calles donde sucedió. Los jugadores utilizan el localizador GPS de su teléfono móvil para poder ser rastreados e informados a través de diferentes pruebas que recrean las acciones que una vez tuvieron lugar allí.

Después de analizar y comparar diferentes clasificaciones del arte político, queremos concluir el capítulo cohesionándolas y resumiéndolas en cuatro apartados que definen su naturaleza. Estos servirán como elementos de organización para la clasificación de las obras del sexto capítulo:

- **Representativa:** arte que escenifique o reproduzca una problemática. El motivo principal de su creación no es interpelar al espectador, y la participación es pasiva.
- **Divulgativa:** arte cuya intencionalidad es persuadir al espectador haciendo comentarios sobre un asunto colectivo. La participación puede ser tanto activa como pasiva, o ambas a la vez.
- **Activista:** arte de acción directa y, en muchas ocasiones, colectiva y colaborativa. La participación es activa.
- **Proyectual:** arte que idea nuevos futuros a partir de la recombinação de pensamientos e imágenes. La participación suele ser activa, pero en algunos casos puede ser pasiva.

Badiou, A. (2014). Las condiciones del arte contemporáneo. En *EI*



REFERENCIAS

arte no es la política | La política no es el arte: Despertar de la historia. (p. 838). Brumaria.

Basurama. (2008). Basurama.org.

Benjamin, W. (1975). *Tentativas sobre Brecht*. Taurus.

Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Discursos interrumpidos I*. Taurus.

Benjamin, W. (2003). El autor como productor. *Archivo Chile*, 1-11.

Berazaluze, I. (2018, abril 26). Yomango, la guía para mangar en los supermercados que financió (sin querer) el Ayuntamiento de Madrid. *Público.es*.

Bishop, C. (2012). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. New Left Books.

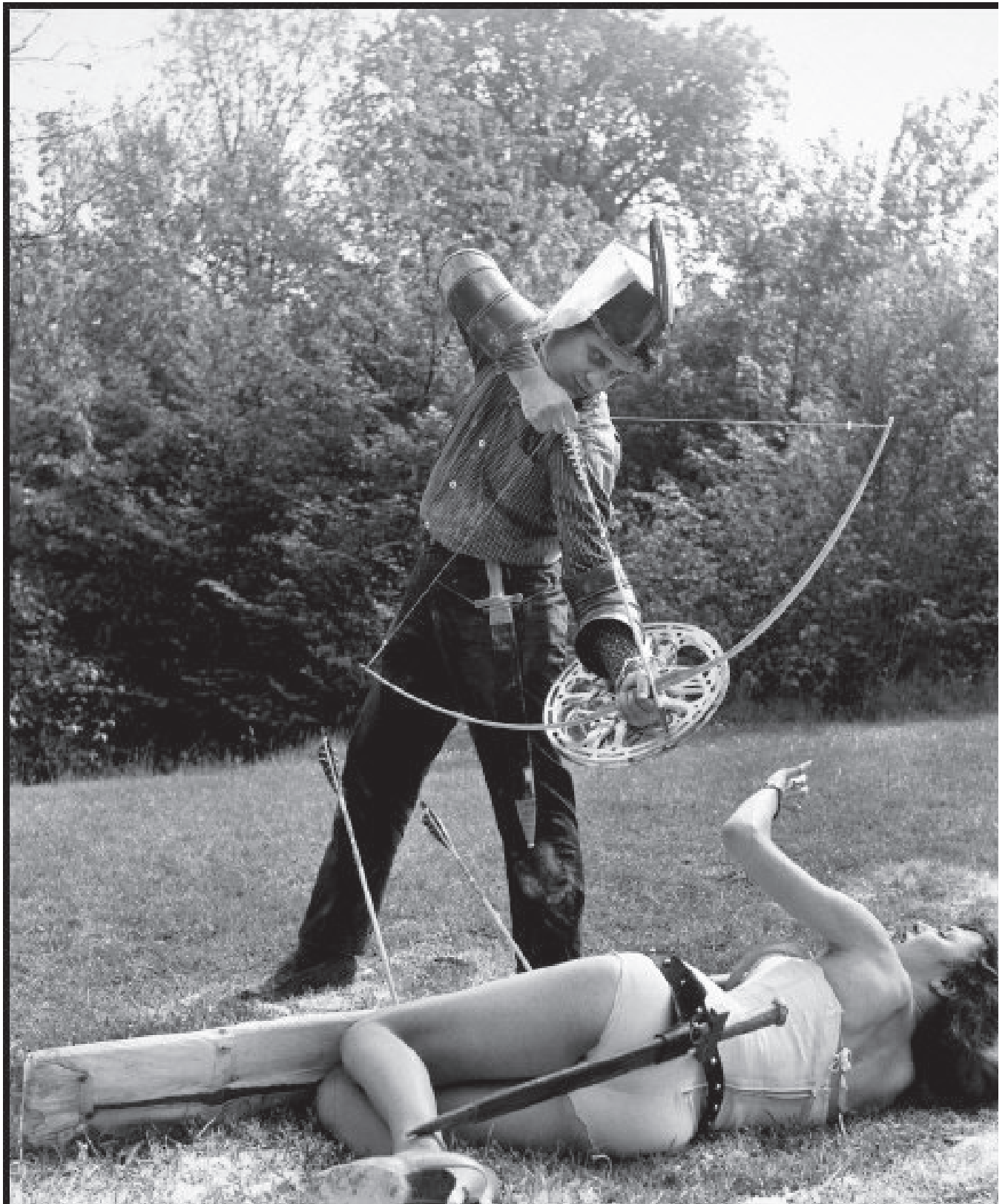
Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo*. Ediciones Naufragio.

Holmes, B. (2002). *Hieroglyphs of the future : art & politics in a networked era*. Visual culture ngo What, How and for Whom.

Jameson, F. (1991). *Ensayos sobre el posmodernismo*. Letra E. Ediciones Imago Mundi.

-
- Klanten, R., Bieber, A., Alonzo, P., y Krohn, S. (2011). *Art & Agenda: Political Art and Activism*. Gestalten.
- Lippard, L. (2001). Mirando alrededor: dónde estamos y dónde podríamos estar. En *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa* (pp. 51-72). Ediciones Universidad de Salamanca.
- Marxen, E. (2013). Deshaciendo fronteras: el arte como denuncia. En *No nos cabe tanta muerte. Exhibition catalogue*. Roca Umbert.
- Ó Croidheáin, C. (2010). *What is Political Art? What Makes Art Political?*. Centre for Research on Globalization.
- Sánchez Usanos, D. (2010). Postmodernidad y experiencia temporal: Fredric Jameson. *X Congreso Español de Sociología: treinta años de sociedad, treinta años de sociología, 1998*, 1-18.
- Toledo, C. (2009). ¡El arte murió! ¡Viva el arte! *Marxismo Vivo*, 22, 146-155.
- Tortosa Ibáñez, L. (2018). *El artista posicionado. Arte político, social y comprometido en contextos de conflicto*. Universidad de Granada. <https://doi.org/978-84-1306-161-0>
- YOMANGO. (2018). *El Libro Rojo*. Yomango.





2. EL JUEGO EN EL ÁMBITO ARTÍSTICO

Imagen de portada de sección
Marcel Duchamp: Ajedrez viviente, 1956

2. EL JUEGO EN EL ÁMBITO ARTÍSTICO

Este segundo capítulo intenta realizar una ligera incursión en el entorno de los juegos que ha sido objeto de esta investigación. Partiendo de una aproximación a la definición de “juego”, se elaboran varias clasificaciones en función de distintos atributos, que servirán para delimitar los parámetros que resultan de interés para su utilización en el arte social/político.

Cabe remarcar que este campo de estudio deja de lado lo relacionado con animales y niños para centrarse en los juegos del ser humano adulto, al tener una relación directa con el mundo del arte en el contexto expositivo (museos, galerías, etc.).

¿Cómo explicar a alguien lo que es un juego? Me imagino que deberíamos describir *juegos* para él, y podríamos añadir: “Esto y cosas similares se llaman juegos”. ¿Y sabemos algo más sobre ello?... No conocemos los límites porque ninguno ha sido dibujado. Para repetir, podemos dibujar una frontera, para un propósito en especial. ¿Se necesita eso para hacer un concepto utilizable? ¡De ningún modo! (Stewart, 2001, p. 16)

El concepto de “juego” no tiene un origen científico: es el propio uso del lenguaje el que ha ido conformando distintos sentidos y acepciones del término. Se partirá de un concepto amplio y comúnmente aceptado basado en las tesis de Huizinga (2007) y Caillois (1986): el juego para el ser humano adulto es una acción libre que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales propios, con reglas obligatorias, pero libremente aceptadas, en la que se genera una cierta tensión provocada por la incertidumbre del resultado final, donde su único fin es ella misma, y que crea sentido de comunidad mediante su práctica.

Desde mediados del siglo XX, diversos campos del conocimiento han dirigido su mirada hacia los juegos y han producido complejos modelos matemáticos de estrategias y tomas de decisiones muy relevantes en áreas como la economía, la sociología y la politología (durante la Guerra Fría, tuvieron gran significación en la estrategia militar de los bloques). Por otro lado, y ya en este siglo, se han propagado términos como el de “gamificación”, que tratan de introducir elementos de los juegos (clasificaciones, recompensas, etc.) para incentivar el aprendizaje o el consumo (mercadotecnia). Sin embargo, todas estas aplicaciones están muy lejos del concepto central de esta investigación porque tratan de incidir en la realidad social y producir efectos sobre ella. La relación entre juego y arte es posible en la medida en que precisamente el arte se mantiene siempre en el marco de lo reversible, pues una obra de arte no obliga a la realidad, no se impone sobre ella, sino que propone sobre ella.

2.1. ¿QUÉ SON LOS JUEGOS?

Para empezar, diremos que el juego es una actividad **libre** porque el jugador no puede estar obligado; si no, perdería una de sus características fundamentales: se entrega a él espontáneamente y por gusto, y tiene en cada partida la total libertad de escoger si continuar o retirarse. “Un juego en que se estuviera obligado a participar dejaría al momento de ser un juego: se constituiría en coerción, en una carga de la que habría prisa por desembarazarse” (Caillois, 1986, p. 27).

El juego es, para el ser humano adulto, una actividad que puede abandonar en cualquier momento; es algo nimio. Por ello siente la necesidad de él, que surge del gozo que con este experimenta. Solo existe cuando los participantes lo deciden voluntariamente; en otro caso, dejaría de producirse una cancelación temporal del mundo cotidiano, ya que formaría parte de este.

Al producirse esta suspensión del tiempo real, podemos afirmar que el juego es una **actividad separada**, ya que se desarrolla dentro de unos parámetros determinados tanto de tiempo como de espacio. Los debates y el fallo del ganador se realizan en un recinto de justicia custodiado por unas normas establecidas con anterioridad. Nada de lo que ocurre en el exterior de la frontera ideal se tiene en cuenta; por lo tanto, podríamos decir que los juegos son universos reservados, puros en sí mismos y totalmente reversibles, ya que nada de lo ocurrido trasciende al mundo real. Si no pudiera detenerse o provocara modificaciones en el curso de la vida cotidiana, dejaría de ser un juego y estaríamos ante un conflicto real. Por eso estas actividades son un buen ensayo para la vida real, un espacio de experimentación, de intercambio de roles con los demás e, incluso, de comprobación de los efectos de tener el poder. Los juegos reflejan nuestro yo más escondido y lo exponen.

También es una actividad **incierta**, ya que su desarrollo no puede estar predeterminado, así como tampoco puede estarlo el resultado. El jugador goza de una licencia, dentro de las normas, para inventar.

Ese margen es esencial y explica, de alguna manera, el placer que genera esta práctica. Aquí encontraríamos un paralelismo con las obras artísticas: el juego hace que el espectador-jugador desarrolle su propia versión sobre el contenido expuesto a través de su imaginación. La obra no acaba en su simple materialización, sino que encuentra su lógica en el acontecimiento de la dialéctica entre la pieza y el espectador, permitiendo a este crear su propia interpretación, con lo que finaliza el proceso artístico.

Asimismo, el misterio sobre el resultado se prolonga hasta el final.

Cuando, en una partida de naipes, el resultado ya no es dudoso, se deja de jugar y todos muestran su juego. [...] En una prueba deportiva, las fuerzas de los campeones deben estar equilibradas, a fin de que cada cual pueda defender su suerte hasta el fin. (Caillois, 1986, p. 34)

Todo aquel que toma parte en un juego de habilidad asume el **riesgo** de fallar la jugada, una amenaza de fracaso sin la cual dejaría de divertir. Y para aquel que desempeña el papel de observador, supone una continua tensión e incertidumbre por el resultado.

Otra de sus características es su **improductividad**, ya que no conlleva ningún interés de orden económico: no crea bienes ni riquezas; la partida siempre se inicia en el mismo punto.

El juego lleva en sí su principio y su fin; se desarrolla a impulsos de una lógica interna que pone en mutua vinculación creadora a los elementos del conjunto. Debido a esta energía interna unificadora, el juego se cierra cíclicamente sobre sí mismo. (López, 1977, p. 35)

Tan solo se puede dar el caso de un desplazamiento de propiedad entre los participantes, como en las apuestas o juegos de azar.

En algunas de sus manifestaciones, el juego es, por el contrario, lucrativo o ruinoso a un grado extremo y está destinado a serlo, lo cual no impide que esa característica se avenga con el hecho de que, incluso en su forma de juego por dinero, el juego siga siendo rigurosamente improductivo. En el mejor de los casos, la suma de ganancias no podría sino igualar la suma de las pérdidas de los demás jugadores. Aunque casi siempre es inferior, a causa de los gastos generales y de los impuestos. (Caillois, 1986, p. 30)

Como ya hemos mencionado, los juegos se llevan a cabo en un espacio-tiempo determinado, regidos por unas reglas que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente unas nuevas normas; por lo tanto, son **reglamentados** y, a su vez, **ficticios** porque esas leyes tan solo son válidas en ese espacio-tiempo. Estas convenciones determinan lo que está permitido y lo que no, y son, a la vez, arbitrarias e inapelables: no pueden violarse bajo ningún pretexto, ya que conllevaría la finalización de la partida, puesto que solo el deseo de jugar mantiene la regla. Por eso mismo, no es el tramposo quien destruye el juego, sino aquel que se niega a jugar alegando que esta práctica no tiene ningún sentido.

Si las viola, el tramposo cuando menos finge respetarlas. No las discute: abusa de la lealtad de los demás jugadores. Desde ese punto de vista, la deshonestidad del tramposo no destruye el juego. El que lo estropea es el negador que denuncia lo absurdo de las reglas, su naturaleza puramente convencional, y se niega a jugar porque el juego no tiene ningún sentido. Sus argumentos son irrefutables. (Caillois, 1986, p. 33)

Podríamos pensar que aquellos juegos donde el hilo conductor consiste en la imitación de alguien están exentos de reglas; sin embargo, la propia ficción de comportarse “como si fuese” ocupa el lugar de la regla. Esa consciencia de la irrealidad fundamental del comportamiento adoptado separa a quien desarrolla el papel de imitador, y aquel que no cree en la ilusión creada es, en este caso, el saboteador de juegos.

El último aspecto, y uno de los más importantes en su relación con el arte, comentado en el capítulo anterior, es el **sentido de comunidad** que se genera. Por lo común, los jugadores no encuentran su plenitud sino en el momento en que suscitan una resonancia cómplice. Incluso, tratándose de juegos individuales, en los que se podría participar sin la necesidad de compañía, se busca este sentido de grupo haciendo convenciones o concursos: encuentros de cometa, carreras... De esta manera, el concepto de juego lleva consigo un componente relacionado con la compañía que perdura más allá de su finalización, concediendo al grupo el privilegio de compartir algo único. El sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de las normas generales, mantiene su encanto más allá de los límites del juego.

Por lo tanto, el juego es una actividad libre, separada, incierta, reglamentada pero ficticia, improductiva en sentido material y con un potencial intrínseco de crear comunidad.

2.2. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Para entender el objeto de esta investigación, es necesario realizar una clasificación previa de los juegos en los que participa el ser humano adulto, subrayando aquellos que pueden relacionarse con la práctica artística social.

A lo largo de la historia, se han utilizado numerosos criterios para agrupar y clasificar los juegos. La concepción que tenemos de ellos, el ámbito en que se desarrollan y los objetivos que persiguen son aspectos que determinan las categorías taxonómicas. Así, podríamos decir que hay tantas clasificaciones distintas como autores. Las perspectivas son tan dispares como las formas de conceptualizarlo. En la mayoría de las ocasiones, las clasificaciones se construyen a partir de criterios superficiales y formales, pasando por alto los elementos constitutivos de su estructura interna, como bien nos indica Pere Lavega Burgués (2000)¹ en sus múltiples revisiones de las clasificaciones de los juegos. Cristóbal Moreno Palos (1992) sería un ejemplo de este tipo de clasificación sesgada y parcial al ser meramente física, basada tan solo en el aspecto motor.

Por otro lado, encontraríamos clasificaciones como la de Roger Callois (fundamentada en la revisión de la tesis de Johan Huizinga en *Homo ludens* (1938)) y la de Pierre Parlebas (1989), basadas en la lógica interna del juego, en las relaciones que se establecen entre los jugadores y en el medio en que se desarrolla la acción. Uno de los aspectos importantes que aporta la clasificación de Parlebas, al ser responsable de la investigación *Juegos deportivos y ciencia de la acción motriz* en el INSEP², es la clara diferenciación entre juego y deporte³. Esta relación directa con el deporte provoca que su clasificación esté guiada por el criterio de interacción de los jugadores, parámetro escogido para nuestra clasificación en relación con la determinación de conceptos que aporta Callois. También usaremos un criterio estudiado por Domingo Blázquez (1986): el **grado de energía** utilizada por el jugador: **pasivo o activo**. Este será el primer

factor que guíe nuestra clasificación, ya que, desde la perspectiva de la creación artística, trabajaremos con la hipótesis de utilizar el juego como vehículo para involucrar activamente al espectador en la propia obra.

Para poder seguir el hilo argumental de este apartado, hemos considerado incorporar un mapa conceptual sobre las clasificaciones y subclasificaciones de los juegos.

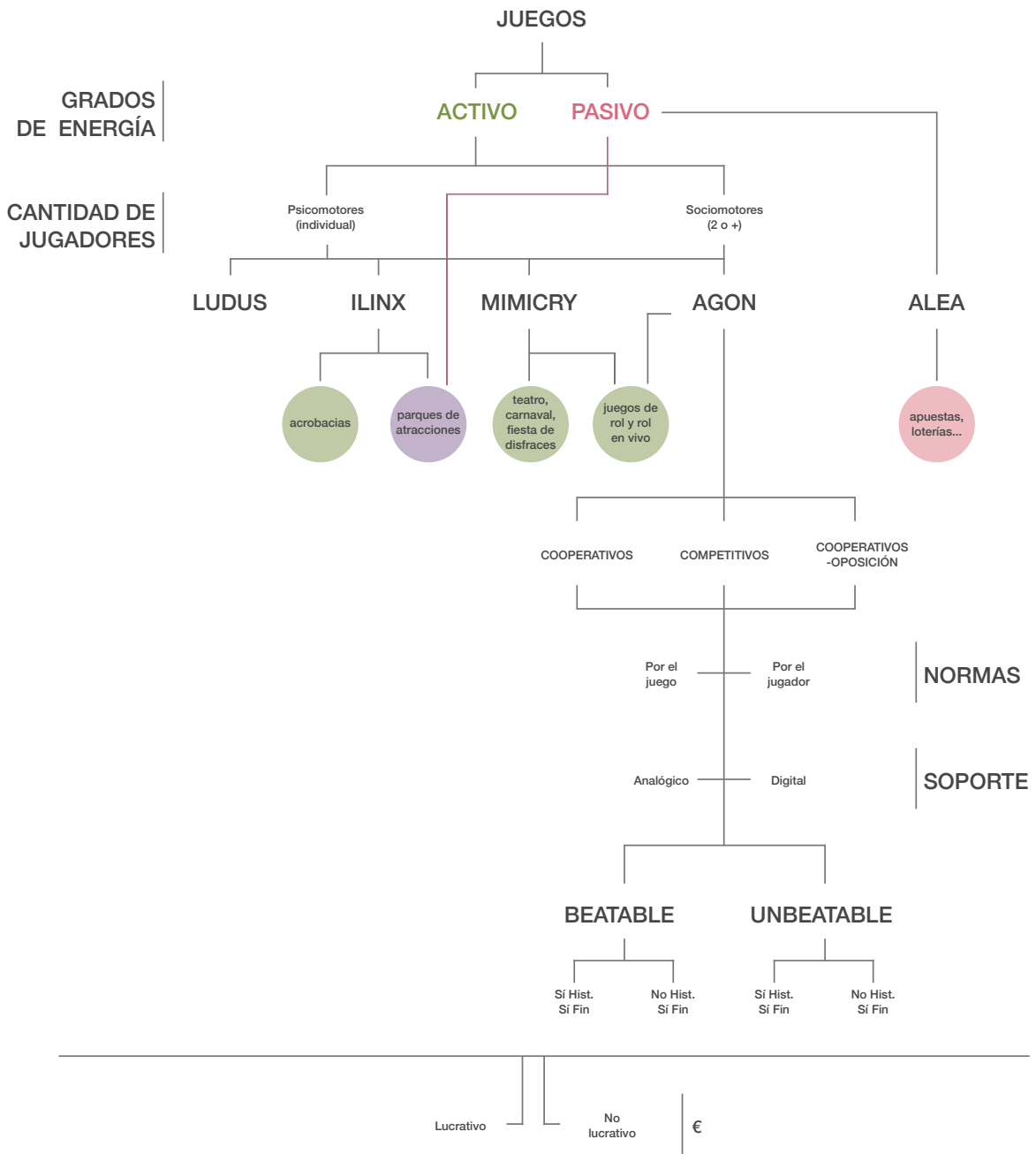


Figura 5. Mapa de clasificación de los juegos. Elaboración propia

2.2.1. La actividad del jugador: activa/pasiva

Los juegos que implican una **actitud pasiva** son aquellos en los que el participante no espera nada porque no hay nada en sus manos, solo permanece expectante ante la decisión de la suerte. En este apartado se encontrarían los juegos de azar: las apuestas, la lotería, la ruleta... Denominaremos este grupo, como determina Roger Caillois (1986), *alea*, palabra proveniente del latín y cuyo significado es azar.

En oposición, encontramos los juegos de **actitud activa**, donde las habilidades prácticas de los jugadores se desvelan con un fin. Estas habilidades se pueden poner de manifiesto de forma colectiva o individual; por ello, es oportuno agruparlos según el número de jugadores necesarios. Tendríamos *ludus* como individual, *ilinx* y *mimicry* como individual con posibilidad de dos o más jugadores y *agon* como los únicos cuya naturaleza requiere dos o más participantes. Los individuales se corresponderían con la categoría que Parlebas (1989) denomina *psicomotores*; se trata de aquellas situaciones en las que el participante interviene en solitario, sin interactuar con compañeros y/o adversarios. Por el contrario, los colectivos serían los *sociomotores*, que, a su vez, se podrían subdividir en tres tipos según el modo de interacción entre los jugadores; lo veremos en el apartado de *agon*.

Psicomotores

Ludus proviene del latín y significa juego en su estado más puro, es decir, sin el componente competitivo, como pasatiempo. *Ludus* se relacionaba antiguamente con la escuela como el sitio donde se “juega para uno mismo”. Este tipo de juego corresponde al desarrollo de una disciplina: da ocasión a un entrenamiento para desarrollar hasta la maestría una determinada habilidad. A diferencia del *agon* (juegos de competición), en el *ludus* no existe la rivalidad ni el sentimiento de competición ni de cooperación; tan solo existe el sujeto. Cuando el *ludus* se pone en práctica, desemboca en un juego de competición, es decir, deja de ser *ludus* para ser *agon*. El *ludus* está muy relacionado con los entrenamientos deportivos donde realizas una actividad “para ti” con el fin de mejorar esa habilidad. En el momento en que la pones en práctica, se convierte en *agon*.

Ilinx proviene del griego y significa vértigo; los juegos que entran dentro de esta clasificación son aquellos que crean una extraña excitación al llevar al límite las posibilidades del sujeto. Se trata de buscar el pánico para provocar una suspensión de la realidad de una manera violenta y seca. Este tipo de actividad es muy común en los niños al subirse al columpio, al hacer la rueda o simplemente al girar sobre sí mismos hasta marearse. Esta clase de acciones son más difíciles de relacionar con los adultos más allá de las acrobacias. La sensación que se crea al subirse en las atracciones de los parques temáticos o de las ferias también se corresponde con el vértigo, a pesar de que deberíamos poner en duda si el posicionamiento del jugador es del todo activo. Por eso, hemos situado este ramal del *ilinx* como pasivo. Prácticamente todas las acciones que entran dentro del *ilinx* se pueden desarrollar individualmente o en grupo.



Infantes jugando a padres y madres

Mimicry son aquellos juegos donde el jugador se transforma en un personaje ilusorio y actúa en consecuencia, como el típico *padres y madres* al que juegan los niños. La regla del juego es única: el actor debe simular una segunda realidad bajo los parámetros de lo que está interpretando, que, a su vez, propone él mismo. El sujeto juega a creer y a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. Roger Caillois (1986) introduce dentro de esta clasificación el teatro, el carnaval y las fiestas de disfraces en general como únicas manifestaciones de *mimicry* en el ser humano adulto. Sin embargo, actualmente existe una serie de juegos que combinan el *mimicry* con los juegos de competencia (*agon*): los juegos de rol y, más específicamente, los practicados “en vivo”. En estos, los jugadores deben representar al personaje que les corresponda para competir contra los demás personajes. Cada personaje posee unas características determinadas que los jugadores deben interpretar; por lo tanto, la mimesis se rige bajo unas normas determinadas impuestas por el propio juego. En la figura 3 podemos observar unos juegos que se basan en el Cluedo, Murder Dinner Party o cluedos en vivo. En estos, los participantes deben actuar, vestirse, hablar y cocinar como lo haría su personaje durante toda la velada, hasta dar con el asesino que ha matado al anfitrión de la cena. Actualmente, el rol en vivo se está poniendo en práctica en la educación reglada a través de la gamificación.



Cluedo en vivo o Murder Dinner Party

Sociomotores

Llamaremos *agon* a todo juego de competencia (por lo tanto, se necesitan dos o más participantes), entendiendo el vocablo *agon* en la acepción que proviene de la Grecia antigua, donde significaba desafío y disputa en un contexto de democracia participativa en el que se debate sobre temas concretos desde puntos de vista contrapuestos que se deben argumentar. Es decir, una disputa sana que genera debate y, como fruto de ese debate, conocimiento. Además, en el antiguo teatro griego, el *agon* era una convención formal en virtud de la cual la lucha entre los personajes debía planificarse de tal manera que proporcionase la base de la acción. De este modo, el *agon* trae implícita la igualdad de condiciones en el momento de la competición y puede considerarse un estímulo para el desarrollo de los valores democráticos. Como bien lo definía Caillois (1986):

Lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar el valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor. Por tanto, siempre se trata de una rivalidad en torno de una sola cualidad. (Caillois, 1986, p. 43)

Los dividiremos según su grado de interacción:

- Cooperativos: en los que la interacción se produce con al menos un compañero y donde tratan de cooperar para conseguir conjuntamente el objetivo que les une.
- Competitivos: en los que, como mínimo, existe un adversario que se opone a las acciones motrices de los demás.
- Cooperativos-oposición: en los que los protagonistas intervienen con la colaboración de compañeros y la oposición de adversarios. Dichos juegos posibilitan que cualquier persona intervenga como compañero o como adversario, incluso ambas a la vez, con lo que se presenta dicha ambivalencia relacional.

Otros parámetros

Dentro de cada uno de los tres tipos de *agon*, encontramos varias clasificaciones según diferentes parámetros:

- Si el jugador marca las normas o las normas están marcadas por el juego.
- Si existe un final o no.
- Si son tangibles (analógicos) o virtuales (digitales).

Los juegos de carácter digital son inmanentes al propio siglo XXI y a su población, los nativos digitales; por lo tanto, es una categoría reciente que modifica parcialmente las demás. Mantiene una estrecha relación con el parámetro del final o no de la historia. Con la entrada de los juegos electrónicos, se ha creado otro tipo de finales o de no finales.

Partiríamos de lo que denominaríamos *beatable* y *unbeatable*, es decir, vencibles e invencibles. Dentro de los *unbeatable*, encontramos dos tipos de no finales:

- No historia, no fin: no hay final porque no existe un hilo argumental, es decir, una historia.
- Sí historia, no fin: hay una historia que acaba, pero el juego continúa sin avances.

Ambos tipos de juego sin final solo se dan en el aspecto electrónico, es decir, en los videojuegos. Los *beatable*, a su vez, también se dividirían en dos grupos:

- Sí historia, sí fin: existe una historia que tiene su final y, al terminarse, acaba con ella el juego.
- No historia, sí fin: no existe historia, pero sí fin. Estos juegos van por partidas y se vuelve al mismo inicio cada vez que se empieza.

Las dos opciones se dan en los juegos tangibles y también las han absorbido los juegos digitales.

Además, todos los juegos en el siglo XXI, indistintamente del grupo al que pertenezcan, entran en dos parámetros clasificatorios de los que no pueden huir: lucrativos o no. Esta característica había sido objeto de estudio, pero no se había contemplado como parámetro clasificatorio.

Para finalizar este apartado, es importante destacar la investigación de Celia Pearce (2006)⁴ sobre las características comunes que distinguen los juegos de competición (*agon*) de cualquier otro tipo de actividad:

- Objetivo, a veces expresado en una serie de subobjetivos que colectivamente llevan a una meta-objetivo.
- Obstáculos que crean desafíos para conseguir los objetivos.
- Recursos: inicialmente, provistos a los jugadores de manera aleatoria o sistemática, pero más tarde surtidos como recompensa por vencer los obstáculos.
- Consecuencias que se presentan tanto como recompensas (normalmente materializadas como recursos) o como sanción (normalmente materializadas como obstáculos).
- Información: tanto conocida como desconocida para los jugadores (individualmente o en colectivo). Puede ser revelada progresivamente a medida que avanza el juego o generada aleatoriamente, como una tirada de dados o el giro de una ruleta.

2.3. PARÁMETROS DEL JUEGO EN EL ÁMBITO ARTÍSTICO

Después de haber realizado la clasificación de los juegos en el ser humano adulto, podemos concluir que los parámetros del juego que son objeto de estudio de esta investigación y que mantienen relación con el campo de la creación artística social son:

- **Activos:** se necesita que el juego presentado en la creación artística sea activo, puesto que debe cumplir con la función de arrancar al espectador de su posición contemplativa para ser partícipe de la propia obra, como bien se indica en las hipótesis⁵. De esta manera, las obras expuestas se dejan de contemplar como algo frío y alejado del público, y entran directamente en diálogo con el espectador, con lo que pueden transmitir su contenido de una manera sincera y próxima. Si las obras se sitúan en un espacio expositivo tradicional, como podría ser una galería, este espacio también se vería condicionado por la propia naturaleza del juego.
- **Sociomotores (*agon*):** la creación artística como denuncia moral se encuentra más vinculada a este parámetro debido a que permite fomentar la cultura, el sentido comunitario y el diálogo en torno a la pieza al necesitar dos o más jugadores. Esto no quiere decir que no encontremos alguna obra de las clasificadas en el capítulo 6 que sea una mezcla de *ludus* y *agon*.
- **Cooperativos-oposición:** dentro de los juegos sociomotores, descartamos los cooperativos debido a que no promueven el debate y no posibilitan la revelación de distintas formas de pensamiento. También desechamos los meramente competitivos, puesto que la competitividad no es uno de los parámetros que debe fomentar el arte.

A diferencia de la <<competición>>, que solo atiende a los resultados obtenidos, el juego en su auténtica pureza es todo él fin y comienzo, meta y razón de ser impulsora de la actividad. Se juega para crear juego, y el conseguir un tanto o una baza no tiene un valor lúdico mayor que el propio de las acciones llevadas a cabo para lograrlo. (López, 1977, p. 34)

De este modo, la creación artística se acerca más a parámetros de cooperación-oposición, puesto que permite descubrir diversas formas de pensar, evaluar diferentes alternativas ante un problema y proporcionar distintas estrategias para incidir en la realidad a través del intercambio grupal. De esta forma, se avivan la curiosidad y el interés del público por la obra.

Cuando estamos frente a frente en un juego, no es porque seamos, de hecho, opuestos. Cuando nos encontramos en un lado en particular, no es porque creamos que un lado es mejor que el otro. Hacemos la separación para que podamos descubrir una nueva unión. (Koven, 1976, p. 42)

Este sería el paradigma de toda obra política; sin embargo, no todas las clasificadas en el capítulo 6 pertenecen a esta categoría, aunque así fuese su intención inicial. Algunas de ellas son meramente cooperativas, puesto que la disputa entre jugadores puede generar cierta dispersión del mensaje.

- **Normas impuestas por el juego:** las obras artísticas deben ofrecer las mismas posibilidades de entendimiento a todo participante; por lo tanto, si las normas están impuestas por el propio juego, obliga a que todos aquellos que participen partan desde el mismo punto. Además, esto permite depositar el mensaje de la obra artística en estas normas. Toda norma concede una cierta licencia de invención e imaginación al jugador, que le permite construir su propia interpretación de la obra artística. A pesar de ello, algunas de las obras que encontramos en el capítulo 6 permiten cierta flexibilidad en el momento de ejecutar las normas.
- **Por partidas:** los juegos relacionados con la creación artística deben tener un final, ya que, en caso contrario, podrían envolver al espectador en un espacio-tiempo paralelo que dificultaría su conexión con la realidad. También, pueden estar sujetos al espacio expositivo y a su duración en él. Pueden tener una historia o no tenerla, pero lo importante es que el juego vuelva a su inicio cuando acabe la partida. En algunos casos, es posible que no tengan un final como tal, pero ese “no final” se corresponderá con

la propia intencionalidad del juego y, de esta manera, este “no final” actuará como final.

- **No lucrativo:** si un juego es lucrativo, el espectador deja de prestar atención al contenido de la obra para centrarse en su función lucrativa. Por tanto, descartaremos cualquier juego que implique cualquier ganancia o apuesta económica.

2.4. CONCLUSIONES

Por lo tanto, dentro de esta investigación, hablaríamos del juego como medio para disuadir la visión contemplativa del arte y como vía para transmitir de una manera directa el mensaje de la obra, depositando en el espectador el poder para finalizar el sentido de esta a través de su participación activa. Se trataría de juegos donde el aspecto colectivo sería una característica importante, en los que se ponen en común las diferentes interpretaciones y deducciones. Las normas serían los propios parámetros de la obra artística “impuestos” por el artista, es decir, la subjetividad innata que hay en toda creación. Se hablaría de juegos con un final y no lucrativos.

1 Profesor de INEFC de la Universitat de Lleida y licenciado en Ciencias de la Educación. Experto en la psicología motriz del juego.

2 Institut national du sport et de l'éducation physique.

3 Los deportes son similares a los juegos en que tienen un conjunto de reglas explícitas, pero también confían en el comportamiento del mundo real de los objetos físicos como parte de su sistema de restricciones. Las propiedades físicas de una pieza de ajedrez tienen poco que ver con un juego de ajedrez, pero las propiedades físicas de una pelota de fútbol son fundamentales para la forma en que se juega. Las propiedades físicas de un par de dados determinan cómo ruedan, pero podríamos reemplazar los dados en un juego de Monopoly por un conjunto de fichas numeradas extraídas de una taza sin cambiar la forma en que se juega. Sin embargo, no podemos reemplazar una pelota de béisbol por una bola de croquet sin alterar dramáticamente la experiencia. Esta es una distinción crucial entre juegos y deportes.

4 Diseñadora y programadora de juegos, artista y teórica de la relación entre juego y arte. Profesora asociada en la Northeastern University de Boston.

5 La utilización de la creación de juegos como lenguaje artístico diluye la visión contemplativa de la obra artística y, de este modo, disuade el respeto hacia ella.

REFERENCIAS

- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Martínez Roca.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V.
- DeKoven, B. (1976). Creating the Play Community. En *The New Games Book: Play Hard, Play Fair, Nobody Hurt*. (pp. 41-42). The Headlands Press.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza.
- Lavega, P. (2000). La clasificación de los juegos deportivos según la Praxiología. En INEF Galicia (Ed.), *Actas del V Seminario Internacional de Praxiología* (pp. 207-224).
- López, A. (1977). *Estética de la creatividad. Juego, arte, literatura*. Cátedra.
- Moreno, C. (1992). *Juegos populares y deportes tradicionales*. Alianza.
- Parlebas, P. (1989). *Perspectivas para una educación física moderna*. Junta de Andalucía.
- Pearce, C. (2006). Games as Art: The Aesthetics of Play. *Visible Language*, 40(1), 66-89.





3. PROBLEMÁTICAS DEL ARTE Y DEL JUEGO EN LA ACTUALIDAD

Imagen de portada de sección
Fidel Castro en Call of Duty: Black Ops, 2010

3. PROBLEMÁTICAS DEL ARTE Y DEL JUEGO EN LA ACTUALIDAD

En los dos capítulos anteriores, se ha realizado una aproximación analítica a los dos objetos de estudio y se han esbozado posibles puntos de conexión entre ambos. Dado que el objetivo general de la tesis pretende validar los juegos como medio de creación artística, parece adecuado plantearse el conjunto de problemas que atenazan a ambos campos en la actualidad. Indudablemente, este planteamiento significa introducir juicios de valor en el análisis: lo que para unos representa una situación indeseable, para otros es la correcta. Llegados a este punto, cabe insistir en el punto de vista que guía esta tesis, el de un arte social, crítico y participativo.

Este capítulo se ha estructurado en dos bloques: el primero analiza la situación del mundo del arte en la actualidad, y el segundo examina los sesgos morales que contienen los mensajes que transmiten los juegos. En el primer apartado, se estudia el funcionamiento del mercado del arte a nivel internacional, los dilemas a los que se enfrentan los medios expositivos (museos, fundaciones y galerías) y, finalmente, el papel que desarrolla el arte en España. En el siguiente apartado, se examinan los roles de poder en la creación de juegos, así como los mensajes transmitidos; en especial, la guerra y la violencia, el papel de la mujer, la reproducción del sistema económico y la mala visión de la crítica social. Al final de este recorrido, se han incluido las conclusiones pertinentes.

3.1. LAS PROBLEMÁTICAS DEL ARTE EN LA ACTUALIDAD: LA DESCONEXIÓN SOCIAL

Este apartado trata de analizar las causas que han provocado el enorme distanciamiento del arte contemporáneo respecto al entorno social del que nace. Únicamente se tendrá en consideración el arte que se muestra en los circuitos institucionalizados: museos y/o galerías.

No podemos obviar las relaciones que existen entre el desarrollo de la autonomía del arte en el siglo XVIII y la expansión del capitalismo como modelo económico y social hegemónico. Entre las numerosas críticas hacia una concepción autónoma del arte, las que apuntan hacia su hermetismo y consecuente elitismo parecen ser las más consistentes. García Canclini (1990) habla de “estética incestuosa”, de un arte para artistas, cerrado, que establece un modo correcto y único de apreciar lo artístico; un mundo supuestamente desvinculado de la existencia material, que, en realidad, no es más que el modo burgués de organizar, en el campo de lo simbólico, las diferencias entre clases. Lunn (1986) señala, además, que hasta las formas más revolucionarias del arte concebido en términos de autonomía, en cuanto revuelta estrechamente cultural, facilitan su absorción como moda, ya sea por la publicidad o por la industria del entretenimiento provocativo, como nuevo producto de consumo para ricos. De este modo, el arte en el capitalismo es un acontecimiento autorregulado, que se ubica al lado y con independencia del resto de los discursos, por lo que está dotado de una validez relativa limitada a su propia esfera y, por lo tanto, no tiene una verdadera incidencia en la sociedad.

El mundo del arte se expandió y se aceleró: se puso de moda a finales de los 80, cada vez más concurrido, más caro y más mercantilizado. En un mundo digital de bienes culturales susceptibles de ser clonados, los objetos de arte únicos se comparan con propiedades inmobiliarias. La previsible promesa de reventa ha engendrado la idea de que el arte contemporáneo es una buena inversión y ha otorgado “mayor liquidez” al mercado. En 2014, el mundo de la compra y venta de arte tuvo

entre manos 68 billones de dólares, y en 2015, la casa de subastas Christie's vendió obras en tan solo una semana por un total de 1 billón de dólares. En otras palabras, muchos multimillonarios adquieren arte y lo exhiben en sus fundaciones (en muchos casos, gratuitamente) porque se ha convertido en una forma recomendable de “diversificar la cartera de inversiones”. El mundo del arte es tan pequeño y aislado que no se ve afectado por problemas políticos, sociales y bélicos. Es una bolsa de valores segura, casi sin riesgo.

El arte se encuentra alejado de la sociedad por voluntad propia; es una decisión activa y no un resultado anodino de la cultura. En este apartado, explicaremos brevemente cómo funciona el mundo del arte contemporáneo y qué papel desarrollan sus diferentes dispositivos expositivos (museos, fundaciones, galerías...). También, veremos qué posición ocupa el artista en todo este embrollo. Para finalizar, esbozaremos el panorama actual en España.

3.1.1. La cadena alimentaria del arte

El control es la base de la esfera del arte actual; el arte nace de los artistas, pero necesita de otros agentes para desarrollarse. Se estructura alrededor de turbias y contradictorias jerarquías de fama, credibilidad, importancia histórica, “educación”, afiliación institucional o riqueza. Atributos tales como el tamaño de la colección que se posee o la importancia de los anteriores propietarios de una obra determinan el incremento de su valor. Las grandes obras no aparecen: se hacen. No solo las hacen los artistas, sino también los galeristas, curadores, críticos y coleccionistas que se decantan por “apoyar” la obra o no, tal y como explica Thornton (2010):

Los artistas hacen obras que “lucen como arte” y se comportan de maneras que encajan en los estereotipos. Los curadores complacen las expectativas de sus pares y de los directores de sus respectivos museos. Los coleccionistas corren en manada a comprarle a un grupo de pintores de moda. Los críticos se fijan para dónde sopla el viento; no sea cosa de quedar descolocados. (Thornton, 2010, pp. 12-13)

¿Qué es lo que hace valiosa una obra de arte, y por qué alquimia se considera que vale 12 o 100 millones de euros en lugar de, por ejemplo, 2000? En la actualidad, la inversión en arte está relacionada con el prestigio social o, en buena parte, con la seguridad que supone frente a la inversión en otros sectores tradicionales, como finanzas o bienes inmuebles. Los mecenas han tenido un papel fundamental por su apoyo a la creación artística y han ido evolucionando con el paso del tiempo; los más importantes cronológicamente han sido la iglesia, la aristocracia y la burguesía. Mientras que la élite aristocrática se componía de amantes del arte y las letras, la élite burguesa se compone de banqueros, industriales o técnicos cuya actividad práctica les aleja de la actividad estética. Con la crisis financiera internacional iniciada en 2008 en los Estados Unidos, la incertidumbre de los mercados cambió la forma de proceder de museos y galeristas, quienes decidieron apostar por proyectos que no supusieran grandes riesgos (Eurostat, 2016; Lindqvist, 2012).

Para este apartado, vamos a utilizar la palabra marca como aquello que proviene de un ambiente con poder económico y social, y cuyo propio nombre ya presupone actualmente un conjunto de adjetivos y cualidades sin tener que nombrarlas¹. Las marcas que triunfan producen un valor de marca: el sobreprecio que se está dispuesto a pagar por un artículo de marca frente a un producto genérico similar. Es evidente cuando compramos Coca-Cola en vez de la marca blanca del supermercado; en el arte, Coca-Cola podrían ser Gagosian, Saatchi, MoMA, Hirst...

Los museos tienen curadores, que se encargan de seleccionar artistas para exponer y son también responsables de encontrar obras para colocar en sus colecciones permanentes. Además de su propia investigación, reciben recomendaciones de artistas y obras específicas por otros curadores, distribuidores, coleccionistas y artistas que conocen. Asisten de manera usual a galerías, museos, conferencias de artistas, ferias de arte y otros encuentros como medio de búsqueda. Como los curadores, los coleccionistas y otros agentes del mundo del arte no siempre entienden el código de valores; es comprensible que no confíen en su propio juicio. Muchas veces, su

recurso es confiar en una marca: marchantes de marca, casas de subasta de marca y artistas de marca. Hasta que no se consigue una marca, no se es nadie en el mundo del arte contemporáneo (Haight, 2011; Preece y Kerrigan, 2015; Schroeder, 2005).

El principal componente del valor añadido procede de las casas de subastas de marca, Christie's y Sotheby's, que construyen un duopolio, como Coca-Cola y Pepsi o McDonald's y Burger King. MoMA, Guggenheim o Tate son marcas de museos. Cuando el MoMA exhibe la obra de un artista, transmite una marca comunitaria: añade al trabajo del artista un brillo que, en el mundo del arte, se denomina "procedencia". La marca MoMA ofrece una seguridad a los compradores. Una obra de arte que se haya exhibido en alguna ocasión en el MoMA o que haya formado parte de una colección de este exige un precio superior debido a su procedencia. Los marchantes de arte contemporáneos, como Gagosian o White Cube de Jay Jopling en Londres, son marcas respetadas que diferencian su arte y a sus artistas del arte y los artistas de otros miles de galerías. Unos pocos coleccionistas, como Charles Saatchi, y artistas, como Damien Hirst o Jeff Koons, también han obtenido el estatus de marcas reconocidas y respetadas (Schroeder, 2005).

Los consultores y/o marchantes de arte son ese tipo de persona que, con la ayuda del poder financiero de sus clientes, son capaces de "crear mercado" para los artistas. Es decir, son quienes deciden qué se lanza al mercado. Muchos de ellos nunca estudiaron arte, pero sí poseen conocimientos en administración de empresas y *marketing* (Cellini y Cuccia, 2014).

A su vez, estos marchantes, con el objetivo de construir la carrera de sus artistas, tratan de venderlos solamente a aquellos coleccionistas que tengan la reputación adecuada. Por lo tanto, es un camino circular y sin salida: lo que entendemos como arte actualmente es solo la elección de una serie de agentes externos al artista a los que, por acuerdos mercantiles, les parece adecuado que aquella obra se convierta en una "obra maestra". Por ejemplo, Larry Gagosian, conocido como la persona más influyente en el mundo del arte, puede

eleva el precio de un artista en un 50 por ciento cuando empieza a representarlo (Day, 2014).

Tras la consumación de alguna venta estratosférica, entran en liza los periodistas, que ofrecen la noticia centrada en la cifra millonaria, quedando relegado al último plano el contenido de la obra. No escriben sobre arte, pero comercian con la moneda. Con cualquier obra de arte vendida a una cifra excesivamente elevada, incrementa enormemente el valor de las obras restantes del artista. A su vez, muchos marchantes y consultores quieren vender obras de sus artistas a precios elevados, ya que, de esta manera, su colección aumentará el valor. Por otro lado, están los otros “periodistas”: los críticos de arte. El crítico de arte tiene otra función que no es la de aumentar el precio de la obra directamente. Muchas publicaciones de arte no harán una reseña de una galería que no se publicite con ellos. A veces, los honorarios de los críticos por sus artículos corren a cargo del marchante de un artista, y no es raro que acepten obras de arte como muestra de gratitud de un artista sobre el que han escrito.

De manera similar a lo que ocurre con los marchantes, aparecer en la portada de las revistas de arte Artforum o Frieze, lograr un artículo o, a veces, incluso una reseña puede tener un gran impacto en la carrera de un artista. Sus anuncios son muy preciados, y aparecer en el primer 30 % de la revista está al alcance de muy pocos, ya que no basta con pagarlo, sino que se requieren poder y reputación en el mundo del arte.

Como se puede apreciar en los comentarios de Manson, marchante de Tom Friedman y Julien Ceccaldi, los artistas reconocen que haber sido portada de ArtForum los ayudó en su carrera y fue un punto vital de esta, a pesar de no saber cuantificar los beneficios directos:

Creo que en ese momento estaba recibiendo mucha atención en general, así que creo que su aparición en ArtForum fue una de muchas cosas que cambiaron su carrera en ese momento. Si usted mira su CV en 2000 – 2002, él comenzó a hacer exposiciones extensivamente. Notable, su exposición individual “The Epic in the Everyday”, que viajó alrededor del mundo. En 1999, justo antes de aparecer en ArtForum, también fue entrevistado para Parkett Magazine por John Waters, que creo que tuvo un impacto bastante significativo en cuanto a poner sus creencias artísticas a disposición de un público más amplio. Más tarde hizo una exposición en la Fondazione Prada en 2002 con una gran cantidad de obras. En general, parece que los efectos de ArtForum fueron parte de una ola más grande de Tom entrando en el éxito del mercado del arte. Permaneció en la galería de arte durante varios años después y no hizo la mudanza a una galería más grande hasta 2005. Sé, sin embargo, que la pieza que aparece en la portada de ArtForum más tarde, como resultado, rompió el registro de subasta de Tom. Tom había vendido ya la pieza, y el coleccionista terminó dejándola ir pronto después de que saliera en ArtForum. (M. Cheek, comunicación personal, 4-5 de mayo de 2017)

Es imposible cuantificar los beneficios. El mismo mes que se reveló la portada, también estuve mostrando mi primer trabajo en Nueva York, y la marca Kenzo lanzó un proyecto web que ilustré para ellos. De las oportunidades que me han ofrecido desde ese verano hace tres años, no hay manera de saber cuáles han sido un resultado directo de la portada. Puedo decir que ser escogido portada fue un honor y solo puede haber ayudado a mi carrera. (J. Ceccaldi, comunicación personal, 5 de junio de 2017)

Otros dispositivos mercantiles en el mundo del arte son las bienales, esa especie de Eurovisión del arte donde cada país muestra los artistas que mejor representan la identidad nacional. En la misma línea, encontramos las ferias de arte, como ArtBasel, ArtCologne, TEFAF, Frieze Art Fair, The Armony Show, Art Chicago, Art Forum Berlin o ARCO. Se trata de muestras comerciales de la industria donde los marchantes se reúnen durante unos cuantos días para ofrecer obras especializadas. La oferta de las principales ferias contemporáneas iguala en calidad y cantidad a la de las casas de subastas durante toda una temporada de ventas. Las ferias representan un cambio cultural en la compra de obras de arte, sustituyendo las discusiones tranquilas que se desarrollan en la galería por una experiencia similar a la de un centro comercial, donde se combinan arte, moda y fiesta en un mismo sitio.

Después de este pequeño repaso, se podría concluir que la consideración de lo que es arte contemporáneo se reduce a la decisión de un pequeño grupo privilegiado, y los artistas saben perfectamente que este influyente grupo puede otorgar y retirar la etiqueta de artista reconocido internacionalmente.

Por tanto, a la pregunta: “¿Qué se considera arte contemporáneo?”, podemos responder que lo determinan, en primer lugar, los principales marchantes; después, las casas de subasta de marca; en menor medida, los conservadores de museos que albergan exposiciones especiales; muy poco, los críticos de arte, y prácticamente nada, los artistas.

3.1.2. La desoladora soledad de los museos de arte contemporáneo

Los museos de arte contemporáneo constituyen auténticos proyectos faraónicos, donde el continente es más importante que el contenido. Cuando se visita una de estas instituciones, sorprende la escasa afluencia de público, junto a la sensación de vacío que provoca la desproporción entre los enormes volúmenes de las salas y el reducido espacio ocupado por las obras.

En la Tabla 1, podemos observar cómo solo uno de los seis museos más visitados de España es de arte contemporáneo, financiado parcial o completamente con dinero público: el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid. Esta excepción puede explicarse porque contiene alguna de las obras más icónicas del siglo XX y se ha convertido en un reclamo turístico de primer orden para la capital de España.

Sin embargo, si miramos los números de los otros museos de arte contemporáneo del resto del país, los datos son algo preocupantes. Es un ejemplo el Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), que solo recibió 325 000 visitas en 2016, teniendo en cuenta que la gran mayoría de ellas corresponde a turistas extranjeros. Con ello, no queremos menospreciar las visitas de personas de fuera del país, sino explicar que obedece a las campañas de *marketing* turístico

de la ciudad (es ilustrativo compararlo con el Museo del Fútbol Club Barcelona, que casi sextuplica la afluencia al MACBA). Quizás, nos acerquen más a la realidad los datos del Centro de Arte y Naturaleza de Huesca (CDAN), que solo recibió 3000 visitas durante 2016; sin embargo, se trataba de personas que visitaron expresamente el Centro, ya que este se encuentra en un lugar algo apartado de su ciudad, Huesca.

Museos

Visitas 2016*

Museos más visitados

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía	3 600 000
Museo Nacional del Prado	3 000 000
Museo del Fútbol Club Barcelona	1 700 000
Museo del Real Madrid Club de Fútbol	1 200 000
Museo Guggenheim Bilbao	1 100 000
Teatro-Museo Dalí	1 100 000

Museos de arte contemporáneo

Centro de Arte Contemporáneo de Málaga	456 000
Museu d'Art Contemporani de Barcelona	325 000
Centro Andaluz de Arte Contemporáneo	178 000
Institut Valencià d'Art Modern	123 000
Museo de Arte Contemporáneo de Vigo	90 000
Centro Museo Vasco de Arte Contemporáneo	87 000
Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León	62 000
Centro Atlántico de Arte Moderno	51 000
Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo	21 000
Centro de Arte y Naturaleza	3000

Tabla 1. Cantidad de visitas por museo en 2016. Creación propia a partir de las fuentes oficiales de cada museo.

* El número de visitas está redondeado

Los museos de arte contemporáneo exponen obras que salen de subastas, de marchantes o de otros coleccionistas. La idea arraigada de museo es la de una institución venerable destinada a custodiar el patrimonio del pasado y del presente; a su vez, ese patrimonio es considerado de un valor incuestionable. El problema sobreviene cuando se deja de lado la importancia artística y cultural de las obras y se pone todo el énfasis en su valor económico, en el precio. Podríamos preguntarnos por el efecto que estas cifras astronómicas producen en el espectador. ¿Provocan indignación o rechazo en una parte del público y el consiguiente alejamiento? Por otro lado, en el sector de población más proclive a aceptar el prestigio social que otorga el dinero, ¿provocan una admiración acrítica de estas obras (papanatismo), coartando la opinión del espectador? Se podría dar un paso más en esta reflexión y cuestionarnos los espacios expositivos: ¿la propia configuración de estos podría imponer una especie de miedo a opinar sobre las obras expuestas?

Tal y como se explica en el libro *El tiburón de 12 millones de dólares* (Thompson, 2009), uno de los desafíos a los que se enfrentan los museos es hacer que el público olvide la historia económica del objeto una vez que sale del mercado; cuanto mayor es el énfasis en la cantidad que ha pagado un museo o un donante, más probable es que la gente no logre entender la obra de arte, obcecada por la preocupación que le produce la etiqueta del precio. Como podemos ver en los recortes de diario de la siguiente página, en ambos se está hablando de dos ferias de arte contemporáneo, y la noticia es sobre una obra que vale “x” dinero y parece un engaño. Por lo tanto, se está dando la imagen del arte contemporáneo como algo que no tiene sentido o que, si lo tiene, no está a nuestro alcance.

Los museos de arte contemporáneo fijaron, en la primera mitad del siglo pasado, el canon espacial en el que había de contemplarse el arte del momento: la idea de *cuadro blanco*, un espacio aislado del exterior que subrayase los lazos entre creación y contemplación; lugares sencillos, carentes de decoración, con obras colgadas en una sola hilera y con cierta separación, ofreciendo una sensación de pureza y subrayando que contemplar el arte del propio tiempo necesita concentración,

ARCO 2015

¿Por qué cuesta un vaso de agua medio lleno 20.000 euros?

- Es una de las piezas conceptuales presentes este año en ARCO. Su autor, el cubano Wilfredo Prieto. Luce en el «stand» de la galería Nogueras Blanchard, con sede en Madrid y Barcelona

Noticia del ABC
Cultura en línea, 2015

PINTURA

Una obra de Basquiat bate records al venderse por 100 millones de euros

Noticia de El Mundo
en línea, 2017

Una bola de pelo humano por 6.000 euros en la Feria de Arte de Oviedo

Noticia de La Nueva
España en línea,
2017

La Feria de Arte abre con un 80% de obras asturianas, la cifra más alta de su historia | Los creadores regionales demandan la realización de intercambios o estancias artísticas en España y en el extranjero

recogimiento, y por eso es digno de respeto. Los efectos que provoca el cubo blanco son desalentadores; sitúan cualquier obra de arte en un estandarte, en un objeto digno de admiración. En su influyente texto *Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo* (2016), Brian O'Doherty argumentaba cómo la modernidad inventó el espacio neutral para aislar cada obra de su entorno inmediato y de cualquier cosa que pudiera distraer la experiencia del espectador con el arte mismo, que debía evaluarse dentro de su lógica interna y no en relación con su contexto (cultural, económico, político).

El arte contemporáneo también necesita un cierto adoctrinamiento; de ahí que las actividades educativas cobren especial importancia en estos centros (Doering, 2010; Kotler y Kotler, 2000). Para contemplar arte, el espectador debe estar preparado y bien formado; eso es lo que los museos quieren decir. No se puede opinar sin conocer el área; por tanto, esto crea otra barrera entre la sociedad y el arte.

Desde el punto de vista de un artista contemporáneo, exponer en un museo es casi imposible. El artista no puede solicitar la participación en una exposición/colección, ya que no lo evaluarán por su obra, sino por su estatus en el mundo del arte, y pueden pasar muchos años antes de que se haya posicionado correctamente para que el comisario lo tenga en cuenta (AAVC, 2009; McAndrew, 2014).

Museos privados y fundaciones: ¿una vía de evasión de impuestos?

Por otro lado, tenemos los museos privados o fundaciones creados por un coleccionista con un aparente fin filantrópico. Sin embargo, en muchas ocasiones, existen motivaciones encubiertas que tienen más que ver con el *marketing* y la exención de impuestos. Para que una obra de un artista vivo genere consenso dentro del mundo artístico, sea de importancia y mantenga o aumente su valor, necesita ser promocionada y exhibida. A su vez, los museos y fundaciones privados son instituciones culturales sin ánimo de lucro que gozan de importantes exenciones fiscales. Por eso, no es de extrañar que encontremos museos con entrada gratuita perdidos en pueblos remotos que exponen obras de artistas reconocidos².

Esto muestra la tendencia reciente de donantes de una cierta riqueza económica que se alejan de las instituciones públicas para, en cambio, establecer museos privados. De acuerdo con la firma de investigación de arte Larry's List (Larry's List y AMMA, 2015), en los últimos 10 años, se ha producido un aumento sin precedentes en inauguraciones de museos privados. En la actualidad, hay más de 300 museos de arte contemporáneo financiados con fondos privados a nivel mundial, el 70 % de los cuales se fundó desde el comienzo del milenio, y una quinta parte, desde 2011.

Los principales incentivos para el coleccionismo de arte privado y su exhibición pública van asociados al impuesto sobre el patrimonio y están estrechamente relacionados, en su mayoría, con el cumplimiento de las normativas en materia de patrimonio histórico. Para aplicar la desgravación en este impuesto, los objetos de arte y antigüedades deben contabilizarse por su valor de mercado a la fecha de devengo del impuesto. La exoneración de los objetos de arte y antigüedades se vincula al cumplimiento de su “función social”, es decir, a la toma de medidas por parte de su titular para que la ciudadanía pueda disfrutar de estos. Además, como podemos ver en el informe sobre el mercado del arte español de la Fundación Arte y Mecenazgo de La Caixa (2014), cuentan con otros beneficios:

Con carácter general, los museos e instituciones con fines culturales se configuran como entidades sin ánimo de lucro, sometidas al régimen tributario especial previsto en la Ley 49/2002. Este régimen los exime de tributación sobre los ingresos típicos de este tipo de entidades (aportaciones a la dotación inicial y donativos, cuotas de los asociados y benefactores, subvenciones, ayudas recibidas en virtud de los convenios de colaboración empresarial, etc.), así como aquellos rendimientos procedentes de su patrimonio mobiliario e inmobiliario y de las explotaciones económicas que desarrollen en cumplimiento de su objeto y finalidad específicas. Además, la Ley 49/2002 incluye otros incentivos importantes, como la exención del impuesto sobre bienes inmuebles y del impuesto sobre el incremento de valor de los terrenos de naturaleza urbana, ambos de ámbito municipal. Es de destacar la polémica que ha suscitado durante varios años el tratamiento en el ámbito del IVA de las entidades sin ánimo de lucro que organizan exposiciones en sus propias salas o museos. La falta de concreción de la normativa de transposición de la Directiva del IVA dio pie a que interpretara que podían optar entre aplicar la exención a sus operaciones

por ser entidades sin ánimo de lucro o renunciar a ella y, en consecuencia, repercutir IVA en las entradas a las exposiciones y, lo que era más importante, deducir o, incluso, pedir la devolución del IVA soportado en los gastos de mantenimiento, adquisiciones de obras de arte, etc. (McAndrew, 2014, p. 66)

La asistencia de espectadores a estas fundaciones privadas es todavía más escasa que la de los museos públicos, puesto que se suelen encontrar en lugares apartados de la actividad cultural y poco publicitados. Las visitas que reciben se circunscriben, fundamentalmente, a los propios agentes de la esfera del arte. Eurostat (2016) calcula que hay alrededor de 26 000 personas en el sector de las artes en España; sin embargo, esta estadística cuenta con un sesgo poblacional debido a que solo están contabilizadas aquellas personas con un contrato laboral fijo (poco común en el sector artístico).

Para comparar esta cantidad, hemos recopilado los datos de empleo relacionados con la titulación del Grado de Bellas Artes en las dos universidades principales de España (Universidad Complutense de Madrid y Universitat de Barcelona). Según los informes de estas dos universidades³, el 42,8 % de sus titulados trabajan en el sector de las artes. Por lo tanto, solo comparándolo con este dato, contaríamos que hay más de 60 000 personas relacionadas con el arte en España. Sin embargo, es imposible de calcular a ciencia cierta debido a que estamos dejando de lado los graduados en Historia del Arte, Diseño o Restauración, entre otros, además de aquellas personas autodidactas y de formación profesional. Quizás podríamos afirmar que hay alrededor de 100 000 personas relacionadas con las artes en España.

Fundaciones privadas	Localización	Precio de entrada	Visitas 2016*
Museo Fundación Juan March	Palma de Mallorca	gratuita	85 800
Museo Würth La Rioja	Agoncillo	gratuita	35 000
Fundación Banco Santander	Boadilla del Monte	gratuita	13 600
Fundació Vila Casas Can Mario	Palafrugell	1 € - 3 €	4800

Tabla 2. Cantidad de visitas por fundación en 2016. Creación propia a partir de las fuentes oficiales de cada museo.

* El número de visitas está redondeado

3.1.3. *La fantasmagórica presencia de las galerías de arte*

El papel que ocupan las galerías de arte es interesante. En muchas ocasiones, se diseñan con la finalidad de que resulten un lugar poco acogedor para aquellos que han acudido “solo a mirar”: sus puertas, cerradas con timbre; su administrativa, sola en una mesa que se puede observar desde la calle; el espacio, abierto, blanco y vacío... Por eso, no es de extrañar que estén permanentemente vacías. La decoración también ejerce un gran poder disuasorio ante el visitante: salas tan frías, sin apenas decoración ni ventanas.

Observe a la gente en la puerta de una galería; con frecuencia, se detienen antes de pulsar el timbre y después se alejan. La retirada apresurada no tiene nada que ver con las obras expuestas. Es que la galería impone un umbral psicológico además de uno físico. Es el temor a que el marchante le trate a uno como a un intruso que no es bienvenido o, peor aún, como a un idiota al que se trata con condescendencia. Esta experiencia fue así descrita por un coleccionista: «Llamas al timbre de una galería sin ventanas y únicamente aparece un marchante con aire distante que te habla por encima del hombro en un lenguaje a duras penas inteligible». (Thompson, 2009, p. 38)

Las galerías ocupan una ubicación porque deben tener un espacio físico, pero no para la venta. Más del 50 % de las transacciones de una galería de arte se producen en las ferias.

3.1.4. *La posición de los artistas*

“Hoy en día muchos de los artistas logran el éxito sobre bases netamente comerciales” (Thornton, 2010, p. 52). El artista contemporáneo reniega de la visión romántica del “genio”; su visión es pretendidamente contracultural, y consideran vergonzantes conceptos como “obra maestra”. Sin embargo, el reducido grupo que consigue alcanzar el éxito se sitúa, sin tener conciencia de ello, en un escalón por encima del resto de los mortales. Podemos encontrar una ilustración elocuente de ello en la creciente presencia de paneles explicativos en los espacios expositivos. En muchas ocasiones, ocupan más espacio que las propias obras. El artista necesita explicar su obra a un público ignorante, incapaz de interpretarla por sí mismo.

En realidad, se están utilizando las mismas estrategias que dominan la sociedad de la información actual: una saturación de información impide la reflexión y el espíritu crítico, quizás porque detrás de muchas obras solo existe un clamoroso vacío.

El artista de éxito se ha convertido en una suerte de artista-empresario, a imagen y semejanza de sus mentores y compradores, que sitúa el negocio por delante de la función creativa.

Con todo, la problemática más importante radica en que la gran mayoría de los artistas tienen vedado su acceso al mercado del arte. Los más afortunados malvivirán con algunas becas y premios, y lo combinarán con la docencia o cualquier otro trabajo. Otros serán representados por galerías menores y tendrán altibajos profesionales. Pero la gran mayoría abandonará los circuitos artísticos ante la imposibilidad de acceder a una vida digna a través de esta profesión, y su actividad creativa se convertirá en algo secundario.

3.1.5. La situación del arte contemporáneo en España

En las últimas décadas, la doctrina neoliberal ha ganado la batalla cultural en España. El poder económico utiliza el arte para darse un baño de modernidad y de compromiso con la sociedad, además de, claro está, acumular un gran patrimonio exento de impuestos. Basta con echar un vistazo a los programas culturales de las fundaciones ligadas a las grandes corporaciones (bancos, aseguradoras y grandes empresas del IBEX 35) para darse cuenta de que se han convertido en los grandes promotores artísticos de este país. El activismo cultural de la ideología neoliberal está omnipresente, y su fin es la lenta despolitización de todo gesto. Incluso las obras de artistas críticos se convierten en meros objetos decorativos, una vez descontextualizadas y vaciadas de su sentido primigenio. No parece que, en estos circuitos acomodados, tenga cabida el arte crítico arraigado en la realidad social del que se ocupa este estudio.

Una alternativa que cabría considerar consiste en el denominado mercado del arte, formado por galerías y casas de subastas. El tamaño de este mercado en España es bastante reducido: en 2016, facturó unas ventas de 385 millones de euros, de los que el 80 % correspondieron a las galerías (McAndrew, 2017). Estas cifras suponen menos del 1 % del mercado internacional y del 2 % de la Unión Europea. A esto hay que añadir que se trata de un mercado donde predominan los precios bajos: el 63 % de las obras vendidas estaban en el segmento de menos de 5000 \$ (en su inmensa mayoría, de artistas contemporáneos).

Entre las razones que podrían explicar la falta de vitalidad de este sector y que lastran su crecimiento, podríamos citar el tratamiento fiscal desfavorable de las obras de arte (fundamentalmente, el IVA), que supone una desventaja comparativa en el contexto internacional. También hay que reseñar las rígidas reglamentaciones que regulan la exportación de obras de arte, que suponen un serio obstáculo a la expansión fuera de nuestras fronteras.

No obstante, el gran problema al que se enfrenta este mercado en España es la falta de tradición de coleccionismo artístico. Esta carencia provoca efectos indeseados, como la generación de artistas superestrella frente a artistas emergentes sin oportunidades en el mercado. En efecto, la falta de información de los compradores los lleva a refugiarse en obras de artistas conocidos, aunque sus precios sean mucho más altos, con tal de minimizar los riesgos. Este comportamiento empuja a una espiral de precios en las obras de estos artistas en detrimento de la gran mayoría, lo que echa por tierra los esfuerzos de muchos galeristas por promocionar a sus representados.

En el origen de la escasez de coleccionismo artístico en España, se podrían situar tres causas principales: el deterioro de la estructura social en España tras la crisis financiera de 2008, la falta de educación artística y la ausencia de una verdadera ley de mecenazgo que fomente la figura del coleccionista medio.

Como escribía Miguel Ángel García Vega en “España, ajena a la fiesta del arte” (2014):

En el arte, como en el mercado, todo está conectado con todo. Incluso con sus propias contradicciones. Narra el banco Credit Suisse que el número de españoles con un patrimonio valorado en al menos un millón de dólares (740 000 euros) experimentó un fortísimo crecimiento entre mediados de 2013 y la primera mitad de 2014. De hecho, se ha disparado un 24 %. Ya hay más de 465 000 personas que manejan esa cantidad. Al mismo tiempo, España es el 9º mercado del mundo para el lujo. Si hay más ricos y “más lujo”, debería haber más interés por coleccionar. Pero el axioma resulta falso. El año pasado, solo el 1 % de las ventas globales de arte y antigüedades procedieron de España. Por comparar, Francia supone el 6 %. La grieta nos lleva hasta la enseñanza. A la falta de formación humanística en los ciclos educativos de la juventud y la madurez, que a su vez deriva en la carencia de la pasión por coleccionar. Al error de entender el arte como un objeto de lujo. A la idea abrumadora en esta época de mercantilizar todas las expresiones del pensamiento. Al olvido. (Vega, 2014, pp. 96-97)

En el análisis de los datos que Marta Pérez Ibáñez e Isidro López Aparicio han incluido en el informe “La actividad económica de los/las artistas en España” (2017), se evidencia que son los artistas, “con su actividad y sus aportaciones económicas indirectas, los mayores mecenas de la actividad artística en España”. Además, más del 80 % de las obras vendidas a través de galerías lo fueron en régimen de depósito o consignación. Esto quiere decir que los artistas adelantaron los gastos de producción de las obras, sin recibir la contraprestación económica hasta que se vendieron.

Todo este panorama dibuja una situación muy precaria en el sector del arte contemporáneo en España. Pérez Ibáñez y López-Aparicio (2017) incluyen en su informe una encuesta que realizaron entre más de 1100 artistas, a los que se preguntó por su situación económica y profesional. Casi el 50 % de los artistas encuestados declara percibir ingresos por debajo del salario mínimo interprofesional, y menos del 15 % manifiesta que puede vivir solamente del arte. Tan solo el 32 % declara mantener relaciones estables con galerías, y únicamente el 3 % considera que es satisfactoria y su única fuente de ingresos.

3.2. LA PROBLEMÁTICA DEL PODER EN EL JUEGO

El espíritu de juego es intrínseco a la cultura, y en el transcurso de la historia, se han heredado juegos y juguetes de generaciones anteriores. Como bien dice Caillois (1986), son “supervivencias incomprendidas de un estado caduco o préstamos tomados de una cultura ajena, privados de sentido en aquella en que se les introduce, los juegos siempre aparecen fuera del funcionamiento de la sociedad en que se les encuentra” (Caillois, 1986, p. 109).

Aunque, en épocas posteriores a su creación, se consuman con apariencia ideológicamente neutra, en la sociedad en que surgieron constituían auténticos instrumentos de control social. Representaban el propio funcionamiento y distribución de poder. Como expone Caillois, “entonces, ciertamente no eran juegos en el sentido en que se habla de juegos, pero no por ello dejaban de participar de la esencia del juego. Su función social cambia, pero no su naturaleza” (Caillois, 1986, p. 109).

Cabría preguntarse por la capacidad de los juegos para generar opinión. Uno de los rasgos fundamentales de los medios de comunicación consiste, precisamente, en su enorme potencial para crear opinión. Al situarse como intermediarios entre los grupos de poder y la masa, son utilizados para distorsionar la realidad y moldear el mensaje, de manera que llegue al gran público con un sesgo favorable a los intereses de aquellos. Esta característica es la que provoca que los medios de comunicación sean tan preciados a los ojos de los poderes fácticos: controlar los medios es controlar el mensaje y, por tanto, la opinión de la masa. Ahora bien, ¿poseen los juegos esta característica?

[...] los juegos serán un medio para la difusión de esta ideología de la corporación, una parte sustancial de ella que atiende a su éxito masivo. Como no existe una industria del juego independiente y descentralizada, como ocurre en el cine, los juegos tienden a ser consecuentes con el discurso ideológico que apoya a las corporaciones que los desarrollan. Por lo tanto, la ideología en los juegos es estructural. Según Althusser, la ideología es una estructura que se llena de un discurso que es, al mismo tiempo, estructural. Solo podemos encontrar la ideología, entonces, en la estructura de los juegos, no en lo que “dicen”. (Sicart, 2004)

Como nos esclarece Sicart, investigador de *game studies*, el juego, como cualquier otra categoría cultural, no escapa de la manipulación ideológica de los grupos sociales que han ostentado el poder a lo largo de la historia. Se han “readaptado” y creado juegos para reproducir el orden social existente, con la finalidad de convertirlos en herramienta de alienación y aceptación de este. Actualmente, podríamos pensar en el *Monopoly* como justificación de la especulación del sistema capitalista, o en los juegos de guerra o soldados donde el “bueno” es el ejército blanco y occidental, como nos comenta Brian Crecente (2013), cofundador de la página web sobre juegos Polygon:

Los juegos, como muchas formas de expresión artística, a veces se ocupan de las luchas de la sociedad. Juegos como Call of Duty, Battlefield o Medal of Honor son en cierto modo los subproductos de la actual guerra contra el terror de Estados Unidos, que existe en parte para explorar la fascinación por los conflictos militares en Oriente Medio y en el extranjero. (Crecente, 2013)

Aunque seamos conscientes de los estereotipos que reproducen estos juegos, participamos en ellos porque no constituyen una realidad; son solo divertimento. Podríamos decir que estos han sido una forma sutil de transmisión de consciencia, un método ingenioso de control, no solo en el siglo XXI, sino en décadas atrás.

La rayuela probablemente representaba el laberinto en que se extraviaba en un principio el iniciado. En el juego del pillapilla, tras la inocencia y la agitación, se ha reconocido la temible elección de una víctima propiciatoria: designada por un fallo del destino, antes de serlo por las sílabas sonoras y vacías de la ronda infantil, la víctima podía deshacerse de su mancha pasándola por contacto a quien alcanzaba corriendo. (Caillois, 1986, p. 110)

De este modo, podemos constatar que el juego no es un residuo cultural insignificante, ideado únicamente para niños; no es neutral ni ingenuo. El juego es un reflejo de conflictos reales, pero con sus propias normas y con la capacidad de perpetuar un simulacro. Proyectan una imagen tanto de la cultura en la que fueron creados como también, a través de los que toman parte en ellos, del contexto actual. No debemos olvidar que se presentan como una actividad paralela e independiente, que se opone a los actos y a las decisiones de la vida cotidiana mediante las características que le son propias.

También, es significativo que, en el momento en que el adulto se entrega a él, ese supuesto entretenimiento no es menos absorbente que su propia actividad profesional; incluso a veces le resulta más interesante. La libertad que proporcionan, la intensidad y la exaltación que provocan en la conducta del ser humano explican la fertilidad cultural de los juegos y revelan el rostro, el estilo y los valores de cada sociedad.

El juego posee un rasgo diferencial respecto a otros medios de comunicación que entraña una cierta peligrosidad: la personificación del jugador en su avatar. Esto posibilita que, a veces, se identifiquen ambos personajes, y uno tome como suyas las opiniones vertidas por el otro. Esta generación de ideología puede tornarse un asunto complejo si lo que se transmite no se corresponde con la realidad.

3.2.1. El juego de la guerra

En el mundo de los videojuegos, los de carácter bélico tienen un gran peso en la industria: mueven cada año millones de euros por todo el mundo. Como bien recoge el estudio de Eduardo Salvador, “en 2013 las ventas crecieron un 22 % en Estados Unidos para llegar a 16,9 mil millones de dólares, de los que un 31,9% corresponden a videojuegos de guerra, esto es, 5,4 mil millones de dólares” (Salvador, 2016). Aunque también hay juegos analógicos sobre guerra y armas, tienen un mercado mucho más reducido. Es por eso por lo que, en este apartado, nos vamos a centrar en la industria del videojuego bélico.

El objetivo de estos juegos, por supuesto, es vender, y para ello no dudan en acercarse al público más amplio de diversas formas. Tenemos títulos de corte realista, como la serie *Arma* (2006-2013) de Bohemia Interactive, donde la simulación se lleva al extremo, y una sola bala perdida puede significar una muerte segura; títulos de perfil táctico, como la serie *Ghost Recon* (2001-2017), apadrinada por el difunto escritor Tom Clancy, y los grandes *blockbusters*, capitaneados por *Battlefield* (2002-2016) y *Call of Duty* (2003-2015).



Khaled Al-Asad en *Modern Warfare*,
2007
Captura de pantalla propia

Evidentemente, lo que ahora podemos encontrar en las estanterías de las tiendas es producto de años de evolución desde que a alguien se le ocurrió mezclar disparos y videojuegos. Y, para disparar, necesitamos un blanco y, a ser posible, uno que no provoque el menor atisbo de sentimentalismo en el momento de apretar el gatillo. Por eso mismo, cuanto más distinto u opuesto sea a nosotros, mejor.

Como bien podemos intuir, estos juegos pueden llegar a fomentar la violencia y la agresividad como diversión, pero no es el único contenido ideológico del que hacen gala. El racismo es otro de los ítems actualmente fomentados y perpetuados por los juegos. La imagen del enemigo suele ser árabe (aquellos “otros” a quien se debe matar para avanzar), violenta y agresiva, y suelen proclamar gritos de guerra, como “Allahu Akbar”, mientras llevan en sus manos un AK-47. Los juegos de *Call of Duty*, por ejemplo, están plagados de villanos musulmanes, como Khaled Al-Asad en *Modern Warfare*. Como comenta Rami Ismail⁴ para una entrevista en Engadget: “el clima político y cultural actual es la razón por la que en los media somos los chicos malos ahora mismo” (Lee, 2016). A medida que los videojuegos en general han ido evolucionando hacia propuestas más realistas (tanto desde el punto de vista gráfico como geopolítico), hemos visto cómo triunfan cada vez más aquellas que buscan plasmar en nuestra pantalla conflictos ficticios que bien podrían estallar en este mundo en el que vivimos a nada que un ligero brote de locura tome el control de aquellos que lo gobiernan. Este es un estereotipo marcado por la visión occidental del mundo, pero no es inocuo: los juegos también son un medio, quizá más eficaz que los propios telediaros, para delimitar en cada momento a nuestros enemigos. Por eso, también han colaborado a que gran parte de la sociedad occidental haya tolerado las recientes ofensivas militares en Iraq o Siria.

De este modo, se ensalza una ideología, una forma de ver el mundo que parece la única válida y verdadera, la única ratificada por la razón y la única que puede venir acompañada del término “humanidad”. El resto de las ideologías resultan sencillamente erróneas, de modo que el jugador llega incluso a convertirse en un auténtico baluarte en la defensa de nuestras creencias, en un defensor que debe luchar

no solo contra la amenaza externa, sino contra los propios enemigos internos que no piensan como ellos, contra esas termitas que pueden hacer quebrar las bases y pilares de nuestro mundo.

Es comprensible que los videojuegos, como producto cultural que son, traten de emular el mundo real, de transmitir los miedos, inquietudes y valores de una sociedad, en este caso dominante, como la occidental. Pero hay alternativas, como veremos en el capítulo 6, en las que se enfoca la guerra como una tragedia para la humanidad, donde el pánico, la muerte y la destrucción afectan a todos los bandos. Esta visión exenta de heroicidad, que empatiza con el miedo del enemigo y el dolor de la población civil, también tiene cabida en la civilización occidental, pero no obedece a intereses espurios e inconfesables de nuestros gobernantes.

El negocio de la guerra

Como comentábamos, si bien es cierto que los juegos actuales buscan mostrarnos la guerra como una experiencia realmente cruda, siempre lo hacen desde el punto de vista del soldado ideal. Es decir, parten de valores como la lealtad, el compañerismo, el deber y el patriotismo. No nos presentan a chicos de barrio que, por unas u otras circunstancias de la vida, se ven inmersos en una auténtica pesadilla, sino a guerreros, auténticos héroes de acción que pueden con todo, y, aunque es cierto que hay pequeñas excepciones, como *Spec Ops: The Line* (2012), título que presenta a un grupo de tres soldados que dudan de cada una de sus decisiones y que incluso llegan a cuestionarse los valores básicos, la tónica general es presentar a un supersoldado yanqui que permita incrementar la popularidad de las Fuerzas Armadas y todo lo que representan.

Estos héroes virtuales no son precisamente los más ingeniosos, profundos y lúcidos que podemos encontrar entre el amplio plantel de personajes que pueblan, hoy por hoy, el mundo de los juegos. Ni siquiera son los más carismáticos o memorables: ese papel se encomienda a los villanos, para que se tenga bien presente contra quién se lucha. Sin embargo, siempre cuentan con la capacidad de



Fidel Castro en *Call of Duty: Black Ops*, 2010
Captura de pantalla propia

ser superiores, de sobreponerse a todo lo que se les venga encima, de sacrificarse, no ya por su compañero de armas, sino por todos los seres indefensos de este mundo.

Y si, para forjar a los héroes del mañana, hay que reescribir la historia, no se duda en hacerlo. Famosos son los episodios de la subsaga *Call of Duty: Black Ops* (2010) en los que el objetivo es asesinar a Fidel Castro; no importa que se mantuviera vivo después de cinco décadas gobernando. Parece que lo que no había logrado el gobierno de Estados Unidos en más de 50 años detrás de Fidel se pretendiera alcanzar por vía virtual. Como se comenta en la revista *Cubadebate*, este videojuego tiene un doble trasfondo perverso:

La lógica de este nuevo videojuego es doblemente perversa: por un lado, glorifica los atentados que, de manera ilegal, planificó el gobierno de los Estados Unidos contra el líder cubano —Fidel ha sobrevivido a más de 600—, y por el otro, estimula actitudes sociópatas de los niños y adolescentes norteamericanos, principales consumidores de estos juegos virtuales. (“Nueva operación contra Cuba: EE. UU. lanza videojuego cuyo objetivo es asesinar a Fidel”, 2010)

En esta tesitura, no es de extrañar que los índices de alistamiento en el ejército hayan crecido con cada nueva entrega de *Call of Duty* que llega a las tiendas (Andersen, 2009; Dedieu, 2019; McMahon, 2018; Romaniuk y Burgers, 2017).

La promoción de todo lo que tenga que ver con lo militar no acaba aquí, sino que da lugar a ciertos juegos que parecen sacados del catálogo de un fabricante de armas. De hecho, bajo la excusa de mostrar un mayor realismo, no son pocos los títulos en los que aparecen armas reales, armas por las que, en ciertos casos, se llegan a pagar licencias. Es decir, al igual que ocurre en los videojuegos de carreras con modelos de coches reales, con cada compra de un *shooter* bélico, una pequeña parte del dinero pasa a manos del correspondiente propietario de la licencia. Es un tema que no gusta comentar a los editores, y llegan a darse casos como el de Electronic Arts (EA), en el que se vieron forzados a rechazar públicamente estos acuerdos, afirmando que no pagarían más licencias; un intento de limpiar la mala imagen de la compañía después de que, en 2012, se descubrieran

una serie de enlaces directos a las webs de los fabricantes de armas en el *microsite* de *Medal of Honor: Warfighter* (2012) (Halfacree, 2013).

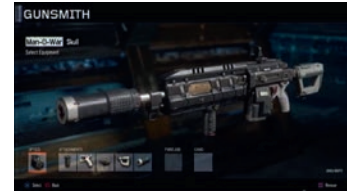
Esta publicidad de lo bélico va incluso mucho más allá con los títulos centrados en un solo producto. No escasean, por ejemplo, los simuladores que nos llevan a pilotar determinado avión de combate, como EF2000, F-15 o F-22 Air Dominance Fighter, y aunque este tema no suela ser de dominio público, es evidente que al fabricante que ha invertido cientos de millones de euros en crear estas bestias del aire no le vendrá mal mostrar sus virtudes al gran público, aunque sea en formato virtual.

Pero ¿es suficiente la eliminación de estas licencias? Como bien declaró EA (Halfacree, 2013), con la publicidad que dan a los diferentes fabricantes de armas, estos ya deberían darse por satisfechos. Es decir, que sus juegos, en este caso, la saga *Battlefield* (2016) y la desaparecida *Medal of Honor* (1999-2012), funcionan como perfecto escaparate para que cualquiera pueda conocer a la perfección las características básicas de un fusil M4, incluidos los accesorios que se le pueden acoplar.

Desde Activision (Handrahan, 2014), han llegado incluso a afirmar que el ejército de los EE. UU. podría aprender mucho de las estrategias de *marketing* de los videojuegos, lo que da una idea de lo cercanos que se encuentran estos dos mundos y de la cantidad de intereses que pueden incidir en una actividad lúdica tan aparentemente inocua y atractiva como la de los juegos.

El papel de EE. UU. en la Segunda Guerra Mundial

Igual que se fomenta el discurso de la violencia y el amor a la patria con los juegos de guerra, también se puede llegar a reforzar una visión distorsionada de la historia. Hasta mediados de los años cincuenta, la concepción mundial sobre la Segunda Guerra Mundial situaba la victoria soviética en la batalla de Stalingrado como el hito decisivo que desencadenó la victoria aliada. Sin embargo, la propaganda norteamericana, con la ayuda del cine, las series de televisión y



Call of Duty: Black Ops 3, 2015
Captura de pantalla propia

los medios de comunicación de masas, logró trasladar el hecho histórico determinante al desembarco de Normandía. Este ingente esfuerzo propagandístico, unido a la ayuda norteamericana para la reconstrucción europea (Plan Marshall), convirtió a los EE. UU. en el gran salvador de la Europa occidental, no solo del terror nazi, sino, fundamentalmente, de la gran amenaza soviética.

Por sorprendente que parezca, transcurridos tres cuartos de siglo y desaparecida la Unión Soviética, las generaciones de jóvenes actuales en todo el mundo siguen consumiendo esta visión sesgada de la historia a través de los juegos bélicos ambientados en este conflicto, como *Brothers in Arms* (2005) o muchos de los títulos de la saga *Medal of Honor* (1999 - 2012) o *Call of Duty* (2003-2017). En todos ellos, el papel soviético se reduce a la mínima expresión y, cuando aparece, viene ligado a una serie de referencias o elementos negativos, como la disciplina y la crueldad. En la segunda entrega de *Call of Duty* (2003-2017), aparecen soldados soviéticos arrojados a la batalla sin fusil; más tarde, los ametrallan sus propios dirigentes. Todas estas escenas conforman un discurso, una ideología desarrollada en los EE. UU. y que, gracias al poderoso incremento de los usuarios de videojuegos, está llegando hasta los rincones más alejados del planeta.

3.2.2. La mujer objeto

Los estereotipos sexistas también están presentes en nuestros juegos como fiel reflejo de nuestra sociedad. Este es un esquema heredado del medio de comunicación moderno por excelencia, la televisión. En las representaciones de las niñas y las mujeres, utilizan los estereotipos tradicionales de los roles de género. Es habitual presentarlas desarrollando papeles domésticos, como esposas y amas de casa, como objetos de deseo sexual masculino o en trabajos que reproducen este rol: enfermeras, cuidadoras o empleadas de oficina.

En la mayoría de los juegos en los que aparecen personajes femeninos, no desempeñan un papel protagonista, sino que son relegados a un segundo plano, lo que supone un dominio del punto de vista masculino

que los jugadores y jugadoras deben asumir, como podemos ver en las conclusiones extraídas por Díez y Fontal en su artículo “El género de los videojuegos” (2004):

Una de las cuestiones más significativas que se desprenden del análisis de los 250 videojuegos sometidos a estudio, y un total de 1824 personajes analizados en esta investigación, se detecta un claro predominio de los personajes o figuras masculinas (77 %), frente a un escaso 16 % de videojuegos en los que predomina la figura femenina y tan solo un 7 % en los que hay una proporción semejante. Aparece una media de 15 personajes masculinos en cada juego y solo 3 femeninos. Además, en más de la mitad de los 250 juegos analizados, aparecían solo 2 o menos personajes femeninos. En cuanto al rol que desempeñan las mujeres en estos videojuegos, encontramos que predomina un “estilo de interacción pasivo” (77 %), cuyos rasgos se identifican con la inhibición de los propios deseos y la vivencia en función de los otros. Si comparamos el rol de participante, podemos ver cómo las mujeres desempeñan el papel pasivo de mera participante en un 32 %, mientras que los hombres solo lo hacen en un 4 %. (Díez y Fontal, 2004)

Por otro lado, en aquellos en los que encontramos personajes femeninos, las características más relevantes son sus curvas, sus volúmenes y su poca ropa; la representación de una mujer pasiva y sumisa. La mayoría de las mujeres que aparecen en juegos se pueden clasificar en cuatro grupos claramente estereotipados y alienantes:

- Modelo dependiente: mujeres pasivas y sumisas que son víctimas y han de ser rescatadas (Princesa Peach de *Super Mario* (1985-actualidad) o el juego de mesa *Love Letters* (2012)) y/o que completan al hombre y están al servicio de este (mujeres de *Grand Theft Auto* (1997-2013)). Se caracterizan por el aspecto frágil. El GTA 5, cuya venta está prohibida en Australia (BBC, 2014), fue el cuarto juego más vendido en Estados Unidos en 2014, con ventas anuales de más de mil millones de dólares. En él, encontramos una compilación brutal de asesinatos con ejemplos de acceso abierto en Internet en los que el jugador simula conducir un coche y recoger chicas en la calle, donde puede atropellarlas o ametrallarlas después de mantener relaciones sexuales con ellas. Otra variedad sería la modalidad donde el jugador va caminando, ve a una mujer, comienza a perseguirla y, finalmente, la golpea hasta que cae. En el vídeo, aparecen imágenes de dramatismo del momento en que la mujer pide socorro o grita.



Super Mario Run, 2016
Captura de pantalla propia



Grand Theft Auto V, 2013
Captura de pantalla propia



No Panic!, 2019
Fotografía propia



Witch Aelves de Warhammer, 2019
Fotografía de muestra

- **Mujer objeto:** aunque parecidas a las de la categoría anterior, este grupo se puede destacar por el uso de la mujer como suplemento u objeto, es decir, utilizándola como reclamo y separando su actividad de la del hombre. Un claro ejemplo podría ser el juego de mesa *No Panic!* (2019), en el que se separan las actividades por “de chico” y “de chica”. Además, la categoría de mujeres célebres se representa con Eva medio desnuda mordiendo una manzana.
- **Modelo sádico:** mujeres que reproducen el “arquetipo viril” y se comportan como hombres, pero con atributos físicos exagerados, que utilizan para seducirlos (Lara Croft de *Tomb Raider* (1996-2018), los diferentes personajes femeninos de *World of Warcraft* (2004-actualidad) o *League of Legends* (2009-actualidad), e incluso los personajes físicos de *Warhammer* (1983-actualidad) o *Magic The Gathering* (1993-actualidad).
- **Modelo Barbie:** mujeres consumistas, superficiales, centradas en la imagen y la apariencia, protagonistas de los denominados “juegos rosas”, que surgieron para atraer a las chicas al mercado de los juegos y se centran en las cosas que “interesan a la mujer”, como la moda o el maquillaje. Un ejemplo sería el juego de mesa *Ladies’ Night* (2013), que se define como un juego de divertidas preguntas solo aptas para chicas, es decir, sobre sus novios, exnovios...



*Evolución de Lara Croft en Tom
Raider*, 2019
Elaboración propia

A pesar de que, en las últimas décadas, las posturas sexistas han ido disminuyendo, el rol de la mujer objeto que se preocupa, casi exclusivamente, por su imagen sigue siendo predominante en los medios de comunicación, así como en los juegos. Un símil que describe muy bien los papeles de la mujer en los juegos, sobre todo virtuales, es el segundo capítulo de la primera temporada de la serie británica *Black Mirror*. En él, los protagonistas se encuentran en una especie de cárcel-colegio donde se participa en juegos que les marcan sus roles de conducta. Entre estos, podemos encontrar uno en el que aparecen exclusivamente chicas: un juego erótico.

El sexismo no solo hace referencia a la imagen o al rol de la mujer, sino también a la construcción de un mundo basado en lo que podemos denominar “la cultura del macho”. Esta cultura exalta unos determinados “valores” ligados a una visión del mundo donde el control se convierte en el principal objetivo; donde se exaltan la agresividad, el desprecio a los sentimientos, la inmediatez e impulsividad, la competitividad, etc., todo ello dirigido a una necesidad de dominar y vencer, ya se trate de guerras, mujeres o estatus social (Díez y Fontal, 2004; Horrocks, 1996).

3.2.3. Los juegos, contra el descontento social

Sabemos que la objetividad que nos venden los medios de comunicación suscita muchas dudas; cada persona, empresa o marca tiene su propia ideología. En muchas ocasiones, hemos podido comprobar cómo una misma noticia se presenta de forma muy diferente según el medio que la ofrece; sin embargo, la gran mayoría coinciden en demonizar a la parte más débil en los conflictos. Estas situaciones se repiten especialmente cuando las noticias se refieren a movilizaciones sociales (manifestaciones, huelgas, etc.), donde se proyecta una imagen negativa de los que expresan el descontento social y se les tilda de alborotadores, vagos, vándalos o violentos.

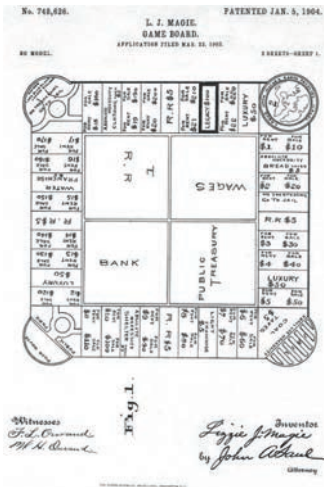
En algunos juegos, también está presente esta estigmatización de las protestas sociales. En juegos de estrategia como los de la empresa Paradox, las revueltas, rebeliones y cualquier estallido de descontento



Ladies' Night, 2013
Fotografía propia



Black Mirror: Fifteen Million Merits, 2011
Captura de pantalla propia



Elizabeth Magie Phillips

Primer boceto de *The Landlord's Game*, 1904
Boceto a bolígrafo

entre la población se presenta siempre como negativo; las demandas sociales son inaceptables porque pondrían en peligro la estabilidad y el buen funcionamiento del país. Las respuestas a estas revueltas son siempre violentas, tanto militar como diplomáticamente. Claro que no es el único caso: en el juego *BioShock Infinite* (2013), el movimiento obrero también se presenta como el enemigo, aquel que va a destruir el orden establecido en la ciudad de las nubes.

Del anticapitalismo al capitalismo puro: Monopoly

El 7 de febrero de 1935, Parker Brothers patentó uno de los juegos de mesa más populares del mundo, *Monopoly*. Normalmente, se piensa que es creación de un solo hombre, Charles Darrow; sin embargo, sufrió un largo proceso de transformación de un juego de mesa educativo y anticapitalista a la versión definitiva y más exitosa de Darrow, que personifica el triunfo del capitalismo.

La primera versión fue creada a comienzos del siglo XX por Elizabeth Magie Phillips, seguidora del economista Henry George⁵ y creadora de un juego llamado *The Landlord's Game* (1904), cuyo objetivo era educar a la gente sobre los principios de su teoría. Es probable que, poco después de lanzarlo, Magie se uniera al movimiento liberal inspirado en George, cuyo “Progreso y miseria” (2004), publicado en 1879 y que defendía un impuesto único sobre la tierra (factor productivo muy importante en la época) y la abolición del resto de los impuestos, sostenía que las riquezas naturales que poseía el suelo no podían estar en manos de los propietarios de forma exclusiva, ya que pertenecían a toda la sociedad. Además, George abogó por la redistribución de la riqueza y por la propiedad estatal de los monopolios naturales, como el suministro de aguas o la telegrafía.

The Landlord's Game (1904) incluía el concepto de George de un solo impuesto sobre el valor de la tierra y, a diferencia del *Monopoly*, implicaba alquilar en lugar de comprar propiedades. Entre las características de *The Landlord's Game* (1904) que más tarde se adoptarían en el *Monopoly*, se incluían la estructura de “trayectoria continua”, sin un final establecido para el juego, grupos

de propiedades y espacios de “cárcel”. Con el tiempo, el juego ganó popularidad, y su naturaleza anticapitalista llamó la atención de los círculos de economistas socialistas en varias universidades. Por ejemplo, el profesor de la Escuela de Wharton de la Universidad de Pensilvania, Scott Nearing, comenzó a usar *The Landlord's Game* (1904) como una herramienta de enseñanza y popularizó el juego entre sus estudiantes, quienes luego lo mostrarían a sus amigos y familiares. El juego de Magie viajaba por mesas caseras, en las que los jugadores se tomaban la libertad de modificar las reglas y cambiar los nombres de las propiedades, adaptándolos a las de las calles y avenidas locales. En 1909, Magie trató de vender el juego a Parker Brothers, pero se juzgó mal su potencial y se rechazó la idea por ser demasiado educativa, complicada y, lo más importante, política, lo que podía ser un obstáculo en el mercado. Lo mismo ocurrió en 1923, cuando Magie trató de acercarse de nuevo a Parker Brothers con una versión nueva y mejorada del juego, llamada *Auction monopoly*, que omitió la idea del impuesto único sobre la tierra federal e introdujo calles con nombre. La idea original ya iba acercándose al capitalismo.

Sin embargo, la idea de *Auction monopoly* atrajo a muchas personas de los estados del este y del medio oeste de Estados Unidos. El juego se extendió de casa en casa, y pronto se pudieron encontrar diferentes versiones, ya que la gente a menudo lo modificaba o le agregaba sus propias reglas. En 1929, Charles Darrow, un vendedor desempleado, fue introducido accidentalmente a una de las versiones del juego y se aficionó a él. Darrow percibió su enorme potencial; presentía que había tropezado con un producto con capacidad comercial y obtuvo los derechos de autor en 1933 para su versión de Atlantic City.

El año siguiente, llevó su nuevo juego, *Monopoly*, con una M mayúscula, a los hermanos Parker, que vacilaron por su complejidad y lo rechazaron. Pero Darrow estaba decidido a demostrar que estaban equivocados, y después de dos años de impresionantes resultados de ventas del *Monopoly*, Parker Brothers reconsideró la firma de un contrato con Darrow. Para entonces, sin embargo, visto el potencial comercial del juego, Darrow exigió un porcentaje de las ganancias. Finalmente, acordaron un contrato que le asegurase pagos de regalías

de las ventas del juego, lo que convirtió a él y a su familia en millonarios (Anspach, 2000; Kennedy et al., 2004; Orbanes, 2007).

El éxito inicial del juego durante la década de 1930 quizás pueda explicarse por la enorme crisis económica que, en aquellos años, asolaba los EE. UU. Era el tiempo de la Gran Depresión (tras el crack financiero de 1929): recesión, desempleo, desahucios y pesimismo social general. Gran número de personas vagaban por las calles sin tener qué echarse a la boca y se refugiaban para dormir en improvisados cobertizos de cartón o maderas. Por extraño que parezca, se ha demostrado en estudios posteriores que, en tiempos de dificultades económicas, las personas tienden a gastar más dinero en pasatiempos sociables para evadirse de la realidad. No obstante, el *Monopoly* no era solo un pasatiempo: encarnaba la quintaesencia del sueño americano, insuflaba en el pueblo la esperanza de que siempre hay una oportunidad para alcanzar el éxito y salir de la pobreza. El juego también estaba enseñando el pensamiento proactivo: estimulaba a la gente a llevar a cabo especulaciones financieras y a adoptar comportamientos más comerciales. Una dosis de individualismo y capitalismo.

Podría pensarse que el *Monopoly* es un caso excepcional, pero tan solo es el ejemplo más icónico. Podemos encontrar otros juegos, como los *Sims*, donde los jugadores deben tener un trabajo con el único fin de conseguir más productos para su vivienda; por lo tanto, promueve el consumismo. Hay otros aún más descarados, como el *Juego del Capitalismo* (2008), un juego de mesa cuyo fin es aprender la cultura del comerciante y del quehacer diario del empresario, con lo que logra consolidar estrategias que formen a quienes quieren entrar con pie derecho en el mundo de los negocios. También podemos encontrar *Capitalism* (1995) y *Capitalism II* (2001), cuyo fin es crear el negocio más rentable del mundo siendo el director general de una empresa multinacional y gestionando el *marketing*, la producción, las compras, las importaciones, las ventas... En otros, como *Minecraft*, detrás de su bonita apariencia, surgen como único fin la propia acumulación y el consumo (Dooghan, 2016).

También puede encontrarse otro grupo de juegos que reproducen el sistema capitalista de una forma más sutil: los denominados juegos sociales, como *Farmville* (2009). Además de que la misión del juego consiste en acumular y expandir el territorio del jugador, mantiene bajo control a los usuarios marcando horarios de compleción de actividades para volver a entrar en el juego, lo que invade la vida real de cada individuo e incluso la sustituye. Por otro lado, subyace un trasfondo aún más perverso: la explotación de las relaciones de amistad preexistentes al juego, como comenta Pedercini (2014):

El aspecto “social” de los juegos sociales consiste en la explotación de las relaciones de amistad preexistentes: la información sobre los juegos se publica automáticamente en las redes sociales y se anima a los jugadores a convertir los contactos de Facebook en nuevos usuarios. La motivación para reclutar nuevos jugadores, sin embargo, no es el placer de jugar en compañía de amigos (la interacción directa entre usuarios es, paradójicamente, muy limitada en este tipo de juego), sino más bien de beneficiarse de su ayuda ocasional. En otras palabras, se anima a los jugadores a ver a sus amigos como recursos potenciales para promover sus objetivos individuales. (Pedercini, 2014)

3.2.4. Los juegos como baja cultura

La tradicional contraposición entre alta y baja cultura sirve para ilustrar la consideración social hacia los juegos. La primera cultiva lo intelectual, el conocimiento, los más altos valores del ser humano, el gusto refinado por las artes, y únicamente es accesible para las élites sociales. La otra es propia de las masas no educadas (despectivamente, “cultura de masas”), que consumen lo que divulgan los *mass media*.

Los prejuicios sociales negativos hacia los juegos se deslizan hasta en la utilización del lenguaje. Frecuentemente, se emplea el término “jugador” para describir a alguien que manipula a otros para conseguir algo en su propio beneficio. No creemos en los jugadores, por lo que debemos advertir a los demás con “no juegues conmigo”. Y cuando exclamamos “esto no es un juego”, lo que queremos decir es que alguien está siendo insensato o no se está tomando la situación seriamente. Esta admonición implica que los juegos alientan y entrenan a las personas para actuar de manera inapropiada para la vida real.

Sorprende comprobar en el lenguaje la sospecha colectiva alrededor de los juegos.

Los juegos son relacionados con la diversión y nunca se han tomado en serio como medio creativo. Culturalmente, forman parte de lo denominado baja cultura, de una forma absurda e improductiva de invertir el tiempo, a pesar de que su reclamo es mucho mayor al de otros medios (de comunicación, artísticos, informativos...).

El *Monopoly*, el juego más popular del mundo, ha vendido más de 200 millones de copias desde su primera publicación en 1934, cinco veces más que los 40 millones del libro de ficción más vendido, *The Hobbit*, publicado en 1937.

Los juegos digitales son los más estigmatizados culturalmente; sus usuarios responden al estereotipo de empollones soñolientos que padecen de un sinfín de “tics”, encerrados en su habitación, abriéndose camino a través de los movimientos de su pulgar, que se transforman en paisajes alienígenas pixelados o simuladores de vuelo de naves que nunca lograrán pilotar. No obstante, la saga de juegos de *Mario Bros* (1983-actualidad) de Nintendo ha generado dos veces los ingresos producidos por las ocho películas de *Star Wars* juntas, a pesar de que *Star Wars* (1977-actualidad) nació cinco años antes.

Estos juegos están dirigidos a la gente corriente. A aquellas personas para las cuales estos son una forma de entretenimiento para olvidar y deshacerse de sus vidas por un momento. El poder del juego se aprovecha de este vacío de carga y de la suspensión del espacio real que se produce al jugar para introducir roles de conducta, imágenes estereotipadas e ideales a seguir, que, una vez más, no son inocentes: se dirigen al público más desprotegido, que busca en los juegos esperanza e ilusión. Los juegos, al ser considerados ocio, son un medio de comunicación sutil y efectivo para controlar a “la masa”; son una nueva forma de narrativa contemporánea que, al añadirle el *pause* (tanto analógico como digital), dota al jugador/receptor de un poder falso para controlar el medio y su mensaje.

3.3. CONCLUSIÓN

Desde el punto de vista que compartimos, el arte que ayuda a mantener el statu quo es aquel que mantiene su supuesta autonomía respecto a la realidad en que vive. Un arte que responde tan solo a cuestiones relacionadas con el fenómeno plástico, que renuncia a contemplar la realidad social de su tiempo, está posicionándose políticamente, de forma consciente o no. Todo arte tiene una dimensión política, pues o bien ayuda a mantener el statu quo y, en ese sentido, es político, o contribuye a la deconstrucción del estado de las cosas.

Como decía Bertolt Brecht (1973), el arte debe ser un arma política y no un círculo independizado de la realidad social:

No: ni los artistas ni sus historiadores pueden ser absueltos de la culpa de nuestra situación, ni eximidos de la obligación de trabajar por cambiarla. (...) Y es de esperar que no se permita a un pintor pintar cuadros solo para que sean contemplados con la boca abierta de pasmo. (Brecht, 1973, p. 68)

Podría argumentarse que, hoy en día, el margen de actuación del arte en la sociedad es reducido, y su ámbito de influencia, también (sobre todo, en una sociedad con grandes carencias y urgencias como la nuestra), y que, en consecuencia, las posibilidades de ejercer una labor crítica “efectiva” son limitadas.

Walter Benjamin, al recordarnos en 1934 que “el aparato de producción capitalista no solo es capaz de asimilar, sino sobre todo de propagar una cantidad impresionante de temas revolucionarios sin jamás poner en riesgo su existencia” (Benjamin, 2003), vecinaba la capacidad de las instituciones para apropiarse de aquel arte estéticamente crítico, como hemos visto a lo largo de este apartado. De esta manera, actualmente encontramos propuestas que, superficialmente, quieren alterar el cubo blanco, pero que, finalmente, son absorbidas por este, de modo que pierden todo potencial revolucionario. ¿Cómo puede un arte político luchar contra el cubo blanco desde dentro del cubo blanco?

Nuestra investigación toma como punto de partida las problemáticas que hemos analizado en este capítulo para proponer una vía que intente superarlas:

- Los museos de arte contemporáneo son cubos blancos que alejan las obras del contexto donde se realizaron.
- Las galerías de arte contemporáneo tienen diferentes barreras, tanto psicológicas como físicas, que no favorecen la entrada de visitantes.
- El arte es una inversión para personas con poder económico.
- Los marchantes, coleccionistas... están relacionados con el mundo de los negocios y la derecha política.
- El valor de las obras de arte y el prestigio de sus creadores está manipulado por los agentes que intervienen en el mercado artístico.
- Se produce una absorción de todo material crítico por el sistema de producción capitalista.

Y, con todo lo anterior, la despolitización del arte que se exhibe y la poca incidencia en la sociedad.

Por lo que respecta a los juegos, hemos podido comprobar lo siguiente:

- No son mecanismos neutros: tienen ideología y valores, como cualquier otro medio de comunicación. Además, representan el propio funcionamiento y distribución de poder de una manera práctica y más efectiva que cualquier otro medio.
- Reproducen diferentes estereotipos, roles de conducta e ideales a seguir, pero seguimos jugando a ellos porque solo son juegos y no realidad. Son una forma sutil de transmisión de conciencia.
- Están dirigidos a la gente corriente, a las capas medias y bajas, para las que son una forma de entretenimiento para olvidar y deshacerse de sus vidas por un momento.

1 El concepto de marca normalmente se plantea en relación con los productos de consumo del tipo Coca-Cola o Nike. La marca otorga personalidad, distinción y valor a un producto o servicio. También sirve para evitar riesgos y ofrecer confianza. Un automóvil Mercedes ofrece la seguridad del prestigio. Prada ofrece la seguridad de elegancia y moda actual. El arte de marca funciona del mismo modo. Los amigos no podrán creerlo cuando les diga: «He pagado 5,6 millones de dólares por esa estatua de cerámica». Nadie se muestra desdeñoso cuando se le dice: «Lo compré en Sotheby's», «Lo encontré en Gagosian» o «Este es mi nuevo Jeff Koons». La marca es el resultado final de las experiencias que una compañía crea con sus clientes y los medios de comunicación durante un largo período de tiempo, además de un marketing y unas relaciones públicas inteligentes dirigidas a crear y reforzar esas experiencias. (Thompson, 2009, p. 19)

2 A pesar de que su fin sea el propio enriquecimiento del propietario, a nuestra cultura le resulta beneficioso, así que, por una parte, estamos agradecidos de que se invierta en arte y no en otro tipo de negocio.

3 Podemos encontrar los informes en: <http://estudis.aqu.cat/dades/ReportingServices/Report/ReportTemplate/201712011?ReportName=RptGrausCatalunyaMain&ReportDescription=RptGrausCatalunyaMain&Width=100&Height=650> y <http://bellasartes.ucm.es/bellasartes/calidad-grado-bellas-artes>

4 Cofundador de Vlambeer, empresa de juegos independientes con sede en los Países Bajos.

5 Fue un economista estadounidense y el representante más influyente de los defensores del Single Tax (impuesto único o impuesto simple) sobre el suelo. Inspiró la filosofía y la ideología económica conocida como Georgismo, que sostiene que cada uno posee lo que crea, pero que todo lo que se encuentra en la naturaleza, y, como más importante, el suelo o la tierra, pertenece igualmente a toda la humanidad. Autor del libro *Progress and Poverty* (Progreso y pobreza), escrito en 1879.

REFERENCIAS

AAVC. (2009). *La dimensión económica de las Artes Visuales en España*. Associació d'Artistes Visuals de Catalunya.

Andersen, R. (2009). From America's Army to Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment Complex. *Democratic Communiqué*, 23(1), 45.

Anspach, R. (2000). *The Billion Dollar Monopoly Swindle: During a David and Goliath Battle, the Inventor of the Anti-Monopoly Game Uncovers the Secret History of Monopoly*. Xlibris Corp.

Benjamin, W. (2003). El autor como productor. *Archivo Chile*, 1-11.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V.

Cellini, R., y Cuccia, T. (2014). The artist-art dealer relationship as a marketing channel. *Research in Economics*, 68(1), 57-69.

Crecente, B. (2013). Video games don't create violence in society, they reflect it. *polygon.com*.

Day, G. (2014). Explaining the Art Market's Thefts, Frauds, and Forgeries (and Why the Art Market Does Not Seem to Care). *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, 16(3), 457-495.

Dedieu, T. (2019). Responding to Call of Duty. Critical Essays on the Game Franchise. *Emulations - Revue de sciences sociales*. <https://doi.org/10.14428/emulations.cr.061>

Díez, E., y Fontal, O. (2004). El género de los videojuegos. *EduTec*, 1-4.

Doering, Z. D. (2010). Strangers, Guests, or Clients? Visitor Experiences in Museums. *Curator: The Museum Journal*, 42(2), 74-87. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.1999.tb01132.x>

Dooghan, D. (2016). Digital Conquerors: Minecraft and the Apologetics of Neoliberalism. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/1555412016655678>

Eurostat. (2016). *Culture statistics 2016 edition*.

García Canclini, N. (1990). *Sociología y cultura*. Editorial Grijalbo, S.A.

George, H. (2004). *Progreso y miseria*. *eumed.net*.

Haight, M. M. (2011). Value in Outsourcing Labor and Creating a Brand in the Art Market: The Damien Hirst Business Plan. *The American Economist*, 56(1), 78-88. <https://doi.org/10.1177/056943451105600110>

Halfacree, G. (2013, mayo). EA ceases all gun-brand licence deals. *bit-tech.net*.

Handrahan, M. (2014, octubre). US military can learn from game marketing, says ex-Call Of Duty director. *gameindustry.biz*.

Horrocks, R. (1996). *Male myths and icons: masculinity in popular culture*. *Choice Reviews Online* (Vol. 33). <https://doi.org/10.5860/choice.33-4817>

Ibáñez, M. P. y, y López-Aparicio, I. (2017). *La actividad económica de los/las artistas en España*. Fundación Antonio de Nebrija.

Kennedy, R., Waltzer, J., y Atlantic City Historical Museum. (2004). *Monopoly, the story behind the world's best-selling game*. Gibbs Smith.

Kotler, N., y Kotler, P. (2000). Can museums be all things to all people?: Missions, goals, and marketing's role. *Museum Management and Curatorship*. Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.1080/09647770000301803>

Larry's List, y AMMA. (2015). *Private Art Museum Report*. Larry's List.

Lee, N. (2016, marzo). Shooting the Arabs: How video games perpetuate Muslim stereotypes. <http://www.engadget.com/>.

Lindqvist, K. (2012). Museum finances: challenges beyond economic crises. *Museum Management and Curatorship*, 27(1), 1-15. <https://doi.org/10.1080/09647775.2012.644693>

Lunn, E., y Suárez, E. L. (1986). *Marxismo y modernismo : un estudio histórico de Lukács, Brecht, Benjamin y Adorno* (1 Ed.). FCE.

McAndrew, C. (2014). *El mercado español del arte en 2014*. Fundación Arte y Mecenazgo.

McMahon, J. (2018). The US military is using video games and esports to recruit – it's downright immoral. <https://www.independent.co.uk>.

Nueva operación contra Cuba: EEUU lanza videojuego cuyo objetivo es asesinar a Fidel. (2010, noviembre). *Cubadebate*.

O'Doherty, B. (2016). *Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo*. CENDEAC.

Orbanes, P. E. (2007). *Monopoly: the world's most famous game--and how it got that way*. *Choice Reviews Online* (Vol. 44). Da Capo Press. <https://doi.org/10.5860/choice.44-5727>

Pedercini, P. (2014). Videogames and the Spirit of Capitalism. *Indiecade East 2014*, 1-13.

Preece, C., y Kerrigan, F. (2015). Multi-stakeholder brand narratives: an analysis of the construction of artistic brands. *Journal of Marketing Management*, 31(11-12), 1207-1230. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2014.997272>

Romaniuk, S. N., y Burgers, T. (2017). How the US military is using «violent, chaotic, beautiful» video games to train soldiers. <https://theconversation.com>.

Salvador, E. (2016). Neuroeducación y videojuegos bélicos | CCCB LAB. En *Mentes militarizadas. Cómo nos educan para asumir la guerra y la violencia*. Icaria Editorial.

Schroeder, J. E. (2005). The artist and the brand. *European Journal of Marketing*. Emerald Group Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/03090560510623262>

Sicart, M. (2004). Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims. En *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*.

Thompson, D. (2009). *El tiburón de 12 millones de dólares: La curiosa economía del arte contemporáneo y las casas de subastas*. Ariel.

Thornton, S. (2010). *Siete días en el mundo del arte*. Edhasa, S.A.

Vega, M. Á. G. (2014). España, ajena a la fiesta del arte. En *El Mercado Español del Arte en 2014* (pp. 95-98). Fundación Arte y Mecenazgo.





4. LAS CUALIDADES PERSUASIVAS DE LOS JUEGOS

Imagen de portada de sección
New Games Movement: Earthball, 1976

4. LAS CUALIDADES PERSUASIVAS DE LOS JUEGOS

Las personas que son ajenas al mundo de los juegos expresan a menudo sus temores de que estos adormezcan a sus usuarios, les despojen de todo sentido de empatía y creen una generación de personajes antisociales y solitarios. En este capítulo, intentaremos afirmar todo lo contrario: que los juegos pueden desempeñar un papel poderoso en la creación de empatía, así como otras experiencias emocionales gracias a sus propios procesos estructurales. Un mecanismo de este tipo es probablemente lo que necesita el arte social para crear un mejor vínculo con el público.

En los capítulos anteriores, hemos esbozado los objetos de estudio, así como sus problemáticas; ahora, debemos analizar las cualidades que hacen de los juegos un medio de comunicación adecuado para el arte social. En este capítulo, trataremos sus propiedades persuasivas como medios de comunicación y describiremos aquellos aspectos que los diferencian del resto de los medios. También, explicaremos qué pueden aportar estas cualidades al arte comprometido socialmente y desarrollaremos la descripción de una cualidad que solo es posible si convergen con la visión social del arte.

“El arte, como los juegos y los medios de comunicación, tiene el poder de importunar con sus propias suposiciones aportando a la comunidad humana nuevas relaciones y posturas” (McLuhan, 1964, p. 242). A veces, el trabajo es más gratificante que el propio entretenimiento. Quizás esto suene algo absurdo, pero cuando hablamos de juegos, es medible y demostrable gracias a un método psicológico de investigación

conocido como “experience sampling method (ESM)”, algo así como un muestreo de las experiencias. El método “experience sampling”, desarrollado por Larson y Csikszentmihalyi, es una metodología de investigación que incita a los participantes a detenerse en ciertos momentos de una actividad y tomar notas de su experiencia en tiempo real, (Larson y Csikszentmihalyi, 1996).

Los psicólogos utilizan este tipo de método para conocer el estado de ánimo del paciente durante diferentes partes del día. Las actividades se interrumpen en momentos aleatorios con un mensaje de texto, y se insta a los participantes a contestar dos preguntas: qué están haciendo y cómo se encuentran en ese momento. Uno de los descubrimientos más comunes de este tipo de investigación es que casi todo lo que pensamos que es divertido es, de hecho, ligeramente deprimente. Prácticamente ninguna de las actividades que describiríamos como relajadamente divertidas (ver la televisión, comer chocolate, ir de compras o salir de fiesta) nos hace sentir mejor. De hecho, nos hacen sentir menos motivados, menos seguros y menos involucrados en general (Csikszentmihalyi, 1990; Csikszentmihalyi y Kubey, 1981; Csikszentmihalyi y Lefevre, 1989; Kubey et al., 1996). Estas actividades actúan de parche; hacen que pasemos de la ansiedad y del estrés al aburrimiento y la depresión; no nos hacen sentir mejor, puesto que no nos involucran activamente: tan solo somos un agente pasivo de estas.

Por lo tanto, como exponíamos anteriormente, a veces el trabajo es más divertido que el propio ocio, y evitar el ocio pasivo buscando diversiones que impliquen nuevos retos (*hard fun*) o un trabajo complejo que nos apasione nos motivará a superarlos y, en consecuencia, obtendremos la satisfacción de haber alcanzado el objetivo propuesto. Una diversión dura y difícil es lo que ocurre cuando experimentamos estrés positivo o *eutress*.

Desde el punto de vista psicológico y neurológico, el *eutress* presenta un mecanismo esencialmente idéntico al estrés negativo (el común): producimos adrenalina, se activa nuestro sistema de recompensa y aumenta el riego sanguíneo sobre los centros de control de atención

del cerebro. Lo que es fundamentalmente diferente es nuestro estado de ánimo. Cuando tememos al fracaso, al peligro o cuando la presión proviene de un agente exterior, la activación neuroquímica extrema no nos hace felices; nos hace sentirnos irritados y combativos, o incluso querer escapar del mundo. Esto puede provocar comportamientos compulsivos, como comer, fumar o tomar drogas. Sin embargo, durante el *eutress*, no estamos experimentando miedo o pesimismo, ya que estamos generando una situación estresante a propósito; por lo tanto, estamos seguros y en una actitud positiva.

Las diversiones duras y difíciles nos hacen sentir mejor que antes de realizarlas debido a las recompensas intrínsecas que conllevan; por lo tanto, es comprensible que los juegos sean una de las actividades que reportan mejor estado de ánimo durante y después de su práctica en los informes de ESM (Gregory, 2008).

Los juegos no alimentan nuestro apetito por las recompensas extrínsecas; no nos dan títulos ni dinero. Sin embargo, nos colman de recompensas intrínsecas: nos involucran activamente en un trabajo gratificante, en el que tenemos la oportunidad de ser competentes. También nos brindan un modo altamente estructurado y complejo de pasar el tiempo y construir vínculos con las personas que queremos. Y, si jugamos por suficiente tiempo, seremos parte de algo mucho más grande que nosotros mismos, parte de una comunidad o de un proyecto.

4.1. PRODEDURAL RHETORIC

ῥήτωρ — orator
ῥητωρεύω — oratory
ῥητώρικη — rhetoric

Procedencia de la palabra "rhetoric"
Elaboración propia

Los juegos son persuasivos gracias a su retórica procedimental (*Procedural Rhetoric*): conjunto de métodos por los que las ideas y mensajes se emiten de manera encubierta durante el proceso de un juego (Bogost, 2007). El vocablo *rhetoric* tiene su origen en el griego antiguo, donde su raíz era la oratoria. Por lo tanto, la retórica procedimental guarda un estrecho vínculo con la elocuencia de narrar hechos de una manera convincente.

Que un juego sea procesual o procedimental quiere decir que es un elemento abierto, sin acabar, y cuyo cierre alcanza únicamente al jugador-público que le provee de significado. En consecuencia, este significado será siempre diferente y tendrá el potencial de reconfigurar el propio juego.

4.2. ELEMENTOS PERSUASIVOS DE LOS JUEGOS

En este apartado, expondremos los mecanismos y cualidades que componen la retórica procedimental de los juegos y hacen de estos un medio persuasivo. Primeramente, se expone el esquema de las cualidades que se desarrollarán en el capítulo con tal de aclarar visualmente las explicaciones que lo subyacen:

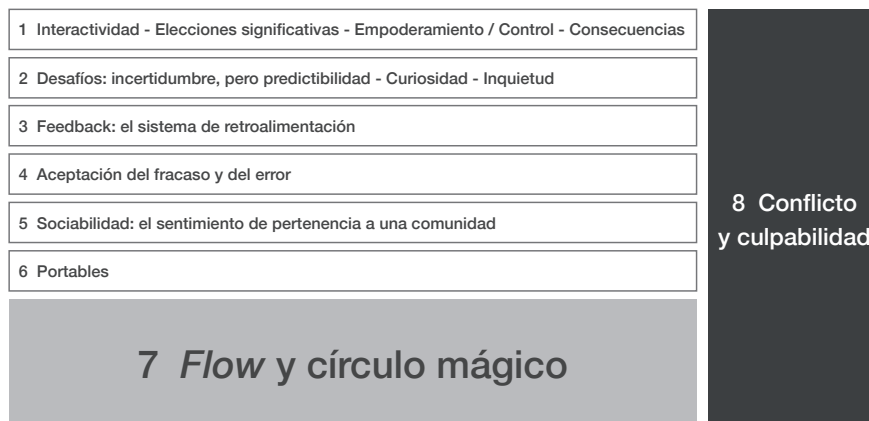


Figura 6. Esquema de las cualidades persuasivas.

La interactividad como herramienta para realizar elecciones significativas

Podríamos afirmar que la mayor diferencia entre los juegos y otras formas populares de entretenimiento radica en la interactividad. Jugar es establecer un diálogo entre el jugador y el juego. Con las películas, las series, la literatura, el teatro o con casi cualquier otro medio, el flujo de información es unidireccional. En el visionado de una película o en la lectura de una novela, no se participa en un diálogo, se recibe un monólogo.

La interactividad es, por definición, un proceso que demanda la activación del usuario. El usuario hace un movimiento en el juego, ya sea tirar dados, pulsar un botón en un comando o mover una ficha; el juego recibe esta información de manera más o menos metafórica, según el caso, y la transforma en otra información que vuelve hacia el

jugador. Esta nueva información aporta el contexto para el siguiente movimiento. Las acciones del jugador y el juego se retroalimentan mutuamente en una cadena de causa-efecto. Por lo tanto, los juegos son no lineales y abiertos, y ofrecen a sus usuarios moverse libremente por su estructura y realizar elecciones significativas para llegar a una variedad de posibles destinaciones.

Tomar decisiones activamente está estrechamente relacionado con el trabajo creativo, puesto que modelamos el “escenario” a nuestro gusto y nos sentimos orgullosos de algo que hemos realizado y conseguido. Por cada esfuerzo creativo que efectuamos, nos sentimos más capacitados que cuando empezamos.

De otro modo, estas elecciones significativas también nos hacen tener control y sentirnos responsables de las consecuencias de nuestras acciones, como comenta el investigador de juegos Brian Upton (2015):

Si nuestras acciones no afectan al estado del juego, o cada acción tiene el mismo efecto, el juego no tiene sentido. Ya no estamos navegando libremente en un sistema de normas; simplemente estamos realizando una secuencia de gestos vacíos. (Upton, 2015, p. 59)

La exigencia de un papel activo por parte de los usuarios habilita los juegos como herramientas útiles en la toma de conciencia de la realidad social, entendida como resultado de un proceso histórico cuyo motor ha sido siempre el conflicto social. En la sociedad global, la realidad se convierte en espectáculo, y el ser humano asiste pasivo y aturdido a esa representación, incapaz de distinguirla de la ficción. Con la globalización, la ideología neoliberal se ha convertido en hegemónica, no hay alternativas; es el fin de la historia, de las ideologías, de las clases sociales y del arte. El ser humano ha alcanzado su organización socioeconómica “natural”; hubo historia, pero ya no. Consumimos hechos históricos fragmentados, quirúrgicamente diseccionados para que los recibamos como otra ficción más (Agamben, 2005; Debord, 1995, 1999; Žižek, 2009). Para que el usuario tenga control sobre la situación, los juegos deben ofrecer un número de alternativas adecuado. Tanto si las opciones

ofrecidas se reducen considerablemente como si se multiplican de forma exagerada, la experiencia del juego tiende a descomponerse. A medida que se reduce el número de acciones posibles, el rango de movimiento libre se estrecha, con lo que existen cada vez menos oportunidades de afectar a la trayectoria. Cuando esto ocurre, el usuario lo percibe como una experiencia predeterminada que le hace realizar lo que se espera de él, de modo que le provoca aburrimiento. Por el contrario, si el abanico de opciones crece de forma excesiva, el rango de movimientos posibles se ensancha tanto que devalúa la capacidad de intervenir en la trayectoria del juego, causando una cierta confusión en el jugador, tal y como ilustra Upton (2015, p. 53):

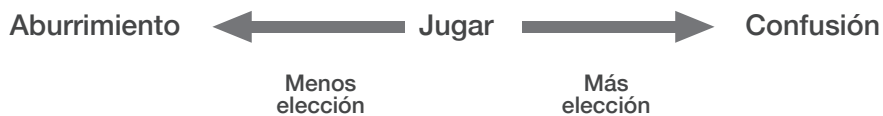


Figura 7. Brian Upton, *Elecciones significativas: Entre el aburrimiento y la confusión*, 2015.

Como resultado, podemos extraer que los juegos, al ser interactivos, ofrecen al jugador elegir su propio camino, es decir, tomar elecciones significativas que lo sitúan en el centro de control de la situación y hacerse responsable de las consecuencias de sus acciones.

Incertidumbre e inquietud

Los juegos nos ofrecen retos que suponen un desafío; la emoción de superar estos obstáculos se convierte en una sensación de éxito según vamos alcanzando los objetivos. Cuanto más incierto y desafiante es, mayor es la satisfacción cuando finalmente se supera.

La incertidumbre es un estado que tiene connotaciones sociales negativas; en nuestra vida cotidiana intentamos reducirla: los seguros de hogar y vehículos, los seguros de vida... La realidad es que nos enfrentamos permanentemente a la incertidumbre en nuestro día a día, y parte de nuestro esfuerzo como sociedad se centra en reducirla.

Los juegos reflejan esa realidad de una manera ficticia y no amenazante: una incertidumbre positiva. La inquietud por descubrir lo que va a ocurrir forma parte de lo absorbente y llamativo de estos. Pero debe ser congruente; tiene que abrir paso a la imaginación y a la reflexión sobre el posible desarrollo. Sin embargo, si un juego es previsible, es muy probable que deje de llamarnos la atención, como bien demuestra Greg Costikyan en su libro “Uncertainty in Games” (2013):

Consideremos, por ejemplo, el juego de las tres en raya. A menos que hayas vivido en una caja de Skinner¹ desde una edad temprana, tienes que saber que el resultado del juego es absolutamente seguro. Quienquiera que vaya primero pondrá la primera ficha en el recuadro central, porque ocuparla es ventajoso; a menos que un jugador sea ingenuo o estúpido, los jugadores evitarán que se gane bloqueando cualquier intento de conseguir tres en fila. Es un juego resuelto, y trivial, y nadie más allá de cierta edad puede jugarlo con placer porque no existe incertidumbre sobre el desarrollo del juego. (Costikyan, 2013, p. 10)

Podemos encontrar diferentes tipos de incertidumbre:

- **Incertidumbre inicial:** es aquella que ocurre cuando aún no se está familiarizado con el diseño y lógica interna del juego. Este tipo de incertidumbre acaba rápidamente.
- **Incertidumbre performativa:** esta clase puede tener dos variantes, física o mental.
- **Física:** la incertidumbre performativa física recae en la aptitud para dominar las habilidades de la coordinación ojo-mano exigidas por el juego y aplicarlas para superar los retos y desafíos. Estos no requieren de suerte, ni de pensamiento estratégico: el éxito depende totalmente de la maestría de los controles, así como de la habilidad de responder a la situación que se está desarrollando con exactitud y celeridad. Podríamos encontrar un ejemplo de este tipo de incertidumbre en la saga de *Mario Bros* o en el juego de habilidad *Jenga* (1983).
- **Mental:** inseguridad en la propia capacidad mental para resolver el desarrollo del juego. Este tipo de incertidumbre pone en juego

habilidades y conocimientos externos a él, es decir, utiliza como base los conocimientos previos del jugador para anclar las ideas a un pensamiento existente². El mayor abanderado sería el *Trivial Pursuit* (1981). Este recurso se utiliza actualmente en educación como método de aprendizaje significativo. Una variante de esta es la *complejidad analítica*, una gran complejidad algorítmica muy confusa de analizar que provoca que las consecuencias de las acciones de un jugador sean inciertas, debido a que no puede captar todas las ramificaciones potenciales de la acción. Los juegos que presentan complejidad analítica suelen requerir de un gran esfuerzo intelectual, como el ajedrez: toda la información es conocida y se encuentra encima del tablero; aun así, es difícil de analizar y descomponer. A su vez, la complejidad analítica puede presentar otra variante: *complejidad analítica de percepción visual*. Esta se basaría en la acumulación de estímulos visuales en el área de juego, ruido visual, como podrían ser los libros de *¿Dónde está Wally?* (1987-2012).

- **Otros jugadores:** incertidumbre sobre las habilidades de los otros jugadores, tanto si son enemigos (competición) como compañeros (cooperación). Esta incerteza es improbable que se produzca cuando el otro jugador es un AI (Artificial Intelligence), ya que sus movimientos y acciones suelen ser muy previsibles, puesto que parten de una programación ya establecida.
- **Azar:** el azar quizás es la fuente de incertidumbre más antigua y conocida en todas las culturas. Su raíz se vincula con lo divino como una manera de tentar la suerte. A lo largo de los siglos, el método científico lo ha ido despojando del contenido metafísico, intentando incluir lo aleatorio en sus teorías para explicar la realidad. El paradigma científico moderno admite el azar como aquello que es impredecible y que está presente en multitud de fenómenos físicos, y lo ha incorporado a sus complejos modelos matemáticos a través del cálculo probabilístico. El azar puede darse en dos sistemas diferentes de juegos: estocástico y no estocástico. En un sistema estocástico, ningún evento está relacionado con el anterior; las tiradas de dados serían un ejemplo. En un sistema



Grupo de personas jugando a Jenga
Fotografía propia



Página del libro *¿Dónde está Wally?*
Fotografía propia



Captura de pantalla de Undertale
Captura de pantalla propia



Captura de pantalla de Alchemy
Captura de pantalla propia

no estocástico, el estado previo del sistema tiene un efecto en esta evolución; una vez que se conoce una carta, cambian las probabilidades de tirar otras cartas o de obtener una carta que mejorará la mano. El sistema no estocástico se basa en la capacidad de los jugadores para recalcular con precisión las probabilidades con cada componente revelado. Así, la aleatoriedad del propio sistema fomenta, más que disminuye, el juego estratégico. Un juego no estocástico que contiene elementos de azar sería *Magic: The Gathering* (1993). Por lo tanto, la aleatoriedad tiene puntos fuertes: añade drama, rompe la metría del sistema, proporciona valor de simulación y puede utilizarse para fomentar la estrategia a través del análisis estadístico.

- **Información oculta:** esta fuente de incertidumbre es propia de los juegos digitales debido a que el código del juego es secreto y no se pueden descifrar ni el comportamiento de muchos de los componentes ni sus efectos sobre el desarrollo de la acción. La información oculta a menudo fomenta la experimentación: el jugador debe descubrir lo que puede crear combinando experimentalmente diferentes recursos. Algunos ejemplos podrían ser *Undertale* (2015) o *Alchemy* (2014). En *Undertale* (2015), las decisiones se toman según la respuesta que se tenga hacia los enemigos, mientras que en *Alchemy* (2014), se deben combinar los diferentes elementos para hacer evolucionar la vida y la especie..
- **Anticipación narrativa:** tanto las historias como los juegos requieren un grado de incertidumbre. Lo que nos mantiene leyendo una novela es un deseo de ver lo que viene a continuación; lo mismo ocurre con los juegos. En general, si lo que sigue es totalmente predecible, pensamos que la novela o el juego es aburrido.
- **Contingencia semiótica de Malaby:** este tipo de incertidumbre que plantea Malaby (2007) corresponde a la imprevisibilidad de la mecánica de un juego que introduce deliberadamente elementos inesperados que desbordan nuestras expectativas previas. El fin de este tipo de mecánica consiste en poner al jugador en estado de alerta. Esta situación de alerta es la que despierta el estado

de *shock* propio del arte social al que hacen referencia el filósofo Walter Benjamin y el dramaturgo Bertolt Brecht, como veremos más adelante en este capítulo. Un ejemplo es *Train* (2009), de Brenda Romero. *Train* (2009) es un juego de mesa en el que los participantes cargan pequeños *meebles* amarillos en vagones de tren. El objetivo es mover esos trenes hasta su destino con la mayor cantidad de pasajeros posible, y solo cuando un tren llega a su destino es cuando se revela la auténtica naturaleza de este: campos de exterminio nazi. De esta manera, los jugadores están llevándolos hacia su muerte. Esta epifanía cambia totalmente el significado del juego para los participantes, creando un impacto emocional real e inquietante. La incertidumbre semiótica no es una característica común de muchos juegos, pero sí es un elemento muy presente en aquellos creados desde una vertiente artística social.

Podemos tolerar contratiempos temporales, pero si un juego demuestra repetidamente que los resultados deseables son inalcanzables, produce frustración y desilusión rápidamente. Al mismo tiempo, nos produce satisfacción que las cosas sigan nuestro camino, particularmente cuando tenemos la impresión de que la victoria es fruto de nuestras propias habilidades y no solo de la casualidad. Por lo tanto, la incertidumbre del juego tiene que dejar espacio a la intuición, en el sentido de que nos permita imaginar cuál puede ser el camino que debemos escoger, pero sin ser tan claro que no nos haga dudar ni un instante.

Si no podemos predecir las consecuencias de nuestra acción, decidir entre opciones no tiene sentido. Si cada acción es un salto ciego hacia lo desconocido, no hay ninguna razón para preferir una sobre la otra. Nuestras decisiones no se sienten como decisiones, y el espacio de juego se derrumba. (Upton, 2015, pp. 62-63)

Existen cuatro técnicas que utiliza nuestro cerebro de manera inconsciente para descifrar la incerteza en un juego, es decir, para predecir lo que puede ocurrir según sus conocimientos previos:



Brenda Romero
Train, 2009
Juego
150 x 150 cm

- **Familiaridad:** a partir de nuestras experiencias con el mundo real y con otros juegos, ya sabemos que muchas cosas tienen vínculos causales. Si se dispara a alguien, esa persona cae herida.
- **Proximidad:** cuando las cosas suceden muy cerca unas de otras en el tiempo y en el espacio, tendemos a suponer que están relacionadas.
- **Continuidad:** una vez que se ha establecido un vínculo causal entre una acción y un objeto particular dentro de un juego, ese vínculo persistirá mientras lo haga el objeto. Cuando se presiona un botón para lanzar una granada en un *shooter*, la aparición instantánea de la granada establece una relación de causalidad. Pero debido a que la granada persiste, el enlace persiste también. Cuando la granada explota diez segundos después, se desarrolla una conexión causal. Aunque es posible que se hayan realizado docenas de otras acciones mientras tanto, todavía se conecta la explosión al botón original de activación.
- **Repetición:** incluso en ausencia de otras señales, aún se puede establecer una conexión entre causa y efecto si se repiten con la suficiente frecuencia. Sin embargo, sin la proximidad o la continuidad para ayudarnos, puede llevarnos mucho tiempo detectar una correlación solo mediante la repetición. La repetición generalmente funciona para magnificar los efectos de las otras señales. Cuantas más veces se percibe que una cosa sigue a otra, más probable es que se establezca un vínculo causal entre ellas.

Para finalizar, concluiremos que la diversión que produce descubrir y aprender nuevas cosas sobre el juego, sobre el mundo real, sobre nuestros oponentes y sobre nosotros mismos es lo que mantiene en nosotros la curiosidad y la inquietud frente a los juegos.

La retroalimentación

El sistema de retroalimentación o *feedback* informa a los jugadores sobre su grado de éxito en el desarrollo de la partida. Se trata de unas medidas que les proporcionan unos conocimientos sobre su posición y su avance en el juego. Puede tomar la forma de puntos, niveles, barra de progreso... O, en su forma más básica, puede ser tan simple como el propio conocimiento objetivo de los avances conseguidos. La retroalimentación en tiempo real sirve como una promesa para los jugadores de que el objetivo es alcanzable y proporciona motivación para seguir jugando.

Aceptación del fracaso y el error

Todos los días, juegan millones de personas en todo el mundo, y la mayoría de ellos experimentarán fracaso mientras lo hacen. Podría afirmarse que el ser humano anhela el éxito y sentirse competente, pero cuando juega ha optado por participar en una actividad que le aboca, casi con seguridad, al fracaso, al menos durante un tiempo. De hecho, sabemos que los jugadores prefieren juegos en los que fallan (Juul, 2013).

Si cada acción en un juego nos conduce inevitablemente hacia la victoria, la idea de haber tomado una elección significativa se derrumba; por lo tanto, es necesario que se nos ofrezca la oportunidad de elegir mal y fallar. La posibilidad de fracaso es central en nuestra experiencia de juego.

Para entender esta paradoja del fracaso, ofreceremos la visión del ludólogo Jesper Juul. El argumento de Juul sostiene la necesidad de experimentar la sensación de ineptitud para poder superar el fracaso. Cuando se falla en un juego, el usuario siente que es inepto; se trata de una sensación desagradable, y es sorprendente que alguien elija someterse a ella. Sin embargo, a pesar de que el fracaso sea inherente a los juegos y, con él, surja la sensación de incompetencia, también estimula la persistencia en el aprendizaje que nos permite escapar de esta. Esta emoción que provoca superar el fracaso (a menudo,

mediante la mejora de nuestras habilidades) es fundamental para el disfrute de los juegos. En ellos, se nos promete una oportunidad justa de redimirnos a nosotros mismos que no encontramos en nuestras vidas (Juul, 2013). El error prueba que hay algo deficiente en nosotros y que podemos mejorarlo; los juegos nos dan la oportunidad de hacerlo y de ver el fracaso como una oportunidad de aprendizaje. Solo cuando nos sentimos responsables de nuestro fracaso, podemos sentirnos capaces de superarlo y alcanzar el éxito y la satisfacción.

Como bien comenta Juul (2013), esta paradoja se rige por los mismos parámetros que la paradoja del arte doloroso:

1. La gente no busca situaciones reales que despierten emociones dolorosas o tristes.
2. La gente siente tristeza y dolor en respuesta a cierto arte.
3. La gente busca arte que sabe que le provocará emociones tristes o dolorosas.

Se trata de una forma de experimentar emociones que tienen connotaciones negativas o dolorosas sin llevar aparejadas consecuencias reales, ya que son caducas y pasajeras. Es decir, se falla, pero se tiene otro intento. Se muere alguien, pero es un personaje de ficción. Como veremos más adelante, el dolor es una estrategia muy común en el arte social; el *shock* de Walter Benjamin en muchas ocasiones produce dolor, como comenta él mismo sobre las obras de teatro épico de Brecht: “El ideal de experiencia que conforma el *shock* es la catástrofe” (Benjamin, 2005, p. 514).

Por lo tanto, mientras que el éxito puede complacernos por haber entendido el sistema de juego, el fracaso nos brinda la oportunidad de reflexionar sobre las causas que lo han producido. Por ello, el fracaso tiene un efecto positivo muy eficaz para revelar nuevos detalles y profundidades de lectura en la obra-juego que tenemos delante.

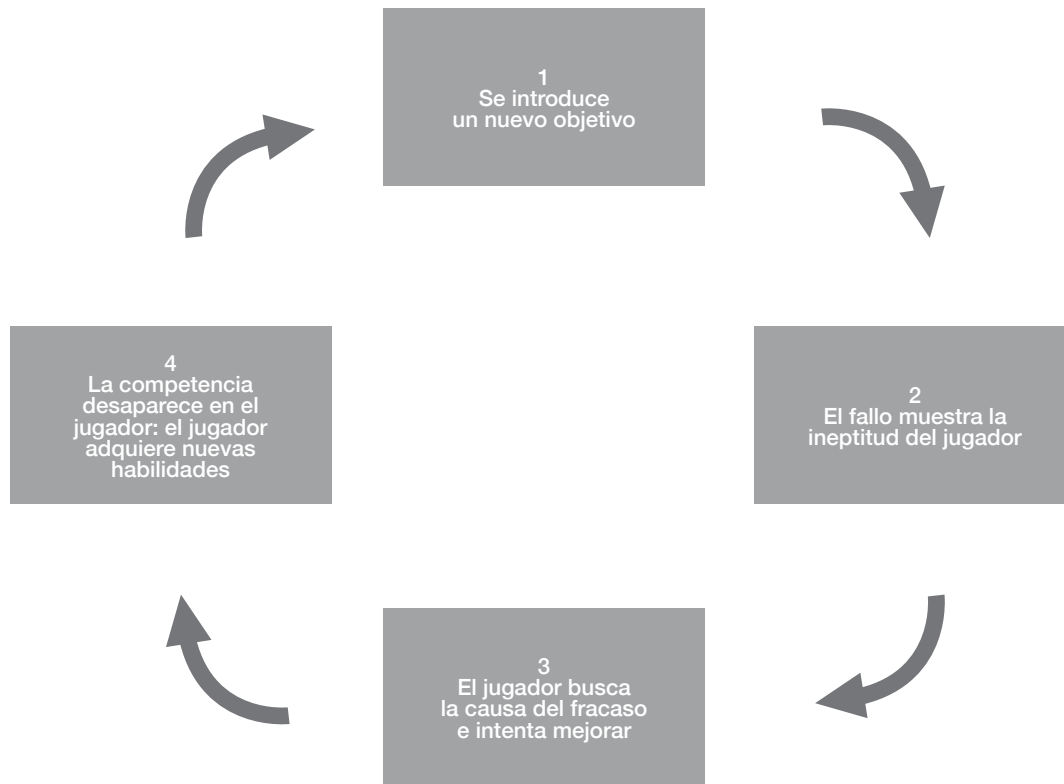


Figura 8. El ciclo del aprendizaje a través del fracaso. Ilustra el proceso de jugar a un juego basado en habilidades como un ciclo continuo donde se introducen nuevas metas; el jugador falla en lograr ese objetivo, busca maneras de superar el fracaso y finalmente triunfa. Al final de cada ciclo, el jugador ha vuelto a la situación original en la que se encuentra un obstáculo, pero con nuevas habilidades. Versión de la autora de la propuesta de Jesper Juul (2013, p. 60).

Sociabilidad: la sensación de sentirse en comunidad

Como hemos comentado con anterioridad, el estado en que nos encontramos cuando jugamos requiere una cierta motivación intrínseca para mantenernos en la actividad. De esta manera, cuando sentimos una fuerte voluntad y motivación, atraemos a otras personas cerca de nosotros.

Desde la antigüedad, jugar con otros siempre ha requerido de un esfuerzo individual para colaborar. Todo juego multijugador comienza con un acuerdo de cooperación. Los jugadores aceptan jugar con las mismas reglas y valorar el mismo objetivo, lo que establece un plan común para trabajar juntos. Los juegos nos facilitan una plataforma para crear comunidad, para combatir el individualismo imperante en la sociedad actual, donde predominan la soledad y el aislamiento.

Como bien testimonia la amplia investigación de Jane McGonigal (2009)³, el sentido de colectividad y sociabilidad es innato a los juegos y sucede repetidamente en las diferentes dimensiones de estos:

La colaboración es una forma especial de trabajar juntos. Requiere tres tipos distintos de esfuerzo concertado: cooperar (actuar con propósito hacia un objetivo común), coordinar (sincronizar esfuerzos y compartir recursos) y cocrear (producir un nuevo resultado juntos). Este tercer elemento, la cocreación, es lo que distingue a la colaboración de otros esfuerzos colectivos: es un acto fundamentalmente generativo. En la colaboración, no se trata solo de lograr un objetivo o unir fuerzas; se trata de crear algo juntos que sería imposible de crear uno solo. (McGonigal, 2012, p. 268)

Por lo tanto, se produce una unión en el momento de participar en un juego: en primer lugar, el deseo de poder compartir ese momento con alguien, que es lo que provoca parte de la diversión; en segunda instancia, el unir fuerzas, el sentir que se comparten objetivos con otras personas y que su logro también depende de la ayuda de uno, y viceversa, y, por último, la cocreación de unos conocimientos compartidos (normalmente en una comunidad).

Las comunidades creadas alrededor de cada juego recolectan toda la inteligencia colectiva para el uso de la información compartida. El sentido comunitario recae en la propia naturaleza de los juegos; se comparte porque se tiene consciencia de que las aportaciones de uno pueden ayudar a otros y que, en otro momento, es posible que la situación se invierta y sea otro el que se beneficie del conocimiento de los demás. Por lo tanto, el conocimiento colectivo es necesario para la diversión y el disfrute del juego.

Cuanto más tiempo pasamos interactuando dentro de nuestras redes sociales, más probabilidades tenemos de generar un subconjunto de emociones positivas conocidas como “emociones prosociales”. Como bien comenta Jane McGonigal en su TED Talk de 2010, en los juegos nunca te sientes solo ni innecesario; siempre tienes una responsabilidad y una utilidad:

Siempre que uno aparece en uno de estos juegos, especialmente en World of Warcraft, hay montones y montones de personajes diferentes dispuestos a confiarte de inmediato una misión que salve al mundo. Pero no cualquier misión, sino una misión que concuerde perfectamente con el nivel actual de uno en el juego. Así, uno puede hacerlo. Nunca te dan un desafío que no puedas lograr, pero está al límite de lo que uno es capaz, así que uno tiene que esforzarse. Pero no hay desempleo en World of Warcraft. No existe eso de sentarse a estrujarse las manos. Siempre hay algo específico e importante para hacer. Y también hay un montón de colaboradores. Dondequiera que vayas, hay cientos de miles de personas listas para trabajar contigo para lograr tu misión épica. Esta sensación de que en la palma de la mano hay un montón de colaboradores no es algo que tengamos con tanta facilidad en la vida real. (McGonigal, 2010)

El placer de jugar con otros, de esta manera, abarca diferentes tipos de camaradería, así como aumenta la empatía y el compañerismo.



Go
Fotografía propia

Portabilidad

Los juegos no entienden de discriminación, puesto que las pautas para enfrentarse a ellos son comunes en todo el planeta. Mientras se dediquen unos minutos para aprender las reglas, lo mismo se puede participar en uno creado en Alemania como en Kenia, Chile o la antigua Grecia, y funcionará correctamente. Al principio, es posible que al jugador le resulte extraño si no presentan parámetros habituales, pero a medida que vaya practicando, la experiencia le hará sentir cómodo y en un entorno familiar. De hecho, será capaz de aprender otros parámetros y pensamientos propios de otras culturas.

En la gran mayoría de los casos, las prácticas culturales no son tan portátiles. Es habitual que, al enfrentarse a una práctica cultural desconocida, la experiencia inicial sea algo distante e incómoda, y no se pueda adentrar y participar plenamente. Por ejemplo, si se asiste a una representación de teatro japonés, se puede apreciar a un nivel superficial como espectáculo, pero la falta de conocimiento de la cultura aislará al sujeto del grueso de la representación. Si se quiere participar plenamente como miembro de la audiencia, se necesita aprender sobre el contexto de lo que se está viendo, conocer miles de pequeños detalles sobre la historia, las tradiciones, la música, la mitología y las relaciones familiares y sociales de Japón. Este proceso de aculturación requiere recabar información de otros medios, además de aquello que se está viendo. Sin embargo, en los juegos, no parecen aplicarse las reglas normales para las experiencias transculturales. Utilizaremos el ejemplo de Brian Upton (2015) para reflejar esta realidad:

El juego de *Go* fue inventado en China hace más de 2000 años; sus orígenes son mucho más remotos que la ópera china. Además, hasta el siglo XIX era prácticamente desconocido fuera de Asia, por lo que su influencia en la cultura occidental ha sido muy pequeña. Sin embargo, un estadounidense del siglo XXI puede aprender a jugar en unos diez minutos. No necesitas ser un historiador para entender *Go*. De hecho, no necesitas saber nada sobre la antigua China. Traducido al inglés moderno, las viejas reglas todavía tienen sentido; todavía estructuran una experiencia de juego entretenida. Y si sigues esas viejas reglas, no solo estás pretendiendo jugar a *Go*, o seguir

los movimientos de jugar a *Go*. Realmente estás jugando a *Go*. La capacidad de *Go* para funcionar como un juego no depende del contexto cultural. *Go* es portátil de una manera que la ópera china no lo es. (Upton, 2015, p. 10)

Otro ejemplo que podemos aportar es el del reciente *Ladrillazo* (2017), el juego de la burbuja inmobiliaria en España. Tal y como dice su página web:

Ladrillazo es un juego histórico que te traslada a la burbuja inmobiliaria de la primera década del siglo XXI. Fueron días de vino y rosas: un centro de interpretación en cada pueblo, un aeropuerto en cada ciudad, hipotecas a 40 años, albañiles con sueldos de ministro, sueños olímpicos, AVE y resorts con golf. Tú serás el intermediario, el seguidor, el que convence a un par de alcaldes y constructores locales para ganarse el favor del votante y sacar partido a unos terrenillos olvidados. Poco a poco, especulando e hipotecando, llegarás a las más altas esferas políticas y empresariales, sacarás adelante proyectos faraónicos, y tus beneficios serán cada vez mayores... hasta que se agote el dinero del país y gane la partida quien más haya conseguido esconder.

El juego consiste en ir formando una trama de contactos que te permitirán construir proyectos cada vez más faraónicos. Los terrenos y ciudadanos son la materia prima para lograrlo, y con ellos podrás convencer a políticos y constructores cada vez más importantes para que se hagan amigos tuyos. A medida que crece tu red de contactos, podrás empezar a colocar proyectos en tu trama: centros de interpretación, autopistas, urbanizaciones, hoteles, aeropuertos... que son las cartas que dan dinero.

Una vez que se gana dinero, hay que evadirlo a los paraísos para tenerlo a salvo de otros jugadores, o puedes patrocinar alguna mamandurria que te haga extender aún más tu trama. Las fichas de dinero representan sobres. El dispensador es opaco e impide saber cuántos quedan. Cuando se acaben los sobres, se acabó la burbuja y, con ella, la partida. El juego, recordando el espíritu de la época que retrata, es altamente competitivo y da máxima libertad para negociar, intercambiar, pactar, sobornar y extorsionar a los otros jugadores. Hemos probado y mejorado el juego durante años para hacerlo sencillo de aprender, pero difícil de dominar. Las reglas son pocas y sencillas. No hace falta ser un jugador pro de los juegos de mesa para aprender, pero si lo eres, ya prácticamente sabes jugar. Las combinaciones estratégicas son casi infinitas. Cada carta tiene sus propias características, y muchas de ellas tienen poderes únicos que pueden marcar el rumbo de la partida si se saben usar en el momento apropiado. La labor de documentación ha sido minuciosa y prolongada. Las cartas abarcan todo el territorio nacional, y es probable



Alejandro Pérez
y Paco Fernández
Ladrillazo, 2017
Juego
150 x 150 cm

que conozcas algunas muy de cerca. Sus poderes y valores están basados en acontecimientos reales, y cada una lleva una cita que sirve para poner en contexto su papel histórico dentro de la burbuja. (Fernández y Pérez, 2017)

Como bien comentan los autores, es sencillo de aprender si se leen las normas; no se necesita conocer el contexto, tan solo entenderlo. Y, como anteriormente hemos comentado, otras culturas pueden aprender el contexto con facilidad tan solo jugando con este.

Ahora bien, esto no significa que la experiencia completa de un juego sea idéntica en todas las situaciones y lugares donde se practique. Los juegos son hábitos culturales, por lo que su significado varía según el contexto cultural. Pero la mecánica del juego, los obstáculos y las posibilidades que rigen la forma en que se desarrolla, funcionarán igual independientemente del contexto cultural. El juego no se siente desbaratado, desequilibrado o no apto para su práctica, a pesar de que se inventara en una cultura muy diferente a la que predomina en el tiempo y lugar en que se está ejercitando. La razón por la cual los juegos son portables es que hay en ellos una estructura profunda que trasciende las fronteras culturales y que reside en sus mecanismos de acción.

El círculo mágico de Huizinga y el flow de Csikszentmihalyi

El *flow* y el círculo mágico, como podemos apreciar en el esquema inicial de este apartado, son consecuencia de todas las características que hemos analizado anteriormente. Normalmente son dos conceptos que no se asocian directamente, pero que guardan una relación muy estrecha.

El círculo mágico, que desarrolla de forma simple Huizinga en *Homo Ludens* (2007), empieza siendo el lugar apartado donde se practica un juego:

Todo juego se mueve y tiene su ser dentro de un patio-de-juego delimitado previamente de forma material o ideal, deliberadamente o por defecto. Así como no hay diferencia formal entre juego y ritual, así no se puede diferenciar formalmente el 'sitio consagrado' del patio-de-juego. La arena, la mesa de juego, el círculo

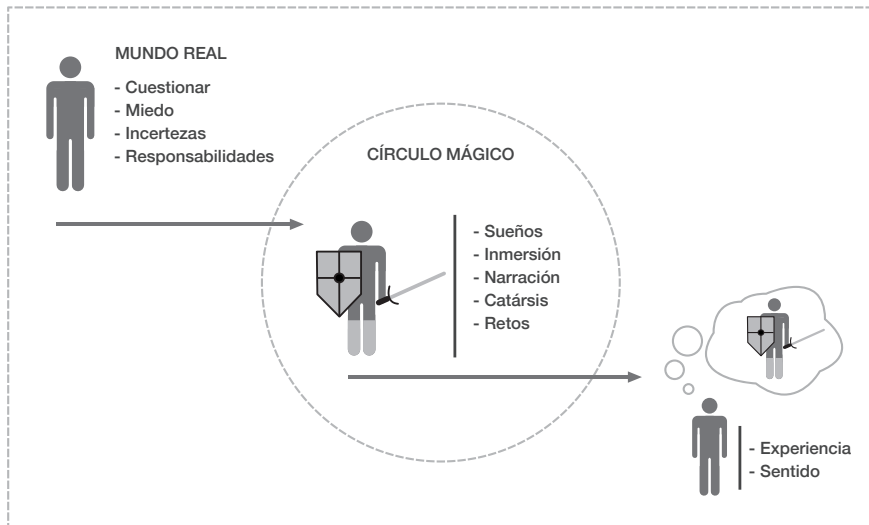


Figura 9. Representación del Círculo Mágico de Johan Huizinga.

mágico, el templo, el escenario, la pantalla, la cancha de tenis, la corte de justicia, etc., son todos, en forma y función, patios-de-juego; eso significa que son lugares prohibidos, aislados, circulados por matorrales, benditos, dentro de los cuales se reciben reglas especiales. Todos son mundos temporales dentro del mundo ordinario, dedicados a la puesta en escena de un acto aparte. (Huizinga, 2007, p. 23)

Este término ha sido ampliado, entre otros autores, por Eric Zimmerman y Katie Salen Tekinbas en “Rules of Play: Game Design Fundamentals” (2003), y en el estudio lúdico moderno se considera no solo como el lugar donde el juego sucede (p. ej., el tablero), sino también como la experiencia del juego en la que actos del mundo real tienen significados especiales. Los jugadores que entran en el círculo mágico son transformados por las experiencias que se viven dentro de él. De esa manera, cuando jugamos, nos enfrentamos a una realidad que nos plantea dificultades y, al superarlas, encontramos una cierta catarsis.

En rasgos generales, se define como el estado anímico en el que nos sumergimos cuando entramos en un espacio-tiempo diferente al que vivimos cotidianamente. El círculo mágico crea una burbuja en la que entramos libremente y compartimos un espacio excluido de lo exterior donde tenemos experiencias significativas. Y aunque esta burbuja es efímera, es un concepto fundamental de la actividad lúdica.

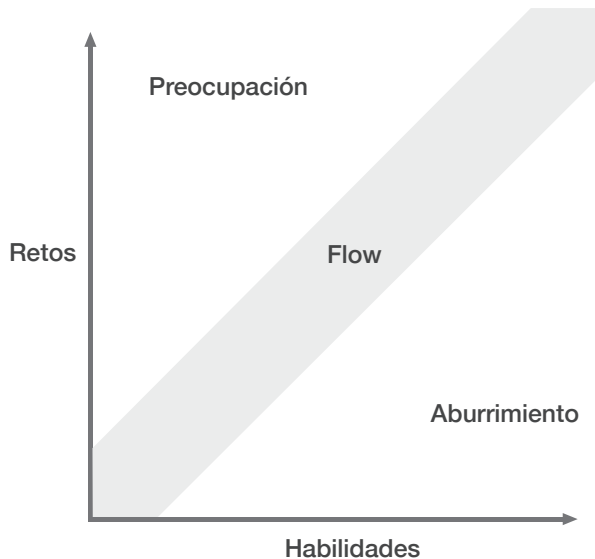


Figura 10.
Representación del estado de
flow, 2015, del libro *The Aesthetic
of Play* (Upton, 2015).

Esta experiencia de estar fuera de la realidad por un momento, experimentando un instante único, nos recuerda a la idea de Csikszentmihalyi: el *flow* (1990). El *flow* es la condición de la “experiencia óptima”. Es el estado mental que logramos cuando nos perdemos por completo en una actividad. Cuando experimentamos el *flow*, no solo perdemos la percepción del mundo exterior y del paso del tiempo; también perdemos nuestra autoconciencia como individuos, y el ego se difumina.

El estado de *flow* es un desafío que requiere habilidades. El disfrute en una actividad llega a su punto máximo cuando los desafíos están en justo equilibrio con las habilidades personales. Si la tarea es demasiado fácil o excesivamente difícil, no podrá presentarse el *flow*: en el primer supuesto, caeríamos en el aburrimiento, y en el segundo, en un estado de ansiedad.

Por lo tanto, cuando se entra en el círculo mágico de un juego, se tiende a conseguir un estado de catarsis llamado estado de *flow*, donde el único objetivo es el de la propia superación.

Conflicto y culpabilidad: el shock de Walter Benjamin y el extrañamiento de Bertolt Brecht

Como hablábamos en el apartado de incertidumbre sobre la contingencia semiótica de Malaby, existe una característica propia de los juegos en el arte activista o social: el conflicto y el sentimiento de culpabilidad.

Para generar este sentimiento de culpabilidad dentro de la obra, primeramente, será necesario recurrir a la imprevisibilidad mecánica de la contingencia semiótica de Malaby: poner al espectador-jugador en estado de alerta. Para entender este estado de alerta, de no saber qué va a ocurrir porque los parámetros están fuera de lo previamente conocido, acudiremos a la idea de *shock* de Walter Benjamin y de extrañamiento de Bertolt Brecht.

Desde que se conocieron, Brecht y Benjamin iniciaron una colaboración que influiría en el pensamiento del otro. A los dos les unía su posicionamiento marxista (el de Brecht, más determinista, y el de Benjamin, menos ortodoxo), y se pasaban largas horas conversando sobre la crisis de la cultura y sobre la necesidad de restaurar su función inicial: educar en el pensamiento crítico (Polgovsky, 2012).

Las técnicas de Brecht para la interrupción y la yuxtaposición en la práctica del teatro épico guardaban una estrecha relación con el uso del montaje de Benjamin como mecanismo para “liberar” el significado. A pesar del intento de Theodor Adorno y Gershom Scholem de situar el pensamiento de Benjamin en una tradición estética diferente, la comprensión de Brecht de *Verfremdung* (extrañamiento) y la idea de *shock* de Benjamin a menudo se consideran equivalentes.

El extrañamiento y el *shock* tienen su inicio en el teatro épico de Bertolt Brecht. A menudo, se considera a Brecht el teórico y el practicante más radical del teatro del siglo XX. Se rebeló contra el clásico “teatro de la ilusión” o lo que él llamó “drama aristotélico”, un teatro que conjura ante el público una ilusión de hechos reales y atrae a cada miembro del público a la acción “al hacer que se identificara con el

héroe-protagonista hasta el punto de completo auto-olvido de su ser” (Esslin, 1960, p. 130). El teatro de la ilusión sirve para purgar las emociones de la audiencia, pero la deja sin conocimiento y sin herramientas. Convierte el arte en un artículo de consumo y destruye su potencial de convertirse en un laboratorio para el cambio social.

El centro del pensamiento brechtiano es la insistencia en que el público desarrolle una actitud no conformista ante la obra, una posición abiertamente política. Brecht veía el arte apolítico como la bandera cultural de las clases dominantes. De este modo, sus esfuerzos se centraron en la creación de un teatro épico, que más tarde denominaría “dialéctico” o “científico”. Brecht lo describía, a mediados de los años 30, de esta manera:

El escenario comenzó a ser instructivo. El petróleo, la inflación, la guerra, las luchas sociales, la familia, la religión, el trigo, el mercado de la carne, todos se convirtieron en temas de representación teatral. A medida que el “mundo real” llegó al frente del escenario para que la actividad de la gente estuviera sujeta a críticas..., el teatro se convirtió en un asunto de filósofos, pero solo para filósofos que deseaban no solo explicar el mundo, sino también cambiarlo. (Brecht y Willett, 1964, p. 71)

El propósito del teatro épico era retratar la realidad social, dejando un espacio de reflexión al público para despertar su espíritu crítico y tomar conciencia de la necesidad de transformarla. Esto debía lograrse a través del extrañamiento. Según Ernst Bloch (1970), el extrañamiento de Brecht está dirigido contra el estado de alienación que resulta de la cosificación de las relaciones sociales en las sociedades capitalistas avanzadas. A medida que las personas se vuelven ajenas a su entorno, tanto ambiental como personal, y sus vidas y su trabajo se reducen al estado de una mercancía, pierden su capacidad de oír y ver. Por lo tanto, para que ocurra un cambio social, dijo Bloch, tenían que ser despertados (Bloch et al., 1970).

Como podemos concluir de la figura 11, el teatro épico permite al espectador llegar a sus propias conclusiones con un sentido crítico. Este término, que Brecht denominó extrañamiento, Benjamin lo solía llamar *shock*, y no solo hablaba de él en sus escritos, sino que lo transportó al estilo de redacción de estos. A menudo, golpeaba al

Forma Dramática del Teatro

Se actúa

Anula la capacidad de actuar del espectador

Hace experimentar sentimientos

El espectador es introducido en algo

Sugestión

Se preservan las sensaciones de los espectadores

El espectador está dentro de la acción, simpatiza con los personajes

Se supone que el hombre es conocido

El hombre es inmutable y rara vez puede cambiar las cosas

Tensión esperando lo que vendrá

Una escena existe por otra

Acción creciente en intensidad

Progreso lineal

El curso de la acción es evolutivo

El hombre como algo fijo

El pensamiento determina el ser

Sentimiento

Forma Épica del Teatro

Se narra

Despierta la capacidad de actuar del espectador

Le exige tomar decisiones

El espectador es puesto frente a algo

Argumento

Se insta a que las sensaciones se transformen en realizaciones

El espectador se enfrenta a lo que ve y lo estudia

El hombre es objeto de investigación

El hombre es mutable y capaz de generar cambios

Tensión en el proceso

Cada escena en sí misma

Montaje

Progreso en curvas

Bruscos saltos

El hombre es un proceso

El ser social determina el pensamiento

Razonamiento

Figura 11. Comparación del teatro dramático con el teatro épico. Creación propia de la autora.

lector al yuxtaponer ideas y presentar argumentos extremadamente cortos. Su escritura aforística estructura el texto como un montaje de citas sin correspondencia abierta entre ellas. Esto permite la creación de asociaciones múltiples entre fragmentos escritos y deja el texto abierto para interpretaciones innovadoras y “liberadoras”. En este sentido, los escritos de Benjamin encarnan su visión de la historia como un objeto de construcción. Benjamin definía el *shock* de esta manera:

A la historiografía materialista le subyace un principio constructivo. [...] Cuando el pensar se para, de repente, en una particular constelación que se halla saturada de tensiones, se produce un *shock* mediante el cual se cristaliza como mónada. [...] En esta estructura, reconoce el signo de una detención mesiánica del acaecer, o, dicho de otro modo, de una oportunidad revolucionaria dentro de la lucha por el pasado oprimido. Y la percibe para hacer saltar toda una época concreta respecto al curso homogéneo de la historia. (Benjamin, 2008, pp. 316-317)

En ambos casos, el *shock*/extrañamiento aparece como una práctica estética para liberar el arte de la dinámica esclavizante y explotadora del capitalismo mercantil. Tanto para Benjamin como para Brecht, el *shock* destruye la percepción y expone la discontinuidad de la historia. Sin embargo, el tratamiento del *shock* de Benjamin va mucho más allá del optimismo de Brecht. Mientras que Brecht abrazó el *shock* con absoluta convicción, para Benjamin implica grandes peligros: la probable aparición de una masa de autómatas traumatizados; la desaparición del espacio privado; la llegada de una era en la que la experiencia, desprovista de tradición, es incapaz de encontrar un significado (Polgovsky, 2012).

Este sentido del *shock*/extrañamiento es lo que nosotros queremos rescatar para transportarlo a nuestro objeto de estudio. Los juegos artísticos creados con un propósito social o político sostienen al espectador en un estado de suspense, de incertidumbre, que lo mantiene pendiente de lo que está haciendo, interpretando sus

acciones desde diferentes puntos de vista. El jugador-espectador se encuentra en una posición privilegiada: esta vez es él quien mueve la historia, el que decide hacia dónde se dirige; es decir, los juegos tienen una relación más directa con el público que las obras del teatro épico de Brecht y, de esta manera, son más capaces de producir un *shock*, un acontecimiento inesperado, aunque no sorprendente⁴. Esta eterna sensación agrisulce que provoca este tipo de obras se basa en la insistencia absoluta en el conflicto y en el despertar del sentimiento de culpabilidad en el jugador.

Esta capacidad de evocar sentimientos de culpa reales a partir de una experiencia ficticia es exclusiva de los juegos [activistas]. Un lector o un espectador puede sentir muchas emociones cuando se le presentan horribles actos de ficción en la página o en la pantalla, pero la responsabilidad y la culpa generalmente no están entre ellos. A lo sumo, pueden sentir una sensación de colusión incómoda. (Isbister, 2016, pp. 8-9)

De alguna manera, este *shock* está rompiendo con el círculo mágico habitual que lo transporta a un estado de *flow* poco usual, donde la tensión es el máximo exponente. El círculo mágico seguiría existiendo, pero esta vez el jugador tendría consciencia de su conexión con la realidad externa. El conflicto en *Train* (2009), el juego del que hemos hablado con anterioridad, radica en la situación de no saber hasta el final cuál es el destino de los trenes.

4.3. CONCLUSIÓN

Como hemos visto, los juegos tienen unos requisitos y características emancipadores respecto al resto de los medios artísticos:

- **Interactividad:** los juegos, por naturaleza, demandan la activación del usuario para poder tener sentido. Son no lineales y abiertos, lo que permite a los jugadores tomar decisiones significativas que les proporcionan control sobre la situación y, a su vez, sentirse responsables de las consecuencias de sus acciones. El flujo de información es bidireccional; por lo tanto, el usuario es capaz de dirigir la historia y controlarla.
- **Incertidumbre:** los juegos nos ofrecen retos para desafiarnos a nosotros mismos. La incertidumbre nos provoca tensión en el momento de afrontar un desafío; sin embargo, esta incertidumbre tiene que ir acompañada por la capacidad de predecirla, pero no de forma obvia. Por lo tanto, los juegos nos sitúan en el centro de la acción y nos motivan a superarnos con retos, lo que provoca que seamos conscientes de que somos necesarios para el cambio social.
- **Retroalimentación:** los juegos nos facilitan retroalimentación constante sobre nuestros actos; esto nos proporciona motivación para seguir adelante y entender que el objetivo es alcanzable. Por lo tanto, nos hacen sentir únicos y capaces de cambiar las cosas.
- **Aceptación del fracaso y del error:** vivimos en la era del éxito y de la competencia, donde no se cuenta con el fracaso como parte del ser humano. Sin embargo, para avanzar en los juegos, debemos fallar continuamente y volverlo a intentar. Si cada acción nos condujera hacia la victoria, desaparecería la idea de haber realizado una elección significativa. La concepción sobre la humanidad cambiaría si aprendiéramos a aceptar los errores propios y ajenos.

-
- **Sociabilidad:** la voluntad y motivación propia al jugar atrae a otros jugadores, y el deseo de compartir ese momento con alguien es lo que origina parte de la diversión. Por ello, desde un principio, se requiere el empeño por colaborar, cooperar y entender que los logros de uno requieren del esfuerzo de los demás. En los juegos, nunca te sientes solo porque siempre tienes una responsabilidad y utilidad. Por lo tanto, son una herramienta útil para combatir el individualismo actual.
 - **Portabilidad:** los juegos cuentan con una característica ausente en muchas otras prácticas culturales, y es que se pueden utilizar en cualquier parte del mundo. Al principio, es posible que los parámetros resulten extraños, pero a medida que se juega, incluso pueden servir para acercarnos a otras culturas.
 - **Flow y círculo mágico:** el espacio-tiempo paralelo en el que se desarrollan los juegos produce lo que Huizinga (2007) llamó círculo mágico: una serie de condiciones que te hacen olvidar la vida real. En este círculo mágico, se experimenta una sensación muy parecida a la que explica Csikszentmihalyi (1990): el estado de *flow*. El *flow* es el estado de máximo rendimiento de una persona; cuando los jugadores entran en este estado, es cuando están teniendo una práctica significativa y son transformados por las experiencias que se dan dentro de él.
 - **Conflicto y culpabilidad:** esta característica es propia de los juegos de arte activista/social y trata de hacer tambalear el círculo mágico de los juegos, posicionando al espectador frente a una situación sumamente inesperada y generando en este un sentimiento de culpa y responsabilidad por aquello que está ocurriendo.

Por lo tanto, como bien declara Jane McGonigal (2012) en su ensayo para explicar cómo los juegos nos hacen mejores y cómo pueden cambiar el mundo, debemos plantear y ver las características de estos como elementos emancipadores:

Quando sabemos lo que realmente significa jugar a un buen juego, podemos dejar de recordarnos entre nosotros: *esto no es un juego*. Podemos comenzar a alentar activamente a la gente: esto *podría* ser un juego. (McGonigal, 2012, p. 34)

1 Una caja de Skinner, también conocida como cámara de condicionamiento operante, es un aparato cerrado que contiene una barra o llave que un animal puede presionar o manipular para obtener alimento o agua como un tipo de refuerzo.

2 Los conocimientos previos actúan como nexo entre el conocimiento que se posee y el conocimiento que se quiere lograr. A su vez, son una fuente de motivación, ya que otorgan al jugador un sentido de propiedad sobre los aprendizajes desarrollados.

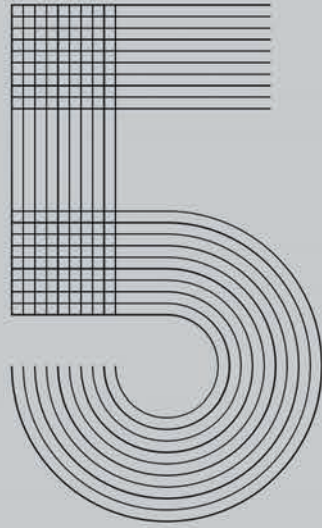
3 La investigación que ha llevado a cabo Jane McGonigal se prolonga desde sus años como estudiante de Doctorado en la Universidad de California de Berkeley a principios de siglo (XXI) hasta la actualidad como directora de la investigación sobre juegos en el Institute for the Future.

4 Es inesperado, pero en la consciencia se sabe que puede existir, aunque se intenta evitar esa posibilidad. Es lo que lo diferencia de la sorpresa.

REFERENCIAS

- Agamben, G. (2005). *Estado de excepción: Homo sacer, II, I*. Pre-textos.
- Benjamin, W. (2005). *Libro de los pasajes*. Akal.
- Benjamin, W. (2008). *Tesis sobre la historia y otros fragmentos*. Itaca.
- Bloch, E., Halley, A., y Suvin, D. (1970). "Entfremdung, Verfremdung": Alienation, Estrangement. *The Drama Review: TDR*, 15(1), 120-125. <https://doi.org/10.2307/1144598>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. The MIT Press.
- Brecht, B., y Willett, J. (1964). *Brecht on theatre; the development of an aesthetic*. ([1st ed.]). Hill and Wang.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in Games*. The MIT Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial.
- Csikszentmihalyi, M., y Kubey, R. (1981). Television and the Rest of Life: A Systematic Comparison of Subjective Experience. *Public Opinion Quarterly*, 45(3), 317. <https://doi.org/10.1086/268667>
- Csikszentmihalyi, M., y Lefevre, J. (1989). Optimal Experience in Work and Leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56(5), 815-822.
- Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo*. Ediciones Naufragio.
- Debord, G. (1999). Perspectivas de modificación consciente de la vida cotidiana. *Internationale situationniste*, (6), 1-7.
- Engels, F. (2017). *El papel de la violencia en la historia*. xhglx publicaciones editoriales.
- Esslin, M. (1960). *Brecht: The man and his work*. Doubleday and Company.
- Fernández, P., y Pérez, A. (2017). Ladrillazo - Sobre el juego. www.ladrillazo.com.

- Gregory, E. M. (2008). Understanding Video Gaming's Engagement: Flow and Its Application to Interactive Media. *Media Psychology Review*, (1).
- Harvey, D. (2013). *Rebel cities. From the right to the city to the right to the urban revolution*. Verso Books.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza.
- Isbister, K. (2016). *How games move us: emotion by design*. The MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press.
- Kubey, R., Larson, R., y Csikszentmihalyi, M. (1996). Experience Sampling Method Applications to Communication Research Questions. *Journal of Communication*, 46(2), 99-120. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1996.tb01476.x>
- Lefebvre, H. (1962). *Critique de la vie quotidienne, II: Fondements d'une sociologie de la quotidienneté*. L'Arche.
- Lefebvre, H. (1997). *Critique de la vie quotidienne, I: Introduction*. L'Arche.
- Malaby, T. M. (2007). Beyond Play: A New Approach to Games, 2. <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>
- McGonigal, J. (2010). Jane McGonigal: Los juegos online pueden crear un mundo mejor. *TED.com*.
- McGonigal, J. (2012). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Vintage.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT Press.
- Polgovsky Ezcurra, M. (2012). On «Shock:» The Artistic Imagination of Benjamin and Brecht. *Contemporary Aesthetics*, 10.
- Tekinbaş, K. S., y Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. The MIT Press.
- Upton, B. (2015). *The Aesthetic of Play*. The MIT Press. https://doi.org/10.1007/978-3-319-41316-7_1
- Žižek, S. (2009). *Sobre la violencia: seis reflexiones marginales*. Paidós.





5. HISTORIA DEL JUEGO CRÍTICO: SITUACIÓN Y ANTECEDENTES

Imagen de portada de sección
Hershman Leeson: Lorna, 1984

5. HISTORIA DEL JUEGO CRÍTICO: SITUACIÓN Y ANTECEDENTES

Este capítulo tratará de situar los juegos de arte crítico dentro de su contexto histórico para entender su aparición entre el mundo de los juegos comerciales y el de la práctica del arte contemporáneo. Para ello, debemos establecer una línea cronológica dividida en tres categorías, que podemos encontrar en formato interactivo en el pendrive adjunto o en papel en las siguientes páginas. En la primera parte, los situaremos dentro de la creación contemporánea, remontándonos a Duchamp y su cuestionamiento sobre la noción del arte. Seguidamente, relacionaremos su desarrollo con el progreso tecnológico y finalizaremos con una recopilación de las exposiciones de arte que han situado el juego crítico en el centro de su mensaje.

Para entender cómo y por qué la práctica del artista contemporáneo se está orientando hacia los juegos, es necesario dar un paso atrás y observar la atracción mutua entre los dos campos.

1887 MARCEL DUCHAMP ¹

1911 **LOS JUGADORES DE AJEDREZ**
Duchamp. Primer intento de capturar en el lienzo el dinamismo, la fluidez de pensamiento y las transacciones sociales que ocurrían durante una partida de ajedrez ²

1925 JEAN TINGELY ³

1926

1927

1928 **JULIO LE PARC** ÖYVIND FAHLSTRÖM ⁵
Mendoza, Argentina. Primer artista en utilizar los juegos como medio de investigación social ⁴

1932 **SE ACABÓ EL JUEGO**
Alberto Giacometti ⁶

1933 **PLAYGROUND**
Isamu Noguchi ⁷

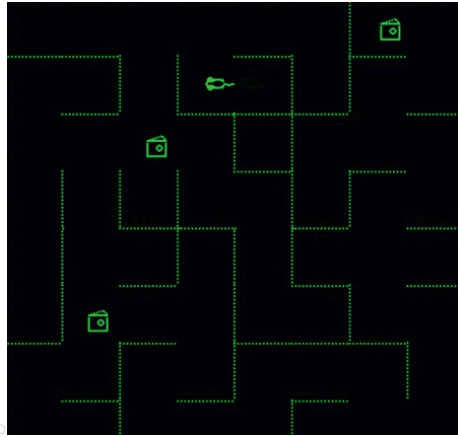
1944 **WINE GLASS CHESS SET** **THE IMAGERY OF CHESS**
André Breton y Nicolas Calas Levy Gallery ⁸



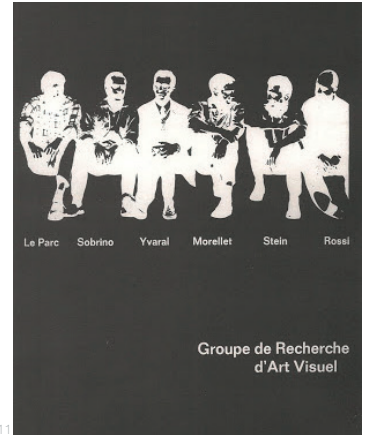
- 1951 1^{ER} JUEGO DE AJEDREZ HUMANO CONTRA MÁQUINA
Dietrich Prinz programó, para el ordenador Manchester Mark I, un juego de ajedrez donde la máquina podría “jugar” contra un humano
- 1956 PARTIDA DE AJEDREZ VIVIENTE
Duchamp ⁹
- 1957
- 1958 1^{ER} JUEGO DE AJEDREZ DE PARTIDA COMPLETA 1^{ER} JUEGO DE DAMAS
- 1959 1EROS VIDEOJUEGOS CON HUMOR
Hubo varios intentos de hacer algunos juegos con un cierto humor para la computadora TX-0. Uno de ellos fue Mouse in the Maze (1959) donde el usuario construía un laberinto para un ratón, este ratón debía encontrar, de manera intuitiva, los trozos de queso esparcidos por éste. También había una “versión VIP” del juego, en la que el ratón buscaba copas de Martini. Después de llegar al Martini, buscaba otro, hasta que se quedaba sin energía, demasiado borracho para continuar. Sin embargo, cuando creabas una segunda partida, el ratón recordaba el camino hacia los Martinis, y como un borracho experimentado, corría hacia la bebida sin vacilaciones ¹⁰
- 1960 G.R.A.V.
En 1960 se fundó el Grupo de Investigación de Arte Visual (GRAV) que concretaba, daba forma, organizaba y desarrollaba la confrontación de experiencias e ideas de la época ¹¹
- 1961 1ER VIDEOJUEGO DE GUERRA SE ACUÑA FLUXUS FLUXUS ¹²
En 1961, The Raytheon Company desarrolla una simulación, para los superordenadores, del conflicto global de la Guerra Fría para mostrarlo a los jefes de los Estados de EE. UU. La simulación resultó demasiado compleja para los usuarios que no estaban familiarizados con las computadoras, por lo que Raytheon creó una versión analógica más accesible llamada Grand Strategy
George Maciunas acuña el nombre Fluxus en 1961 como título de una revista que debía contener obras artísticas, escritos y música experimental
- 1962 DYLABY DYLABY 1ER VIDEOJUEGO INTERACTIVO: SPACEWAR!
Jean Tinguely, Niki de Saint Phalle, Martial Raysse, Robert Rauschenberg, Daniel Spoerri y Per Olof Ulvedt. Laberinto donde cada uno de los artistas realizó varias obras y una sala Stedelijk Museum de Amsterdam ¹³
En 1962, Steve Russel, estudiante del MIT, creó el primer juego basado en lenguaje de programación, Spacewar! en una computadora central PDP-1. Spacewar!, un videojuego de dos naves espaciales llamadas cuña y aguja, según sus formas representadas con gráficos ásperos y delineados, se convierte en el primer videojuego completamente interactivo del mundo. Éste se extendió, en la siguiente década, por todos los ordenadores a nivel técnico y universitario del país ¹⁴
- 1963 LENGUAJE BASIC LABERINTO I
John Kemeny creó el sistema de lenguaje de programación BASIC, el cual ayudó a difundir la creación de juegos de ordenador hacia los estudiantes de las universidades de informática al poder utilizar un código común y compartible G.R.A.V. ¹⁵



9



10



11



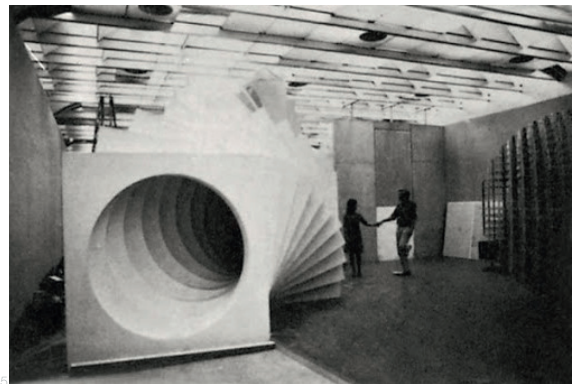
12



13



14



15

1964

1965

..... **FLUX CHESS**

Takako Saito. Serie de ajedreces que relegan o eliminan el aspecto visual de las piezas para utilizar otros sentidos infrutilizados en el juego ¹⁶

..... **THE COLD WAR**

Esta obra se creó como modelo para el equilibrio del terror: equiparar la balanza en un mundo repleto de guerra ¹⁷

1966

..... **HON**

Jean Tinguely y Niki de Saint Phalle ¹⁸

..... **WHITE CHESS SET**

Yoko Ono. Primer juego que guarda una metáfora escondida y manifiesta una declaración antiguerra ¹⁹

..... **1ER JUEGO**

INTERACTIVO PARA TV
Desde el 1966 Ralph Baer estuvo concibiendo el primer juego interactivo para televisión al cual llamó Chase. Con la ayuda del técnico Bill Harrison, construyeron la primera unidad de juegos múltiples a la que llamaron Home TV Game

..... **NEW GAMES MOVEMENT**

•Jugar tenía que ser igual de importante para los adultos que para los más jóvenes
•Competición y cooperación debían saber coexistir. Mientras que la competición podía ser importante, ganar o perder no debía serlo
•Nadie debía de ser eliminado, dejado de banda o inhabilitado para jugar
•Los juegos eran cultura viva, podían ser adaptados o modificados según lo requiriera la situación ²⁰

..... **WORLD WAR IV**

Stewart Bran. Slaughter y Earthball ²¹

..... **DECK**

George Brecht ²²

1967

..... **THE LITTLE GENERAL**

Öyvind Fahlström ²³

..... **ROTOZAZA**

Jean Tinguely ²⁴

1968

..... **PENTACLE**

Musée des Arts Décoratifs de París. Se exponen por primera vez las obras The Little General (1967-1968), Dominoes(1966) y The Cold War (1963-1965) de Öyvind Fahlström

1969

..... **VOLTEE LOS MITOS**

Julio Le Parc. Primera obra de sus juegos-encuesta ²⁵

1970

..... **CHOISISSEZ VOS ENNEMIS**

Julio Le Parc ²⁶

..... **MONOPOLIES**

Öyvind Fahlström ²⁷

1971

..... **FRAPPEZ LES GRADÉS**

Julio Le Parc ²⁸



16



17



18



19



20



21



22



23



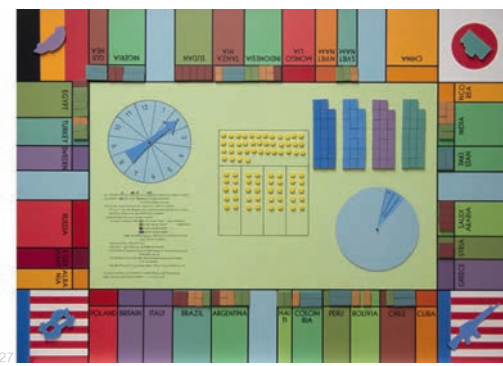
24



25



26



27



28

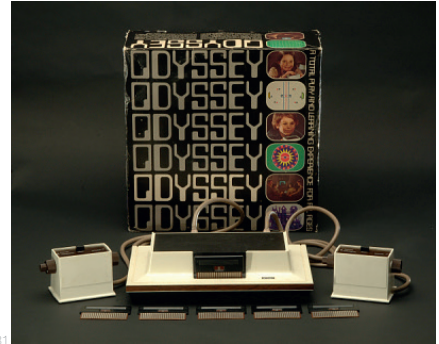
- 1972 **JULIO LE PARC RECHERCHES 1959-1971** Kunststhalte de Dusseldorf. Primera exposición donde el público era invitado a jugar con las obras y dónde éstas eran explícitamente críticas ²⁹
- 1973 **1ER ARCADE DE 4 JUGADORES: PONG DOUBLES** Después de su éxito, Atari diseñó, un año más tarde, Pong Doubles (1973), el primer arcade que permitía cuatro jugadores simultáneos ³³
- 1974
- 1975
- 1976 **1ER ORDENADOR PERSONAL: APPLE I** El Apple I fue uno de los primeros ordenadores personales y el primero en ser comercializado. También fue el pionero en combinar un microprocesador con una conexión para un teclado y un monitor. Fue diseñado y hecho a mano por Steve Wozniak originalmente para su uso personal y Steve Jobs, amigo de Wozniak, le dio la idea de venderlo creando así el primer producto de Apple ³⁴
- **FLUX-LABYRINTH** George Maciunas y Larry Miller (Fluxus). Laberinto de obstáculos con puertas y suelos alterados para dificultar la salida ³⁵
- **1ER VIDEO-JUEGO DE AVENTURAS: ADVENTURE** Adventure fue el primer videojuego de aventuras basado en texto realizado para la computadora PDP-1 ³⁶
- **FLUX-LABYRINTH** Akademie der Kunst der Berlin
- **CONTROVERSIA SOBRE LA VIOLENCIA EN JUEGOS: DEATH RACE** En 1976, la compañía Exidy diseñó la primera máquina de arcade que provocaría controversia sobre la violencia en los juegos, Death Race (1976). Éste fue una modificación del juego Destruction Derby (1975) de Exidy, en el que los jugadores hacían chocar coches para ganar puntos. Death Race (1976) cambió el choque de automóviles por el atropello de figuras que podían recordar a humanos con deformaciones ³⁷
- **THE NEW GAMES BOOK** The New Games Book (1976) fue editado por Andrew Fluegeman. Éste contenía docenas de juegos de entre dos a 200 jugadores. Muchos tenían instrucciones que ocupaban tan sólo una o dos líneas, lo que consideraríamos actividades más que juegos. Pero otros eran intensos y competitivos. El libro también contenía la historia de New Games Movement hasta el momento, ideas para crear y poner en práctica eventos de New Games y artículos de Stewart Brand, George Leonard y Bernie Dekoven ³⁸
- 1977 **MICROCOMPUTADORA COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO: APPLE II/TRS-80** Apple II/TRS-80 (1977) logró convertir la microcomputadora en una herramienta de trabajo gracias al lanzamiento de la hoja de cálculo VisiCalc
- **JUEGO EN CASA: ATARI 2600** Se realizó la primera videoconsola con un joystick, cartuchos intercambiables, juegos en color e interruptores para seleccionar juegos y establecer niveles de dificultad, la Atari 2600. Ésta consiguió que millones de personas jugaran en sus casas ³⁹
- 1978 **SPACE INVADERS: SEGUIMIENTO DE PUNTUACIONES** Midway lanza el arcade de Space Invaders, el primer juego que permite hacer un seguimiento de las puntuaciones ⁴⁰
- **KIDNAPPING KISSINGER** Öyvind Fahlström ³⁰
- **1ª TABLET: COMIENZO DE LA EDUCACIÓN AUTÓNOMA** Por otro lado, Alan Kay desarrolló la primera tablet, Dynabook (1972), basada en las tabletas de información que se mostraron tanto en la película 2001: Una odisea del espacio (1968) de Stanley Kubrick como en la serie Star Trek de los años 60. Estas tablets estaban enfocadas al desarrollo de la educación autónoma de los niños, así como a su acercamiento a las nuevas tecnologías
- **ODYSSEY: 1A VIDEOCONSOLA PARA CASA Y PRIMEROS JUEGOS EDUCATIVOS** En 1972, Magnavox creó Odyssey, la primera videoconsola para casa, basada en los diseños de Home TV Game. Esta consola no se vendía solamente con juegos de entretenimiento, sino que también iba acompañada por juegos educativos como Analogic, States o Simon Says ³¹
- **1A MÁQUINA DE ARCADE: PONG** Nolan Bushnell y Al Alcorn de Atari crearon la primera máquina arcade y el primer videojuego para ésta, Pong, la cual inundaría todas las tabernas y bares ³²



29



30



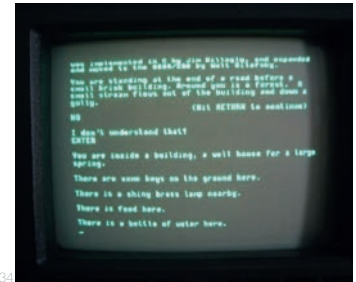
31



32



33



34



35



36



37



38



39



40

- 1979 **LASERDISC: 1ER SISTEMA DE ALMACENAMIENTO EN DISCO ÓPTIMO COMERCIALIZADO**
Primer sistema de almacenamiento en disco óptico comercializado, usado principalmente para reproducir películas, el LaserDisc o LD de DiscoVisión
- 1979 **ATARI 400: 1ER ORDENADOR CON HABILIDADES DE JUEGO**
En 1979, Atari también introdujo el primer ordenador con habilidades de juego, Atari 400 y Atari 800. Junto a éste se realiza el juego Asteroids (1979)
- 1979 **ASTEROIDS**
Asteroids (1979) permitía ya no sólo guardar los puntajes más altos si no introducir las iniciales de cada jugador en el ranquin
- 1979 **INTELLIVISION**
Competencia de la Atari 2600 (1977), la videoconsola de la marca Mattel, Intellivision, la cual tenía mejores gráficos y controles ⁴¹
- 1979 **MICROVISION: 1A VIDEOCONSOLA PORTÁTIL DE CARTUCHOS INTERCAMBIABLES**
Primera videoconsola portátil con cartuchos intercambiables, predecesora de la Game Boy (1989), Microvision de la marca MB. Sin embargo, dejó de fabricarse en 1982 debido a los pocos cartuchos, la pantalla pequeña y la falta de apoyo de las empresas de videojuegos ⁴²
- 1980 **PAC-MAN**
En 1980 Namco crea Pac-man (1980), el primer personaje animado de una máquina de arcade
- 1981 **DONKEY KONG**
Nintendo crea el juego de arcade Donkey Kong (1981). Posteriores spin-offs incluyen a Mario Bros en 1983, y Super Mario Bros en 1985
- 1981 **IBM PC: CREACIÓN DEL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS**
En 1981, salió a la venta el primer ordenador personal de IBM, el IBM PC. De esta manera nació el sistema operativo MS-DOS, encargo directo a Microsoft para la gama de ordenadores personales IBM PC. Este sistema operativo se trans-
- 1981 **FORMARÍA MÁS TARDE EN WINDOWS.**
Debido al éxito de IBM, desde entonces, el término PC vino a significar más específicamente un microcomputador compatible con los productos PC de IBM. El IBM PC es el predecesor de los actuales ordenadores personales y progenitor de la plataforma compatible IBM PC
- 1981 **MORE NEW GAMES**
El segundo libro, More New Games (1981), seguía el mismo formato que el anterior, sin embargo, mientras se realizaba, los juegos y actividades incluidas se encaminaron hacia nuevas perspectivas. Éste no estaba editado por una sola persona y el cariz de las actividades había pasado de ser físico y competitivo a actividades cooperativas para sentirse mejor, terapias de grupo, etc ⁴³
- 1982 **ALIEN GARDEN**
En 1982 salió a la venta para Atari 800 uno de los primeros art games, Alien Garden. Fue diseñado por Bernie DeKoven, antiguo miembro de The New Games Movement, y programado por el pionero de la realidad virtual Jaron Lanier; el propósito de DeKoven era hacer hincapié en la necesidad de experimentación ⁴⁴
- 1983 **APPLE LISA: INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO**
En 1983, Apple retoma el liderazgo y lanza el primer PC con una interfaz gráfica de usuario, Apple Lisa
- 1984 **LORNA: 1ª OBRA DE ARTE EN LASERDISK**
En 1984 se crea el primer juego videoinstalativo que implicaba una interacción del público, Lorna. Con Lorna, Hershman Leeson creó la primera obra de arte que utilizó la tecnología LaserDisk. Aprovechando las capacidades interactivas del medio, la artista permite a los usuarios explorar e intervenir en el mundo de una mujer agorafóbica llamada Lorna e introducirse en su propia habitación conduciendo el trascurso de su vida ⁴⁵
- 1984 **APPLE MACINTOSH: PC CON INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO MANEJADO POR RATÓN**
El primer PC con una interfaz gráfica de usuario manejado por ratón ⁴⁶
- 1985 **CD-ROM**
Primer CD-Rom para PC
- 1985 **TETRIS**
Alex Pajitnov
- 1985 **WINDOWS**
En 1985, Microsoft realiza su primera prueba de Windows: Windows v1.0
- 1985 **BALANCE OF POWER**
En 1985 se creó, Balance of Power, un juego de estrategia computacional sobre geopolítica durante la Guerra Fría, creado por Chris Crawford y publicado en 1985 en Apple Macintosh por Mindscape. El propio Chris Crawford lo tildaba como un juego de paz sobre la Guerra Fría (Crawford, 2003) ⁴⁷
- 1986



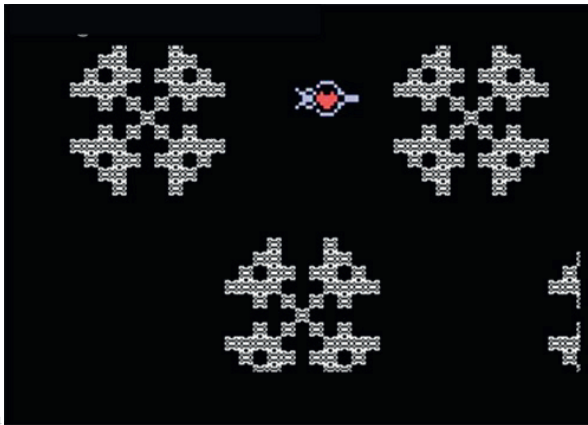
41



42



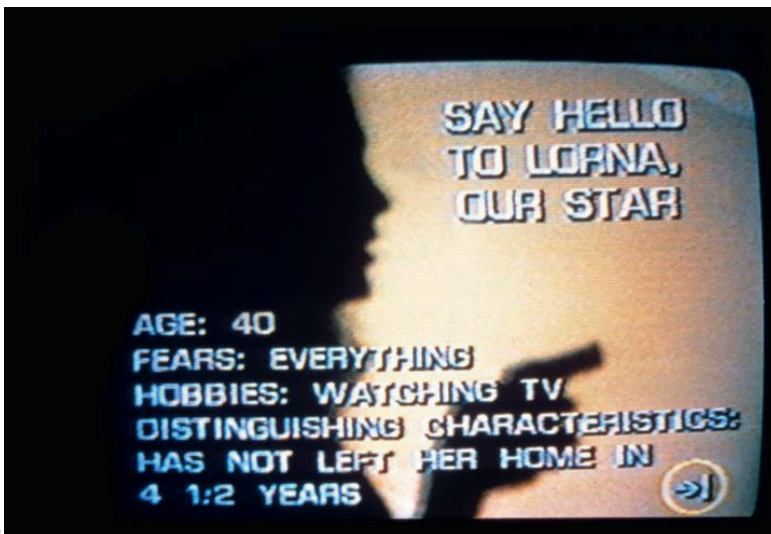
43



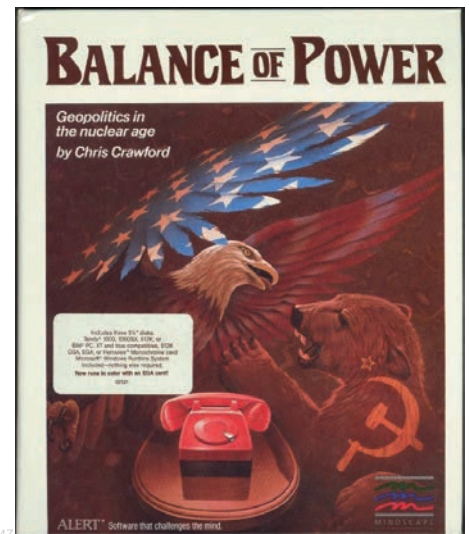
44



45



46



47

1987

1988

..... **THE MANHOLE: 1ER VIDEOJUEGO EN CD-ROM**
A finales de 1988 se crea el primer videojuego en CD-Rom, The Manhole de Mediagenic, basado en el original en disquete. Éste consistía en una aventura gráfica que su único fin era explorar un mundo imaginario ⁴⁸

1989

..... **GAME BOY** **1ª EXPOSICIÓN** **MERCADO** **ATARI LYNX:**
Nintendo **DE VIDEOJUEGOS:** **FEMENINO:** **1ª VIDEOCONSOLA**
HOT CIRCUITS: **SIMCITY** **DE MANO A COLOR** ⁴⁹
A VIDEO ARCADE
Museum of the Moving
Image de Nueva York

1990

1991

..... **STADIUM** **SNES** **UNIX GNU/LINUX**
Maurizio Cattelan. Galleria Comunale d'Art Nintendo La programación se
Moderna de Bolonia ⁵⁰ popularizó a nivel
mundial

1992

..... **JUEGOS SERIOS: CAPTAIN NOVOLIN**
En 1992 salieron algunos juegos para la SNES que, a pesar de que no eran categorizados como serious games, dejaban entrever que los juegos también podían tratar temas serios. Uno de ellos es Captain Novolin (1992). Captain Novolin está diseñado para enseñar a los niños cómo manejar la diabetes ⁵¹

1993

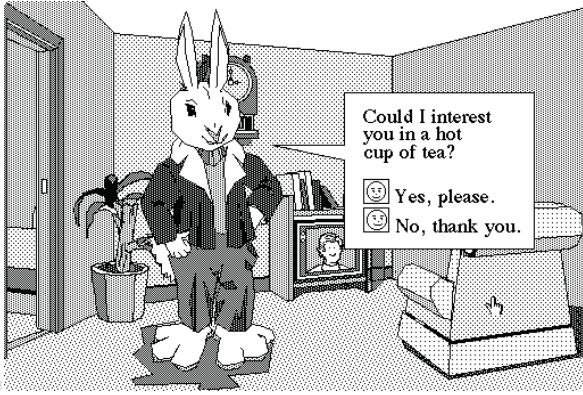
..... **VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS:** **LA NO EXISTENCIA** **ATARI JAGUAR:**
MORTAL KOMBAT **DE ENEMIGOS: MYST** **1ª CONSOLA 64 BITS**
Aventura gráfica basada en el libro La Atari
Isla Misteriosa (1874) de Julio Verne y
que revolucionó el estado de los vide
ojuegos de primera persona por no
haber enemigos y ser interactivo

1994

..... **CAPACIDAD DEL USUARIO PARA**
MODIFICAR EL JUEGO: DOOM
Doom consiguió, con su código abierto,
que los usuarios fueran capaces de
modificar el juego ⁵²

1995

..... **VIRTUAL BOY: USO DE GAFAS 3D**
Nintendo desarrolló la primera videocon-
sola de 32-bit portátil que intentaba situar
al jugador en el mundo virtual a través de
unas gafas 3D, Virtual Boy ⁵³



48

49



50



51

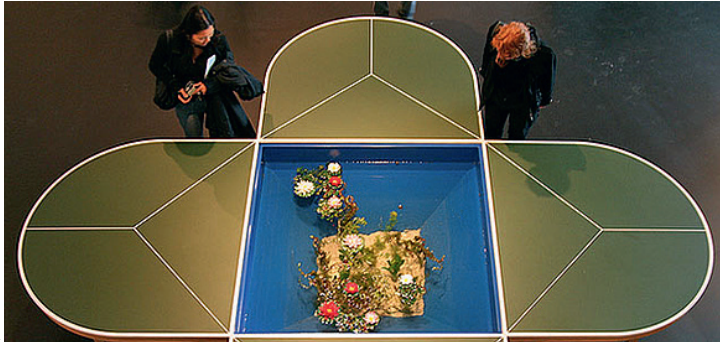


52

53



- 1996 **NINTENDO 64** **1ER MMORPG:** **HYPE! HIT! HACK!** **PING POND TABLE**
 Nintendo **MERIDIAN 59** Primer videojuego 3d multijugador masivo en línea. Sitúa la comunicación como eje principal de los juegos Städtisches Museum Abteiberg en Alemania. Alza la cuestión en el contexto del arte donde se plantea si las obras solo tienen sentido con la participación de los visitantes Gabriel Orozco ⁵⁴
- 1997
- 1998 **IMAC** **LOS DISNEYS** **TRIGGER HAPPY** **GAME BOY COLOUR**
 Apple Jason Huddy. América como un parque de atracciones de Disney como cumbre del desarrollo capitalista ⁵⁵ Thompson y Craighead. Pone en duda los derechos de autor Nintendo
- 1999 **DANCE** **SYNREAL: THE UNREAL** **CRACKING THE MAZE -** .. **WI-FI** .. **TOM RAIDER I & II** **COUNTER-STRIKE**
DANCE **MODIFICATION** Institut für Neue Kulturtechnologien de Wien. "Synreal: The Unreal Modification" en el Institut für Neue Kulturtechnologien de Wien fue la primera exposición de mods creados por artistas. "Synreal" ridiculizaba los juegos de disparos convirtiendo el escenario en un espacio futurista que recuerda a una discoteca poligona, sin embargo, la utilización del juego en esta exposición se daba aún como herramienta experimental ⁵⁶ **GAME PLUG-INS AND PATCHES AS HACKER ART** Primera exposición en-línea donde se expusieron por primera vez patches críticos de juegos creados por artistas que aludían al papel machista de los videojuegos, al capitalismo y al racismo, como fueron Tomb Raider I & II patches (1999) de Robert Nideffer, Los Disneys (1998) de Jason Huddy o BlackLash (1998) del colectivo Mongrel Robert Nideffer. Hacks que transforman la figura desnuda del parche Nude Raider de Lara Croft en Lara transexual o Lara drag queen Tom Raider I & II patches (1998) de Jason Huddy o BlackLash (1998) del colectivo Mongrel **COUNTER-STRIKE** Mod para Half-Life (1998) que lo transforma en un juego binominal de terroristas contra antiterroristas donde el único objetivo es matar al equipo contrario
- THE INTRUDER** **SOD**
 Natalie Bookchin. Conciencia de la mujer como intrusa en un mundo de hombres ⁵⁸ **JODI**. Mod de Wolfenstein 3d (1992) para ridiculizar los videojuegos de disparos y violencia ⁵⁹
- 2000 **THE SIMS** **PLAYSTATION 2:** **SHIFT-CTRL** **ÖYVIND FAHLSTRÖM**
POPULARIZACIÓN VIDEOCONSOLAS EN CASA Nintendo The Beall Center for Art and Technology de California. "Shift-Ctrl" incluía obras de arte creadas como juegos, obras que se apropiaban de metáforas del diseño de éstos, juegos independientes, juegos en red e incluso algunos comerciales y freeware ⁶⁰ Diversas localizaciones. En ninguna de estas exposiciones el público podía intervenir las obras de Fahlström como él había deseado en un principio. Éstas estaban protegidas con cristal, rodeadas con cinta o puestas en una peana. Sin embargo, sí que había reproducciones electrónicas de sus monopolis para poderlos intervenir a través de un ordenador
- 2001 **TEKKEN** **PAINSTATION** **SEPTEMBER 12TH** **GAME SHOW**
TORTURE **//////////fur////** art News gaming ⁶³ **GAME SHOW** MaSS MoCA. Fue la primera exposición enfocada a cómo los artistas habían adaptado las estructuras de juego a su trabajo durante la década de los 90 Eddo Stern ⁶¹ interfaces ⁶²
- 2002 **SERIOUS GAMES** **TRIGGER**
 Primer uso del concepto serious games por Sawyer y Rejeski en "Serious games: Improving public policy through game based learning and simulation" Gamma Space (Melbourne). Comisariada por Rebecca Cannon de Selectparks



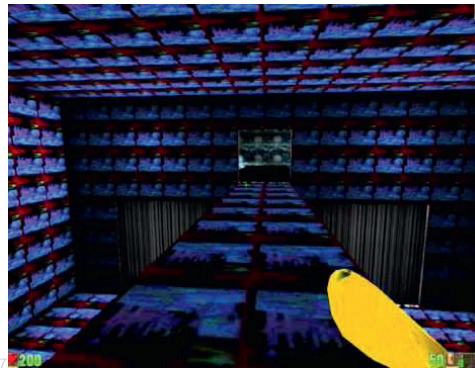
54



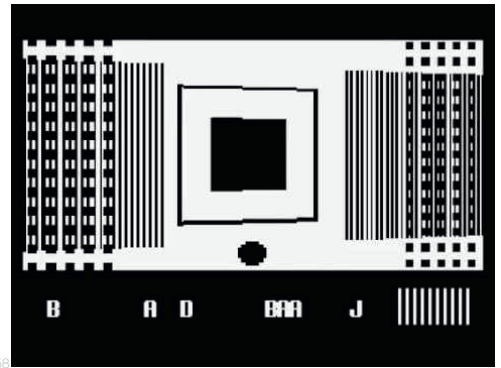
65



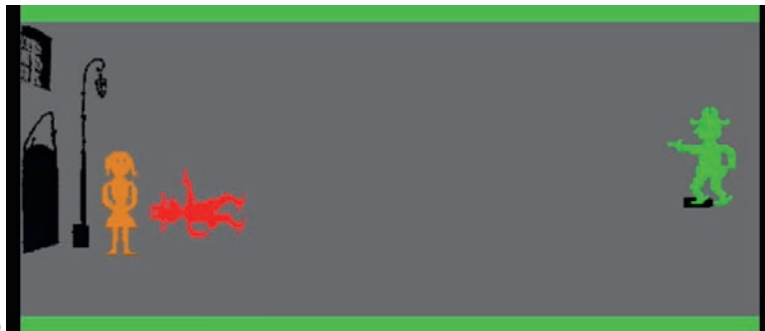
56



57



58



59



60



61



62



63

2003	<p>..... ART GAMES Primer uso del concepto Art games por Tiffany Holmes para la Conferencia de Melbourne DAC, "Arcade Classics Span Art? Current Trends in the Art Game Genre"</p> <p>SELFWARE. POLITICS OF IDENTITIES, KULTURHAUPTSTADT GRAZ Viena ⁶⁴</p>	<p>..... ZKM_GAMEPLAY: START NEW GAME! ZKM de Karlsruhe ⁶⁵</p> <p>STEAM Plataforma digital de distribución de juegos de ordenador que permitía a los usuarios comprar, descargar, jugar y actualizar juegos; por otro lado, posibilitaba a los pequeños creadores el poder distribuir sus juegos de una manera menos costosa</p>	<p>..... BLACKBERRY: 1ER SMARTPHONE RIM RE:PLAY: 1ª EXPOSICIÓN DE JUEGOS CRÍTICOS Lounge de Jo'Burg bar en Cape Town (Sudáfrica). Primera exposición de juegos críticos ⁶⁶</p> <p>GAMES COMPUTERSPIELE VON KÜNSTLERINNEN Hardware Medien Kunst Verein de Dortmund</p>	<p>..... VIDEOGAMES WITH AN AGENDA Cine Curzon Soho de Londres ⁶⁷</p> <p>EYETOY USB CAMERA Complemento para Play Station 2 (2000) que permitía interactuar físicamente con lo que aparecía en pantalla</p>
2004	<p>..... BANG THE MACHINE: COMPUTER GAMING ART AND ARTIFACTS Yerba Buena Center for the Arts de San Francisco, California</p>	<p>..... NINTENDO DS La primera videoconsola de mano que se adapta a jugar en formato multijugador y demandaba la interacción de los usuarios al incorporar una pantalla táctil ⁶⁸</p>		
2005				
2006	<p>..... ARTGAMES. STRUCTURAL ANALOGIES OF ART AND GAMES Ludwig Forum de Aachen, Alemania</p>	<p>..... PLAYSTATION 3: 1ª CONSOLA CON LECTOR BLUE-RAY Sony</p>	<p>..... WII: LA CONSOLA DE LAS FAMILIAS Nintendo. Provocó que los jugadores se levantaran del sofá para moverse con sus sensores de movimiento. Pero no sólo logró que se levantaran, si no que consiguió hacer que muchas personas que no eran afines a los videojuegos les pareciera atractivo ese sistema, lo que reunió a muchas familias en su tiempo libre ⁶⁹</p>	
2007	<p>..... LG PRADA: PANTALLA CAPACITIVA</p>	<p>..... GAMEWORLD LABoral Centro de Arte de Gijón, España ⁷⁰</p>	<p>..... IPHONE: PANTALLA MULTITÁCTIL CAPACITIVA Apple</p>	<p>..... PLAYWARE LABoral Centro de Arte de Gijón, España ⁷¹</p>
2008	<p>..... KICKSTARTER: 1ER CROWDFUNDING Otro avance para el desarrollo de juegos con una cierta independencia económica fue el sistema crowdfunding en 2012 con la plataforma Kickstarter, un sistema de financiación colectiva basado en las micro donaciones personales</p>	<p>..... HOMO LUDENS LUDENS LABoral Centro de Arte de Gijón, España</p>	<p>..... GAMES KUNST UND POLITIK DER SPIELE Kunsthalle de Viena</p>	<p>..... HTC DREAM: 1ER DISPOSITIVO CON GOOGLE ANDROID Android (derivado de Linux) permitió que muchos usuarios no profesionales pudieran programar aplicaciones para el propio sistema ya que su código es abierto ⁷²</p>
2009				



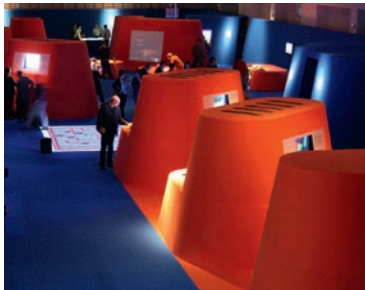
64



65



66



67



68



69



70



71



72

2010

..... IPAD
Apple

..... LEARN TO PLAY
Euphrat Museum of Art
en Cupertino, California.
Primera exposición que no
separa los juegos críticos
por su medio ⁷³

2011

2012

..... IT'S ART IN THE GAME
Museo Hilversum en
Holanda ⁷⁴

..... JOUE LE JEU/ PLAY ALONG
Gaité Lyrique de Paris ⁷⁵

..... THE ART OF CHESS
Saatchi Gallery de Londres ⁷⁶

2013

..... XYZ: ALTERNATIVE
VOICES IN VIDEO GAMES
The Museum of Design
Atlanta y codirigida por
Georgia Tech ⁷⁷

2014

2015

2016

..... LEVEL 01: PROJECTS
FROM THE OF GAMES
RESIDENCIES AT KHOJ
Khoj International Artists'
Association en India ⁷⁸

..... GAMES AND POLITICS
Goethe Institute con la
ayuda de ZKM en Karlsruhe ⁷⁹

Oct 4 - Nov 24 | Preview Sep 17-18 | Reception Nov 9, 5:30-8pm

LEARN TO PLAY

When life is a game how does one learn to play?



Learn to Play is an exhibition with games that challenge us to look at who and what we are, or can be —so we can explore life directions driven by our choice and conscience.

Players: 1 or all



Euphrat Museum of Art
<http://team.play.us>
ZERO1
 cadre ART SERIES



73



74

JOUE LE JEU PLAY ALONG



DU 21 JUN AU 12 AOÛT 2012
À LA GAÏTÉ LYRIQUE
 JEUX GÉANTS
 RENCONTRES
 ARCADES
 EXPLORATION

www.gaitelyrique.com
 Conception: The@narchy
 en partenariat avec le 75 18 21 33
 75182133.com

gaité LYRIQUE
 11 rue de Valenciennes
 75013 Paris



75



76

MUSEUM OF DESIGN ATLANTA PRESENTS

XYZ

ALTERNATIVE VOICES
 IN GAME DESIGN

7.14.2013 - 9.2.2013

SPONSORED BY MailChimp

MODA MUSEUM OF DESIGN ATLANTA

IN COLLABORATION WITH
 Georgia Institute of Technology
 Center for Digital Media



77



Network / blog v.7.23.1

EXPOSITION INTERACTIVE GAMES & POLITICS

DU 30 JANVIER AU 23 FÉVRIER 2018
 RENDEZ-VOUS À LA GAÏTÉ LYRIQUE

GOETHE-INSTITUT NANCY
 27 rue de la République
 54000 NANCY | France | 33 33 33 34 34 | 03 83 34 34 34

www.goethe.de/nancy
 www.dtm.de

GOETHE INSTITUT
 Institut für Kultur und Sprachen
 des Auswärtigen Amtes

78



79

5.1. HISTORIA DE LA RELACIÓN ENTRE ARTE Y JUEGO, SU INICIO Y EVOLUCIÓN HACIA UN ARTE CRÍTICO



Marcel Duchamp
Los jugadores de ajedrez, 1911
Óleo sobre tela
61 x 50 cm

En 1922, André Breton escribió el primer gran artículo sobre el trabajo de Marcel Duchamp para la revista francesa *Littérature*, en el que tildaba a Duchamp de ser “el hombre más inteligente del siglo XX” (Breton, 1922). Le sorprendió enormemente que Duchamp pasara la mayor parte de su tiempo jugando al ajedrez. Y no solo eso: para Duchamp, el ajedrez no era una mera distracción; basó una parte de su obra en estudios del comportamiento inherente a los oponentes en el ajedrez, realizó su propio kit de piezas talladas y, cuando estaba en lo alto de su carrera como artista, se retiró para ser jugador profesional de este. *Los jugadores de ajedrez* (1911) fue su primer intento de capturar en el lienzo el dinamismo, la fluidez de pensamiento y las transacciones sociales que ocurrían durante una partida de ajedrez.



Robert Rauschenberg
Open Score, 1966
Performance

De este modo, la obsesión de Duchamp por el ajedrez, el uso de juegos como el *Exquisite Corpse* por parte de los surrealistas, los *FluxKits* o *FluxGames* de Fluxus o las psicogeografías de los situacionistas, en especial de Guy Debord, son ejemplos de arte divertido, inquieto o alegre, que quería dejarse influenciar por los parámetros del juego. Los *mods'* del ajedrez de Takako Saito (*FluxChess*, 1961-1970) supusieron una gran exploración en la subversión del juego, igual que *The White Chess Set* (1971), de Yoko Ono, donde eliminaba los dos bandos en el juego del ajedrez al ser todas las piezas blancas.

A su vez, en 1966, Robert Rauschenberg y Jim McGee emplearon el juego en su performance *Open Score* (1966). Utilizaron la estructura, las reglas y las tecnologías del tenis, incluidas las pelotas, las raquetas y la pista, pero con un fin totalmente distinto. En lugar de un partido entre dos oponentes, el juego se convertía en un generador de música y en el proceso para cambiar poco a poco la atmósfera lumínica de la *performance*, ya que, cada vez que rebotaba la pelota en sus raquetas, se activaba un sensor que producía estos cambios.

Paralelamente, en los años 60, Jean Tinguely también se apropió de las herramientas de los juegos para crear sus esculturas cinéticas, más exactamente, del *hacking* como una técnica artística. “Hackeaba” instrumentos musicales, bicicletas y todo tipo de máquinas para que funcionaran según las necesidades de sus esculturas.

Uno de los aspectos más importantes del juego como medio artístico es el papel que desempeña dentro de la obra. Desde finales del siglo XVIII, jugar corresponde al dominio exclusivo del artista y no del espectador. Pero el auténtico cambio acontece cuando el juego promete formar parte de la experiencia del público, y la autoría se diluye en la relación que se crea entre jugador y artista a través de la obra.

Encontramos una perspectiva más moderna encontramos en el movimiento The New Games Movement, en los años 70, que creaba juegos al aire libre cuyos componentes aumentaban de escala. No solían ser directamente competitivos, pero aportaron el descubrimiento del vínculo entre el aumento de escala y la cooperación; como comenta Celia Pearce: “Ampliar las cosas cambia completamente la dinámica del juego original” (Pearce, 2010). De este movimiento, se derivaron algunos juegos incorporados posteriormente a la asignatura de Educación Física en las escuelas: juegos de colaboración y de teatralización, como aquel en que un grupo de personas se dan las manos y se entrecruzan entre ellos para más tarde deshacer el ovillo sin soltarse y acabar formando un círculo. Sin embargo, hay artistas como Frank Lantz, el creador de *Pac Manhattan* (2004), que utilizan este tipo de herramienta para desarrollar su obra, en la que videojuegos tradicionales y mundialmente conocidos son transformados a escala real y protagonizados por personajes reales, lo que los convierte en algo parecido a una *performance*.

Paralelamente al movimiento The New Games Movement, empieza a desarrollarse la idea de los videojuegos como arte; encontraríamos un ejemplo en *Alien Garden* (1982), creado por Bernie De Koven (uno de los participantes fundamentales en The New Games Movement) y programado por Jaron Lanier. El juego consiste en controlar a un

animal rudimentario mientras crece gracias a unas flores de cristal que van cambiando su comportamiento aleatoriamente cada vez que empieza el juego.

Los *mods* y los *hackers* han tenido un papel relevante en la historia entre juegos y arte. Una de las primeras exposiciones *online* sobre este tema fue *Cracking the Maze* (1999), donde se incluía, entre otras piezas, la modificación de diferentes juegos para añadirles la figura femenina como personaje.

Actualmente, el acercamiento entre arte y juego está insistiendo más que nunca en la fusión de lo digital y lo tangible, seguramente por el contexto histórico en el que vivimos, en el que, ante la saturación de tecnología, necesitamos volver a lo analógico.

En este primer apartado de la línea cronológica, situaremos la historia de la relación entre arte y juego desde su gran iniciador a principio del siglo XX, Marcel Duchamp, hasta principios del siglo XXI, donde empieza el sujeto de estudio de nuestra investigación.

5.1.1. Duchamp y su obsesión por el ajedrez

Marcel Duchamp (1887-1968), el artista francoamericano de quien muchos surrealistas querían apropiarse, se aproximó a los juegos de una manera totalmente diferente a estos. Durante sus últimos años de carrera, Duchamp llegó a la conclusión de que, mientras que no todos los artistas eran jugadores de ajedrez, todos los jugadores de ajedrez sí eran artistas (Breton, 1922; Duchamp, 2010). Marcel Duchamp se había convertido, por aquel entonces, en el patrono de la discusión sobre los juegos y el arte. Su deseo más imperativo era crear arte que dependiera más de la mente que de la mano del artista, para crear productos intelectuales en lugar de dramáticos. Sus primeros trabajos fueron retratos inusuales de jugadores de ajedrez, en los que se esforzó por representar los movimientos ejecutados en las mentes de los dos oponentes; esta naturaleza efímera era lo que llamaba la atención de Duchamp, y se percató de que el jugar activaba el pensamiento lógico-crítico.

Precisamente, la última etapa de la vida de Duchamp estuvo muy cercana a la aparición de los videojuegos pioneros y a la concepción del diseño de juegos con un potencial creativo. Solo seis años antes de su muerte, salió a la luz el primer juego de ordenador, *Spacewar!* (1962).

En casa de los Arensberg, los protectores de Duchamp, tuvieron lugar muchas tertulias del mundo de la cultura moderna norteamericana. Durante las veladas, Duchamp siempre encontraba un rincón para echar una partida de ajedrez con sus anfitriones. Cada vez le interesaban menos los debates sobre pintura o literatura, y empezaba a despertar en él una intensa pasión por el juego. En 1918, los Estados Unidos entraron en la I Guerra Mundial, y para evitar ser llamado al frente, Duchamp se trasladó a Buenos Aires. Allí fue donde empezó a contemplar el ajedrez como forma artística y aparcó los pinceles para dedicarse totalmente a este juego.

Su investigación artística sobre el juego lo llevó a describirlo en tres niveles artísticos: en primer lugar, la estética de las piezas y el tablero; en segundo lugar, el movimiento abstracto de las piezas a través del “espacio intelectual”, y, por último, la expresión emocional que surge del juego de ajedrez.

Unos años más tarde, volvió a Francia, donde mantuvo mucho contacto con los surrealistas y continuó su afición por el ajedrez. Pero no es hasta 1942, tras la ocupación nazi de Francia, cuando Duchamp regresa de nuevo a Nueva York y participa, en 1944, en la exposición titulada “The Imagery of Chess”, la primera exposición artística en la que el público juega con las obras. Entre las obras, destacamos *Wine Glass Chess Set* (1944), de André Breton y Nicolas Calas, que ridiculizaba el propio narcisismo del evento. Esta guarda una cierta similitud con las posteriores obras de Takako Saito.

En su búsqueda constante de nuevas formas expresivas, Duchamp dirigió en 1956 una partida viviente al aire libre en los alrededores de Connecticut. Todas las piezas humanas iban vestidas con trajes muy plásticos que representaban cada una de las figuras. Los actores



Marcel Duchamp
Partida viviente de ajedrez, 1956
Performance

personificaban cada uno de los movimientos, batallas y muertes que se producían en el tablero gigantesco. Esta fue la obra clave de Duchamp en la investigación sobre el juego que desentramaba todo el contenido social del ajedrez. El ajedrez era un juego de estrategia, pero de estrategia de guerra. Se trataba de matar a todo el ejército enemigo hasta acorralar al líder para pedirle su rendición. Visualizaba cómo los muertos siempre eran los peones; incluso, a veces, los brazos derechos del poder, como los alfiles, las torres o los caballos. Y cómo, al final, los reyes se pasaban la partida huyendo.

En 1966, finaliza su carrera con la organización de la exposición “Hommage à Caissa” (Homenaje a Caissa, la Diosa del ajedrez) en la galería neoyorquina Cordier & Ekstrom, donde se expuso su última obra sobre el ajedrez, titulada igual que la exposición. Un simple tablero de ajedrez vacío para colgar en la pared.

El 2 de octubre de 1968, el periódico *Le Figaro* informaba de la muerte de Marcel Duchamp. Curiosamente, no fue en las esquelas, sino en la columna de ajedrez.

A continuación, se detallarán los tres niveles artísticos y estéticos en los que Duchamp dividía el juego del ajedrez:

1er nivel: la estética de las piezas y el tablero

Este nivel consiste en la impresión visual inmediata de las piezas sobre el tablero. Se refiere a las formas escultóricas de las piezas y a los patrones visuales que conforman las posiciones. En este nivel, Duchamp contribuyó con varios diseños a lo largo de su vida, como el set de piezas *Buenos Aires* (1918), unos originales sellos de goma para reproducir diagramas de ajedrez, o su ajedrez de bolsillo *Pocket Chess Set* (1944).

Las piezas del set *Buenos Aires* (1918) se tallaron a mano, y se añadió al tablero un reloj para poder contabilizar el tiempo. Los sellos de goma le servían para poder estampar jugadas en hojas con facilidad y, de esta manera, desarrollar las partidas por correo a distancia que mantenía asiduamente con Walter Arensberg.

2º nivel: el movimiento abstracto de las piezas a través del "espacio intelectual"

Para Duchamp, jugar una partida de ajedrez era una especie de experiencia cercana al diseño: "Cuando juegas una partida es como si diseñaras algo o construyeras un mecanismo a través del cual ganas o pierdes. El juego en sí mismo es muy plástico" (Duchamp, 2010, p. 45).

En este nivel, Duchamp hace referencia al conjunto de posibles movimientos de las piezas y sus correspondientes trayectorias, que dibujan trazos invisibles en el espacio mental.

3º nivel: la expresión emocional del juego

El tercer nivel artístico del ajedrez era la expresión emocional que surge del propio juego, con sus reglas y características tácticas y estratégicas. Él defendía que el hecho de jugar le producía una vinculación especial con el objeto material. Es decir, le transportaba a ese espacio paralelo, del que hablábamos con anterioridad, donde solo existen las normas del juego y su imaginario: el círculo mágico de Huizinga (2007). También hace referencia al vínculo que se establece entre los jugadores a nivel intelectual, que quedan conectados gracias al espacio mental del juego.

5.1.2. Fluxus y sus juegos como aproximación a la vida cotidiana

La historia de Fluxus es compleja, y su estética e ideología, difíciles de definir, pero esto no es accidental. Los artistas de Fluxus no se consideraban parte de ningún movimiento ni de un estilo específico, sino participantes de una actitud alternativa respecto al arte, la cultura y la vida.

Su nombre fue acuñado por George Maciunas en 1961 como título de una revista que debía contener obras artísticas, escritos y música experimental, pero esto solo era la idea previa. Enseguida se optó por designar como elementos Fluxus muchas acciones paralelas, como



Marcel Duchamp
Buenos Aires, 1918
Juego de ajedrez
30 x 30 cm



Marcel Duchamp
Partida en postal con Pocket Chess Set, 1944

performances, kits, cajas, etc. Fluxus representaba un proceso de cambio continuo, contradicciones inherentes a todas las actividades, con lo que mantenía una estrecha relación con lo que ya había empezado Duchamp. Respecto a ello, Maciunas afirma en *Fluxus Art-Amusement* (Maciunas, 1965), uno de los manuscritos más citados de Fluxus, que se trata de una fusión de Spike Jones, el vodevil, el gag, los juegos infantiles y Duchamp.

Fluxus fue un paso más allá de Duchamp: su interés por el juego consistía en hacer penetrar el arte dentro de la cotidianidad, es decir, crear con un propósito social. En el *Diagram of Historical Development of Fluxus and Other 4 Dimensional, Aural, Optic, Olfactory, Epithelial and Tactile Art Forms* (1973), un mapa-diagrama donde Maciunas intentó situar Fluxus dentro de un contexto de actividades, se dibujaba el interés por llegar al mundo exterior y no solo al mundo del arte. En él, se puede apreciar la relación de Fluxus con algunas formas no artísticas: juegos, rompecabezas, ferias medievales, el circo, procesiones religiosas, etc.

También estaban interesados en cambiar el carácter elitista de la distribución del arte para que todo el mundo pudiera tener acceso a las creaciones del colectivo, así como ofrecer una alternativa igualitaria y menos individualista que la del momento. Lo que resulta muy notable de este colectivo era la creación de obras y actos que pudieran ser susceptibles de funcionar como medios educativos no programáticos.

Marx centró fundamentalmente sus teorías en los procesos de producción: atribuía a las relaciones de propiedad respecto a los medios el papel primordial en la explotación del proletariado. Sin embargo, descuidó el ámbito de la distribución. El problema del mundo artístico de los años 60 y 70 radicaba en que, aunque los artistas poseían los medios de producción, como la pintura, el pincel o, a veces, incluso una imprenta, estaban excluidos del sistema de distribución altamente centralizado del mundo artístico. La genialidad de George Maciunas fue la rapidez con que detectó esta situación postmarxista, de manera que intentó controlar no solo los medios de producción, sino también el sistema de distribución.

La historia y evolución de Fluxus se puede dividir en tres grandes estadios:

- El período proto-Fluxus, de festivales y *performances* (1961-1964)
- El período de publicaciones, objetos y múltiples (1964-1970)
- El período de las últimas *performances* (1970-1978)

La etapa que nos interesa para nuestra investigación es la que se corresponde con los últimos años de vida de Duchamp: el período de publicaciones, objetos y múltiples. Aun así, también resulta de interés analizar algunas de las últimas obras de Fluxus.

El período de publicaciones, objetos y múltiples (1964-1970)

A pesar de que Maciunas había elaborado planes extensivos para una variedad de publicaciones durante los primeros años de Fluxus, la producción de la gran mayoría de los objetos Fluxus no se inició hasta 1964. Maciunas era el encargado de diseñar y producir las ideas originales de objetos, juegos, publicaciones, cajas y múltiples que le proporcionaban los diferentes artistas relacionados con Fluxus. Para ello, entre él y otros artistas, desarrollaron un sistema de distribución acorde con la ideología de Fluxus: la FluxShop, donde se vendían los diferentes objetos Fluxus a precios muy asequibles (casi irrisorios).

FLUX SHOP & MAIL ORDER WAREHOUSE

FLUX PRICE LIST



FUTURE FLUXSHOP TO OPEN IN SEPTEMBER 1965

FLUX - HQ MAILORDERS, FACTORY WAREHOUSE, FLUXFESTS P.O. BOX 180, CANAL ST. STAN. NEW YORK, NY 10013

FLUXSHOP & FLUXFESTS - NEW YORK CINEMATEQUE

FLUXSHOP & FLUXFESTS - EUROPE NORTH WILLEM DE RIDDER, POSTBOX 2045 AMSTERDAM HOLLAND

FLUXSHOP & FLUXFESTS - EUROPE SOUTH BEN VAUTIER, 32 RUE TONDUCCI DE L'ESCARENE NICE, FRANCE
FLUXSHOP - JAPAN (PROVINCIAL) c/o KUNIHARU AKIYAMA, 3-814 MATSUBARACHO, SETAGAYAKU, TOKYO, JAPAN.

IMPORTANT! PERSONS WISHING TO REMAIN ON FLUX-MAILING LIST, SHOULD CONFIRM BY WRITING TO FLUX HQ

FLUXUS 1

1964 ANTHOLOGY, book events, objects, compositions, essays by Ayo, George Brecht, comp. Robert Filliou Dick Higgins, Joe Jones, Alison Knowles, Takekoshi Kōjiri, Shigeo Kubota, Gyorgi Ligeti, Orono Moleskiner, Jackson Mac Low, Ben Patterson, Tommaso Schino, Chieko Shiomi, Ben Vautier, Robert Watts, Emmett Williams, La Monte Young.

Limited edition of 100, hand assembled & bound with bolts \$12.00



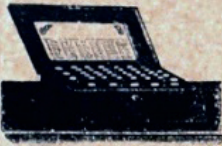
FLUX KIT

FLUXKIT containing following Fluxus - publications (also available separately)

- FLUXUS 0 WATER YAM, arranged by George Brecht (complete set of 68 events through 1964) in plastic box \$5
- FLUXUS 10 V TRE newspaper, edited by the Fluxus Editorial Council, past issues, ca. 15 future issues, ea. \$2
- FLUXUS 11 GEORGE BRECHT: ball puzzle ea \$3
- FLUXUS 12 GEORGE BRECHT: name kit \$4
- FLUXUS 13 GEORGE BRECHT: cloud scissors \$1
- FLUXUS 14 GEORGE BRECHT: lead dice, event progress (score cards) \$3
- FLUXUS 15 FLUXCHESS or FLUXORGAN \$20
- FLUXUS 16 CHIEKO SHIOMI: events in box \$3
- FLUXUS 17 CHIEKO SHIOMI: water music, bottled \$1
- FLUXUS 18 NAM JUNE PAIK: zen for film 16mm loop, in plastic box \$3
- FLUXUS 19 LA MONTE YOUNG: compositional 19 of 61 \$1
- FLUXUS 20 BEN PATTERSON: instruction 2 \$3
- FLUXUS 21 DICK HIGGINS: "Invocation of Canyon & Boulders", 3.6mm color film loop, \$6
- FLUXUS 22 ROBERT WATTS: playing cards, set of 12 (4 suits of J, Q, K) \$1
- FLUXUS 23 ROBERT WATTS: postcards, ea. \$0.10
- FLUXUS 24 ROBERT WATTS: Passport stamps, sheet of 100 different stamps, \$1
- FLUXUS 25 ROBERT WATTS: fingerprint in box \$2
- FLUXUS 26 ROBERT WATTS: complete set of events, in plastic box \$2
- FLUXUS 27 ROBERT WATTS: racks in compartmented box, marked by their weight in grams \$3
- FLUXUS 28 JOE JONES: mechanical music box, \$3
- FLUXUS 29 BEN VAUTIER: dirty water, 2oz. bottle \$1
- FLUXUS 30 BEN VAUTIER: collection of holes, \$3
- FLUXUS 31 ALISON KNOWLES: scanned bean rolls \$3
- FLUXUS 32 AYO: finger box \$6
- FLUXUS 33 TAKEKOSHI KOJIRI: events in box \$2
- FLUXUS 34 GIUSEPPE CHIARI: La Strada score \$3
- FLUXUS 35 ERIC ANDERSEN: 50 opera, \$4
- FLUXUS 36 BOX FROM THE EAST, ea. illustrated \$2
- FLUXUS 37 MYSTERIOUS ANIMAL: 1/2 bottle \$1

FLUXKIT: all items in partitioned suitcase \$100

FLUXCHESS



- FLUXUS 4 FLUXCHESS: pieces identified by sound or weight or smell etc. \$30
- FLUXUS 11 small chess, fluids \$30
- FLUXUS 12 small chess, ropes \$30
- FLUXUS 13 sound chess, board as scale \$40
- FLUXUS 14 weight chess, board as scale \$40
- FLUXUS 15 jewel chess \$40
- FLUXUS 16 net & ball chess, \$40
- FLUXUS 17 grinder chess, \$20
- FLUXUS 18 bearing ball checkers \$30
- FLUXUS 31 FLUXCHAIRS, 10 variant, \$20 to \$40

GAMES



- FLUXUS 11 GEORGE BRECHT: ball puzzle, \$3
- FLUXUS 12 GEORGE BRECHT: name kit, \$4
- FLUXUS 13 GEORGE BRECHT: swim puzzle, \$3
- FLUXUS 14 GEORGE BRECHT: bead puzzle, \$3
- FLUXUS 15 GEORGE BRECHT: bread puzzle, \$3
- FLUXUS 16 GEORGE BRECHT: black ball puzzle \$3
- FLUXUS 17 GEORGE BRECHT: inclined plane puzzle in plastic box, \$3
- FLUXUS 18 GEORGE BRECHT, exit and entrance music, on tape \$2
- FLUXUS 30 GEORGE BRECHT, miscellany, score-prospectus \$0.50

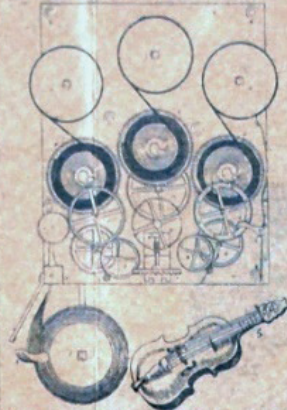
CHIEKO SHIOMI

- FLUXUS 4 CHIEKO SHIOMI: "endless box" \$20
- FLUXUS 16 CHIEKO SHIOMI: spatial poem, 70 word locations indicated by flags pinned to map board, not sold, but exchanged for objects.

ROBERT WATTS

- FLUXUS 19 LA MONTE YOUNG: music box in suitcase 38 different music movements, \$150
- FLUXUS 21 BEN PATTERSON: dance instructions \$2

JOE JONES



MUSIC MACHINES

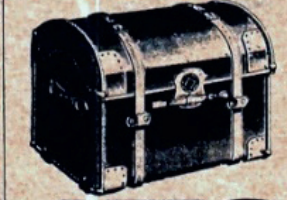


- FLUXUS me JOE JONES: MUSIC MACHINES
- FLUXUS me with 12 spring motors \$100
- FLUXUS mu with 12 electric motors \$160

MUSIC BOXES



- FLUXUS mi JOE JONES: radio hats \$30 to \$80
- FLUXUS ma JOE JONES: violin in bird cage \$50
- FLUXUS mu JOE JONES: music box-tonal studies \$20



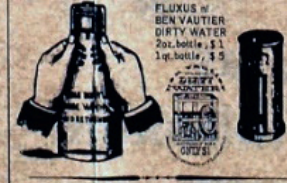
AYO

- FLUXUS q AYO: hand tactile box \$20
- FLUXUS qoo AYO: finger box SUITCASE with 16 different wood finger boxes \$120
- FLUXUS qb AYO: air sculpture \$160
- FLUXUS qp AYO: rain machine, 4 variants, \$50, \$100, \$150 & \$200
- FLUXUS qpp AYO: human body \$500

FLUXUS von JAMES RIDDLE: mind event poster \$5

- FLUXUS series - movies by GEORGE LANDOW
- FLUXUS lak ARE ERA, 3 min. 8mm \$50
- FLUXUS tek Richard Kraft at the Playboy Club, 1.5 minutes 8mm \$45
- FLUXUS tuk INFECTION 5, loop 8mm \$10
- FLUXUS tek FLEMING FALCON, 10 min, 16mm color, with sound \$150
- FLUXUS tuk home movies made to order

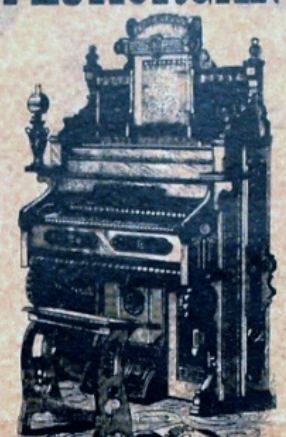
BEN VAUTIER



- FLUXUS m BEN VAUTIER DIRTY WATER 2oz. bottle \$1.50
- 1qt. bottle, \$5



FLUXORGAN



- FLUXUS 1 manual, 20 sounds in suitcase, \$50
- FLUXUS 2 manual, 50 sounds in suitcase, \$90
- FLUXUS 3 electrical, 20 sounds in suitcase \$150
- FLUXUS 4 electrical, 40 sounds in suitcase \$250
- FLUXUS 5 portable console, keyboard \$250
- FLUXUS 6 console, keyboard, \$800



FLUXFILMS

- FLUXUS dde CHIEKO SHIOMI: disapparing music for dice, 1.6mm film, 1 min, \$20
- FLUXUS gzz NAM JUNE PAIK: zen for film 1.6mm, 20 min. b. & w. no sound, \$50

NEW!

- FLUXUS aa HI REG CENTER, a bundle of events and exhibits on newspaper, wrapped in handkerchief and rope, ed Shigeo Kubota \$4
- FLUXUS aa BARBARA MOORE: flux cook pot, collection of recipes in a pot, \$4
- FLUXUS AA ERIC ANDERSEN, 50 opera, boxed \$2
- FLUXUS ba DANIEL SPOERRI: tablomat 21"x 25", full size reproduction of each variation from the "31 Variations on a meal". In 1965 the following variations will be available: Arny, Dushamp, Patterson & Youngerman. Limited edition of 100, printed on linen, each tablomat, one variation \$4

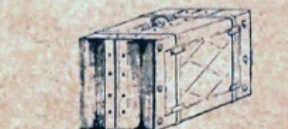
ITEMS NOT IN STOCK, DELIVERY 1 TO 4 MONTHS



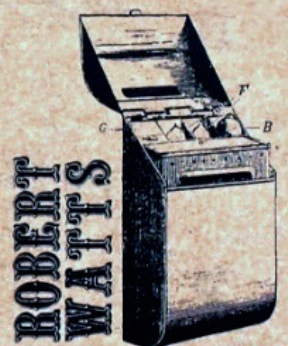
GEORGE BRECHT



- FLUXUS 0b GEORGE BRECHT: suitcase of Urk, packed, ready for traveling, \$50 and up
- FLUXUS 0c GEORGE BRECHT: furniture, with or without objects, prices on request
- FLUXUS 0d GEORGE BRECHT: hardware, supplied as is, ready for use, \$1 and up bolts, nails, brushes, brooms, ratchets, house numbers, locks, toilet floats, screws, tools & others, mounted where practical, \$5 and up
- FLUXUS 0e GEORGE BRECHT: lockers, wood \$40 specially painted or otherwise ordered, or otherwise prepared, \$150
- FLUXUS 0f GEORGE BRECHT: locator signs, oil on canvas, with directions for use, 6"x 6", 12"x 12", & 18"x 18" \$35
- FLUXUS 0g GEORGE BRECHT, door events: complete doors, signs, locks, doorbells, curtains, glass etc.
- FLUXUS 0h GEORGE BRECHT: rug, handwriten catalogue, illustrated \$10
- FLUXUS 0i GEORGE BRECHT: clothing, handwriten catalogue, illustrated \$10
- FLUXUS 0j GEORGE BRECHT: board games \$100
- FLUXUS 0k GEORGE BRECHT: bird games \$100



FLUXUS 0m GEORGE BRECHT, boxes, some are containers and some aren't. Small, simple, cardboard to elaborate ones of fine wood, engraved metal, leather etc. None are empty, though not all are filled, \$10 & up



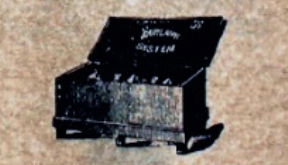
ROBERT WATTS

- FLUXUS kk ROBERT WATTS: a to z series, (a) pens 25¢, (b) pencils 10¢, (c) photographs \$1 to \$2, (d) soap \$1 & up, (e) lighter \$0.50, (f) yams \$1 & up, (g) necktie \$2 & up, (h) tire \$0 & up, (i) ribbons \$2 & up, (j) book \$1 & up, (k) magazine \$1 & up, (l) ball \$25¢, (m) string 10¢, (n) socks \$2, (o) geography 50¢ & up, (p) psychology \$1, (q) zoology 15¢, (r) pornography 25¢ & up, (s) camera 25¢, (t) name cards \$1.50, (u) female \$25, (v) last sorted tools 75¢ & up, (w) blind date \$15, (x) 35mm slide, any subject 50¢, special order \$2



ERIC ANDERSEN

- FLUXUS v1 ERIC ANDERSEN: opera 48 \$5
- FLUXUS v2 ERIC ANDERSEN: opera 49, film \$30
- FLUXUS v3 ERIC ANDERSEN: opera 50, film \$40
- FLUXUS v4 ERIC ANDERSEN: \$100



ARTHUR KOPCKE

- FLUXUS w1 ARTHUR KOPCKE: "rebus", picture riddle, painted, colored \$50 & up
- FLUXUS w2 ARTHUR KOPCKE: "chessmaster", picture riddle, painted, colored, \$50 & up
- FLUXUS w3 ARTHUR KOPCKE: "treatments" book \$20
- FLUXUS w4 ARTHUR KOPCKE: essays with no value printed, colored, \$50 & up
- FLUXUS w5 ARTHUR KOPCKE: essays, novelty, labels, \$50 & up

FLUXUS BOXES

En la imagen, podemos ver varios objetos relacionados con el juego. Algunos de ellos, no se llegaron a producir nunca; otros tienen una existencia dudosa. Algunas piezas difieren según la “edición”, y otras, ofertadas con el nombre de un artista, luego han sido reclamadas por otro o bien han resultado ser producto de la imaginación de Maciunas:

- *Fluxus Games*, de George Brecht.
- Diversos *FluxKits*, que contenían entre veinte y cuarenta elementos para el uso diario, así como juguetes o juegos y cajas Fluxus.
- *FluxChess*, de Takako Saito.
- *YearBoxes*, publicaciones antológicas recogidas por Maciunas con varios objetos Fluxus, entre los que se encontraban juegos, cajas de *Fluxkits*, partituras, etc.

La iniciativa no tuvo mucho éxito, así que intentaron buscar un medio de distribución más viable. Maciunas amplió el resto del local donde se encontraba la FluxShop para hacer un almacén de venta por correo: el Flux Mail-Order Warehouse. Esta fue la primera medida de apoyo para aumentar el rango de público al que podía llegar Fluxus. A su vez, ayudó a establecer diversas FluxShops en Europa, como *La Cédille Qui Sourit*, llevada por George Brecht y Robert Filliou en el sur de Francia.

George Maciunas

Lista de precios elaborada por George Maciunas para la FluxShop y el Mail-Order Warehouse, impresa originalmente en el Fluxus Vacuum Trapezoid. Núm. 5, 1965.

Fotografía propia realizada del libro *En l'esperit de Fluxus* (F. Smith, 1994, p. 32)

Fluxus Games

Entre las cosas que Fluxus posee, hay “ingenio”, “falta de dinero” y un “sentido del juego”. Dibuja un mapa para perderse. Juega al béisbol con una pieza de fruta. Cabe destacar que muchos eventos, partituras y piezas de instrucción de Fluxus fueron concebidos por primera vez junto a juegos como *Fluxus Games* y *Puzzles*, de George Brecht, o *Flux Snow Game*, de George Maciunas, por ejemplo. Los juegos transforman conjuntos de instrucciones en experiencia fenomenológica. Son vehículos para la espontaneidad, la novedad y el juego creativo. Los juegos fomentan el compromiso sensual, tanto con el objeto de arte como con otros que juegan. En este sentido, los juegos de Fluxus rompen las reglas cardinales del museo de arte de no tocar y no hablar. Pero a diferencia de muchos juegos tradicionales, que dependen de una sensación de placer derivada de la competencia dirigida por objetivos, los juegos de Fluxus enfatizan el absurdo gozoso, la curiosidad y la vida colectiva. (The University of Iowa, 2020)



George Brecht
Deck, 1966
Juego de cartas

Uno de los juegos más populares de George Brecht fue *Deck* (1966), un mazo de 64 cartas en las que se representaban diferentes objetos, personas, acciones, etc. El reverso era igual para todas las cartas: una estampa que recuerda a filamentos de pelo. Las normas eran totalmente libres; no había una manera correcta de jugar, ni números ni letras en las cartas. *Deck* (1966) podría recordarnos al actual juego de mesa *Imagine* (2015), donde los jugadores deben formar historias a partir de distintas cartas².

“Flux Chess”, de Takako Saito

Maciunas veneraba a Marcel Duchamp, por lo que, como un homenaje a la afirmación de Duchamp de que todos los jugadores de ajedrez son artistas, pidió a la artista japonesa Takako Saito que creara una serie de obras basadas en el ajedrez. La serie relegó o eliminó el aspecto visual del juego, sustituyéndolo por conjuntos que dependían del perfeccionamiento de otros sentidos. La aportación de Saito fue particularmente interesante por la forma en que utilizó el ajedrez como su lienzo experimental. Sustituyó las típicas piezas por objetos más misteriosos, con lo que agregó un nuevo elemento a un juego ya complejo. Realizó diferentes versiones, que se basaban en el olor, el peso o el sonido, entre otras (Museum für Gegenwartskunst Siegen, 2018).

Por lo general, el arte se experimenta visualmente a través de la contemplación de la obra. En las obras de Saito, sin embargo, el arte se encuentra en el juego y en el acto mental de familiarizarse con nuevas interpretaciones de elementos conocidos y de ajustarse, al mismo tiempo, a un conjunto de reglas definidas por el propio juego.

Al eliminar el aspecto visual inherente del juego de ajedrez, Saito añadió los sentidos infrautilizados a la interpretación artística. Cada pieza cumple su propio papel y, haciendo las piezas idénticas o irreconocibles, aprender a jugar se convierte en un juego en sí mismo. En lugar de algo que se pudiera contemplar, el propósito de Saito era algo que se pudiera experimentar y, más concretamente, experimentarlo con otros.

Una de sus obras más curiosas es el *Spice Chess* (1965). El conjunto sigue las reglas normales del ajedrez, pero reemplaza las piezas tradicionales por botes de plástico transparente idénticos, rellenos con una especia diferente para cada una de las piezas. El conjunto incluye los peones blancos de canela, las torres blancas de nuez moscada, los caballos blancos de jengibre, los alfiles negros de comino y el rey negro de *assafoetida*. La reina blanca es el anís; la reina negra, la cayena. El tablero también está hecho de plástico transparente. Para iniciar el juego, ambos jugadores tienen que familiarizarse con cada uno de los 12 olores involucrados, en lugar de confiar en reconocer las piezas visualmente.

Además del *Spice Chess* (1965), la serie incluye *Sound Chess* (objetos diferentes escondidos en cajas selladas idénticas), *Grinder Chess* (una serie de pulidores de taladro de mano), *Weight Chess* (diferentes pesos escondidos en cajas selladas), *Nut and Bolt Chess* (piezas formadas con tornillos y roscas) y *Smell Chess* (diferentes líquidos en viales). Todos estos conjuntos se anunciaron para la venta en la tienda Fluxus de Maciunas en SoHo en marzo de 1965.



Takako Saito
Spice Chess, 1965
Juego de ajedrez
30x 30 cm

Como a Maciunas le encantaron estas variantes del ajedrez, más tarde construyó él mismo algunas, como *Color Balls in Bottle Board Chess* y *Time Chess* (las piezas eran relojes de arena). Creó ambas en 1965 con la colaboración de Yoko Ono, quien, unos años más tarde, realizaría un ajedrez totalmente blanco, que añadiría un apunte sobre la vertiente dramática del juego.

White Chess Set de Yoko Ono



Yoko Ono
White Chess Set, 1966
Juego de ajedrez

Desde que se exhibió originalmente en la exposición en solitario de Ono en la *Indica Gallery* de Londres, en noviembre de 1966, *White Chess Set* ha sido exhibido de diferentes maneras y configuraciones en lugares de todo el mundo (incluyendo varias tablas colocadas en una mesa larga, una versión a gran escala llamada *Play it by Trust* (1997) o una performance de Yoko Ono y John Lennon jugando a *White Chess Set*³, entre otros).

White Chess Set es un ajedrez donde todas las piezas son blancas y se encuentran colocadas encima de un tablero blanco, en el que se puede leer “Juego de ajedrez para jugar todo el rato que tú quieras siempre y cuando recuerdes cuáles son tus piezas” (Yoshimoto, 2005, p. 128). Como resultado, los jugadores deben tener cuidado de recordar dónde colocan sus piezas a medida que se desarrolla la partida a través del tablero, pero se hace cada vez más difícil diferenciar los dos bandos cuando las piezas se acercan. En última instancia, los jugadores pierden la pista de las piezas que son de cada uno. En este punto, fuera de las instrucciones de Ono para interrumpir el juego, los jugadores pueden elegir si continuar intentando seguir las reglas estándares del ajedrez o crear una nueva forma de jugar juntos. Este proceso de toma de decisiones crea oportunidades para la conversación, colaboración y creatividad en el desarrollo de una estrategia novedosa. Este aspecto del trabajo evoca la postura antioccidental de Ono, una ideología que impregna gran parte de su obra. Las sutiles modificaciones que la artista inflige al ajedrez, tradicionalmente considerado un juego de guerra, alteran fundamentalmente los objetivos al jugar. En lugar de trabajar unos contra otros como en una batalla, los contendientes deben colaborar

para lograr condiciones de paz. Como explica Pearce (2006), se trata de una declaración antiguerra:

Esta pieza manifiesta de una manera elegante una declaración antiguerra, refiriéndose particularmente a la guerra de Vietnam y llamando la atención sobre las narraciones implícitas de combate y enemistad que esconden ciertos juegos. (Pearce, 2006, p. 80)

Es el primer juego que encontramos en la historia del arte donde hay una intencionalidad o metáfora escondida: la guerra y el color blanco como el color de la rendición y de la paz. En el ajedrez, se permite mover cualquier pieza de tu color. Dado que todas las piezas son blancas, ambos jugadores pueden mover cualquier pieza en el tablero. También significa que, cada vez que capturen una pieza, también estarán perdiendo una de sus piezas.

Últimas "performances" (1970-1978)

Gracias a que la tercera etapa de Fluxus estuvo marcada por el interés renovado por la *performance*, dio pie a la configuración de iniciativas relacionadas con el juego como medio interactivo. Estas presentaciones interactivas dieron lugar a actos como el festival en tres partes, tituladas *Flux-Mass*, *Flux-Sports* y *Flux-Show*, que se celebró en el *Douglas College* (Canadá) el año 1970.

Los *Flux-Sports*, también denominados por Maciunas como *Fluxus Olympiad*, consistían en acciones tan poco ortodoxas como una carrera de 100 metros bebiendo vodka o llevando una vela, lucha de multitudes en espacios cerrados, fútbol con pelota de *ping-pong* que se movía soplando a través de un tubo, fútbol con pelota imaginaria o esquí de cuatro personas, entre otras acciones que parodiaban los deportes existentes. A pesar de que muchos de los juegos y acciones se habían realizado aisladamente en los años 70, las olimpiadas nunca se llevaron a cabo hasta 2008, en la Tate Modern de Londres⁴.



Fluxus
The Flux Olympiad, 2008
Performance



George Maciunas y Larry Miller
Flux-Labyrinth, 1976
 Performance

Otra de las obras remarcables de aquella época fue el *Flux-Labyrinth* (1976), actualmente rediseñado en el Frieze de Nueva York (2015): un laberinto participativo construido por George Maciunas con la compañía de un nuevo miembro de Fluxus, Larry Miller. El *Flux-Labyrinth* consistía en un auténtico laberinto de obstáculos, con puertas alteradas y paredes y suelos con características muy peculiares que hacían la salida un tanto difícil. Abrir una puerta podía provocar que una pelota de playa colgada de un péndulo impactase en la cara del público. Otras solo se abrían si se tocaba el piano de la sala o si se giraban dos pomos a la vez, mientras que, al otro lado, se podían encontrar suelos resbaladizos o adhesivos (George Maciunas, 1976). Toda la historia que hay detrás de cada habitación recuerda a una mezcla de juegos de plataformas con salas de juegos infantiles, lo que se adecuaba a la idea inicial de Maciunas: *Fluxus-Art-Amusement*. Esta forma de ver el juego era compartida hacía ya tiempo por otro colectivo de artistas que trabajaban junto a Jean Tinguely.

5.1.3. Jean Tinguely y lo que no son sus máquinas

En el mismo contexto histórico de Fluxus, pero en Europa, Jean Tinguely también era un devoto de Duchamp y quería seguir sus pasos. El interés de Tinguely por el mundo del juego se dio a través de su acercamiento a las ciencias para incorporarlas a las artes. Su propósito era que muchas de sus construcciones artísticas funcionasen como máquinas escultóricas con movilidad; sin embargo, muchas de ellas acabaron sin cumplir con una funcionalidad más allá de la puramente estética, lo que puede interpretarse como una reflexión satírica sobre la sociedad tecnológica.

Tinguely había conservado al niño dentro de sí, el narcisismo positivo, la intensidad y la concentración enfocadas en el presente, la actitud naturalmente activista. Él se apropió de la esencia del juego para sus propias necesidades, su diversión y su calidad primordial de facilitar la comunicación. (Violand-Hobi, 1995, p. 110)

En 1962, realizó una obra en un museo que cambiaría el concepto de espacio gracias al juego: una estructura laberíntica que combinaría elementos de los parques de atracciones y teatros, exposiciones y casas del miedo: *Dylaby*. Esta se llevó a cabo en el Stedelijk Museum de Ámsterdam junto a Niki de Saint Phalle, Martial Raysse, Robert Rauschenberg, Daniel Spoerri y Per Olof Ultvedt. Öyvind Fahlström también se mantuvo en contacto con el proyecto a pesar de no tomar parte en este. El propósito de Tinguely era construir algo efímero, que fuera imposible de reabsorber por los museos; “no quería que fuera museizado. La obra tenía que pasar, hacer que la gente soñara y hablara, y eso sería todo; al día siguiente no quedaría nada, todo volvería a los cubos de basura” (Tieghem, 1982).

Ad Peterson comentó, en el artículo que escribió sobre *Dylaby*, recogido en el libro *L'Esprit de Tinguely* (Hahnloser, 2000), que los visitantes quedarían impresionados al entrar en un lugar inesperado, un parque de atracciones que les haría agitarse y pensar sobre la excitante mezcla de sensaciones visuales, físicas y psicológicas que se producía en el interior de este.

Dylaby comenzaba con un neumático de coche como objeto expuesto sobre una pared, realizado por Robert Rauschenberg. Este quedaba sujetado por una tabla con una flecha doble de color negro, que apuntaba y remitía a las dos entradas de *Dylaby*. Una conducía hacia el temible y oscuro bastón de Daniel Spoerri Labyrinth (habitación I), donde se cuestionaba el tacto de los visitantes. La otra, hacia una habitación diseñada por Ultvedt (habitación II), donde esperaba a los visitantes una ascensión por una anidada escalera de madera, encajonada en un espacio de dimensiones ajustadas. La siguiente habitación (habitación III), de nuevo diseñada por Spoerri, ofrecía una sala de museo con una inclinación de 90 grados, en la que los cuadros colgaban del suelo y del techo, y sobresalían esculturas de las paredes (Schoenberger, 2008).



Daniel Spoerri
Habitación III, 1962
Intervención artística



Martial Raysse
Habitación IV, 1962
Intervención artística

En la habitación IV, realizada por Martial Raysse, había una gran piscina sobre la que flotaban todo tipo de animales de plástico, como patos o cisnes, así como pelotas. En una de las esquinas de la habitación, había una *Jukebox* (máquina de discos), y en la otra, una hamaca de tubos trenzados sobre la que se sentaba un maniquí vestido a la moda. En las paredes, colgaban pinturas entre medio de un bañador y un flotador. El suelo estaba cubierto de césped artificial, con pelotas y animales de plástico esparcidos, y, por último, en medio de la habitación, junto a la piscina, se encontraba un cartel sobre un soporte que tenía escrito “Raysse Beach” en letras de neón (Schoenberger, 2008).

En la habitación V, la *Shooting Gallery*, se encontraban los trabajos de Niki de Saint Phalle, un grupo de obras tridimensionales de monstruos prehistóricos, así como cabezas de maniqués realizadas en escayola y un gran número de animales y muñecas de plástico. Jean Tinguely, en ese momento compañero sentimental de Niki de Saint Phalle, ayudó en la construcción de esta pintando el conjunto de color blanco y equipándolo con motores eléctricos. Los monstruos iban abastecidos de bolsas llenas de pintura, que estaban fijadas a una palanca, por lo que, cada vez que un espectador disparaba una de las pistolas que se encontraban en la sala y daba en la palanca, la pintura salpicaba sobre el relieve de los diferentes monstruos. Por debajo del suelo, Tinguely construyó, entre tuberías, una máquina de aspecto complejo, pero llena de aparatos de nula funcionalidad, y que llamó *Homenaje a Anton Müller*. En la escalera por la que accedían los visitantes, había un agujero desde el que se podía observar la máquina como una maraña de alambres de hierro, resortes de acero, tubos de caucho, pieles y trapos, que se mezclaban en movimientos propios de un baile carente de sentido. Olof Ultvedt contribuyó con una pasarela elevada armada con torniquetes de madera que, cuando un visitante los giraba, hacían aparecer camisas blancas de gran tamaño montadas en ruedas. Desde la pasarela, se llegaba a una puerta que Ultvedt había modificado y que daba paso al espacio diseñado por Robert Rauschenberg (habitación VI). En este, los visitantes esperaban enjaulados, como figuras en un espacio cuyos ensamblajes emitían ruido, y donde también había relojes de estación cuyas manecillas

se movían de forma desenfrenada. En lo alto de la jaula, había otra pasarela, pero, a diferencia de la anterior, estaba asfaltada, y en su centro se encontraban los característicos trazos pintados de una autopista (Schoenberger, 2008).

La habitación VII, ideada por Jean Tinguely, acogía un pequeño túnel con un lateral y un suelo de madera, desde cuyos agujeros entraba aire que liberaba docenas de globos con la inscripción “DYLABY”, que revoloteaban sin rumbo alguno por la habitación. En una esquina, se sentaba un trabajador del museo, quien, debido a que muchos globos explotaban, debía inflar continuamente nuevos con una aspiradora. Afuera, esperaba al visitante una sala normal de un museo corriente.

La sala de los globos fue reproducida como un homenaje a Dylaby en 2016 en el Tinguely Museum de Basilea.

Durante los siguientes años, Tinguely continuó investigando la forma de añadir el elemento lúdico e interactivo a sus obras. Después de realizar su mayor obra colaborativa en *Dylaby*, llevó a cabo, junto a Niki de Saint Phalle, una escultura a gran tamaño de unas piernas de mujer que albergaban en su interior todo un laberinto: *Hon* (1966). Niki de Saint Phalle se contagió del espíritu lúdico de Tinguely y desarrolló varias esculturas-juego para parques de niños, como *Golem* (1972).

Para culminar su investigación, llevó a cabo *Rotozaza* (1967), *Rotozaza II* (1967) y *Rotozaza III* (1969), tres máquinas que interactuaban con el público. *Rotozaza* es una máquina voraz de comer pelotas, que tiene que alimentar el espectador. Mientras las bolas desaparecen en su elefantina trompa, se devuelven con fuerza al público. De esta manera, el espectador acaba formando parte del propio mecanismo. Tinguely quería realizar una metáfora sobre la vida dentro de la industrialización; quizá el propio espectador encontraba su propia *Rotozaza* dentro de él mismo.



Jean Tinguely
Rotozaza, 1967
Máquina

5.1.4. *The New Games Movement*

The New Games Movement fue un movimiento iniciado por Stewart Brand a finales de los 60, que reunía diversas filosofías que desafiaban toda tradición sobre el juego (New Games Foundation, 1976):

- Jugar tenía que ser igual de importante para los adultos que para los más jóvenes
- Competición y cooperación debían saber coexistir. Mientras que la competición podía ser importante, ganar o perder no debía serlo
- Nadie debía ser eliminado, dejado de banda o inhabilitado para jugar
- Los juegos eran cultura viva: podían adaptarse o modificarse según lo requiriera la situación
- Unificaban todas estas premisas en un solo eslogan: *Play Hard, Play Fair. No one hurt* (Juega fuerte. Juega limpio. Nadie herido)

Cuando Stewart investigó sobre los motivos que llevaban a las personas a jugar entre ellas, vio en los juegos una herramienta con potencial para utilizar en otros contextos.

A principios de los 70, para poder agrupar todos los *New Games Events* que estaban sucediendo en California desde finales de los 60 y promover sus filosofías, se creó The New Games Foundation. La fundación produjo dos libros explicativos sobre juegos del movimiento: *The New Games Book* (1976) y *More New Games* (1981).

Orígenes

En pleno movimiento en contra de la guerra del Vietnam, en 1966, Stewart fue encargado de organizar una actividad pública por un grupo antibelicista y creó el evento *World War IV* con la intención de que, en lugar de complacer al público en sus puntos de vista, les permitiera

comprender la guerra al experimentarla en primera persona. En este evento, se crearon los primeros *New Games: Slaughter* y *Earthball*.

Los pacifistas de aquella época se oponían al espíritu de la guerra en cualquiera de sus expresiones, incluidos los juegos competitivos. Para poner a prueba esa oposición, Stewart diseñó un juego que daría muchas oportunidades para expresar agresión. *Slaughter* era un juego de combate sin limitaciones y casi sin ninguna regla, excepto la de sacar a todo el mundo fuera del área y acertar la pelota en el “otro lado del campo”:

Lo inventé porque todos los pacifistas con los que estaba lidiando parecían muy fuera de contacto con sus cuerpos de una manera poco saludable. En consecuencia, estaban comenzando a proyectar una pesadez a nivel personal que era tan mala como la pesadez que estábamos proyectando en Vietnam. Lo que quería era un juego que implicara una interacción física bastante intensa entre jugadores. (New Games Foundation, 1976, p. 8)

Por otro lado, el segundo juego, *Earthball*, consistía en llevar una Tierra gigante a modo de pelota al otro lado del campo. La cuestión es que el campo no estaba dividido porque ni siquiera se habían formado equipos. Cuando la pelota se acercaba a uno de los lados, los que eran los atacantes espontáneamente pasaban a ser defensores para que no saliera fuera del área. Además, la pelota era una miniatura del globo terráqueo, lo que daba pie a encontrarse a los dos “equipos”, que en realidad eran uno, empujando la Tierra en diferentes direcciones sin ninguna razón aparente, pero cambiando de bando para ayudar cuando el otro estaba perdiendo.

Después de esta experiencia, Stewart se unió con George Leonard, un famoso maestro del Aikido y defensor de la filosofía de Oriente, y Pat Farrington, un *community organizer*. Entre ellos, propusieron el primer fin de semana de *New Games* en octubre de 1973, al que asistieron más de 6000 personas. La idea del colectivo se basaba en la premisa de que la sociedad necesitaba jugar y que ello iba a complacer todas las necesidades de las personas. George aportó a la propuesta de Stewart la noción de que la victoria era irrelevante a la hora de jugar creativamente. Él creía que la cooperación era un elemento clave para



The New Games Movement
Earthball, 1966
Performance

movilizar a la sociedad. Farrington, en la misma línea, sostenía que la cooperación, la inclusión y la verdad eran ingredientes esenciales en esta nueva manera de ver los juegos (New Games Foundation, 1976).

En los años siguientes, mientras que Stewart volvió a su propio trabajo, Farrington se encargó de organizar los siguientes torneos de *New Games* con la ayuda de Ray Murray, quien trabajaba en la creación de parques infantiles en San Francisco. Los eventos se realizaban en el exterior, ya que la idea de volver a tener contacto con este formaba parte de su filosofía. A estos eventos, seguían asistiendo miles de personas, y su magia radicaba en que todo el mundo estaba incluido. Algunos eran versiones de juegos tradicionales, como el de estirar la cuerda, mientras que otros eran totalmente nuevos. Los organizadores enseñaban cómo jugar a un grupo, y este se convertía, a su vez, en organizador para enseñar al siguiente; la estructura era totalmente horizontal. Los eventos segundo y tercero tuvieron reconocimiento mediático, lo que provocó que muchas organizaciones y escuelas de todos los Estados Unidos y de otras partes del mundo empezaran a pedirles ayuda para organizar sus propios eventos y talleres.

Trabajo

Tanto Stewart Brand como Pat Farrington, George Leonard y el diseñador Bernie DeKoven⁵, quien se había unido recientemente al movimiento, tenían buena visión social, pero no de negocio. Los eventos les generaban pérdidas casi siempre, y no había margen para cobrar salarios. La recaudación del primer libro no llegó ni para cubrir los gastos de impresión.

The New Games Book (1976) fue editado por Andrew Fluegeman y contenía docenas de juegos para un abanico de entre 2 y 200 jugadores. Muchos tenían instrucciones que ocupaban tan solo una o dos líneas, lo que consideraríamos actividades más que juegos, pero otros eran intensos y competitivos. El libro también contenía la historia de The New Games Movement hasta el momento, ideas para crear y poner en práctica eventos de *New Games* y artículos de Stewart Brand, George Leonard y Bernie Dekoven.

Esta época fue la de mayor relevancia para la historia de los New Games, hasta que Bernie dejó el grupo en 1979 y, con él, el bagaje de la investigación que había llevado a cabo en la granja de juegos *Games Preserves*:

Estaba en una granja de catorce acres. Más tarde, la ampliamos a veinticinco acres⁶. La compramos en el 71. No estábamos interesados en criar animales. Estábamos interesados en crear un retiro para seguir el estudio del juego. Había un gran granero lleno de juegos que la gente nos enviaba. Terminamos con quizás mil tableros diferentes y juegos de mesa y puzles. Era como una tienda de juguetes abierta al público. Tuvimos muchos juegos diferentes: *pinball*, billar y *box hockey*. Juegos tradicionales de madera. Juego de bolos. *Ping-pong*. *Hockey aéreo*. Tableros deslizantes. Pintamos una pared entera del granero para que pudiéramos jugar en la pizarra. Teníamos una biblioteca llena de libros sobre juegos. Cada juego abarcaba un modo de jugar ligeramente diferente. Realmente te hacía pensar en el arte del juego. (DeKoven, 2013)

El segundo libro, *More New Games* (1981), continuaba el formato del anterior; sin embargo, en los juegos y actividades incluidos, predominaba la perspectiva de la cooperación. Pasó a contar con varios editores, y el cariz de las actividades había pasado de ser físico y competitivo a actividades cooperativas de desarrollo personal, terapias de grupo, etc. Parece que Bernie dejó el grupo por tener discrepancias respecto a este tipo de actividades, puesto que su rumbo iba en una dirección donde presentaba especial énfasis una competitividad sana:

Más adelante, podríamos querer establecer sistemas de puntuación. A veces, el puntaje ayuda a centrarse el uno en el otro. Todo depende de lo que estamos anotando. Supongamos que decidimos puntuarnos como un equipo. Podríamos darle a nuestro equipo puntos por su sano juego de equipo, por coordinar y equilibrar y dar a cada jugador un acceso completo al juego. Supongamos que nos puntuamos, en lugar de uno al otro, nosotros mismos. Supongamos que nos dividimos en equipos, y cada equipo decide lo que le gustaría que el otro equipo tuviera en cuenta para puntuarles. (DeKoven, 1976, p. 42)

El cambio de rumbo no pareció ser acertado, puesto que, del primer libro, se vendieron 750 000 copias, mientras que, del segundo, 250 000.

Declive

En los 80, cambió la forma de ver la vida: el cooperativismo se quedó atrás para dejar paso al individualismo más exacerbado y al éxito personal como objetivo máximo de nuestras vidas, mimbres de la ideología neoliberal que ha perdurado hasta nuestros días. Sucedieron algunos ingratos accidentes. El caso más mediático ocurrió en un colegio de Ohio, al que se prestó un *Earth Ball*⁷ para un evento de *New Games*; un transeúnte vio la gran bola y, al intentar escalarla, cayó y quedó parapléjico:

Estábamos alquilando equipo, incluyendo el *Earth Ball*, este gran balón de goma de seis pies de diámetro. Tenía la Tierra pintada en él. Fue muy simbólico y poderoso y divertido para jugar. Los alquilaríamos o los venderíamos a la gente. Una universidad lo había alquilado. Estaban haciendo una orientación de primer año o algo así. Había un papel que decía que nunca dejara el *Earth Ball* desatendido. Nunca. Puedes herirte. Pero lo dejaron afuera. Un chico subió a la valla y trató de subirse en el *Earth Ball*, se cayó y se quedó parapléjico. Demandó a la fundación y ese fue el catalizador de su desaparición. Muy triste. Eso es lo que pasó con los *New Games*. (DeKoven, 2013)

El deterioro por las demandas judiciales fue desgastando el espíritu de la fundación, así como las diferentes líneas de pensamiento que habían ido surgiendo. De esta manera, cada uno tomó un camino diferente: hay quienes apostaron por el juego original competitivo y físico, otros tiraron por la vertiente más cooperativa y pacífica, mientras que otros querían aplicar el juego en otros ámbitos con el fin utópico de cambiar el mundo.

Finalmente, la fundación se cerró en 1983, y se presupone que se vendieron todos los derechos y licencias a la YMCA⁸, a pesar de que no hay ninguna constancia escrita y existe una página web que recopila y expande aún en la actualidad los juegos de The New Games Movement (inewgames.com).

5.1.5. Öyvind Fahlström y los cuadros móviles

Para finalizar con la síntesis de la historia del arte y el juego durante el siglo XX, Öyvind Fahlström y Julio Le Parc son los referentes por excelencia de esta investigación. Marcan un antes y un después en la forma de concebir el juego dentro de la creación artística.

Hijo de padre noruego y madre sueca, Fahlström nació y creció en Brasil. A los 10 años, fue enviado a Suecia a pasar el verano en casa de su abuelo materno y su tía. Un mes después de su llegada, Alemania invadió Polonia, lo que marcó el inicio de la II Guerra Mundial. Cuando sus padres pudieron regresar a Estocolmo, nueve años después, él ya era un adulto. En 1949, se vio obligado a elegir entre realizar el servicio militar en Suecia o en Brasil. Fahlström adoptó la ciudadanía sueca y renunció al pasaporte brasileño. Tras cursar Estudios Clásicos e Historia del Arte en la Universidad de Estocolmo, viajó a Italia y París, donde tuvo contacto con círculos de poetas y pintores. La poesía y la composición musical marcaron su acceso al mundo del arte visual, que siempre entendió como un mismo campo creativo. En 1961, se trasladó a Nueva York, si bien pasaba los veranos en Suecia, Francia e Italia (BALTIC Centre for Contemporary Art, 2002).

Este abismo espacial y geográfico entre países fue decisivo en su trayectoria artística, lo que le hizo entender el movimiento como parte esencial del arte. La desnaturalización de todos los mundos y su carácter transitorio fueron su primer motivo de creación: realizaba mapas como juegos para ser inventados y reinventados.

Su carácter *underground*, marcado por la utilización del lenguaje de los cómics, revistas y películas de terror, le hacían asemejarse al Pop Art; sin embargo, la complejidad del trasfondo de su obra lo distanciaba de este. Si bien el uso de imágenes de la cultura de masas y de códigos del cómic lo alineaba con este movimiento, el interés por las reglas de juego como principio organizativo lo alejaba de él.

Fahlström otorgaba gran importancia a la actividad libre de jugar (*just-playing*) y la enfatizó a través de todas sus obras. Para él, era

totalmente necesario hacer lo que llamaba una “revolución psicológica” asociada al cambio de actitud en la vida, que incluye el juego, el deseo y el placer como elementos fundamentales, así como emplear el arte como micropolítica.

Fahlström creó cuadros magnéticos cuyos componentes eran pequeños objetos movibles que permitían modificar la composición. De esta manera, le ofrecía al espectador poder realizar el cuadro de la manera que quisiera, con lo que activaba el ejercicio de jugar con su propia subjetividad. Llamó estas obras *Variable Paintings*. Su concepción del juego en su obra temprana se acercaba más a la forma libre de la palabra inglesa *play* que a los juegos cerrados y con normas, *games*. Las reglas más básicas eran la inmutabilidad de los objetos magnéticos en términos de color, tamaño y forma:

Cualquier concepto o calidad puede ser una regla, una invariable. El recorte es invariable como forma, aspecto. Mientras no se superponga otro elemento, el corte nunca variará visualmente, pero su significado variará dependiendo de su posición. Las reglas oponen y descarrilan la subjetividad, aflojan los circuitos impresos del individuo. (Fahlström, 1975)



Öyvind Fahlström

The Cold War, 1963-1965

Chapa de acero pintada, 78
elementos pintados con acrílico
sobre lámina de vinilo cortada y
pegada sobre imán
244 x 324.2 cm

En algunos cuadros, se aplicaban reglas más exactas, como en *The Cold War* (1963-1965), donde todos los objetos tenían sus complementarios. Lo que se lleva a cabo con A tiene importancia para A1, dondequiera que se encuentre A1. Esta obra se creó como modelo para el equilibrio del terror: equilibrar la balanza en un mundo repleto de guerra. Es importante ver el desarrollo que el propio Fahlström construyó con la obra:

Los dos paneles de *The Cold War* representan Oriente y Occidente. Entre ellos hay un espacio vacío (zona neutral). El este y el oeste contienen figuras, la zona central contiene signos (formas de caracteres). En esta maquinaria, en la que todo parece familiar, todas las funciones aceptadas quedan fuera de acción, por el bien del “equilibrio”. Cada lado tiene su chaqueta, fútbol, marea, boca, valla, mesa de banquete, etc. Solo algunos de los cincuenta elementos en la pintura pueden asociarse inequívocamente con la realidad política real. La realidad se rompe en fragmentos. Los elementos aislados no son imágenes, son una máquina para hacer imágenes: “un órgano de imagen”. (Fahlström, 1966)

Algunas de las pinturas presentan normas y reglamentos simples, que se acercan al funcionamiento de los juegos cerrados. *The Planetarium* (1963), *Dr. Schweitzer's Last Mission* (1964-1966), *Switchboard* (1963), *Sitting...Dominoes* (1965), *Sitting...Blocks* (1965-1966) *Roulette* (1966), etc., son ejemplos de estas. Como podemos ver, los *Dominoes* de Fahlström mantienen las reglas del dominó tradicional, pero crean narrativas a través de las imágenes.

Uno de los argumentos que subyacía en la pintura variable era la crítica al capitalismo. Al ser una producción masiva de variables, podría permitir a todos por igual, independientemente de su condición social, alcanzar la experiencia del arte. Puesto que cada pieza es única al representar una variación al antojo de cada persona, también desafió la idea de que el arte elitista era culturalmente más valioso que el arte popular. Todo el mundo podía poseer un Fahlström y participar de la experiencia artística (Museu d'Art de Girona, 2003).

"The Little General" y las piscinas como pinballs

Unos años más tarde, Fahlström quiso explorar la tridimensionalidad del juego. *The Little General (Pinball Machine)* (1967) es la mayor y más elaborada obra de un grupo de instalaciones donde flotan siluetas en piscinas, cuyas formas recuerdan a las mesas rectangulares de los pinballs eléctricos⁹.

Y si sus *Variable Paintings* conquistaron el mundo horizontal de la pintura; en estas obras, el público solo tenía que soplar para hacer deslizar las imágenes en la superficie líquida que sustituye al lienzo, con lo que aumentaba el poder de participación del espectador, ya que lo dotaba con el privilegio de no solo jugar (*just-playing*), sino jugar a un juego (*playing-a-game*).

La obra se transforma a través de la interacción del espectador, haciendo que las imágenes cambien y se combinen con otras, de modo que se cree un nuevo significado. Fahlström incluyó varias referencias a figuras políticas y eventos internacionales, y la manipulación y la combinación de estas imágenes, a la vez que posibilitaba expresar



Öyvind Fahlström
Sitting...Dominoes, 1965
 Pintura variable. Témpera y tinta china sobre vinilo montado sobre plexiglás, imanes y panel metálico
 52,1 x 71,1 cm



Öyvind Fahlström
Sitting...Blocks, 1965-1966
 Escultura variable:
 10 bloques, témpera sobre vinilo adherido a madera
 38 x 38 x 38 cm (cada bloque)



Öyvind Fahlström
The Little General, 1967
 Estructura variable. Óleo sobre
 papel fotográfico montado sobre
 vinilo, metacrilato, metal, imanes y
 espuma de poliestireno
 Fotografías cedidas por
 el archivo del Museu d'Art
 Contemporani de Barcelona

sus ideas políticas, permitía al público construir las suyas propias. Las imágenes están codificadas por colores, lo que permite a un espectador “jugar” como Estados Unidos, Rusia, China o el tercer mundo y competir por el dominio de los diferentes objetos y figuras. Estas tenían incluso las puntuaciones asignadas con el fin de realizar la conexión con los juegos de pinball (Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2001).

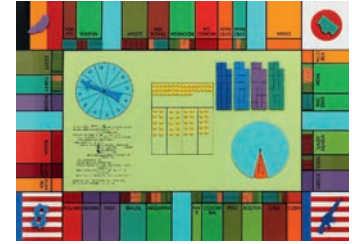
“Monopolies”

El trabajo de Fahlström más claramente inspirado en el juego son sus *Monopolies* variables creados en los años 70. Se crearon varias versiones, cada una con vinilos e imanes pintados a mano; entre unos 200 y 300 elementos por cada unidad. El propósito de estas pinturas era que el público, a través del juego, comprendiera asuntos como el comercio mundial, la política, la batalla de las ideologías políticas de los EE. UU., la CIA y diversas revoluciones mundiales:

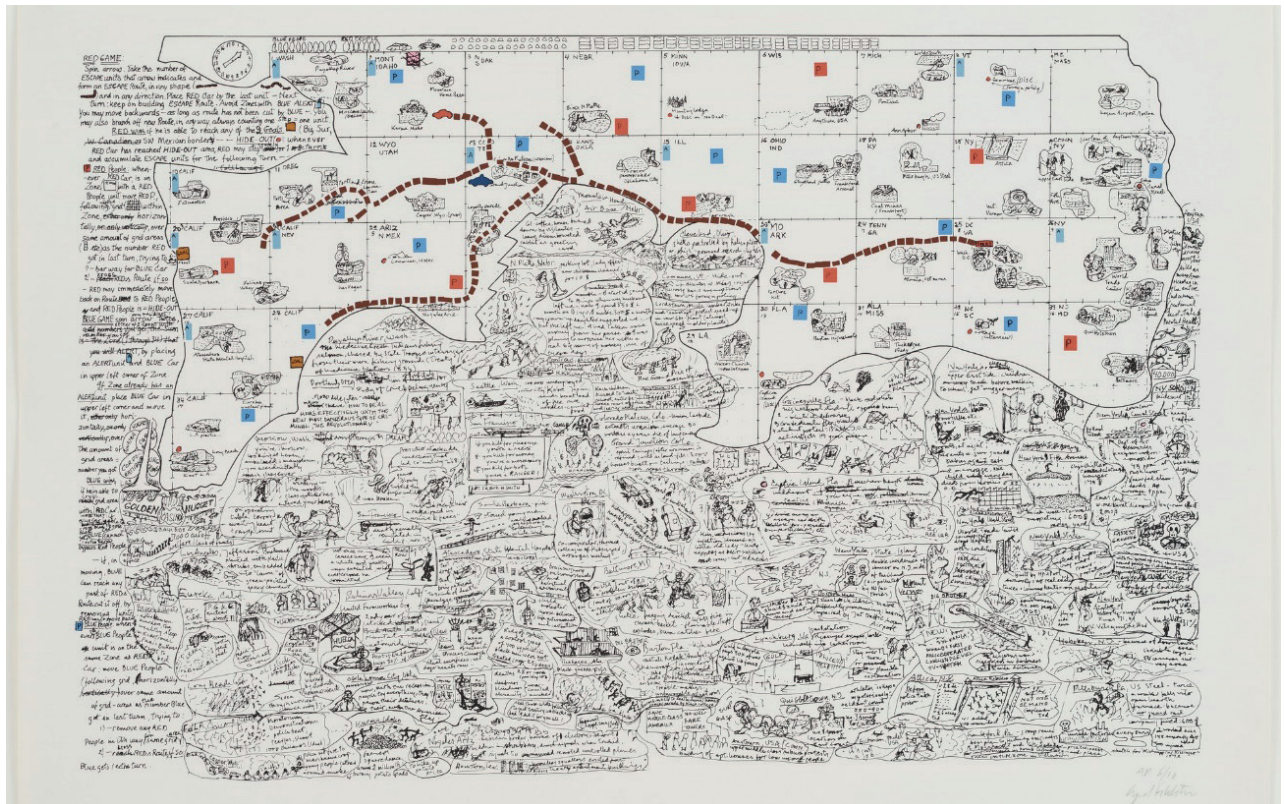
Al elegir lados y estrategias, el jugador estará involucrado en un psicodrama político en miniatura. El juego se puede jugar intensamente en una hora con dos o cuatro participantes, o por una persona, mientras que los colores claros cambian lentamente en la superficie, como un árbol a través de las estaciones. Estas pinturas-juego solo serán significativas cuando se hayan convertido en múltiples ediciones masivas. (Fahlström, 1971)

Los *Monopolies* de Fahlström permitieron al público recrear formas simplificadas de los complejos sistemas que definían la realidad política. Todos ellos podían jugarse, según las reglas escritas en las pinturas, como variantes del juego clásico del *Monopoly*, que es, por supuesto, el juego del capitalismo: una presentación simplificada, pero precisa, del comercio especulativo. Las pinturas de *Monopoly* son aún más simplificadas, ya que tratan de realidades muy complejas; sin embargo, aparecen como un juego-diagrama básico de estos fenómenos.

Más tarde, Fahlström realizó otras obras basadas en el juego, como *Kidnapping Kissinger* (1974), una *variable painting* basada en un episodio ocurrido en 1971. El gobierno de EE. UU. acusó a seis prominentes pacifistas católicos y un académico musulmán de conspirar para volar túneles de calefacción bajo edificios gubernamentales y luego secuestrar a Henry Kissinger, asesor de seguridad nacional del presidente Nixon. En el juego, altamente cómico, tan cómico como los cargos originales, los jugadores hacen girar una ruleta para determinar sus movimientos; las piezas rojas del juego representan a los pacifistas católicos a la fuga, y las piezas azules, a sus perseguidores del gobierno (Museu d'Art de Girona, 2003).



Öyvind Fahlström
World Trade Monopoly, 1970
Pintura variable. Elementos magnéticos, acrílico, vinilo y metal en cartón
92 x 128 cm



Öyvind Fahlström
Kidnapping Kissinger, 1974
Serigrafía
70 x 99.6 cm

5.1.6. Julio Le Parc

Julio Le Parc nació en Mendoza, Argentina, en 1928. A los catorce años, se trasladó con su familia a Buenos Aires, donde trabajó en una fábrica de marroquinería mientras aprovechaba por las noches para preparar el examen de ingreso a la Escuela de Bellas Artes. Estudió durante más de cuatro años en esta, pero abandonó, confuso por la sumisión y la obediencia a la que lo sometían. También dejó el trabajo y rompió con su familia; pasó unos años viviendo al margen de la sociedad, donde conoció a diferentes grupos de anarquistas y participó en diferentes movimientos de protesta. Después de más de cinco años, volvió a entrar en la Escuela de Bellas Artes para finalizar sus estudios, donde se unió a la Asamblea de Estudiantes y participó en todas las acciones reivindicativas. Le Parc y otros camaradas analizaban sus problemas como futuros “artistas”, y es así como decidió viajar a París, centro artístico, a fin de romper la dependencia que los ataba y ver con sus propios ojos lo que se producía allí en realidad, no los reflejos deformados que llegaban a Buenos Aires. Se presentó a un concurso y obtuvo una beca del Servicio Cultural francés, lo que le permitió partir a París, donde llegó el 4 de noviembre de 1958 (Städtische Kunsthalle, 1972).

En 1960, se fundó el Grupo de Investigación de Arte Visual (G.R.A.V.), que concretaba, daba forma, organizaba y desarrollaba la confrontación de experiencias e ideas de la época. Los integrantes de este eran el mismo Le Parc, García-Rossi, Hugo Demarco, François Morellet, Denise René, Francisco Sobrino Ochoa, Joël Stein e Yvaral. En 1961, Julio Le Parc participó en la II Bienal de París, junto a los demás integrantes del G.R.A.V. Si bien este encuentro, que estaba orientado a promover las nuevas prácticas artísticas, les permitió mostrar las producciones con las que cuestionaban la concepción tradicional de obra de arte, después de su intervención, el G.R.A.V. afirmó: “Desde su segundo año de existencia, la Bienal de París está ya encerrada en una fórmula comparable a aquella de los salones anodinos” (G.R.A.V., 1961). Por lo tanto, el grupo se propuso lograr que el fenómeno artístico se revitalizara y saliera de los circuitos tradicionales, que eludiera la creación individual y que se apoyara

en las nuevas corrientes de pensamiento y métodos de trabajo. La interacción entre la obra y el espectador era uno de sus principales propósitos.

A pesar de haber expresado esta dura crítica a la II Bienal, dos años más tarde fueron invitados a la III Bienal y, con la intención de liberar al público de las inhibiciones y suprimir la categoría de obra de arte, prepararon un espacio que exigía ser recorrido por el espectador, al que llamaron *Laberinto I* (1963). Para este encuentro, escribieron un segundo texto sobre la mitificación del arte, en el que proclamaban la necesidad de romper el círculo vicioso en que se hallaba la relación artista/obra/público. Sostenían que el laberinto era una experiencia deliberada para eliminar la distancia entre el espectador y la obra porque intentaban que el público se sintiera involucrado en una situación provocada por él mismo y que, a su vez, generaba una interacción con otros espectadores. Por todo esto, el escrito finalizó afirmando enfáticamente:

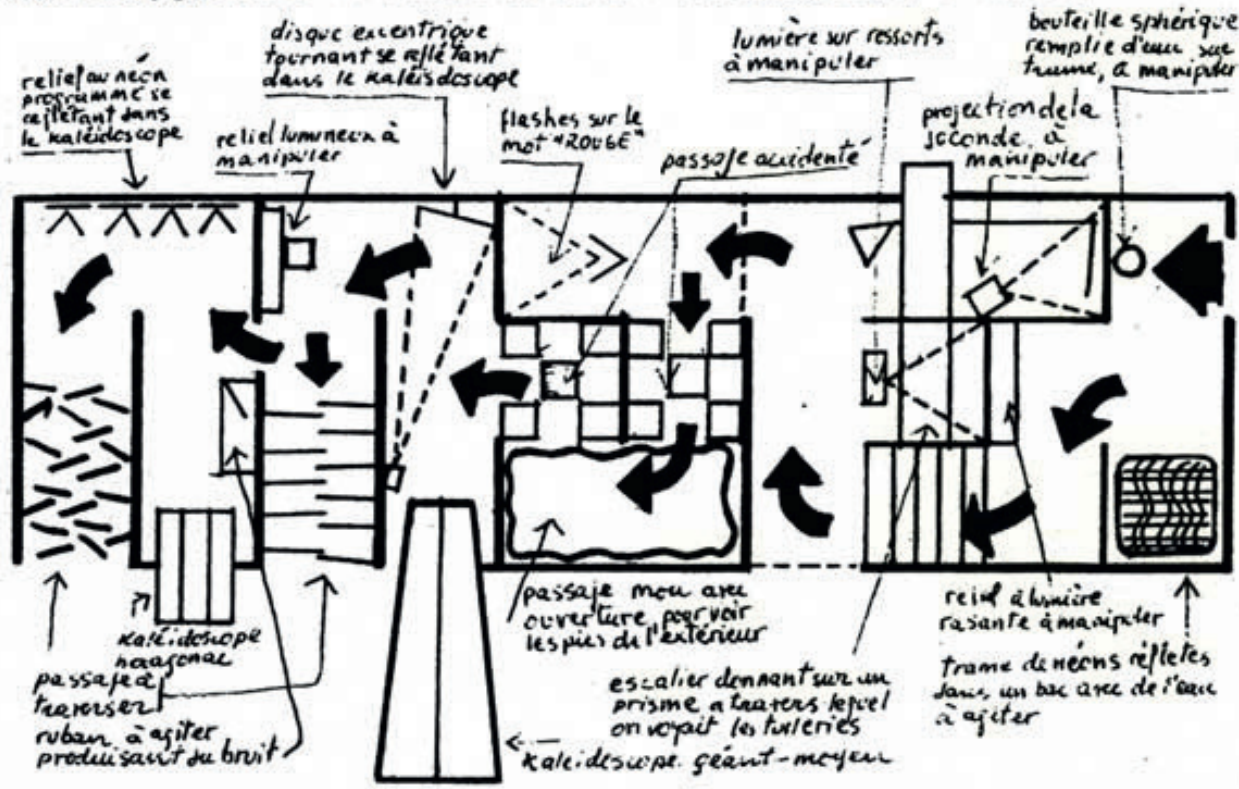
Queremos desarrollar en el espectador una fuerte capacidad de percepción y acción. Un espectador consciente de su poder de acción y fatigado de tanto abuso y mitificaciones podrá realizar él mismo la verdadera "revolución del arte". Pondrá en práctica las consignas: Prohibido no participar. Prohibido no tocar. Prohibido no romper. (G.R.A.V., 1963)

El laberinto estaba formado por siete celdas sucesivas, que proponían al público una serie de estimulaciones físicas, perceptivas y participativas. Para el G.R.A.V., el uso de laberintos y salas de juegos permitía una activación que involucraba todo el cuerpo, más allá de la estimulación visual causada por el vaivén y desequilibrio que provocaban sus recorridos. Cuestionaba la posición e incluso el posicionamiento de todos en la sociedad. El G.R.A.V. produjo unos diez laberintos, circuitos y salas de juegos; sin embargo, las instrucciones eran poco precisas.

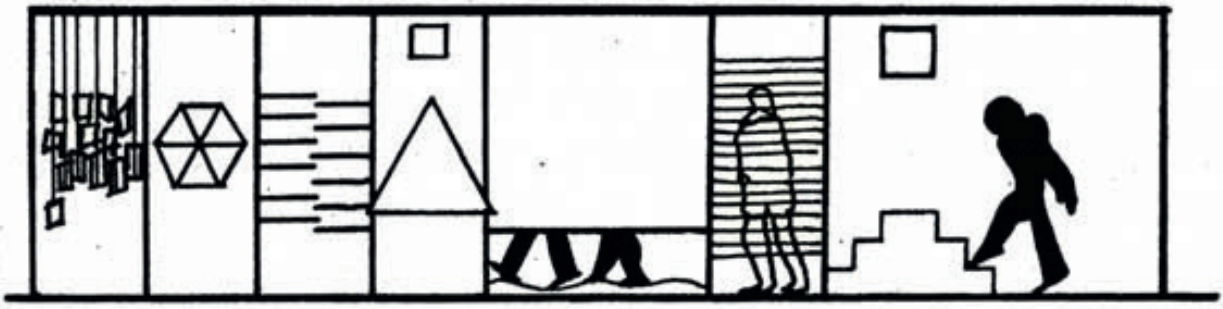


G.R.A.V.
Labyrinthe, 1963
Performance

Plan du Labyrinthe réalisé par Le Parc, Morellet et Stein dans l'exposition "Nouvelle Tendance" au Musée d'Art Décoratif, Palais du Louvre 1964.



Coupe



En 1968, durante el mayo francés, hubo una impugnación general del orden existente que llevó a Le Parc, junto con otros intelectuales, a ser expulsado de Francia. Cinco meses después, la medida de expulsión fue suspendida gracias a múltiples peticiones y acciones del medio cultural, y Le Parc volvió a París, donde, al poco tiempo, decidieron disolver el G.R.A.V.

De las discusiones y análisis de finales de 1968 que llevaron a la disolución del G.R.A.V., surgió la serie de juegos-encuesta de Le Parc, *Jeux Enquêtes* (1969-2016), que ilustran los diferentes rangos de arquetipos sociales: el imperialista, el capitalista, el militar, el intelectual neutral, el policía y el indiferente, con el fin de analizar la respuesta del espectador frente a ellos. El espectador puede escoger entre disparar a Mickey Mouse, al Tío Sam, a Napoleón o a una estrella del rock. Le Parc fue el primer artista en utilizar los juegos como medio de investigación social. El primer juego fue *Voltee los Mitos* (1969), que Le Parc define de esta manera:

[...] en un espacio de 5 × 4 metros, cerrado sobre tres lados, por paneles de 2,50 metros de alto con un suelo inclinado, ubico una hilera de ocho imágenes recortadas, un poco separadas del fondo, inspirándome en los juegos de tirar pelotas sobre figuras en el parque de atracciones. El espectador, si no duda de participar, debe, primeramente, antes de tirar la pelota, hacer una apreciación rápida de las imágenes y de lo que ellas representan y decidir a cuál va a apuntar. Si su tiro es bueno, la imagen se inclina y emite un sonido (diferente para cada una de ellas), lo cual es una pequeña sorpresa que recompensa el buen tiro. Una encuesta acompaña el juego, siendo una pequeña reflexión sobre su acto y su elección. Bien que limitada esta experiencia, sitúa al espectador a un nivel diferente de aquel que contempla pasivamente. (Le Parc, 2014)



Julio Le Parc
Voltee los Mitos, 1969
Instalación artística

A finales de 1970 e inicios de 1971, Le Parc viajó a Cuba, donde descubrió y contactó con la realidad revolucionaria cubana. A partir de entonces, tomó parte en las luchas de liberación de los pueblos latinoamericanos, lo que lo llevó a realizar los juegos-encuesta segundo y tercero: *Choisissez vos Ennemis* (1970) y *Frappez les Gradés* (1971). El primero consistía en una diana gigante, en la que el objetivo eran un imperialista, un capitalista, un general y un policía; tenía como propósito servir como válvula de escape para que las personas liberasen sus frustraciones. *Frappez les Gradés* (1971) invitaba al público a atacar un grupo de sacos de boxeo inflables, en cada uno de los cuales se representaba una figura bien vestida; estas ilustraciones, similares a caricaturas, podían leerse como representaciones del *establishment*.



Julio Le Parc
Choisissez vos ennemis, 1970
 Serigrafía
 77 x 75,5 cm



Julio Le Parc
Frappez les Gradés, 1971
Instalación artística

Julio Le Parc situaba una encuesta sobre cada una de estas tres obras mencionadas al finalizar la exposición, donde hacía reflexionar al espectador sobre el porqué de sus acciones. Los formularios eran muy simples: tan solo consistían en un boceto de la obra con sus personajes, una pregunta sobre el orden de derribo de estos y, finalmente, el porqué de ese orden, si es que lo conocían.

Umfrage zum Spiel «Schlagt die Etablierten»

In welcher Reihenfolge würden Sie die Etablierten unserer Gesellschaft schlagen?

Für die Auswertung wären wir für folgende Angaben dankbar:

Alter: _____
Geschlecht: _____
Beruf: _____

Umfrage zum Spiel «Stürze die Mythen»

Welchen würden Sie zuerst stürzen?
Bezeichnen Sie die von Ihnen gewünschte Reihenfolge anhand der Pfeile 1 bis 8

Für die Auswertung wären wir für folgende Angaben dankbar:

Alter: _____
Geschlecht: _____
Beruf: _____
Geburt: _____
Fakultät: Name und Vorname _____
Adresse: _____

Umfrage zum Spiel «Erkenne Deine Feinde»

Scheint Ihnen die Reihenfolge der Wichtigkeit richtig? Wenn nein, welche würden Sie bevorzugen?

Für die Auswertung wären wir für folgende Angaben dankbar:

Alter: _____
Geschlecht: _____
Beruf: _____
Geburt: _____
Fakultät: Name und Vorname _____
Adresse: _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Julio Le Parc
Encuestas de Jeux-enquêtes,
1969-1971

5.1.7. Otros artistas involucrados

Otros artistas han trabajado con el juego como herramienta, pero desde otra perspectiva, no tan estrecha con el arte crítico y en la que la participación del público no constituye el rasgo primordial. En este apartado, presentaremos algunos autores que han tenido una relación con los juegos quizás no tan directa como los anteriores, pero que sí han planteado el concepto de estos en sus obras.

Giacometti y sus terrenos de juego



Alberto Giacometti
Se acabó el juego, 1931-1932
Mármol, madera y bronce
35 x 25 cm

El conocido escultor suizo Alberto Giacometti (1901-1966), recordado siempre por sus esculturas alargadas de cuerpos flácidos y piernas esqueléticas, entendió pronto que las convenciones de la escultura tradicional eran tediosas. Ya desde el inicio de su formación artística en París, en 1922, empezó a trabajar con elementos sin pedestal que podían tirarse o utilizarse como instrumento de juego. Estas primeras obras antecedieron a las esculturas horizontales que elaboró a comienzos de los años treinta y que concibió como maquetas de lugares donde no existía el espacio-tiempo, como *Se acabó el tiempo* (1931-1932) de la serie *Terrenos de juego*.

En sus bocetos sobre estos tableros, Giacometti dibujaba pequeñas figuras humanas que nos sugieren que estos proyectos podrían extrapolarse a plazas monumentales en el espacio público, cambiando de escala y convirtiendo al espectador en sujeto activo. La obra presenta un tablero que hace de unión de diversos elementos de movimientos limitados dispuestos encima de este, lo que se puede interpretar como una lectura del sistema cerrado y ensimismado del arte, así como de la condición humana (Barañano Letamendía, Giacometti, Adelman y Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1990).

Isamu Noguchi y sus parques

Isamu Noguchi (1904 – 1988) fue un artista multifacético cuya trayectoria artística se caracterizó por una continua exploración del medio escultórico para expandirlo hacia otras disciplinas, como la escenografía, la arquitectura, el paisaje y el diseño. De padre japonés y madre estadounidense, Noguchi creció entre dos culturas, que se ven constantemente contrapuestas en su obra y en algunas colaboraciones artísticas e intelectuales que llevó a cabo con personajes como el inventor Richard Buckminster Fuller, el arquitecto Louis Kahn, el compositor John Cage o la coreógrafa Martha Graham.

Los parques de Noguchi muestran la visión de este artista sobre lo público como espacio de diversión; un concepto muy parecido al anteriormente comentado por Alberto Giacometti, pero transformado en realidad. Las formas rollizas de algunos de los objetos de juego recuerdan a las intervenciones en parques de Niki de Saint Phalle, que comentamos con anterioridad. Su postura a favor de la democratización del arte y del espacio público lo llevaron a crear escenarios configurados por estructuras escultóricas que establecen un diálogo con el entorno, con el fin de estimular la actividad creativa como una manera de conocer y participar en el mundo. Isamu Noguchi plantea ideas respecto a la forma de aproximarnos al juego, a la recreación y al aprendizaje en sus obras, con las que quiere provocar una reconsideración de estas categorías en el sentido de comunidad que opera en nuestro propio tiempo y espacio. Considerando el potencial del acercamiento entre arte y funcionalidad, Noguchi defendió con firmeza la idea de que la escultura es una herramienta estética y cultural capaz de contribuir en la relación entre individuo y sociedad (Noguchi et al., 2001).



Isamu Noguchi
Playground, 1933
Instalación funcional

Los artistas de finales del siglo XX

Los artistas que hemos visto hasta ahora marcaron una generación donde la participación era el motivo principal de la práctica artística. A finales de los 80, una nueva generación de artistas retomó la creación artística basada en el juego.



Gabriel Orozco
Ping Pond Table, 1996
Mesa de ping-pong intervenida

Gabriel Orozco, artista nacido en México en 1962, empezó a realizarse preguntas sobre el juego en sus obras artísticas a principios de los 90. Varias de sus obras relacionadas con el juego fueron producidas para una instalación llamada *Empty Club* (1996), encargada por el grupo británico Artangel. En ella, se encontraba *Ping Pond Table* (1996), con la que pretendía reexplorar el espacio de juego del *ping-pong* y dotar de significado el espacio que se genera entre los jugadores:

La *Ping Pond Table* está conectada a esta idea de un nuevo espacio, un nuevo espacio posible. Cuando tienes un juego normal de *ping-pong*, tienes una red, que es suficiente espacio entre dos espacios. Pero cuando multiplicas ese espacio por cuatro, en lugar de dos personas jugando, tienes cuatro personas jugando en cuatro mesas. Abres ese espacio para que la red también esté abierta. Y lo que tienes allí es un espacio nuevo porque no existía antes. [...] Y ahora tengo un espacio tridimensional, entre cuatro espacios. Ese es el espacio que me interesa, el espacio intermedio. Incluso en las fotografías, creo que lo interesante está entre el fotógrafo y el espacio. Activar ese espacio: activar significa llenarlo de significado y conexiones para que podamos pensar en ello. Podemos conectarnos y hacer que suceda como un espacio y tiempo entre las cosas. (Art21, 1996)

El artista pretende que el significado de la obra y su espacialidad sean infinitamente interpretables cuando el espectador lo “ponga en juego”, de modo que la mesa abra una nueva posibilidad de espacio tanto físico como mental. Orozco tiene otros trabajos relacionados con mesas de billar, tableros de ajedrez y el juego chino llamado *GO*; sin embargo, aunque aparentemente sí que parezca crear sentido comunitario al abrir el juego a más personas, el papel del juego en sus obras radica exclusivamente en lo estético, y el potencial del juego como herramienta artística se ve relegado a una representación superficial donde el continente es mucho más relevante que el contenido.

Otro de los artistas que hay que resaltar de finales del siglo XX es el italiano Maurizio Cattelan. Este se incluye en este apartado relativo a finales del siglo XX porque, aunque continúa utilizando el juego en sus obras actualmente, una de sus obras marcó la década de los 90 y el uso del juego en el arte contemporáneo.

El artista, conocido por ser un provocador nato, travieso e irreverente, hace uso de la cultura popular, de la historia y de la religión para explicar el comportamiento humano de manera divertida a la vez que profunda. La primera obra escultórica del artista que provocó un revuelo social por su contenido fue *Stadium* (1991). Esta presentaba un futbolín de más de seis metros de longitud, creado para facilitar una partida extrema compuesta por veintidós jugadores, divididos entre dos equipos de once cada uno: el número completo requerido en un partido de fútbol tradicional. Orquestado por Cattelan, el partido tuvo lugar bajo la apariencia de un acontecimiento artístico en la Galleria Comunale d'Arte Moderna de Bologna. Este evento marcó el final de un proyecto que tuvo una notable repercusión en las circunstancias políticas contemporáneas de Italia, concretamente, en la percepción de la creciente inmigración norteafricana (Stott, 2015).

Durante los primeros años de la década de los 90, la oleada de trabajadores migratorios y refugiados desencadenó un fenómeno novedoso en Italia: el racismo comenzó a convertirse en un grave problema nacional. Desde la década de los 80, el número de inmigrantes norteafricanos que vivían y trabajaban en Italia había aumentado significativamente, sostenido por una fuerte y creciente demanda de mano de obra barata. En respuesta a la inquietud social que rodeaba este nuevo fenómeno y coincidiendo con la fundación de la Liga Norte, un partido político que explotaba el resentimiento público por la inmigración, Cattelan formó y entrenó a su propio equipo de fútbol reclutado por completo de la población de migrantes del norte de África. Denominado A. C. Forniture Sud (Southern Furniture Suppliers Football Club), el escuadrón de inmigrantes de Cattelan hizo alusión colectivamente a un suministro interminable de mano de obra dispuesta y explotable. El partido enfrentó a dos equipos uno contra el otro, únicamente delineados por la raza: un equipo íntegramente de



Maurizio Cattelan
Stadium, 1991
Performance

raza blanca, totalmente italiano, compitió con el equipo completamente negro de Cattelan, A. C. Forniture Sud. Parados uno frente al otro en equipos opuestos, la cruda división racial de jugadores se apiñaba sobre el campo angosto y absurdamente extendido de *Stadium* (1991). El equipo de A. C. Forniture Sud compitió en la región de Emilia-Romagna y perdió todos los juegos en los que participó, lo que supone además el sometimiento de una minoría derrotada e impotente. De hecho, a partir de este trabajo, el fracaso y el escrutinio de las jerarquías de poder comenzaron a emerger como tropos dominantes dentro de la obra de Cattelan.

Con el legendario juego de fútbolín, la farsa políticamente cargada de Cattelan alcanzó su máximo apogeo. En el contexto del partido de fútbol en vivo de Cattelan, la maniobra de figuras en miniatura con códigos de colores a través de una mesa llegó a invocar una metáfora mucho más amplia para el gran teatro de la política mundial. Al promulgar con ligereza estas nuevas tensiones raciales a través de la obsesión nacional de Italia por el fútbol, Cattelan ejerció magistralmente un controvertido equilibrio entre la recreación, el entretenimiento y la crítica social indignada.

Más adelante, Cattelan continuaría utilizando este tipo de juegos: en 2003, por ejemplo, colocó en un tablero de ajedrez una serie de figuras de acción que representan a personas internacionales e italianas famosas a las que despreciaba o admiraba. En el lado “bueno”, tenía a Martin Luther King como su rey. A su lado, se situaban Superman, la Cicciolina, Gandhi, Toro Sentado, Sofía Loren, Pinocho, Madre Teresa, el Dalai Lama, Che Ghevara, Juana de Arco, etc. Encabezaba el equipo “malo” Adolf Hitler, con su reina negra Cruella de Vil, y estaban acompañados por Drácula, Stalin, Nerón, la serpiente del Árbol del Conocimiento, el General Custer, Rasputín y hasta Donatella Versace.

5.2. LA INTRODUCCIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA CONEXIÓN ENTRE ARTE Y JUEGO

El desarrollo tecnológico aportó muchas herramientas para la creación de juegos críticos, pero, sobre todo, sirvió para universalizar el concepto de artista. Por ello, es importante conocer la historia de los juegos digitales comerciales para comprender el momento en que diverge para abrir paso a los *art games* o juegos críticos. Las trayectorias históricas de estos dos géneros están inextricablemente unidas, y las raíces del género del *art game* se encuentran dentro del desarrollo de los juegos comerciales, tanto histórica como tecnológicamente. Por lo tanto, debemos rastrear los orígenes de los juegos comerciales desde su comienzo hasta hoy, con el fin de establecer una línea de tiempo donde colocar el género del *art game*.

En este apartado, identificaremos los desarrollos principales dentro de la industria de juegos comerciales y determinaremos aquellos que han tenido mayor importancia en el género de los *art games*; no observaremos tan solo los juegos producidos, sino también las consolas y ordenadores que se fabricaron durante este tiempo. Estos aspectos están incluidos porque es vital comprender el ritmo de desarrollo que se ha llevado a cabo en tan poco tiempo. Casi todos los años, desde 1976, se ha lanzado un soporte para videojuegos, ya sea de consola, consola de mano u ordenador; incluso con el colapso del mercado de los videojuegos en EE. UU., en 1984.

También analizaremos la forma en que la evolución de la tecnología ha marcado la creación de ciertos sistemas de juegos, así como nuevos géneros que incorporan el arte como medio transversal.

5.2.1. De 1940 a 1960: los superordenadores

La historia de los juegos digitales tiene su origen en la década de los 40, cuando, tras el fin de la II Guerra Mundial, las potencias vencedoras construyeron los primeros superordenadores programables. Así es como empezaron los primeros intentos de programas de ajedrez digital.

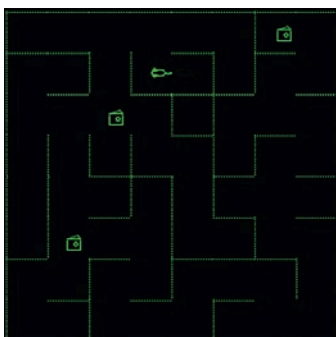


Alex Bernstein con su programa de ajedrez para IBM 704, 1958

El primer ejemplo proviene de Inglaterra, durante la invención de las primeras computadoras. Creado en 1951 por Ferranti, el *Manchester Mark I* es la primera computadora que se comercializó públicamente. Dietrich Prinz programó un juego de ajedrez donde la máquina podía “jugar” contra un humano (Wall, 2009). El primer juego capaz de jugar una partida completa de ajedrez fue lanzado en 1958 para la computadora *IBM 704* (Bernstein et al., 1958). En una línea similar, Christopher Strachey desarrolló un juego de damas en 1951 para la computadora *Pilot ACE*. Desafortunadamente, este juego requería demasiada memoria para que *Pilot ACE* pudiera ejecutarlo correctamente, así que, más tarde, Strachey recreó su programa para el *Manchester Mark I* (Jackson, 2000). Todos estos juegos de computadora formaron parte de la investigación científica de la computación, especialmente en el campo de la inteligencia artificial (Newell et al., 1958).



Otro de los ordenadores que se utilizaron en aquella época fue el *Transistorized Experimental Computer Zero (TX-0)*, un ordenador completamente transistorizado, de 64 K y 18 bits de memoria, diseñado por Lincoln Laboratory del MIT. El primer prototipo de *TX-0* se creó en 1956 y se usó continuamente hasta entrados los años 60 (McKenzie, 1999).

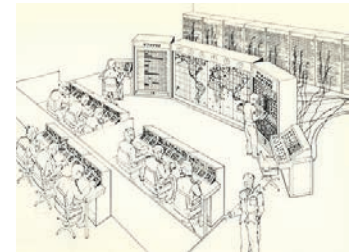


Doug Ross y John Ward
Mouse in the Maze, 1959
Juego para TX-0

Hubo varios intentos de elaborar algunos juegos con un cierto humor para el *TX-0*. Uno de ellos fue *Mouse in the Maze* (1959), donde el usuario construía un laberinto para un ratón. Este ratón debía encontrar, de manera intuitiva, los trozos de queso esparcidos por este. También había una “versión VIP” del juego, en la que el ratón buscaba copas de Martini. Después de llegar al Martini, buscaba otro, hasta que se quedaba sin energía, demasiado borracho para continuar. Sin embargo, cuando comenzaba una segunda partida, el ratón recordaba el camino hacia los Martinis y, como un borracho experimentado, corría hacia la bebida sin vacilaciones (McKenzie, 1999). Pero no fue hasta la década de los 60 cuando aparecieron los primeros videojuegos y, con ellos, el primer videojuego de guerra: *Grand Strategy* (1961) (Steven, 2010).

5.2.2. De 1960 a 1975: las primeras máquinas de juegos

En 1961, The Raytheon Company desarrolla una simulación, para superordenadores, del conflicto global de la Guerra Fría, con el objetivo de mostrarlo a los gobernadores de los diferentes estados de EE. UU. La simulación resultó demasiado compleja para los usuarios, que no estaban familiarizados con las computadoras, por lo que Raytheon creó una versión analógica más accesible, llamada *Grand Strategy*.



The Raytheon Company
Grand Strategy, 1961

En 1962, Steve Russel, estudiante del MIT, creó el primer juego basado en lenguaje de programación, *Spacewar!*, en una computadora central *PDP-1*. *Spacewar!*, un videojuego de dos naves espaciales llamadas cuña y aguja, según sus formas representadas con gráficos ásperos y delineados, se convierte en el primer videojuego completamente interactivo del mundo. Este se extendió, en la siguiente década, por todos los ordenadores a nivel técnico y universitario del país (King, 2002).

Dos años más tarde, John Kemeny creó el sistema de lenguaje de programación BASIC, que impulsó significativamente la creación de juegos de ordenador por parte de los estudiantes de las universidades de informática, al poder compartir un código común y abierto (Ensmenger, 2012).

Desde 1966, Ralph Baer estuvo trabajando en el primer juego interactivo para televisión, que denominó *Chase*. Con la ayuda del técnico Bill Harrison, construyeron la primera unidad de juegos múltiples, llamada *Home TV Game*. En 1972, Magnavox creó *Odyssey*, la primera videoconsola para casa, basada en los diseños de *Home TV Game*. Esta consola no se vendía solamente con juegos de entretenimiento, sino que también iba acompañada por juegos educativos, como *Analogic*, *States* o *Simon Says* (Steven, 2010).

En 1970, basándose en el sistema de *Spacewar!* (1962), el matemático británico John Horton Conway diseñó un juego-máquina autómatas llamado *The Game of Life*. Podría no considerarse un juego, puesto que solo necesitaba la acción de un usuario, que determinaba el estado



Steve Russel
Spacewar!, 1962
Juego para PDP-1

inicial en el que debía comenzar el procesamiento del autómata. El usuario solamente interactuaba con *The Game of Life* (1970) creando una configuración inicial y observando cómo evolucionaba, o, para los jugadores avanzados, creando patrones con propiedades particulares. El universo de *The Game of Life* (1970) es una rejilla ortogonal bidimensional infinita de celdas cuadradas, cada una de las cuales está en uno de los dos estados posibles: vivo o muerto, poblado o despoblado. Cada célula interactúa con sus ocho adyacentes, en sentido vertical, horizontal y diagonal. Cada movimiento es un paso en el tiempo donde ocurren transiciones hacia la muerte. Podemos observar la introducción de un trasfondo filosófico sobre la causalidad en el propósito de este juego (Ensmenger, 2012).



Magnavox
Odyssey, 1972
Videoconsola

El mismo año de la creación de *Odyssey*, 1972, otros acontecimientos tecnológicos marcaron el principio de una nueva etapa. Nolan Bushnell y Al Alcorn, de Atari, crearon la primera máquina *arcade* junto con el primer videojuego para esta, *Pong* (1972), que inundaría todas las tabernas y bares. Después de su éxito, Atari diseñó, un año más tarde, *Pong Doubles* (1973), el primer *arcade* que permitía cuatro jugadores simultáneos. En 1976, la compañía Exidy diseñó una máquina de *arcade* que iniciaría la controversia sobre la violencia en los juegos, *Death Race* (1976). Este fue una modificación del juego *Destruction Derby* (1975), de la misma compañía, en el que los jugadores hacían chocar coches para ganar puntos. *Death Race* (1976) cambió el choque de automóviles por el atropello de figuras que podían recordar a humanos con deformaciones (Kocurek, 2012).



John Horton Conway
The Game of Life, 1970
Juego-máquina autómata

También se desarrolló *Adventure* (1976) para *PDP-10*, el primer videojuego de aventuras basado en texto. El jugador controla a un personaje a través de simples comandos de texto para explorar una cueva que se rumorea que está llena de riqueza. Este va ganando puntos a medida que va realizando las acciones que le pide el texto. *Adventure* (1976) es el primer trabajo conocido como ficción interactiva y se considera el precursor de los juegos de aventura y de rol (Lessard, 2013).

Por otro lado, Alan Kay desarrolló la primera *tablet*, *Dynabook* (1972), basada en las tabletas de información que se mostraron tanto en la película *2001: Una odisea del espacio* (1968), de Stanley Kubrick, como en la serie *Star Trek*, de los años 60. Estas *tablets* estaban enfocadas al desarrollo de la educación autónoma de los niños, así como a su acercamiento a las nuevas tecnologías.

5.2.3. De 1976 a 1984: los avances de los juegos con los primeros ordenadores de mesa

A partir de 1976, empezaron a desarrollarse los primeros ordenadores de mesa. El *Apple I* fue uno de los primeros ordenadores personales y el primero en ser comercializado. También fue el pionero en combinar un microprocesador con una conexión para un teclado y un monitor. Fue diseñado y hecho a mano por Steve Wozniak, originalmente para su uso personal, y Steve Jobs, amigo de Wozniak, le dio la idea de venderlo, creando así el primer producto de Apple. En 1977, se desarrolló el *Commodore PET*, otro de los primeros ordenadores personales, pero no fue hasta la aparición de la segunda máquina de Apple, *Apple II/TRS-80* (1977), cuando se logró convertir la microcomputadora en una herramienta de trabajo gracias al lanzamiento de la hoja de cálculo VisiCalc (Yeager y Morris, 1995).

Ese mismo año, también se puso a la venta la primera videoconsola con *joystick*, cartuchos intercambiables, juegos en color e interruptores para seleccionar juegos y establecer niveles de dificultad: la *Atari 2600*. Esta consiguió que millones de personas jugaran en sus casas. Nintendo también lanzó su primer producto de videojuego para casa: *TV Game 6* (1977). En 1978, Taito y Midway lanzaron el *arcade* de *Space Invaders*, el primer juego que permitía hacer un seguimiento de las puntuaciones.

En 1979, Atari también introdujo el primer ordenador con habilidades de juego: *Atari 400* y *Atari 800*. Junto a este, se comercializó el juego *Asteroids* (1979), que permitía ya no solo guardar los puntajes más altos, sino también introducir las iniciales de cada jugador en la clasificación. Ese mismo año, salió al mercado la competencia de la *Atari 2600*



Atari
Pong, 1972
Máquina de arcade



Atari
Atari 2600, 1977
Videoconsola

(1977): la videoconsola de la marca Mattel, *Intellivision*, con mejores gráficos y controles que la *Atari 2600* (1977). También salió la primera videoconsola portátil con cartuchos intercambiables, predecesora de la *Game Boy* (1989): *Microvision*, de la marca MB. Sin embargo, dejó de fabricarse en 1982 por la escasez de juegos, la pequeña pantalla y la falta de apoyo de las empresas desarrolladoras (Steven, 2010). Un año más tarde, salió a la venta el primer sistema de almacenamiento en disco óptico comercializado, usado principalmente para reproducir películas: el LaserDisc o LD, de DiscoVision.



Atari
Atari 800, 1979
Videoconsola

En 1980, Namco crea *Pac-man* (1980), el primer personaje animado de una máquina de *arcade*. En 1981, salió a la venta el primer ordenador personal de IBM, el *IBM PC*, así como el primer ordenador portátil, *Osborne I*. De esta manera, nació el sistema operativo MS-DOS, encargo directo a Microsoft para la gama de ordenadores personales IBM PC. Este sistema operativo se transformaría más tarde en Windows. Debido al éxito de IBM, desde entonces, el término PC vino a significar más específicamente un microcomputador compatible con los productos PC de IBM. El *IBM PC* es el predecesor de los actuales ordenadores personales y progenitor de la plataforma compatible IBM PC (Ensmenger, 2012).



MB
Microvision, 1979
Videoconsola

Ese mismo año, Nintendo crea el juego de *arcade* *Donkey Kong* (1981). Posteriores *spin-offs* incluyen *Mario Bros*, en 1983, y *Super Mario Bros*, en 1985.

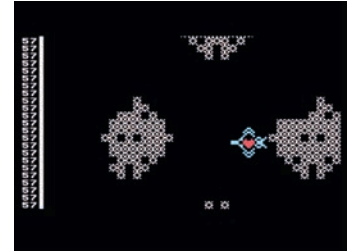
En 1982, se produce el lanzamiento de muchos aparatos tecnológicos. GCE saca a la venta el primer sistema portátil de videojuegos para casa, *Vectrex*; Coleco lanza el sistema *ColecoVision*; Atari crea el *Atari 5200 Super System*; Commodore lanza su computadora doméstica, *Commodore 64*, y Emmerson, el *Arcadia 2001*.

En 1982, salió a la venta para Atari 800 uno de los primeros *art games*, *Alien Garden*. Fue diseñado por Bernie DeKoven, antiguo miembro de The New Games Movement, y programado por el pionero de la realidad virtual Jaron Lanier; el propósito de DeKoven era hacer hincapié en la necesidad de experimentación. Con un fuerte énfasis

en los aspectos artísticos de la simulación generada por ordenador, *Alien Garden* (1982) fue descrito por sus creadores como un *art game*, en un momento en que el género de los *art games* aún no se había reconocido como corriente emergente. *Alien Garden* (1982) consiste en un mundo cubierto con 24 tipos diferentes de flores cristalinas. El jugador controla un animal embrionario a medida que crece, sobrevive y se reproduce a lo largo de 20 generaciones. La dificultad se presenta por la falta de instrucciones en el juego; de esta manera, el jugador debe emplear estrategias de prueba y error para determinar qué flores son comestibles, cuáles se encogen o crecen cuando las come y cuáles son fatales o explosivas cuando se tocan. Para mantener el desafío, el comportamiento de las flores cambia cada vez que se juega (Pratt, 2010).

En 1983, Apple retoma el liderazgo y lanza el primer ordenador personal con una interfaz gráfica de usuario, *Apple Lisa*, y, un año más tarde, el primero que se manejaría por ratón, *Apple Macintosh* (1984). A partir de este hallazgo, los PC fueron evolucionando hasta los 90: cada vez más rápidos, con mejor audio y mejores gráficos, con ranuras para conectar discos de almacenamiento externo, etc. (Ensmenger, 2012).

En 1985, apareció *Balance of Power*, un juego de estrategia computacional sobre la geopolítica de la Guerra Fría, creado por Chris Crawford y publicado en 1985 en Apple Macintosh por Mindscape. El propio Chris Crawford lo tildaba como un juego de paz sobre la Guerra Fría (Crawford, 2003). El jugador puede elegir ser el presidente de los Estados Unidos o el secretario general del Partido Comunista de la Unión Soviética, y debe liderar la superpotencia elegida durante ocho años, buscando maximizar el “prestigio” y evitar una guerra nuclear. Cada turno dura un año; al comienzo de cada año, el jugador se enfrenta a un conjunto de incidentes y crisis en varios países del mundo y debe elegir una respuesta para cada uno. Las respuestas pueden variar desde no tomar ninguna acción hasta enviar notas diplomáticas a la otra superpotencia o realizar maniobras militares. Sucede a cada respuesta una réplica del otro bando, que puede variar desde retroceder hasta escalar. El jugador tiene la oportunidad de



Bernie DeKoven
Alien Garden, 1982
Juego de ordenador



Apple
Apple Macintosh, 1984



Hershman Leeson
Lorna, 1984
Videoinstalación

IN HERSHMAN LEESON



Hershman Leeson
Deep Contact, 1984
Videoinstalación

iniciar acciones y lidiar con las respuestas del oponente. La implosión de la guerra nuclear termina el juego al instante, con el siguiente mensaje: “Has empezado (accidentalmente) una guerra nuclear. Y no, no hay una animación de una nube en forma de seta con partes de cuerpos volando por el aire. No recompensamos el fracaso”.

5.2.4. De 1984 a 2000: interfaces gráficas, CD-ROM y la popularización de las videoconsolas

En 1984, se crea el primer juego videoinstalativo que implicaba una interacción del público, *Lorna*. Con *Lorna*, Hershman Leeson creó la primera obra de arte que utilizó la tecnología LaserDisc. Aprovechando las capacidades interactivas del medio, la artista permite a los usuarios explorar e intervenir en el mundo de una mujer agorafóbica llamada Lorna e introducirse en su propia habitación para conducir el transcurso de su vida (Tromble et al., 2005).

Leeson creó una segunda obra el mismo año utilizando la misma tecnología del LaserDisc, *Deep Contact* (1984). Esta vez, la temática se refería a la cosificación de la mujer en los medios. En esta instalación interactiva, los usuarios estaban invitados a usar un monitor Microtouch para tocar directamente las partes del cuerpo de un personaje femenino llamado Marion. Una cámara de vigilancia registraba la presencia del visitante, provocando que Marion lo atrajera para comenzar la acción. Dependiendo de qué parte del cuerpo se tocara, se desarrollaba una compleja red de diferentes episodios (Tromble et al., 2005).

En 1985, Microsoft realiza su primera prueba de Windows: Windows v1.0. Ese mismo año, Alex Pajitnov diseña *Tetris* (1985), y el CD-ROM amplía su ámbito al mundo de la informática.

En 1986, Sega lanza el *Sega Master System*. Atari saca el *Atari 7800*, el primer sistema que ofrece compatibilidad con los cartuchos y juegos de las consolas anteriores.

A finales de 1988, se crea el primer videojuego en CD-ROM: *The Manhole*, de Mediagenic, basado en el original en disquete. Este consistía en una aventura gráfica cuyo único fin era explorar un mundo imaginario.

El 1989 fue un año repleto de acontecimientos. Nintendo sacó a la venta la primera *Game Boy*, que extendió las videoconsolas de mano; NEC produjo el *Turbografx-16*; Sega lanzó el *Sega Genesis*; Atari sacó la primera consola de mano en color, el *Atari Lynx*, y Maxis rompió el mercado femenino de jugadores con *SimCity*.

Los 90 fueron los años de la popularización de las videoconsolas. En 1990, Sega realizó la videoconsola de mano *Game Gear*. En 1991, Nintendo lanzó la *Super Nintendo* (SNES), y Commodore sacó a la venta el sistema de videojuego doméstico *CDTV*. En 1993, Atari creó la primera 64 bits, *Atari Jaguar*, y Commodore, la *Amiga CD32*. En 1994, Sony estrenó la primera *PlayStation*. En 1995, Nintendo desarrolló la primera videoconsola de 32 bits portátil que intentaba situar al jugador en el mundo virtual a través de unas gafas 3D, *Virtual Boy*, y en 1996, introdujo la *Nintendo 64*.

En 1998, Nintendo puso a la venta su *Game Boy Color*. Pero no fue hasta 2000, con el lanzamiento de la *PlayStation 2*, cuando se popularizaron mundialmente las videoconsolas domésticas.

En 1992, salieron algunos juegos para la SNES que, a pesar de que no se categorizaban como *serious games*, ya dejaban entrever las posibilidades pedagógicas de los videojuegos. Uno de ellos es *Captain Novolin* (1992). *Captain Novolin* (1992) está diseñado para enseñar a los niños cómo manejar la diabetes guiando a un superhéroe diabético que debe cuidar el nivel de glucosa en su sangre mientras derrota a los malvados alienígenas de comida basura. Este juego de plataformas se apropia del conocido mecanismo de bonos coleccionables para transmitir un mensaje; en este caso, las bonificaciones son los alimentos saludables. De esta manera, si el héroe recolecta demasiados, corre el riesgo de enfermarse debido a un alto nivel de glucosa en sangre. Con suerte, antes de cada nivel, un



Nintendo
Virtual Boy, 1995



Sculptured Software
Captain Novolin, 1992

nutricionista les dice a los jugadores cuántos alimentos pueden comer y cómo deben administrarse su insulina. Este juego y otros tres títulos relacionados con la salud fueron lanzados para la consola SNES por Raya Systems (Djaouti et al., 2011).

Durante esta misma década, se produjeron diferentes videojuegos que exploraban los límites de esta tecnología. En 1993, *Mortal Kombat* enseñó las peleas directas uno contra uno, activando una cierta alarma social por la excesiva presencia de la violencia en este tipo de juegos. El mismo año, salió al mercado *Myst* (1993), una aventura gráfica de *point-and-click* basada en el libro de *La Isla Misteriosa* (1874) de Julio Verne y que revolucionó el estado de los videojuegos de primera persona por no haber enemigos y ser interactivo. En 1994, se creó *Doom*; con su código abierto, permitió que los usuarios fueran capaces de modificarlo. En 1996, se introdujo *Meridian 59*, el primer videojuego 3D multijugador masivo en línea (MMORPG), que situaría la comunicación como el eje principal. En 1999, Konami lanzó *Dance Dance Revolution*, el primer *arcade* interactivo a nivel físico.

Durante estos años, también hubo avances tecnológicos en el ámbito de la microinformática. En 1991, apareció el sistema operativo libre de tipo Unix GNU/Linux, también conocido como Linux. Cualquier persona podía utilizar, modificar y redistribuir libremente todo su código abierto bajo los términos de la GPL (licencia pública general de GNU) y otra serie de licencias libres, lo que hizo que se popularizara la programación a nivel no profesional.

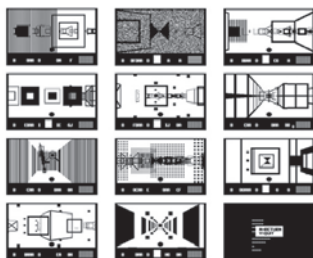
En 1998, Apple lanzó a la venta el primer iMac. En 1999, por la necesidad de establecer un mecanismo de conexión inalámbrica que fuese compatible entre distintos dispositivos, se creó lo que actualmente denominamos Wi-Fi. Buscando esa compatibilidad, las empresas 3Com, Airones, Intersil, Lucent Technologies, Nokia y Symbol Technologies se unieron para crear la Wireless Ethernet Compatibility Alliance, o WECA. En abril de 2000, WECA certificó la interoperabilidad de equipos según la norma IEEE 802.11b, bajo la marca Wi-Fi. Esto quería decir que el usuario tenía la garantía de que todos los equipos con el sello Wi-Fi podían trabajar juntos sin problemas, independientemente del fabricante de cada uno de ellos.

Con el avance tecnológico de los ordenadores, empezaba a esbozarse el género de los videojuegos con un carácter social o crítico. Se crearon juegos como *Trigger Happy* (1998), de Thompson y Craighead, que ponía en duda los derechos de autor; *The Intruder* (1999), de Natalie Bookchin, donde se habla de la conciencia de la mujer como intrusa en un mundo de hombres; *SOD* (1999), del colectivo artístico JODI, quienes modificaron el videojuego *Wolfenstein 3D* (1992) para ridiculizar los *shooters*; o *Los Disneys* (1998), de Jason Huddy, quien convirtió América en un parque de atracciones de Disney como cumbre del desarrollo del capitalismo.

En la obra de Natalie Bookchin, *The Intruder* (1999), se presenta una secuencia de diez pantallas basadas en clásicos como *Pong* (1972) o *Space Invaders* (1978). El usuario interactúa haciendo clic con el ratón y creando una historia a través de los diferentes niveles. La historia es una adaptación experimental de un cuento escrito en 1966 por Jorge Luis Borges donde la mujer es el intruso. Bookchin la presenta como un ser ajeno a un mundo dominado por los hombres. El juego transforma a los lectores en jugadores que se mueven a través de la narrativa lineal al disparar, pelear, embestir y esquivar objetos. Bookchin explota los clásicos *arcade* para contar la historia de dos hermanos que se enamoran de la misma mujer y deciden matarla para resolver la lucha por su afecto. Uno de los momentos más interesantes del juego ocurre en la pantalla de *Pong*, donde el usuario y la máquina compiten por los puntos golpeando un icono femenino de un lado a otro. La guerra tiene lugar sobre un campo de carne: aparecen fotografías de un cuerpo femenino desnudo cada vez que uno de los jugadores toma posesión de la mujer. Los jugadores solo pueden avanzar perpetrando gestos violentos, lo que muestra al público cómo los juegos comerciales perpetúan las ideologías masculinas de conquista espacial, fantasías de combate y dominación sexual, los temas del cuento de Borges. La obra de Bookchin resalta la importancia de la narración en los juegos y marca un punto de inflexión en la historia entre arte y juego por su innovación literaria (Bookchin, 2005).



Natalie Bookchin
The Intruder, 1999
 Juego de ordenador



JODI
SOD, 1999
Juego de ordenador

Por otro lado, *SOD* (1999) se basa en el juego de disparos *Wolfenstein 3D* (1992), pionero en su género. Podríamos hablar de un *mod* de *Wolfenstein 3D* (1992); sin embargo, JODI cambia de tal manera la jugabilidad de este que podría tratarse de un juego totalmente distinto. JODI modifica los gráficos de *Wolfenstein 3D* (1992), conocido por ser el precursor de la utilización de gráficos 3D, hasta el punto de ser casi irreconocible, como comenta Sharp (2015):

Quienes estén familiarizados con el juego original, sin embargo, aún podrían reconocer los efectos de sonido de *Wolfenstein 3D*. También pueden notar que los controles del juego, los medios por los cuales el jugador interactúa con el juego y se esfuerza por alcanzar los objetivos de este, permanecen intactos. Pero debido a la transformación radical de los gráficos originales de 8 bits en imágenes monocromáticas descarnadas, la experiencia de este se ve interrumpida. (Sharp, 2015, p. 42)

De esta manera, el jugador de *SOD* (1999) será un público menos abducido por los gráficos, ya que las imágenes que *Wolfenstein 3D* (1992) le proporcionaba se sustituyen por figuras geométricas de 1 bit en un espacio en blanco, lo que reemplaza la ilusión de la representación espacial por planos de blanco y negro. Mientras que los diseñadores de *Wolfenstein 3D* (1992) construyeron cuidadosamente una retroalimentación entre los movimientos del usuario y las respuestas visuales y auditivas del juego, JODI interrumpe estas respuestas intencionadamente para desorientar al jugador y resituarlo en el mundo real, donde el acierto en los disparos no está garantizado. *SOD* (1999) es una crítica astuta a la violencia en los videojuegos, que, situando al espectador en un paisaje de guerra sustituido por ingenuas figuras geométricas, consigue que los efectos auditivos de los disparos proporcionen desorientación y miedo.

En 1999, también apareció *Counter-Strike* (1999), un *mod* para *Half-Life* (1998) que tuvo una notable repercusión en la historia de los juegos comerciales y sirvió de inspiración a varios juegos críticos. *Half-Life* (1998), creado por la empresa Valve, fue galardonado como juego del año de primera persona con modo historia. En él, se encarna al Dr. Freeman enfrentándose a una invasión alienígena mientras trata de sobrevivir a las fuerzas armadas que intentan eliminar todo rastro de

los experimentos, así como a los propios alienígenas. *Counter-Strike* (1999) utiliza el motor gráfico de *Half-Life* (1998) y lo transforma en un juego binominal de terroristas contra antiterroristas donde el único objetivo es matar al equipo contrario.

El mismo año, Robert Nideffer crea los *patches* para el juego *Tomb Raider* (1996), llamados *Tomb Raider I & II patches* (1999). Se trataba de unas modificaciones sobre el parche pirata que circulaba por la red *Nude Raider*, un complemento que quitaba la ropa de Lara Croft para que el público pudiera jugarla desnuda. En lugar de reemplazar a Lara Croft, físicamente exuberante, por alguien o algo distinto, Nideffer realiza cambios en su orientación sexual y nos presenta a Lara transexual, Lara lesbiana y Lara *drag queen*. Al hacerlo, Nideffer erosiona el simbolismo erótico heterosexual de Croft. Robert Nideffer compara su *hack* a la reapropiación de la *Mona Lisa* de Duchamp y vincula el pirateo de juegos con estrategias artísticas históricas de género y subversión (Nideffer, 2003). *Tomb Raider I & II patches* (1999) constaba de tres partes:

1. Un sitio web apropiado al que se redireccionaban las entradas en la página comercial oficial.
2. Un servidor de correo falsificado con el que envió mensajes al director de desarrollo de Eidos UK suplantando la identidad del director de *marketing* de la sucursal de EE. UU. y los reenvió posteriormente a la web del club de fans de Lara Croft.
3. Una versión del parche *Nude Raider* modificada, en la que colocó códigos de barras en las partes privadas de Lara (y le dio una perilla como un homenaje duchampiano), con lo que frustraba la expectativa del jugador de ver sus partes privadas poligonales.

Por otra parte, en 2000, saldría a la venta otro producto que tampoco dejaría indiferente a ningún género, *The Sims*. Se trata de un juego de simulación social en el que podemos controlar la vida cotidiana de los personajes: construir una casa, tener una familia, conseguir un trabajo, ascender socialmente, etc.



Robert Nideffer
Imagen de *Tomb Raider I & II patches*, 1999
Imagen alterada

5.2.5. 2000: la entrada a un nuevo siglo



Juego de PlayStation 2 con EyeToy USB, 2003

A principios del nuevo siglo, tres compañías se disputaban el mercado de las videoconsolas en una competencia feroz: Microsoft, Nintendo y Sony. Microsoft entró en este segmento del mercado con el lanzamiento de la *Xbox* en 2001 y más tarde de la *Xbox 360* en 2005. Nintendo comercializó su *GameCube* en 2001 y la *Wii* en 2006, así como sus consolas portátiles *Game Boy Advance* (2001), *Game Boy Advance SP* (2003) y *Nintendo DS* (2004), la primera videoconsola de mano que se adaptaba a jugar en formato multijugador y demandaba la interacción de los usuarios al incorporar una pantalla táctil. Sony, por su parte, seguía manteniendo una importante cuota de mercado con la *Play Station 2* (2000), mejorada con el complemento *EyeToy USB Camera* (2003), que permitía interactuar físicamente con lo que aparecía en la pantalla, y más tarde con la *PlayStation 3* (2006), la primera videoconsola que llevaba lector de Blu-ray, también planteó la competencia a Nintendo en el sector de las videoconsolas de mano con la *PSP* (2004).



Familia jugando con la Wii, 2006

De la misma manera que la *Nintendo DS* (2004) generó una interacción física con su pantalla táctil, la *Wii* (2006) provocó que los jugadores se levantaran del sofá para activarse con sus sensores de movimiento. Pero no solo logró que se levantaran, sino que consiguió que muchas personas ajenas al mundo de los videojuegos se sintieran atraídas por este sistema, lo que reunió a muchas familias en su tiempo libre.

El mundo de los juegos para ordenador también dio un giro a principio de siglo con la aparición de *Steam* en 2003, una plataforma digital de distribución que permitía a los usuarios comprar, descargar, jugar y actualizar juegos; por otro lado, facilitaba a los pequeños creadores una distribución de sus obras de una manera menos costosa.

Otro gran hito que cambió la industria de los juegos fue la aparición de los dispositivos móviles inteligentes. Hasta mediados de la década de 2000, existía algún aparato móvil con teclado numérico T9 o teclado QWERTY en forma de barra o deslizante. En ese momento, muchos teléfonos móviles tenían pantallas táctiles resistivas que permitían el

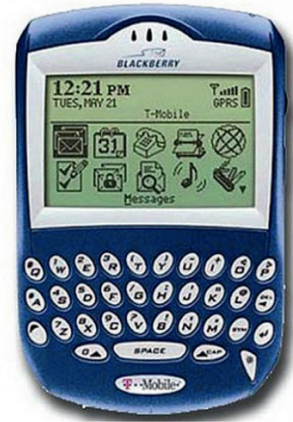
uso de un lápiz, y algunos tenían accesibilidad a Internet. En 2003, RIM creó el primer *smartphone* tal y como los conocemos ahora, integrando las llamadas, la conectividad a Internet y la instalación de *software: Blackberry*.

En 2007, apareció en el mercado el *LG Prada*, el primer teléfono móvil lanzado con una gran pantalla táctil capacitiva. Ese mismo año, Apple Inc. presentó el *iPhone*, que usaba una pantalla multitáctil capacitiva. Estos dispositivos fueron de gran importancia para abandonar el uso de un lápiz y/o teclado, y favorecer la utilización directa de los dedos. En 2008, salió el primer teléfono móvil con sistema Google Android, el *HTC Dream*. Android (derivado de Linux) permitió que muchos usuarios no profesionales pudieran programar aplicaciones para el propio sistema, ya que su código era abierto. En 2010, se vendió el primer *iPad*, que, aunque no fue la primera *tablet*, sí que fue la primera comercializada para uso personal.

Otro avance que permitía el desarrollo de juegos con una cierta independencia económica fue el sistema *crowdfunding*, que comenzó a funcionar en 2012 con la plataforma *Kickstarter*, un sistema de financiación colectiva basado en las microdonaciones personales.

La progresiva extensión de los videojuegos como medio, a lo largo de la década de 2000, permitió un aumento en la producción de aquellos que hacían hincapié en el contenido y el mensaje (como *serious games*, *non-games* y *art games*). Esto, a su vez, propició el reconocimiento del juego como un vehículo de ideas más allá de la simple diversión.

Desde los comienzos de este siglo, el mundo artístico aceleró el uso de las herramientas que le proporcionaban las nuevas tecnologías para la creación de obras con contenido social crítico. Aparecieron desde piezas como *Tekken Torture Tournament* (2001), de Eddo Stern, o *Painstation* (2001), de ////////////fur//// art entertainment, interfaces que visualizaban la relación de lo digital con lo físico, hasta juegos como *September 12th* (2001), de Newsgaming, que cuestionaba el binomio de los buenos y los malos en la guerra.



RIM
Blackberry, 2003

5.2.6. *La categorización de los serious games y los art games*

Situar históricamente el auténtico origen de los juegos serios es una tarea más compleja de lo que podría imaginarse porque las civilizaciones han usado este concepto mucho antes de que se inventara una pantalla LCD. De hecho, los líderes militares han usado los juegos para enseñar las estrategias bélicas y las habilidades de supervivencia durante miles de años, y los libros de historia muestran que incluso las civilizaciones antiguas los usaban como una herramienta de aprendizaje. Por tanto, aunque el concepto *serious games* puede ser un término relativamente nuevo, usar los juegos para educar a las masas no es ninguna innovación reciente.

La definición actual de *serious games* parece seguir el liderazgo establecido por Sawyer (2002) en “*Serious games: Improving public policy through game based learning and simulation*”, donde se habla por primera vez de juegos focalizados en la educación en lugar de en el entretenimiento; sin embargo, el oxímoron *serious games* ya se utilizó con un significado similar con anterioridad a la publicación de este artículo. Actualmente se hace referencia a los *serious games* como “juegos que no tienen la diversión como su principal propósito” (Michael y Chen, 2005). El término *serious games* se utiliza fundamentalmente en los EE. UU. por la tradicional separación entre juegos para adultos y para niños; no obstante, en Europa, no es tan necesaria esta etiqueta. Junto a la aparición de este término, florecieron diferentes subcategorías o categorías paralelas, como pueden ser los *art games* o juegos críticos.

A pesar de que, como hemos podido observar en el apartado anterior, la historia del arte y el juego con un propósito social y, por lo tanto, de los juegos de arte crítico se cruzó desde principios del siglo XX, no fue hasta la aparición de los videojuegos cuando se produjo un encuentro que dio como resultado los primeros juegos críticos propiamente dichos.

La primera definición de *art game* fue propuesta por Tiffany Holmes en su documento de 2003 para la Conferencia de Melbourne DAC, “Arcade Classics Span Art? Current Trends in the Art Game Genre”. Holmes definió el género *art game* como:

[...] una obra interactiva, por lo general humorística, realizada por un artista visual, que cumple una o más de las siguientes características: desafía los estereotipos culturales, ofrece una crítica social o histórica significativa, o cuenta una historia de una manera novedosa. [...] Los *art games* tienden a desafiar la mente del jugador haciendo que este tenga que descifrar un mensaje oculto a la vez que toma decisiones en el juego. (Holmes, 2003)

El documento establecía que también debían contener al menos dos de las siguientes características: “[1] una forma definida de ganar o experimentar el éxito en un desafío mental, [2] paso a través de una serie de niveles (que pueden ser jerárquicos o no), [3] un personaje o icono central que representa al jugador” (Holmes, 2003).

Dentro del *art game*, se han propuesto otras subdivisiones. En 2005, la teórica de arte Phillipa Jane Stalker los definió como “un juego que generalmente, pero no exclusivamente, explora cuestiones sociales o políticas” (Stalker, 2006).

De esta manera, lo que ha posibilitado la aparición de este nuevo género, tanto de arte social como de juegos, han sido los avances tecnológicos que han dotado de relevancia a los juegos como medio de comunicación.

5.3. EXPOSICIONES DE ARTE Y JUEGOS CRÍTICOS EN EL SIGLO XXI

En este apartado, realizaremos un recorrido por las mayores exposiciones que se han llevado a cabo en torno a los juegos artísticos con intención social y/o crítica. Las obras que se encuentran en estas exposiciones adoptan estructuras de juegos y no son documentación antropológica de los juegos que la gente ya conoce o ha practicado alguna vez, sino que buscan un sistema particular basado en la práctica artística. Como ya hemos visto, el arte con intención social y los juegos comienzan a tejer un camino común más estrecho coincidiendo con la entrada del siglo XXI; por tanto, las exposiciones sobre estos crecen notablemente a partir del año 2000.

Para empezar, se elaborará un listado de todas las exposiciones que tienen relación con los juegos críticos. Seguidamente, se comentarán las exposiciones que, durante el siglo XX, han servido como punto de referencia para situar el juego en el espacio artístico, con Duchamp, Fluxus y Tinguely. Después, observaremos que, con la introducción de las nuevas tecnologías en los espacios artísticos, comenzaron a mostrarse los videojuegos como una categoría artística. Este desplazamiento de los espacios expositivos hacia un medio más *underground* provoca que, años más tarde, se empiecen a incluir juegos con un cierto contenido social. De este modo, se emprenderá un viaje por todas las exposiciones de arte que han mostrado juegos con un cierto contenido social hasta llegar a las exposiciones de juegos críticos. Este recorrido nos servirá para analizar los puntos fuertes y las carencias de estos eventos con el fin de planificar y llevar a término las exposiciones que culminan esta investigación. Finalmente, a modo de conclusión, analizaremos los problemas comunicativos de estas exposiciones.

5.3.1. Listado de exposiciones

1994	••••••••	<i>The Imaginery of Chess</i> Galería Julien Levy Nueva York
1962	••••••••	<i>Dylaby</i> Stedelijk Museum Amsterdam
1968	••••••••	<i>Pentacle</i> Musée des Arts Décoratifs París
1972	••••••••	<i>Julio Le Parc recherches 1959-1971</i> Kunsthalle Düsseldorf
1976	••••~••••	<i>Flux-Labyrinth</i> Akademie der Künste Berlin
1989	••••••~••••	<i>Hot Circuits: A Video Arcade</i> Museum of the Moving Image Nueva York
1991	••••••~••••	<i>Stadium</i> Galleria Comunale d'Arte Moderna Bologna
1996	••••••~••••	<i>Hype! Hit! Hack! Hegemony!</i> Städtisches Museum Abteiberg Mönchengladbach
1999	••••••~••••	<i>Synreal: The Unreal Modification</i> Institute für NeueKulturtechnologien Viena
	••••••~••••	<i>Cracking the Maze – Game</i> <i>Plug-ins and Patches</i> <i>as Hacker Art</i> online
	••••••~••••	<i>Reload</i> E. V. Gallery Berlín
2000	••••••~••••	<i>Shift-Ctrl</i> The Bell Centre for Art and Technology Irvine
	••••••~••••	Öyvind Fahlström MACBA (Barcelona) Fondazione Ragghianti (Lucca) MaSS MoCA (North Adams) Istitute d'Art Contemporain (Villeurbanne) Baltic Centre for Contemporary Art (Newcastle)

2001	Game Show MaSS MoCA North Adams		
2002	Trigger Gamma Space Melbourne		
2003	<RE:PLAY> L/B's Lounge Bar Ciudad del Cabo	Selfware.politics of identities Kulturhauptstadt Graz Grazer Palais Thienfeld Viena
			games computerspiele von KünstlerInnen Hartware Medien Kunst Verein Dortmund
			Videogames with an Agenda Curzon Soho Cinema Londres
2004	Bang the Machine: Computer Gaming Art and Artifacts Yerba Buena Centre for Arts San Francisco		
2006	Artgames. Structural analogies of art and game Ludwig Forum Aachen		
2007	Gameworld LABoral Centro de Arte Gijón	Playware LABoral Centro de Arte Gijón
2008	Homo Ludens LABoral Centro de Arte Gijón	Games Kunst und Politik der Spiele Kunsthalle Wien Viena
2010	Learn to play Euphrat Museum of art Cupertino		
2012	It's Art in the Game Museum Hilversum Hilversum	Joue le jeu/Play Along La Gaité Lyrique Paris
			The Art of Chess Saatchi Gallery Londres
2013	XYZ: Alternative Voices in Game Design The Museum of Design Atlanta Atlanta	ZKM_gameplay: start new game ZKM Karlsruhe
2016	Level 01: Projects from the Of Games Residencies at Khoj Khoj Studios Nueva Delhi	Games and Politics: An Interactive Exhibition by the Goethe-Institut in cooperation with ZKM ZKM Karlsruhe

5.3.2. Inicios de las exposiciones sobre arte y juego

Podría decirse que la primera exposición donde el arte demandaba la atención en un juego vino de la mano de Marcel Duchamp. Julien Levy, Marcel Duchamp y Max Ernst presentaron una exposición en la Galería Julien Levy de Nueva York llamada “The Imagery of Chess”, que se desarrolló del 12 de diciembre de 1944 al 31 de enero de 1945. Duchamp fue indudablemente quien impulsó la exposición, reuniendo a 32 personajes del mundo artístico (coincidía con el número de piezas del juego) para alcanzar una recreación artística en torno al ajedrez. Fue un evento íntimo, solo por invitación y, aunque tuvo lugar durante la guerra, casi ningún tema relacionado con la contienda se inmiscuyó en esta celebración del ajedrez.

La exposición fue una leyenda en su propio tiempo y ha sido considerada como un evento singular en la historia de las exposiciones artísticas desde entonces. Los organizadores del espectáculo (el influyente marchante de arte Julien Levy, el pintor surrealista Max Ernst y el propio Duchamp) invitaron a un “quién es quién” virtual a artistas y miembros de la vanguardia cultural, quienes debían rediseñar el juego del ajedrez. Entre los participantes, se encontraban: André Breton, Alexander Calder, Man Ray, Isamu Noguchi e Yves Tanguy, quienes aportaron una creación de un juego de ajedrez; John Cage y Vittorio Rieti, que suministraron partituras; y Dorothea Tanning, Arshile Gorky, David Hare, Man Ray, Roberto Matta y Robert Motherwell, entre otros, que produjeron cuadros, esculturas y obras fotográficas relacionadas con el ajedrez.

El publicitado juego de ajedrez a ciegas, “The Blindfold Chess Event”, que se organizó junto a “The Imagery of Chess” popularizó muchos de los temas de la exhibición de la Galería Julien Levy. El evento, celebrado la noche del 6 de enero de 1945 en la misma galería y organizado también por Marcel Duchamp, enfrentó a los participantes invitados contra el maestro del ajedrez George Koltanowski, quien llevaría los ojos vendados. Entre los reunidos, estaban Max Ernst, Dorothea Tanning, Vittorio Rieti, Xanti Schawinsky, el ex director del Museo de Arte Moderno Alfred Barr Jr. y el arquitecto Frederick Kiesler. Junto

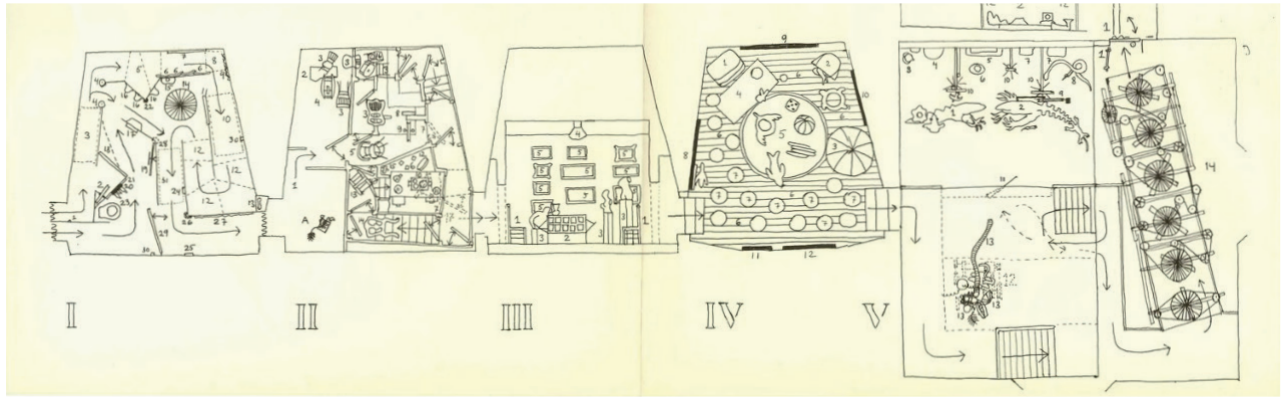
con el propio Julien Levy, estos seis individuos creativos participaron en un evento que se basaba en el poder racional y la habilidad de la mente ajedrecística, pero que en realidad se parecía más a una sesión de espiritismo prolongada en el tiempo. Marcel Duchamp, amigo tanto de los artistas como de Koltanowski, encarnó el papel del director de juego. Koltanowski jugó diferentes partidas con los siete concursantes simultáneamente sin siquiera mirar al tablero de ajedrez o a sus oponentes (List e Isamu Noguchi Garden Museum, 2005).

Más tarde, Duchamp continuaría haciendo exposiciones en homenaje al ajedrez. En 2005, se realizó un memorial que conmemoraba la exposición de 1944 en The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum en Nueva York.

En 1962, Jean Tinguely y el colectivo de artistas que lo rodeaba crearon “Dylaby” en el Stedelijk Museum de Ámsterdam. Una exposición que, en sí misma, era un juego, un laberinto dinámico. Como hemos explicado con anterioridad, los artistas participantes fueron Niki de Saint Phalle, Martial Raysse, Robert Rauschenberg, Daniel Spoerri y Per Olof Ultvedt. Öyvind Fahlström también se mantuvo en contacto con el proyecto a pesar de no tomar parte en este. Cada artista desarrolló al menos una habitación del laberinto, invitando al espectador a tomar parte activa en el recorrido de la exposición (Schoenberger, 2008).

Composición de fotografías del evento “The Blindfold Chess Event” en “The Imagery of Chess”: (de izquierda a derecha) Frederick Kiesler juega contra el gran maestro de ajedrez George Koltanowski (de espaldas a un empate. Marcel Duchamp (de espaldas a la cámara) hace un movimiento en nombre del gran maestro Koltanowski contra Alfred Barr Jr. Xanti Schawinsky juega usando el Bauhaus Prototype Chess Set de Josef Hartwig. El compositor Vittorio Rieti juega con 1994 Wood Chess Set de Max Ernst en Strategic Value Chessboard 2, hecho para (pero no en la foto) el Chess Table de Xenia Cage. Dorothea Tanning juega con el juego de ajedrez Staunton y el tablero de ajedrez sobre la Chess Table de Isamu Noguchi. A la derecha, Max Ernst juega con el tercero de sus juegos de ajedrez y la mesa no identificada del tablero de ajedrez, 1945





En 1968, se llevó a cabo “Pentacle” en el Musée des Arts Décoratifs de París, una exposición de arte moderno sobre cinco artistas de diferentes culturas. Entre ellos, se encontraba la reciente obra de Öyvind Fahlström, *The Little General* (1967-1968), así como sus *Dominoes* (1966) y *The Cold War* (1963-1965). Pero no sería hasta su retrospectiva, realizada en 2000, cuando se analizaría el papel central que desempeñaba el juego en sus obras.

Jean Tinguely
Plano de Dylaby, 1967

En 1970, como hemos visto anteriormente, George Maciunas intentó llevar a cabo el “Flux-Mass, Flux-Sports & Flux Show” en el Douglas College de New Brunswick. Pero los “Flux-Sports” nunca se realizaron hasta 2008 en la Tate Modern de Londres.

Estas exposiciones se centraban en el juego como medio de comunicación y participación en el arte, aunque la obra de Duchamp, de Fahlström o de Fluxus tenía una carga crítica intrínseca.

En 1972, se desarrolló una gran exposición retrospectiva de Julio Le Parc en el Kunsthalle de Düsseldorf, “Julio Le Parc recherches 1959-1971”. La componían varias salas, entre ellas una de juego y de participación que rememoraba las acciones del G.R.A.V. (Groupe de recherche d’art visuel), además de otra con sus particulares juegos-encuestas. Esta fue la primera exposición donde se invitaba al público a jugar con las obras, además de ser la primera vez que estas eran explícitamente críticas (Städtische Kunsthalle, 1972).



G.R.A.V
Fotografías de Salle de jeu, 1972
Instalación artística
Fotografías cedidas por Julio Le Parc

En 1976, Fluxus, de la mano de Maciunas, llevó a cabo el “Flux-Labyrinth” en Akademie der Künste de Berlín. Como hemos explicado con anterioridad, el “Flux-Labyrinth” fue un laberinto de cien metros cuadrados lleno de obras de artistas relacionados con Fluxus: Larry Miller, Ay-O, Joe Jones, Bob Watts, Ben Vautier, George Brecht, Geoff Hendricks y muchos otros. Todas las obras representaban alguna suerte de gag, de juego o de broma para el participante. Este proyecto ilustró perfectamente el pensamiento vital de Fluxus a través de una trampa laberíntica de tamaño natural. La estructura del laberinto era lineal debido a que el recorrido se realizaba en un solo sentido con el propósito de que todos los participantes cayeran en los obstáculos.

En la carta de Maciunas a René Block, se explicaba el plan final del laberinto con gran detalle:

La primera puerta de entrada es una con otra puerta pequeña (de unos 10 cm²) con su propio pomo. Uno tiene que abrirlo y encontrar cómo pasar la mano, buscando el pomo de la gran puerta del otro lado. De esta forma, solo las personas inteligentes podrán entrar. Cualquiera que pase esa puerta podrá pasar todos los obstáculos. Los idiotas no podrán entrar. (George Maciunas, 1976)

5.3.3. De los 80 hasta el s. XXI: la puesta en marcha de las exposiciones sobre juego y arte

De los videojuegos de masas a los videojuegos de arte

La primera consideración institucional del juego como una forma artística se produjo a finales de la década de los 80, cuando los museos de arte comenzaron a exhibir retrospectivamente los videojuegos de primera y segunda generación que habían quedado obsoletos. En este tipo de exposiciones, los juegos se exponían como obras cuya consideración artística provenía de la mera intención del comisario de exhibirlos como tales.

En 1989, el Museum of the Moving Image en Nueva York comenzó a coleccionar juegos de arcade, tales como *Computer Space* (1971) y *Pong* (1972), en preparación para la exposición “Hot Circuits: A

Video Arcade”, la primera exposición en un museo dedicada a los videojuegos. Después de la exitosa carrera de “Hot Circuits”, el museo comenzó a coleccionar y exponer consolas, juegos portátiles y juegos de ordenador de importancia histórica. A diferencia de la mayoría de los artefactos que componían la colección del museo, se animaba a los visitantes a interactuar con muchos de estos, lo que permitía experimentarlos en su formato físico original.

A finales de la década de los 90 y principios del siglo XXI, continuó la investigación sobre la relación entre arte y juego con exposiciones *online*, como “Cracking the Maze – Game Plug-ins and Patches as Hacker Art” (1999) o “Synreal: The Unreal Modification” (1998), que tendría su versión física en el Institut für Neue Kulturtechnologien de Viena, “Reload” en la galería Shift E.V. de Berlín (1999) y “Shift-Ctrl” en The Beall Center for Art and Technology de UC Irvine University (2000).

“Synreal: The Unreal Modification” en el Institut für Neue Kulturtechnologien de Viena fue la primera exposición de *mods* creados por artistas. Ridiculizaba los juegos de disparos convirtiendo el escenario en un espacio futurista que recuerda a una discoteca poligonera; sin embargo, la utilización del juego en esta exposición todavía tenía un carácter experimental¹⁰.



Jason Huddy
Los Disneys, 1998
Juego de ordenador

En “Cracking the Maze”, se expusieron por primera vez *patches* críticos creados por artistas que aludían al papel machista de los videojuegos, al capitalismo y al racismo, como fueron *Tomb Raider I & II patches* (1999), de Robert Nideffer, *Los Disneys* (1998), de Jason Huddy, o *BlackLash* (1998), del colectivo Mongrel.

“Shift-Ctrl” incluía obras de arte creadas como juegos, juegos independientes, juegos en red e incluso algunos comerciales y *freeware*. Durante su recorrido de seis semanas, la exposición ocupó tanto el propio Beall Center como la galería universitaria contigua. También se llevó a cabo en Internet, ya que aproximadamente la mitad de las obras incluidas eran de acceso en línea o estaban diseñadas exclusivamente para la red. La mayoría de las piezas se distribuyeron por la superficie del Beall Center de manera relativamente informal,

casi como una sala de recreo, que invitaba a los visitantes a sentarse en alfombras naranjas frente a unas 15 estancias y comenzar a jugar. Al otro lado del pasillo, había seis grandes áreas oscuras, tipo cueva, con grandes pantallas de proyección y equipo de sonido.

“Shift-Ctrl” comparte algunas de las obras de “Cracking the Maze” y las transporta al espacio físico. Esta exposición fue comisionada por Antoinette Lafarge y por el propio Robert Nideffer, quien ya había participado en “Cracking the Maze”. “Shift-Ctrl” enfocaba críticamente, pero de forma lúdica, la forma en que los juegos digitales alteran los sistemas sociales y la práctica creativa:

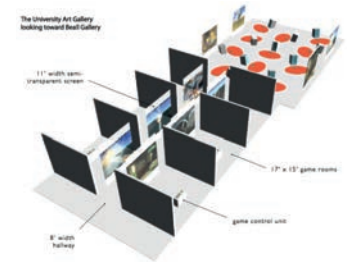
En los últimos 75 años, algunas de las obras más provocativas producidas por artistas se pueden clasificar como juegos de un tipo u otro, y queríamos extender esta tradición con “Shift-Ctrl”. Las obras que seleccionamos incorporan elementos de juego, performance y parodia, y alientan, e incluso exigen, la participación interactiva de los visitantes para que se realicen. (LaFarge y Nideffer, 2000)

Se expusieron algunos juegos que ya hemos nombrado anteriormente, como *SOD* (1999), de JODI, *BlackLash* (1998), de Mongrel, o *The Intruder* (1999), de Natalie Bookchin. También se encontraba *SiSSyFIGHT 2000* (2000), de Word.com y Eric Zimmerman, que abordaba de manera satírica la vida de los adolescentes en los institutos, el acoso escolar y la necesidad de la popularidad.

Juegos en las exposiciones de arte contemporáneo

En 1991, Maurizio Cattelan dio el salto de situar el juego como elemento crítico y social en el arte con *Stadium* (1991) en la Galleria Comunale d’Arte Moderna de Bolonia.

En 1996, en el Städtisches Museum Abteiberg de Alemania, se realizó una exposición sobre los juegos de Eva Grubinger: “Hype! Hit! Hack! Hegemony!”. El título de la exposición era una lista de las obras a las que se podía jugar en ella. Grubinger adaptó las reglas de juegos de salón conocidos, como *Monopoly*, y desarrolló cuatro nuevas obras. Como sugieren sus nombres, tratan sobre temas que no pueden verse



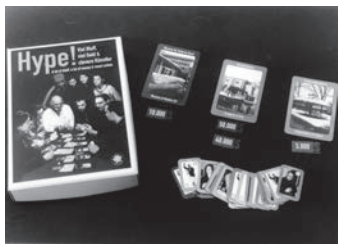
Antenna Design

Diseño de la exposición “Shift-Ctrl”, 2000



Laurel Hungerford

Fotografía de la exposición “Shift-Ctrl”, 2000



Eva Grubinger
*Hype en "Hype! Hit! Hack!
 Hegemony!"*, 1996
 Juego de mesa
 Fotografía cedida por Museum
 Abteiberg

como simples actividades de ocio. Todos los juegos versaban sobre el poder y datan de 1996. ¡Hype! aborda la autoridad de las instituciones dentro del mundo del arte (museos, revistas); ¡Hit! se centra en el negocio de la música, dominado por los hombres; ¡Hack! trata sobre el poder de una red anónima en Internet; y, finalmente, ¡Hegemony! habla de la influencia de ciertos grupos políticos. Los jugadores se convierten en críticos de las instituciones, de los mecanismos de comercialización, de los ritos de comunicación y demás elementos que representan el poder. Al mismo tiempo, se convierten en participantes del poder porque tienen que establecer conexiones entre ellos o generar enfrentamientos (Wagner, 2010).

Además de la propia exposición, Grubinger convocó noches de juegos en la misma sala, en las que los espacios de arte se convirtieron en terrenos de juego. Esto introduce una nueva reflexión en el contexto artístico sobre la necesidad de la participación del público para dotar de sentido a la obra.



Eva Grubinger
"Hype! Hit! Hack! Hegemony!", 1996
 Fotografía cedida
 por Museum Abteiberg

Entre 2000 y 2002, se realizó una exposición itinerante sobre la obra y juegos de Öyvind Fahlström, que comenzaba en el Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA) para seguir en Centro Studi sull'arte Fondazione Ragghianti (Lucca, Italia), Massachusetts Museum of Contemporary Art (MASS MoCA, North Adams, EE. UU.), Institute d'Art Contemporain (Villeurbanne, Francia) y Baltic Centre for Contemporary Art (Newcastle, Reino Unido). En estas exposiciones, podíamos encontrar desde los cuadros magnéticos, como *The Cold War* (1963-1965) o *The Planetarium* (1963), pasando por sus *Dominoes* de 1966 y sus piscinas tipo pinball, *The Little General* (1967-1968), hasta llegar a los tableros de *Monopoly*, como *World Trade Monopoly* (1971). En ninguna de estas exposiciones, el público podía intervenir en las obras de Fahlström como él había deseado en un principio. Estas estaban protegidas con cristal, rodeadas con cinta o puestas en una peana. Sin embargo, sí que había reproducciones electrónicas de sus *Monopoly* para participar a través de un ordenador (BALTIC Centre for Contemporary Art, 2002).

Desde la primavera de 2001 hasta la primavera de 2002, se llevó a cabo “Game Show” en el Massachusetts Museum of Contemporary Art (MASS MoCA), paralelamente a la exposición de Öyvind Fahlström y a la de “Fluxus Games” de la colección de Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection Foundation. “Game Show” fue la primera gran exposición centrada en los procesos de adaptación de las estructuras de los juegos al trabajo de los artistas durante la década de los 90. Fue inaugurada en mayo de 2001 e incluía obras de Sophie Calle, Perry Hoberman, Natalie Bookchin, Christian Jankowski, Uri Tzaig, Christoph Draeger y Chris Finley, además de una obra *site-specific* de Kay Rosen. La exposición ponía de manifiesto que, a pesar de que los sistemas del juego se encontraban latentes en la filosofía y en el pensamiento del siglo XX, estaban prácticamente sin explorar en el arte. De esta manera, el propósito de “Game Show” era reunir las obras de artistas que tuvieran el juego como punto de partida para revelar el gran atractivo y capacidad de penetración de este. Laura Steward (2001), comisaria de la muestra, comenta que la exposición surgió de la apreciación de la complicidad entre ambos campos:

Diseñar juegos —repletos de reglas, objetivos y complementos intrincados, a menudo hermosos— es una de nuestras actividades más ennobecedoras. La creación de arte y su aprehensión es otra. “Game Show” nace en la confluencia de estos dos ámbitos de comportamiento exclusivamente humanos y nos ofrece la oportunidad de reconsiderar cómo funciona cada uno. (Steward, 2001)

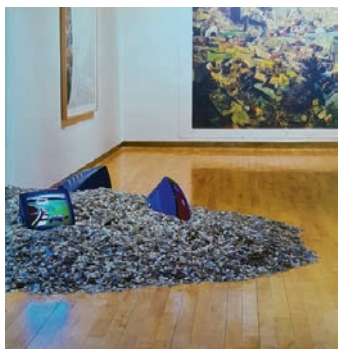
La exposición se dividía en tres secciones diferentes: juegos donde los artistas hacen de director, aquellos en los que los espectadores deben participar y obras en las que los artistas juegan.

En el primer apartado, juegos donde los artistas hacen de director, los artistas crean una obra con el fin de que el público interactúe con ella. Un ejemplo es *Universal Square* (1996), de Uri Tzaig, donde se invita a dos equipos de fútbol (uno formado por judíos israelíes y otro por árabes israelíes) a realizar un partido un tanto inusual. A pesar de que la obra seguía las reglas fundamentales del fútbol, Tzaig modificó la esencial: ya no era una, sino dos balones los que se debían chutar. Y, con ello, dos árbitros, dos marcadores, como si de dos partidos



Antenna Design

Imagen de la pantalla de ordenador con las reproducciones digitales de los Monopoly en la exposición “Öyvind Fahlström”, 2001
Fotografía cedida por
Fondazione Ragghianti



Fotografías de la instalación de los puzles de Christoph Draeger en "Game Show", 2001

diferentes se tratara. Este sutil cambio en el diseño creó estrategias de resistencia. Obligó a los jugadores a reestructurar de nuevo todas las reglas dentro del espacio de juego de *Universal Square* (1996), y a los espectadores, a cambiar su posición pasiva para pasar a observar las dos pelotas. El doble partido de fútbol se transformó en una representación del caótico, descentrado y poliédrico escenario cultural de Oriente Medio, en el que se vislumbraban nuevas formas de interacción en aras de ofrecer vías de resolución al complejo conflicto social.

En la segunda sección de la exposición, encontrábamos las obras que invitaban a la participación del visitante. Podíamos encontrar algunos de los juegos que ya hemos visto hasta ahora, como *SOD* (1999), de JODI, *Trigger Happy* (1998), de Thomson y Craighead, o *The Intruder* (1999), de Natalie Bookchin; y otros como los puzles de catástrofes de Christoph Draeger o *Cathartic User Interface* (1995-2000), de Perry Hoberman. Christoph Draeger convierte gigantescas fotografías de catástrofes en rompecabezas, lo que permite al espectador reconstruir teóricamente en un juego lo que nunca se puede reconstruir en la vida.

También podíamos encontrar *Level One* (1997), de Chris Finley, una serie de habitaciones que retaban al público a ser los protagonistas de un juego de *arcade*, pasando las diferentes pantallas hasta llegar al final de la sala una vez resueltos todos los acertijos.

En la última sección de la exposición, se exhibían las obras creadas a partir de la acción de jugar del propio artista. *Double Game* es una colaboración bastante enrevesada entre la artista Sophie Calle y el novelista Paul Auster, y consta de tres partes. En primer lugar, desde principios de la década de los 80, Calle protagonizó diferentes cambios de rol y los documentó con fotografías, textos e instalaciones. Estos proyectos inspiraron a Auster a crear un personaje ficticio llamado María en su novela *Leviathan* (1992), basado en el trabajo de Calle en la vida real. María protagonizó varios de los juegos de Calle (como contratar a un detective para seguirla), así como otros papeles inventados por Auster (como comer alimentos de un solo color cada día de la semana). Finalmente, Calle representó y documentó

los nuevos juegos de María y, para la tercera parte, le pidió a Auster que diseñara un juego adicional para ella, que llamaron el *Manual de Gotham* (Steward, 2001).

En 2002, se realizó la exposición “Trigger” en Gamma Space (Melbourne, Australia), comisariada por Rebecca Cannon, de la desaparecida base de datos de juegos críticos Selectparks. A pesar de que la exposición habría podido tener otro rumbo diferente gracias al conocimiento de Cannon, se focalizó en juegos que experimentaban con el diseño, el sonido y la imagen. Tan solo podemos destacar dos juegos que contenían una cierta crítica: *Skin Pack* (2000), de Linda Erceg, que trataba sobre el porno en la era digital, y *Gameboy_ultraF_uk* (2001), de Corby y Bailey, un emulador de la GameBoy en el que los gráficos iban degenerándose a medida que se iba avanzando.

5.3.4. 2001, entrada al siglo XXI: el uso de los juegos como medio crítico

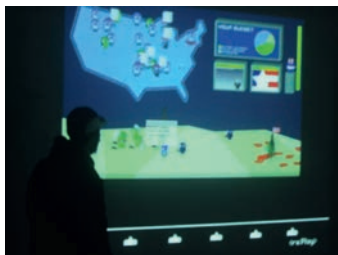
En septiembre de 2001, un suceso conmocionaría al mundo y marcaría el devenir de nuestra historia reciente: el atentado contra las Torres Gemelas del World Trade Center en Manhattan. Fue precisamente en ese ambiente belicista posterior al atentado, que justificaba el papel de EE. UU. como el gendarme del mundo, cuando los juegos encontraron su vertiente más crítica. El arte empezó a ver en los juegos un medio para explicar una historia paralela a la manipulación política de los medios de comunicación usuales.

2003: “<re:Play>”, Ciudad del Cabo (Sudáfrica)

En 2003, organizada por el equipo de Radioqualia y el Instituto de Arte Contemporáneo en el Lounge de Jo’Burg bar, en Ciudad del Cabo (Sudáfrica), se llevó a cabo “<re:Play>”, una exhibición de juegos críticos. Los artistas invitados fueron Andy Deck, Josh On + Futurefarmers, Mongrel, Natalie Bookchin, el colectivo Escapefromwoomera y Max Barry; también se realizó un programa de talleres y conferencias para explicar conceptos y técnicas en el desarrollo de juegos con un fuerte contenido político. A pesar de que los enfoques de los seis artistas invitados diferían fuertemente en su orientación técnica y política, el

objetivo de la exposición seguía siendo claro: todas las obras usaban formatos de juegos para hacer observaciones políticas (Radioqualia, 2003).

Si bien algunas de las obras presentadas eran creaciones completamente nuevas, otras eran recreaciones irónicas de juegos de *arcade*. Mientras que los *arcades* originales, como *Space Invaders*, *Quick Draw* y *Backlash*, alentaban la violencia, sus recreaciones artísticas estaban impregnadas de una dimensión política que criticaba el carácter violento original e invitaba a un enfoque más reflexivo.



Espectador jugando a *Antiwargame* (2001), de Josh On + Futurefarmers, en la exposición “<re:Play>” en *The Physics Room*, Nueva Zelanda, 2003
Fotografía cedida por los comisarios de la exposición

Algunas de las obras a las que no se había hecho referencia hasta ahora son *Antiwargame* (2001), de Josh On + Futurefarmers, donde el protagonista debe liderar el gobierno de los Estados Unidos en la guerra contra el terrorismo y recibe respuestas sarcásticas a sus malas decisiones, y *NationStates* (2002), de Max Barry, una especie de *SimCity* ampliado a toda una nación donde el usuario tiene la plena libertad de cuidar de sus propios sujetos u oprimirlos irreparablemente.

Esta exposición se transportó más tarde a *The Physics Room* de Nueva Zelanda.

2003: “*Selfware. politics of identities*, *Kulturhauptstadt Graz*”, Viena (Austria)

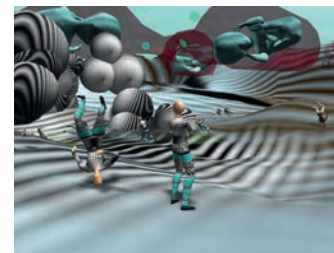
Entre mayo y junio del mismo año, se llevó a cabo en Viena un festival sobre arte contemporáneo, “*Selfware. politics of identities*, *Kulturhauptstadt Graz*”. “*Selfware*” presentaba más de 60 obras internacionales de músicos, videoartistas, productores, teóricos, diseñadores y periodistas en el Grazer Palais Thienfeld. Sus contribuciones formaron una amplia gama de eventos, así como una plataforma para proyectos interdisciplinarios, debates y coloquios. En “*Selfware*”, se discutió sobre la construcción de la identidad y el concepto de normalidad a través de diferentes puntos de vista, como el de la moda, la música, los medios visuales, los juegos o las culturas en red, así como las superposiciones que existen entre estas áreas (Cannon, 2004).

Más específicamente, el apartado de juegos, creado en colaboración con el colectivo artístico JODI y los investigadores de Selectparks, se centraba en analizar y deconstruir los mecanismos y patrones estructurales de estos. En esta exposición, se vería por primera vez la obra *fluD - Arena of Identities* (2003), de Mathias Fuchs y Sylvia Eckermann, un *mod* de *Unreal* que se centra en el proceso de formación de identidad en espacios virtuales a través de metáforas basadas en las relaciones entre jugadores y avatares. Sus creadores parten de derrocar la idea de que la identidad se compone de partes individuales de un sujeto que permanecen juntas y donde el pasado, el presente y el futuro pertenecen a un solo propietario (Eckermann y Fuchs, 2003):

FluID te sitúa en un terreno de identidades en el que comienzas como un nadie perfecto. No tienes rostro, ni nombre, ni ropa, ni sexo, ni nada que te diferencie de otros jugadores. ¡Ponte en camino! ¡Intenta ser alguien! Lo primero que tienes que hacer es escapar del lugar en el que has sido engendrado. Encuentra el río del cambio permanente. Cuando entras al río (que nunca se ve igual) adquieres una nueva apariencia física como el Lago de Narciso. Cuidado con el peligro de mirarte a ti mismo y a nadie más que a ti mismo. Hay enemigos a tu alrededor que podrían atacarte, bien los conozcas o no. El Laboratorio de Estilo es un lugar donde te tientan y te seducen fácilmente para deslizarte hacia una identidad falsa de marca CI. (Eckermann y Fuchs, 2003)

2003: "Games Computerspiele von KünstlerInnen", Dortmund (Alemania)

El mismo año, también se llevó a cabo "Games Computerspiele von KünstlerInnen" en Hartware Medien Kunst Verein de Dortmund, que incluía títulos que ya hemos visto con anterioridad, como *Velvet Strike* (2001), de Anne-Marie Schleiner, *BlackLash* (1998), del colectivo Mongrel, o *Trigger Happy* (1998), de Thomson y Craighead, además de *Borderland* (2001), de los artistas franceses Julien Alma y Laurent Hart. A pesar de que el mundo artístico empezaba a aceptar el juego como herramienta crítica, el formato aún era digital, separado de las tradicionales obras de arte.



Mathias Fuchs y Sylvia Eckermann

fluD-Arena of Identities en "Selfware. politics of identities, Kulturhauptstadt Graz", 2003
Juego de ordenador



Julien Alma y Laurent Hart
Borderland, 2001
Juego de ordenador

Borderland (2001) se basa en videojuegos de duelos, como *Tekken* o *Mortal Kombat*, en los que los combatientes suelen ser superhéroes o iconos de la cultura pop. Laurent Hart y Julien Alma usan gente completamente normal como referencia irónica a los superhéroes musculosos: ancianas, vagabundos, obreros, adolescentes blancos y negros, que han recurrido a la desolada tierra de nadie. 55 personajes pueden luchar entre sí en 280 escenarios, como vertederos, aparcamientos y edificios en obras. Lo que brilla a través de la superficie humorística es una imagen de la sociedad en la que todos pelean contra todos.

2003: "Videogames with an Agenda", Londres (Reino Unido)



Público jugando a McDonald's
Videogame, de Molleindustria, en
"Videogames with an Agenda", 2003
Fotografía cedida por los comisarios
de la exposición

"Videogames with an Agenda" se llevó a cabo en el cine Curzon Soho de Londres y fue una muestra dirigida por los creadores de juegos políticos Ian Bogost y Gonzalo Frasca, editores de Water Cooler Games. La exposición desafiaba la capacidad crítica del espectador, exponiéndole a obras de artistas independientes que apuestan por la subversión como estrategia artística.

En la lista de juegos disponibles, se incluían títulos que cuestionan las consignas políticas, desafían las concepciones actuales de destrucción masiva y dejan en evidencia las relaciones laborales actuales. A pesar de que sus comisarios han perdido el listado de obras, se ha podido comprobar que colaboraron Martin LeChevallier, Molleindustria, Newsgaming, T. Michael Keeseey y los propios comisarios, Ian Bogost y Gonzalo Frasca. En todas las obras, se trataba de juegos digitales, como *September 12th* (2001), de Gonzalo Frasca, o *Vigilance 1.0* (2001), de Martin LeChevallier.

Esta exposición se realizó en homenaje al documental *The Corporation* (2003), protagonizado por Michael Moore y Noam Chomsky, que en aquel momento se estrenaba en Reino Unido.

2004: *"Bang the Machine: Computer Gaming Art and Artifacts"*, San Francisco, CA (EE. UU)

El siguiente año, se llevó a cabo la exposición "Bang the Machine: Computer Gaming Art and Artifacts" en el Yerba Buena Center for the Arts de San Francisco, California. Esta exposición exploraba la historia y la influencia de la cultura de los videojuegos y su extraordinaria relación con el arte contemporáneo. Sin embargo, solo podemos destacar dos obras que entren dentro de esta investigación: *Waco resurrection* (1993), de Eddo Stern, y *PainStation* (2001), de //////////// fur//// art entertainment interfaces.

2006: *"Artgames. Structural analogies of art and game"*, Aachen (Alemania)

En 2006, en el Ludwig Forum de Aachen (Alemania), se realizó "Artgames. Structural analogies of art and game". Esta exposición reunía juegos y juguetes con una estética pop-punk. Entre las obras expuestas, podemos destacar de nuevo *PainStation* (2001), de //////////// fur//// art entertainment interfaces, *fluid - Arena of Identities* (2003), de Mathias Fuchs y Sylvia Eckermann, *Borderland* (2001), de Julien Alma y Laurent Hart, y *Hype! Hit! Hack! Hegemony!* (1996), de Eva Grubinger (Esmailzadeh et al., 2005).

2007-2008: *"Gameworld"*, *"Playware"* y *"Homo Ludens"*, Gijón (España)

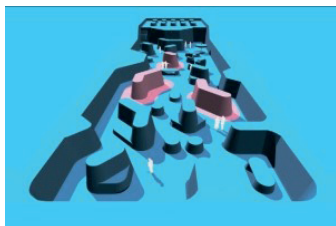
Entre 2007 y 2008, en la LABoral Centro de Arte de Gijón (España), se presentó una trilogía que contenía las exposiciones "GameWorld", "Playware" y "Homo Ludens", que se focalizaban en expresiones del juego en la cultura contemporánea.

"Gameworld", la muestra inicial de esta trilogía, se configuró como un conjunto expositivo junto con seminarios, laboratorios y talleres. En palabras de su comisario, Carl Goodman, "la exposición plantea el juego como forma de creación artística y como materia para la transformación artística" (LABoral Centro de Arte, 2007). Carl Goodman es el director de Medios Digitales del Museum of the Moving Image de Nueva York, por lo que la primera exposición en España sobre estos



Público jugando a PainStation (2001) en "Bang the Machine: Computer Gaming Art and Artifacts", 2004
Fotografía cedida por los comisarios de la exposición

temas se encontraba en sintonía con las realizadas anteriormente por el mundo, ya que contaba con el apoyo de una institución pionera en la materia.



Enrique Cárdenas
*Diseño del espacio expositivo de
"GameWorld", 2007*

"Gameworld" estaba formada por conjuntos de obras pensadas para visitar de forma no lineal: el primer apartado, "El canon del juego digital", era una selección de diez hitos en la historia de las innovaciones en el diseño de juegos elegida por un grupo de cinco especialistas y presentada el 8 de marzo de 2007 en la Game Developers Conference de San Francisco.

Un segundo conjunto, "Juegos recodificados", presentaba obras de artistas que reelaboran, transforman o alteran radicalmente videojuegos históricos o los utilizan como materia prima para una obra nueva.

El grupo siguiente, al que se puede llamar "Juego experimental", "Investigación de juegos" o "Juegos serios", presentaba tres entornos, tradicionalmente ajenos al ámbito de los juegos, en los que se utilizan herramientas y mecanismos propios de estos (educación, políticas comerciales de fidelización y herramientas pedagógicas en el terreno de la salud pública).

El último conjunto, "Mundo/Juego", reflexiona sobre nuestras vivencias cotidianas observadas a través del velo del videojuego.

El espacio de "Gameworld" empezaba como una superficie formada por espacios abiertos, delimitados por formas elevadas en tres dimensiones; algo parecido a piezas de Lego. El visitante se encontraba rodeado por estas estructuras, cuyas partes superiores rebasaban ligeramente la línea de visión. Sin embargo, las propias formas tridimensionales no permanecían aisladas: según las distintas exigencias de cada instalación, se mezclaban con las más cercanas, crecían o menguaban y se convertían en las superficies para la visualización de pantallas de proyección, en paredes para la galería de retratos, en mesas de investigación y en paradas para jugar. El diseño de todo el espacio expositivo recordaba a la configuración espacial de un pinball.

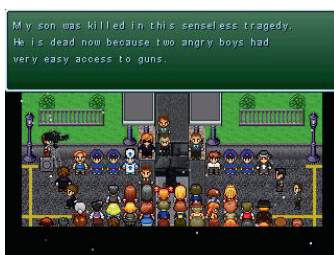
Los juegos que nos interesa resaltar de esta exposición se encontraban en los apartados “Juegos recodificados” e “Investigación de juegos”. Por un lado, encontramos la propuesta de *BorderGames* (2005), del colectivo artístico La Fiambrera Obrera. Tal y como se dice en el catálogo *online* de la exposición, *BorderGames* (2005) no es un juego en sí, sino el resultado de una herramienta de empoderamiento de un colectivo oprimido:

[BorderGames] es el fruto de una serie de talleres organizados por el colectivo de artistas madrileño La Fiambrera Obrera para jóvenes magrebíes residentes en la ciudad. El producto de esta colaboración es un juego que simula las vidas de estos muchachos en el barrio de Lavapiés. El escenario y el juego se inspiran en las experiencias de los jóvenes inmigrantes. Esa es la razón por la que los jugadores no pueden viajar demasiado lejos ni pueden, en ningún caso, ganar. “Bordergames” coloca al jugador en el “pellejo” del inmigrante, permitiéndole sentir la vida tal y como ellos la viven. De esta forma, La Fiambrera Obrera lleva el videojuego a nuevas zonas de significado, al tiempo que instruye a una comunidad desposeída en el manejo de una plataforma tecnológica que pone a su servicio. Aquí, el videojuego se convierte en una poderosa herramienta expresiva que permite a los jóvenes controlar sus propias vidas y entornos. (LABoral Centro de Arte, 2007, p. 336)

Por otro lado, hallábamos los juegos *Braid* (2008), de Jonathan Blow, y *Super Columbine Massacre RPG* (2006), de Danny Ledonne; dos obras que tratan, respectivamente, dos vertientes de la violencia: la violencia de género y la violencia en los videojuegos y los medios de comunicación.

Braid (2008), de Jonathan Blow, es una interpretación del tradicional juego *Mario Bros*. Cuenta la historia de Tim, un joven hombre cuya princesa ha raptado un monstruo. Como en el juego tradicional de Mario, Tim debe recorrer diferentes plataformas llenas de obstáculos para poder recuperarla. Sin embargo, la vida del personaje no desciende a medida que avanza el juego, ya que se puede retroceder en el tiempo para borrar los errores que ha cometido. Dependiendo de cuál sea la dirección de los movimientos de Tim, el tiempo correrá al revés, se parará o irá en su sentido normal. Además de las aportaciones que proporciona este “control” del tiempo, a medida que va avanzando la historia, existen detalles que sugieren que Tim tiene

remordimientos y hubiera deseado que su relación con la princesa hubiera sido diferente. Tim es, de hecho, el monstruo de quien la princesa se esconde, lo que explica que, a pesar de que el jugador puede rectificar los errores más leves de Tim, los más graves serán casi imposibles de remediar.



Danny Ledonne
Super Columbine Massacre RPG,
 2006
 Juego de ordenador

Super Columbine Massacre RPG (2006), de Danny Ledonne, pide a los jugadores que ocupen el lugar de Eric Harris y Dylan Klebold el día que asesinaron a sus compañeros del instituto de Columbine, en el estado de Colorado, en 1999. Los jugadores controlan los personajes (inspirados en modelos de Nintendo) desde la entrada del colegio hasta la cantina y, finalmente, hasta el infierno, donde se encuentran con conocidos iconos, como los monstruos del juego *Doom* (1993) y el cantante Marilyn Manson. Danny Ledonne utiliza material fílmico real de los asesinos de Columbine y lo coloca sobre un “juego de rol” bidimensional de baja resolución al estilo de los 90. Con ello, cede el control al jugador para llevar a cabo el objetivo del juego desde la perspectiva de los asesinos y cuestiona qué papel tiene la violencia en los videojuegos y en la vida real en los EE. UU.

La exposición también contaba con *Civilization IV - Age of Empire* (2004-2006), de Eastwood Real Time Strategy Group, una modificación radical del juego de estrategia por turnos para PC *Civilization III* (2001) que simula formar parte de la saga *Civilization* (1991- actualidad), creada por Sid Meier. Sin embargo, en esta recreación del juego, de una gran carga política, los artistas sustituyen los estados-nación estándar por conglomerados de tecnología de la información, con el objetivo de presentar un mapa que refleje las relaciones existentes entre fuerzas culturales e industriales, como el complejo lúdico-militar, el trabajo no material, la industria farmacéutica y la economía de Internet.

La exposición “Playware” se consideró como un *pack* de expansión de “Gameworld” tanto ideológica como físicamente. Se centró en juegos artísticos que fomentaban la interacción entre el espectador y la creación artística, es decir, obras más experimentales que absorbían el espacio azul de la anterior muestra surgiendo de diferentes módulos

naranjas. A pesar de que este género no suele contar con una función crítica, encontrábamos *Shift* (2007), de Max McGuire, que:

“invita al jugador a intervenir en el paisaje de la tierra y, a su vez, influir en las relaciones sociales, creando facciones que se oponen a los límites geográficos. El jugador debe proporcionar suministros de madera y metal para que los grupos progresen hacia la era espacial. El juego se basa en simples principios de antropología social y teoría geopolítica que afectan la dinámica grupal y el desarrollo. *Shift* (2007) es único en su utilización de la abstracción con este fin”. (LABoral Centro de Arte, 2007, p. 26)

La tercera y última exposición de esta trilogía, “Homo Ludens”, se describió como una exposición internacional y un simposio que examinaba el juego como un elemento esencial en nuestros días y destacaba su necesidad en la sociedad contemporánea:

Proyectos de muy distinto carácter y orientación reflejan las múltiples expresiones y roles del juego: el juego está siendo reformado y subvertido; incorpora temas y hechos sociales y políticos; se ha transformado en una herramienta para el activismo; consigue mezclar lo virtual y lo real; revitaliza otras disciplinas; el juego puede ser utilizado indebidamente y explotado; cuando se cuestionan los estereotipos, se plantean nuevas preguntas y se ofrecen distintas interpretaciones. (LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, 2008)

En esta exposición, encontrábamos *Under Siege* (2004), del palestino Radwan Kasmiya, un videojuego sobre la historia moderna de Palestina que se centra en la vida de una familia durante la segunda intifada (1999-2002); *Faith Fighter* (2008), del grupo italiano Molleindustria, que pretende crear una conexión entre el uso instrumental de los personajes en los juegos de lucha y la utilización de artefactos culturales, como las religiones, para provocar y justificar los conflictos mundiales; *Matari 69200* (2005), de Rolando Sánchez, que aborda el tema de la violencia política sufrida en Perú durante los años ochenta del pasado siglo, tomando como medio la consola ATARI 2600, que estuvo en auge en este país en la misma década; el resultado del trabajo social con los jóvenes inmigrantes del barrio de La Calzada, cristalizado en *Bordergames La Calzada-Gijón* (2008), por el grupo La Fiambrera y Mar de Niebla; y, por último, *PainStation 2.5* (2004), de ////////////////fur//// art entertainment interfaces.



Leeser Architecture
Diseño de la exposición “Playware”
2007



Leeser Architecture
Diseño de la exposición
“Homo Ludens”, 2008

2008: *"Games Kunst und Politik der Spiele"*, Viena (Austria)

Paralelamente a las exposiciones en la LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, en Viena se estaba desarrollando la exposición "Games Kunst und Politik der Spiele", que se inauguraba el 28 de mayo del mismo año y abordaba los juegos como herramienta de análisis de la sociedad, como bien comentan en su presentación *online*: "En sus juegos, la sociedad se presenta a sí misma; al mismo tiempo, los juegos son, en sus reglas, su diseño y las narrativas que generan, el espejo distorsionado y deseado de la sociedad" (Fuchs et al., 2008).

La exposición se dividía en tres apartados:

1. Deseo: juegos que presentan erotismo, sexualidad y pornografía.
2. Economía: juegos y modificaciones de estos que reflejan críticamente los procesos económicos.
3. Agresión: juegos como declaraciones artísticas contra militares o contra la guerra.

A pesar de que las premisas clasificatorias creaban unas altas expectativas sobre el contenido, este se reducía a objetos u obra creada a partir del imaginario de los juegos y no tanto a obras jugables. Podemos destacar de esta exposición los ya mencionados *Chess Set* (2003), de The Jake and Dinos Chapman, y *Civilization IV - Age of Empire* (2004-2006), de Eastwood Real Time Strategy Group.

2010: "Learn to Play", Cupertino, CA (EE. UU.)

Esta exposición, desarrollada en el Euphrat Museum of Art en Cupertino (California), marca un punto de inflexión en las exhibiciones sobre juegos críticos, ya que abre este ámbito más allá del formato digital. Como comentan los comisarios Bruneau y Morgan (2010), las características de las obras exhibidas en esta exposición se hacían eco de la naturaleza humana, enseñándonos quiénes y qué somos o podemos ser. Como conductos para tender puentes o separar culturas, los juegos pueden utilizarse para unir a las comunidades, para mejorar las condiciones económicas y sociales, o para explotar a la sociedad a través de maniobras políticas (Bruneau & Morgan, 2010). Las obras elegidas presentaban un gran abanico de contenidos, desde aquellas más cercanas a la vertiente experimental y centradas en el crecimiento personal del público hasta otras cuya finalidad es la toma de conciencia social. "Learn to play" centraba su interés en obras que permiten al público crear sus propias elecciones y tener conciencia de ellas.

La exposición contaba con 27 obras, además de diferentes talleres con los artistas participantes, jornadas de juegos, charlas y demostraciones. Se debe destacar la voluntad de crear conocimiento a través de este tipo de medio, no solo a nivel expositivo, sino creando toda una comunidad cultural y programática a su alrededor.

"Learn to Play" fue la primera exposición que mostró dos de las obras de la serie *Mechanic Is The Message* (2008), de Brenda Romero, una serie de trabajos que hablan sobre las atrocidades del mundo occidental. En ellas, solo se permitía jugar al público en presencia de Romero, por lo que se destinaron diferentes fines de semana a jornadas de *Train* (2008) en las que se invitó a la artista. También se podía jugar a otra de las obras del equipo artístico italiano La Molleindustria, *Everyday the same dream* (2009), trabajo que versa sobre la rutina y el trabajo diario. Otra pieza digital que podíamos encontrar era *Passage* (2007), uno de los primeros trabajos de Jason Rohrer, que trataba sobre la vida y la muerte.



Visitantes de la exposición "Learn to Play" jugando a *Last Resort*, 2010
Fotografía cedida por los comisarios de la exposición



Brenda Romero enseñando cómo jugar a *Train*, 2010
Fotografía cedida por los comisarios de la exposición

En cuanto a juegos tangibles, acompañando a *Train* (2008) y *The Irish Game* (2009), de Brenda Romero, se encontraban *Crossing the Bridge* (2010), de Francisco Ortega, y *Last Resort* (2008), de Andrew Y. Ames.

De esta exposición, debemos destacar la voluntad de mostrar juegos materiales que se puedan poner en práctica y no pierdan la intención original de los artistas, a pesar de las complicaciones legales y de deterioro de las obras que comportan.

2012: "It's Art in the Game", Hilversum (Países Bajos)



Visitantes de "It's Art in the Game"
jugando a FLX, 2012

En 2012, el Museo Hilversum en Holanda acogió "It's Art in the Game", muestra con la que quiso demostrar que los museos pequeños también pueden explorar el dominio de los juegos a través de un proyecto de investigación. Esta exposición fue organizada en colaboración con Submarine Channel Amsterdam y varios artistas emergentes. El resultado fue una selección de juegos críticos surgidos desde el epicentro de la creación artística (Submarine Channel, 2012b), de los cuales queremos destacar *Jeff Koons Must Die!!* (2011), de Hunter Jonakin, y *FLX* (2010), de Han Hoogerbrugge and Sander van der Vegte.

Jeff Koons Must Die!! (2011) hace apología de la destrucción del arte elitista representado en la figura de Jeff Koons. La idea no es demasiado elaborada y cae en lo fácil: un visitante destruyendo las obras de Koons. El resultado, un museo totalmente destruido sin ningún motivo aparente.

FLX (2010) es un juego de carreras, en la modalidad multijugador, único en su gama. Usando el sensor de movimiento Xbox Kinect, cuatro jugadores controlan un personaje que está físicamente conectado a otros tres por medio de una banda elástica. El objetivo del juego es llegar al final de una pista mientras se enfrentan a los obstáculos más extraños salidos de un mundo capitalista (carteles de euros, casas construidas con naipes, pelotas sonrientes, arcos dorados omnipresentes de McDonald's, cajas de pastillas y mucho más). El truco es que, para avanzar, los jugadores deben trabajar juntos. Tal y

como comentan Submarine Channel (2012a), *FLX* (2010) es divertido de jugar, así como de ver jugar a los demás.

2012: *"The Art of Chess"*, Londres (Reino Unido)

A finales de 2012, en la Saatchi Gallery de Londres, se llevó a cabo una exposición que conmemoraba la forma de hacer de Duchamp: "The Art of Chess". La muestra contenía 16 juegos de ajedrez diseñados por grandes nombres del arte contemporáneo, entre ellos: el ajedrez de los buenos contra los malvados en el neoliberalismo, de Maurizio Cattelan, el ajedrez de los clichés raciales, de Jake & Dinos Chapman, y el ajedrez parlante sobre el coste del poder, de Bárbara Kruger.

La muestra se inició en 2005 en la Galería Luhring Augustine de Nueva York, pero solo contaba con 10 obras. Más tarde, se trasladó a Project B Gallery de Milán y a Listasafn Reykjavíkur Reykjavík Art Museum en 2010. No se completó la muestra de ajedreces hasta que llegó a la Saatchi Gallery de Londres en 2012; a pesar de ello, en ninguna de las instituciones se permitía la interacción del público.

2012: *"Joue le jeu / Play Along"*, París (Francia)

"Joue le jeu / Play Along" en Gaité Lyrique fue un festival de verano sobre todo tipo de juegos interactivos. El festival se dividía en diferentes estadios: Big Games, New Arcades, Live Games, Peek, Workshops y otros juegos. Esta muestra se centraba sobre todo en los juegos como experiencia inclusiva y cultural e invitaba al espectador a recorrer y explorar sus 9500 m² como si se tratase de un patio de juegos; sin embargo, dejaba un poco de lado el potencial crítico de estos.

Dentro de este sistema laberíntico, podemos destacar *FLX* (2010), de Han Hoogerbrugge and Sander van der Vegte, y *Papo y yo* (2012), de Vander Caballero y Minority, que cuenta la historia de Quico, un niño pequeño que se embarca en una aventura junto a su mejor amigo Monster, una bestia de aspecto atemorizante, aunque de carácter afable. La historia de *Papo y yo* (2012) está inspirada en experiencias personales del creador, quien retrató su relación con un padre alcohólico y abusivo a través de los personajes de Quico y Monster.

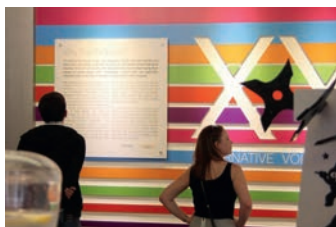


Kurosh ValaNejad
The Cat and the Coup en "Joue le jeu / Play Along", 2012
 Videoinstalación
 Fotografía cedida por
 las comisarias de la exposición

También podíamos encontrar *The Cat and the Coup* (2011) en la instalación surrealista de "Meowton", una ciudad en miniatura de temática felina. La obra se encontraba dentro de una mezquita de gatos realizada por los propios autores, Peter Brinson y Kurosh ValaNejad, a la que el público tenía que entrar a cuatro patas. Una vez dentro, para jugar al trabajo documental sobre Irán, se debía lanzar una pelota que colgaba de una cuerda, tratando de derribar los objetos de las estanterías que aparecían en la pantalla.

2013: "XYZ: Alternative Voices in Video Games", Atlanta, GA (EE. UU.)

En 2013, se llevó a cabo "XYZ: Alternate Voices in Video Games" en The Museum of Design Atlanta, una exposición interactiva, codirigida por Georgia Tech, creada en respuesta a la idea equivocada de que las mujeres ni juegan ni crean juegos. También tenía como objetivo desafiar los prejuicios de los visitantes sobre los juegos, exponiendo trabajos alternativos alejados de las corrientes comerciales y demostrando su capacidad para transmitir una amplia gama de ideas, experiencias y emociones (Pearce, 2013).



Fotografía de la entrada de la
 exposición "XYZ: Alternative Voices
 in Video Games", 2013
 Fotografía cedida por
 Museum of Design Atlanta

Esta exposición estaba organizada en distintas zonas que agrupaban diferentes experiencias, audiencias y contextos en los que se pueden desarrollar los juegos, aunque hay que reseñar la diversidad y variedad de obras dentro de cada zona. Encontrábamos el apartado "Games" (más escultóricos), "Playable Computer Games", "Playable Console Games", "Timeline" y "Video Showcase". Además, el evento contaba con un programa de actividades paralelas, como conferencias sobre el aspecto social del juego, talleres de creación de juegos de mesa y noches de juegos, entre otras. Todo el edificio se transformaba en un laberinto de obras, donde la propia construcción tomaba vida y retaba a los visitantes.

Resaltamos los ya mencionados *Velvet Strike* (2001), de Anne-Marie Schleiner, *Train* (2008), de Brenda Romero, y *SOD* (1999), de JODI. También estaban presentes obras que no habíamos citado hasta ahora, como el *alternate reality game* (ARG) y *site-specific Re:Activism* (2008-actualidad), de PETLab, un juego urbano basado en la ubicación que mapea la historia del activismo en las calles, mientras los jugadores restablecen y recrean las acciones que alguna vez tuvieron lugar en ellas. Igualmente, podemos destacar los juegos electrónicos *Escape from Woomera* (2004), del colectivo homónimo, que recrea el ambiente y las condiciones de vida del polémico Centro de Recepción y Procesamiento de la Inmigración de Woomera en Australia (1999-2003); *Dys4ia* (2012), de Anna Anthropy, y *Mainichi* (2012), de Mattie Brice, dos juegos que hablan sobre la vida de una persona que está pasando por un cambio de género, retando al jugador con decisiones sobre la vida cotidiana que, para el resto de los mortales, son muy simples.



XYZ: the gallery

Diseño de la exposición "XYZ: Alternative Voices in Video Games", 2013

Imagen cedida por Museum of Design Atlanta

2013: "ZKM_Gameplay: start new game!", Karlsruhe (Alemania)

"ZKM_Gameplay: start new game!" fue la primera exposición permanente sobre juegos digitales y experimentales que contenía obras con un fin crítico en el ZKM Center for Art and Media de Karlsruhe. Desde su apertura en 1997, el ZKM Center for Art and Media de Karlsruhe ha expuesto juegos en sus instalaciones. A partir del cambio de milenio, se han ido desarrollando nuevas formas de juego: artísticas, experimentales, mediáticas y también "serias". Las influencias culturales y el poder económico de los juegos son muy considerables hoy en día (Rafinski, 2013). Esto los convierte en un elemento importante para el ZKM, como bien se comenta en el catálogo de la exposición:

ZKM_Gameplay ha revelado que, por un lado, los juegos estimulan el libre flujo de la imaginación y la improvisación y, por otro, generan mecanismos sistemáticos y culturales que nos permiten dar forma a nuestra imagen colectiva de la realidad. La fuerza de ZKM_Gameplay radica en el hecho de que aumenta la conciencia de los visitantes sobre los extremos y desafía las nociones preconcebidas, como la de que los juegos no pueden ser divertidos y, al mismo tiempo, abarcar contenido de crítica social. (Rafinski, 2013, p. 14)

Esta muestra supone un punto de inflexión en la historia de las exposiciones sobre juegos críticos, puesto que es la primera vez que se habla del espacio expositivo como espacio de juego:

Por lo tanto, el diseño de una exhibición que tiene los juegos como tema debe ser un lugar donde los juegos puedan jugarse y, al mismo tiempo, reflejarse en ellos. [...] Por esta razón, ZKM_Gameplay se adapta al carácter abierto, incompleto e incierto de sus exposiciones. En otras palabras: los visitantes del museo y el museo como institución tienen que convertirse en jugadores/as para poder acceder a las obras. (Rafinski, 2013, p. 14)

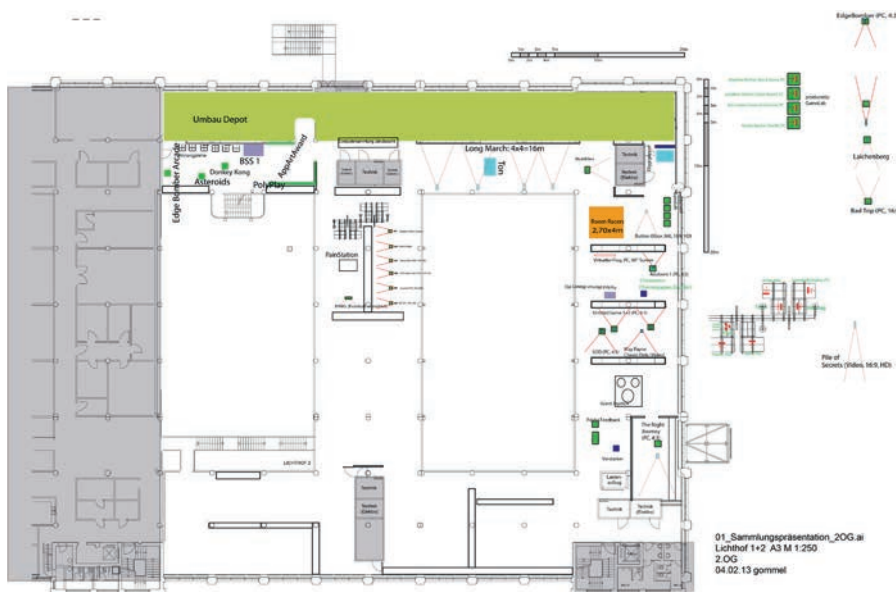
Encontrábamos obras ya mencionadas, como *SOD* (1999), del colectivo JODI, *Braid* (2008), de Jonathan Blow, *Passage* (2005), de Jason Rohrer, y *PainStation* (2001), de ////////////fur///// art entertainment interfaces.

Por otra parte, fue la primera vez que vimos *[giantJoystick]* (2006), de Mary Flanagan, un *joystick* de Atari VCS diez veces mayor que el original para jugar a juegos clásicos, como *Asteroids* (1979) o *Pac-Man* (1980), pero colaborativamente, ya que una sola persona no podía controlarlo. También se exponía *Long March: Restart* (2008), de Feng Mengbo. La instalación, que se juega a través de un controlador inalámbrico, consiste en una proyección de 16 metros de largo. El trabajo abiertamente político satiriza el mito heroico de la Gran Marcha del Ejército Rojo chino en los años 1934 y 1935.

Otras dos obras nos hablan de las fronteras desde dos perspectivas históricas diferentes: *Frontiers* (2006-2012), de Gold Extra, y *1378* (2010), de Jens M. Stober. El primero nos sitúa en la piel de un refugiado y nos enseña su camino desde África a Europa, mientras que el segundo nos habla del muro de Berlín y de las dos Alemanias. Para acabar, el colectivo suizo And-or nos proponía *Leichenberg* (2010), un trabajo sobre la violencia en los videojuegos de guerra y disparos.



Familia jugando a [giantJoystick] (2006), de Mary Flanagan, 2013
Fotografía cedida por © ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, Foto: ONUK



“ZKM_Gameplay: start new game!”, 2013
Imagen cedida por ZKM Center for Art and Media cedida por © ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe

“ZKM_GamePlay: start new game!” fue la primera de una serie de exposiciones de “GamePlay” que se realizarían en el ZKM y que se convertirían en una característica de este centro. En 2019, se ha inaugurado una exposición ampliada de “Gameplay” en el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, titulada “Gameplay. Cultura del videojoc”, aunque, en este caso, estaba más enfocada a la historia de los videojuegos que a los juegos críticos.

2016: “Level 01: Projects from the of games residencies at KHOJ”, Nueva Delhi (India)

“Level 01” recogía una muestra de juegos creados por artistas indios de la residencia artística “Of Games” de Khoj International Artists’ Association entre 2013 y 2015. También fue la primera exposición de art games en India. Presentando siete juegos, Khoj continúa la conversación global sobre juegos y arte desde una perspectiva subcontinental y cree que la unión de ambos campos puede redefinir no solo la práctica artística, sino también los espacios de exhibición (Khoj, 2016). De esta manera, la comisaria Sitara Chowfla, en una entrevista para mid-day.com, afirma que esta redefinición va ligada a una vertiente más crítica del arte: “Se supone que los juegos son escapistas. Aun así, tienen la posibilidad de dar la vuelta y hacer un comentario sociopolítico y confrontar las realidades de la vida” (Fernando, 2016).

La exposición empezaba con un evento donde el propósito era transformar el edificio de Khoj en un arcade. El público obtenía puntos jugando a las diferentes obras y, al final de la noche, se daban premios a los que estuvieran más arriba en el marcador. De esta exposición, destacamos tres obras:

Khirkee 2027 (2016), de Vinit Nikumbh, está modelado como juego de disparos en primera persona (FPS). Pero a diferencia del escenario de FPS, donde el objetivo se centra en matar, *Khirkee 2027* se percibe a través de los ojos de una niña, una inmigrante. No hay armas de fuego; a cambio, hay preguntas sobre identidad, política racial y género.

Trapezium (2016), de Mario D'Souza y Sanket Jadia, utiliza dispositivos narrativos para cuestionar las historias principales que se encuentran en los medios y la cultura popular de la India. *Trapezium* (2016) abstrae el mapa de Cachemira en un rompecabezas en forma de trapecio, con piezas que revelan historias de cada distrito y región del valle. A través de este, el público conoce la vida de Kashmiri y la experiencia de vivir junto al ejército indio. El juego ofrece un espacio seguro y lúdico, que propicia un diálogo franco entre los participantes.

Walk of Life (2016), de Jiten Thukral y Sumir Tagra, analiza el concepto de juego desde perspectivas culturales, estratégicas y psicológicas. Ganjifa, el antiguo juego indio en el que se basa, se componía originalmente de un conjunto de 120 cartas. Los artistas lo han convertido en una versión de mesa que representa a Dashavatara, las diez encarnaciones terrenales del dios hindú Vishnu. También se puede entender que los avatares simbolizan la evolución de la humanidad desde los peces hasta los reptiles, los mamíferos, los humanos y las deidades.

2016: "Games and Politics", Karlsruhe (Alemania)

"Games and Politics" fue una exposición desarrollada por el Goethe Institut con la ayuda de ZKM y concebida como una muestra itinerante por diferentes institutos Goethe de todo el mundo. Tuvo como precedente la "The GLOBALE »Global Games« exhibition", que tuvo lugar entre 2015 y 2016 en ZKM. La exposición estaba acompañada de "Art Games", una serie de ocho maratones de creación de 48 horas en todo el mundo, donde desarrolladores de juegos, programadores, artistas, músicos y otros creativos se unían para crear juegos. Exponiendo los juegos electrónicos con pretensiones políticas desarrollados durante los 12 años anteriores a la muestra, cuestionaba las oportunidades y los límites del género. "Games and politics" quería mostrar ejemplos de todos los niveles políticos dentro de los juegos. La mayoría de las obras permitían jugar con ellas.



Público jugando a Trapezium (2016) de Jiten Thukral y Sumir Tagra en la exposición "Level 01: Projects from the of games residencies at KHOJ", 2016
Fotografía cedida por KHOJ



Vista de dos obras en la exposición
 "Games and Politics", 2018
 Fotografía realizada por la autora

A pesar del propósito participativo, la propia configuración espacial de la exposición presentaba un cariz excesivamente estático, como bien se puede observar en la fotografía X de la muestra en el Centro Cultural Conde Duque de Madrid.

La exposición estaba dividida en diferentes apartados:

Making Opinion, del que queremos destacar *Yellow Umbrella* (2014), de Awesapp, que permite que aquellos que no pudieron experimentar las protestas de Hong Kong Occupy Central de primera mano se hagan una idea del movimiento de desobediencia civil.

Military Matters, con *Unmanned* (2012), de Molleindustria, y *This War of Mine* (2014), de 11 bits studios. Dos videojuegos que tratan la guerra desde su punto de vista más crudo.

Multiple Perspectives, donde se ubicaba el ya nombrado en "XYZ: Alternative Voices in Video Games": *Dys4ia* (2012), de Anna Anthropy.

Migration Stories, donde se encontraban el ya citado *Escape from Woomera* (2004), del colectivo homónimo, y *Papers Please* (2013), de Lucas Pope, un juego que se enfoca en la carga emocional que supone trabajar como inspector de aduanas en el ficticio estado comunista de Arstotzka, decidiendo quién entra o no en el país.

Y, finalmente, *Media Critique*, en el que despuntan *Phone Story* (2012), de la compañía italiana Molleindustria, un juego para *smartphone* que intenta provocar una reflexión crítica sobre su propia plataforma tecnológica mostrando la cadena de suministro para la fabricación de estos dispositivos, y *Orwell* (2016), de Osmotic Studios, que, haciendo referencia al libro 1984 de George Orwell, trata de la constante vigilancia que se ejerce sobre los ciudadanos.

CONCLUSIÓN

Este recorrido por las distintas exposiciones de juegos críticos nos ha permitido extraer conclusiones sobre los pros y los contras de estas, todo ello con el fin de aplicar estos resultados a las exposiciones derivadas de esta tesis, que se recogen en el Capítulo 7.

Muchas de ellas se han enfocado en exceso hacia lo digital, como pueden ser “Games Computerspiele von KünstlerInnen” (2003) o “Games and Politics” (2016). Parece que mezclar lo digital con lo analógico presenta retos que muchos investigadores, comisarios e instituciones prefieren no asumir. Entre estos desafíos, se encuentra el combinar elementos bidimensionales, como son las obras digitales, con tridimensionales. Además, abunda un cierto prejuicio hacia los medios digitales, que parecen rodeados de una aureola de contemporaneidad por el mero hecho de serlo, por lo que mezclarlos con obras manufacturadas requiere un nuevo planteamiento del espacio y del discurso expositivo.

Otras, como “Joue le jeu / Play Along” (2012), se orientan excesivamente hacia el aspecto educativo, sumergiendo el espacio expositivo en una mera experiencia pedagógica. En la misma línea, encontramos otras que se dirigen hacia la simple experimentación e interacción, pasando de puntillas por el hilo conductor de las obras en cuanto a mensaje. Un ejemplo de este tipo de exposición sería “Selfware. politics of identities, Kulturhauptstadt Graz” (2003) o “ZKM_Gameplay: start new game!” (2013).

Por otro lado, otras exposiciones mezclan obras críticas con juegos comerciales, diluyendo el mensaje de la exposición, como “Bang the Machine: Computer Gaming Art and Artifacts” (2004). Y, en algunas que exponen juegos críticos, las propias normas de los coleccionistas o del espacio expositivo no dejan jugar al público, como es “The Art of Chess” (2012).

Sin embargo, este recorrido no solo ha servido para extraer las carencias de algunas exposiciones: también hemos podido constatar que algunas de estas muestras han conseguido crear todo un conjunto expositivo de obras interactivas con mensajes sociales, sin diferenciar el medio (analógico o digital), orientándose hacia la comunicación con el público. Por ejemplo, de “Gameworld” (2007) y sus subsecuentes expansiones, podemos destacar la cantidad de obras ofrecidas al público y la situación de todas ellas en su contexto histórico, además de su pensado e inclusivo sistema expositivo. De “Learn to Play” (2010), resaltamos todas las actividades alrededor de la propia exposición, que fomenta la participación de parte de la sociedad que no es usuaria habitual de los museos. “It’s Art in the Game” (2012) no solo cuenta con obras de artistas reconocidos, sino que también hace un llamamiento a participar a artistas emergentes, con lo cual permite entender el arte desde una óptica menos elitista. Y, finalmente, “Level 01: Projects from the of games residencies at KHOJ” presenta la singularidad de reflejar el resultado creativo de una residencia de artistas sobre arte y juego crítico.

1 Un mod es una extensión que modifica un juego original de forma que proporcione nuevas posibilidades, ambientaciones, personajes, diálogos, objetos, etc.

2 Cómo se juega a Imagine: <https://youtu.be/Za8uf-9zb4k>

3 Véase la performance en: <https://youtu.be/ja2DxIxDnpU>

4 Vídeo de la Tate Modern en los Juegos Olímpicos de 2008: <http://www.tate.org.uk/context-comment/video/performance-flux-olympiad>

5 Diseñador de juegos y teórico de la diversión en activo. Creador del considerado como el primer art game. Trabaja con instituciones e individuales para diseñar juegos que casen con sus necesidades y ayuden a integrar el juego en sus vidas. Fue uno de los fundadores de Games Preserve.

6 Medida agraria de superficie del sistema anglosajón que equivale a 4046 metros cuadrados o 40,46 áreas.

7 Enorme pelota de la Tierra.

8 La Asociación Cristiana de Hombres Jóvenes, comúnmente conocida como YMCA o simplemente Y, es una organización mundial con sede en Ginebra, Suiza, con más de 2 mil millones de beneficiarios de 125 asociaciones nacionales. Fue fundada el 6 de junio de 1844 por George Williams en Londres y tiene como objetivo poner en práctica los principios cristianos mediante el desarrollo de un "cuerpo, mente y espíritu" saludable.

9 Otras de estas instalaciones: Parkland Memorial (1967), The Dante-Virgil Sktaing Race (1968), Blue Pool (1968-1969) y Green Pool (1968-1969).

10 Véase un game play de Synreal: <https://www.youtube.com/watch?v=bvk18SOqQfM>

REFERENCIAS

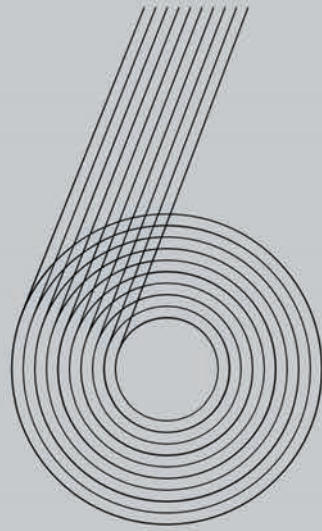
- Art21. (1996). Games—Ping Pong, Billiards, and Chess. *art21.org*.
- BALTIC Centre for Contemporary Art. (2002). Öyvind Fahlström. BALTIC.
- Barañano Letamendía, K. M. de, Giacometti, A., Adelman, M., y Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (1990). *Alberto Giacometti*. Lunwerg Editores.
- Bernstein, A., Roberts, M. D. V., Arbuckle, T., y Belsky, M. A. (1958). A Chess Playing Program for the IBM 704. *Managing Requirements Knowledge*, 0, 157. <https://doi.org/http://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/AFIPS.1958.1>
- Bookchin, N. (2005). *The Intruder*. *Frontiers* (Vol. 26).
- Breton, A. (1922, octubre). Marcel Duchamp. *Littérature n°5*, 7-10. <https://doi.org/http://sdr.lib.uiowa.edu/dada/litterature/5ns/pages/07.htm>
- Bruneau, J., y Morgan, J. (2010). Learn to Play. Euphrat Museum of Art.
- Cannon, R. (2004). Artists Presentations – SelectParks. En *dLux: Playthings*.
- Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on game design*. New Riders.
- DeKoven, B. (1976). Creating the Play Community. En *The New Games Book: Play Hard, Play Fair, Nobody Hur*. (pp. 41-42). The Headlands Press.
- DeKoven, B. (2013). Inside the failed, utopian New Games Movement - Kill Screen. *killscreen.com*.
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.-P., y Rampnoux, O. (2011). Origins of Serious Games. En *Serious Games and Edutainment Applications*. Springer London. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9_3
- Duchamp, M. (2010). *Cartas sobre Arte: 1916-1956*. Editorial Elba.
- Eckermann, S., y Fuchs, M. (2003). fluD arena of identities. *syl-eckermann.net*.

- Ensmenger, N. (2012). The digital construction of technology: Rethinking the history of computers in society. *Technology and Culture*, 53(4), 753-776. <https://doi.org/10.1353/tech.2012.0126>
- Esmailzadeh, K., Customer, H., y Scheld, J. (2005). *Artgames: analogies between art and play*. Ludwig Forum for International Art.
- F. Smith, O. (1994). Fluxus: una breu història i altres ficcions. En *En l'esperit de Fluxus* (pp. 22-27). Fundació Antoni Tàpies i Edicions de l'Eixample.
- Fahlström, Ö. (1966). Sweden, Catalogue of the XXXIII Venice Biennale. Biennale di Venezia.
- Fahlström, Ö. (1971). On Monopoly Games. www.fahlstrom.com.
- Fahlström, Ö. (1975). Take Care of the World. www.fahlstrom.com.
- Fernando, B. (2016). New Breed Of Game Designers Is Looking At Indian Culture To Build Games. *mid-day.com*.
- Fluegelman, A. (1981). *More New Games!* Headlands Press Book.
- Fuchs, M., Strouhal, E., y Bettel, F. (2008). Ausstellung GAMES Kunst und Politik der Spiele. creativegames.org.uk.
- G.R.A.V. (1961). Basta de Mitificaciones 1. Paris. www.julioleparc.org.
- G.R.A.V. (1963). Basta de Mitificaciones 2. Paris. www.julioleparc.org.
- Hahnloser, M. (2000). *L'Esprit de Tinguely*. Gerd Hatje Cantz.
- Holmes, T. (2003). Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre. En Digital arts and culture conference (Ed.), *MelbourneDAC: the 5th international digital arts and culture conference* (pp. 46-52). RMIT University.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza.
- Jackson, M. (2000). Christopher Strachey: A Personal Recollection. *Higher Order Symbol*, 73-74. <https://doi.org/10.1023/A:1010005808988>
- Khoj. (2016). Level 01: Projects from the Of Games Residencies at Khoj. khojworkshop.org.
- King, L. (2002). *Game on: The History and Culture of Video Games*. Universe Publishing.

-
- Kocurek, C. A. (2012). The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. *Game Studies*, 12(1), 4.
- LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. (2007a). Gameworld. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.
- LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. (2007b). Gameworld Expansion Pack: Playware. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.
- LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. (2008). Homo Ludens Ludens. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.
- LaFarge, A., y Nideffer, R. (2000). SHIFT-CTRL. *www.leonardo.info*.
- Le Parc, J. (2014). Jeux-enquetes. *www.julioleparc.org*.
- Lessard, J. (2013). Adventure before adventure games: A new look at Crowther and Woods's seminal program. *Games and Culture*, 8(3), 119-135. <https://doi.org/10.1177/1555412012473364>
- List, L., y Isamu Noguchi Garden Museum. (2005). *The imagery of chess revisited*. Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum.
- Maciunas, G. (1976). George Maciunas to Rene Block on Flux Labyrinth. George Maciunas Foundation Inc.
- Maciunas, G. (1965). Fluxus Art-Amusement. En *Fluxus etc.: The Gilbert and Lila Silverman Collection* (1981.^a ed.). Cranbrook Academy of Art Museum.
- McKenzie, J. A. (1999). *TX-0 Computer History*. *dspace.mit.edu*.
- Michael, D. R., y Chen, S. L. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Thomson Course Technology.
- Museu d'Art Contemporani de Barcelona. (2001). *Öyvind Fahlström: otro espacio para la pintura*. Museu d'Art Contemporani de Barcelona, DL.
- Museu d'Art de Girona. (2003). *Öyvind Fahlström: the complete graphics and multiples: Museu d'Art de Girona, exposició del 10 de maig al 30 d'agost de 2003*. Museu d'Art, DL.
- Museum für Gegenwartskunst Siegen. (2018). *Takako Saito: dreams to do*. BG Bild Kunst.

- New Games Foundation. (1976). *The New Games Book*. Headlands Press Book.
- Newell, A., Shaw, J., y Simon, H. A. (1958). *Chess-Playing Program and the problem of Complexity*. RAND Corporation.
- Nideffer, R. (2003). *Game Engines as Creative Frameworks*. www.nideffer.net.
- Noguchi, I., Vegesack, A. von, Posch, K. V., Eisenbrand, J., Wilson, R., Isamu Noguchi Foundation., y Vitra Design Museum. (2001). *Isamu Noguchi: sculptural design*. Vitra Design Museum.
- Pearce, C. (2006). Games as Art: The Aesthetics of Play. *Visible Language*, 40(1), 66-89.
- Pearce, C. (2010). Play's the Thing: Games as Fine Art. Georgia Tech and the Savannah College of Art and Design.
- Pearce, C. (2013). XYZ: Alternatives Voices in Video Games. The Museum of Design Atlanta.
- Pratt, C. J. (2010). The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause. gamasutra.com.
- Radioqualia. (2003). <re:Play>. Radioqualia.
- Rafinski, A. (2013). Are you ready for Gameplay? En *ZKM_gameplay: start new game!* (pp. 12-15). ZKM.
- Sawyer, B. (2002). Serious games: Improving public policy through game based learning and simulation. www.seriousgames.org.
- Schoenberger, J. (2008). Ludic Exhibitions at the Stedelijk Museum: Die Welt als Labyrinth, Bewogen Beweging, and Dylaby. *Stedelijk Studies*, Fall(7).
- Sharp, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. (J. Juul, G. Long, y W. Uricchio, Eds.). The MIT Press.
- Städtische Kunsthalle. (1972). Julio Le Parc - Recherches 1959-1971. Städtische Kunsthalle.
- Stalker, P. (2006). *Gaming in Art: a Case Study of Two Examples of the Artistic Appropriation of Computer Games and the Mapping of Historical Trajectories of 'Art Games' Versus Mainstream Computer Games*. University of Johannesburg.

-
- Steven, K. (2010). *The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and Beyond - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Three Rivers Press.
- Steward, L. (2001). *Game Show: An Exhibition Spring 2001-Spring 2002 Mass Moca*. MaSS MoCA.
- Stott, T. (2015). *Play and participation in contemporary arts practices*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315724782>
- Submarine Channel. (2012a). A multiplayer racing game for Xbox made by multimedia artist Han Hoogerbrugge in collaboration with game designer Sander van der Vegte. Submarine Channel.
- Submarine Channel. (2012b). Game Art in Hilversum Museum. Submarine Channel.
- The University of Iowa. (2020). Game. *thestudio.uiowa.edu*.
- Tieghem, J.-P. Van. (1982). Tinguely on Tinguely. Radio Télévision Belge.
- Tromble, M., Hershman, L., Held, R., y Stephan, K. (2005). *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson: Secret Agents, Private I*. University of California Press.
- Violand-Hobi, H. E. (1995). *Jean Tinguely*. Prestel-Verlag.
- Wagner, T. (2010). *Experimentelle Schnittstellen für Pervasive Gaming Abgestürzt!-location-based mobile adventure game*. Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung – Kunstuniversität Linz.
- Wall, B. (2009). Biography of Dietrich Prinz. (2009, February).
- Yeager, E. A., y Morris, J. W. (1995). History and Computers: The Views from Selected Social Studies Journals. *The Social Studies*, 86(6), 277-282. <https://doi.org/10.1080/00377996.1995.9958409>
- Yoshimoto, M. (2005). *Into performance: Japanese women artists in New York*. Rutgers University Press.





6. JUEGOS CRÍTICOS: UNA CLASIFICACIÓN

Imagen de portada de sección
Exposición NEGOCIO, 2018

6. JUEGOS CRÍTICOS: UNA CLASIFICACIÓN

En este capítulo, se exploran las clasificaciones existentes de los juegos críticos y se identifican las principales líneas de investigación adoptadas por las diferentes pensadoras (el grueso de la información sobre este tema proviene de mujeres investigadoras). Sus definiciones se han tenido en cuenta para establecer un conjunto propio de categorías que nos permitan clasificar los juegos críticos que se han recopilado durante esta investigación.

Se ha optado por una clasificación en tabla que brinde la posibilidad de situar una obra en más de una categoría, puesto que se ha observado que casi todas las obras cumplían con más de una característica de las clasificaciones desarrolladas con anterioridad por Rebecca Cannon (2003), Celia Pearce (2006, 2010; Pearce et al., 2007), Phillipa Jane Stalker (2006), Tiffany Holmes (2003) y Mary Flanagan (2009, 2010).

Después de llevar a cabo esta indexación y clasificación, se han desarrollado diferentes gráficos que nos ayudarán a extraer conclusiones para seleccionar los casos de estudio del último capítulo.

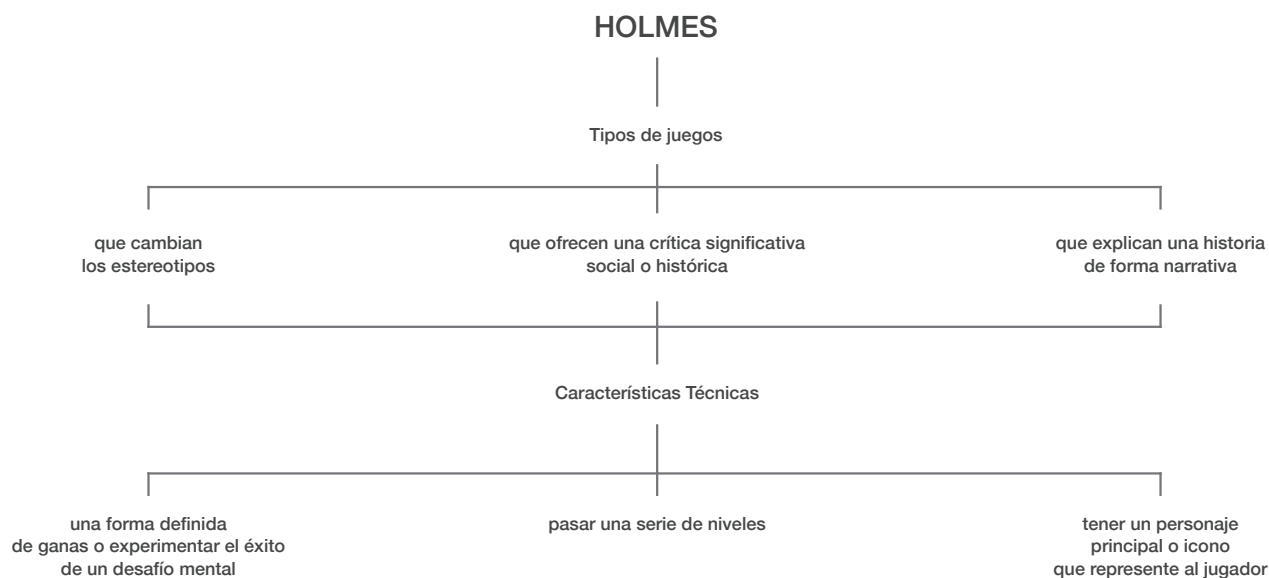
6.1. INVESTIGACIONES Y CLASIFICACIONES SOBRE JUEGOS CRÍTICOS

Empezaremos diferenciando y aislando los juegos artísticos que son objeto de esta investigación del resto, ya que no todos los que se han creado con propósitos artísticos tienen una intención social.

Phillipa Jane Stalker, investigadora en *art games*, en su tesina “Gaming in art: a case study of two examples of the artistic appropriation of computer games and the mapping of historical trajectories of «art games» versus mainstream computer games”, propuso la subdivisión del género por temas, citando así los artístico-estéticos y los *Agenda-based Art Games* o juegos políticos. El primer grupo comprendía aquellas obras cuya intención principal es el deleite estético, mientras que los juegos políticos eran aquellos que tenían una razón de ser que traspasaba los motivos estéticos y cuya finalidad recaía en llamar la atención del público o, al menos, del mundo del arte, para atraer apoyo y comprensión por una causa (Stalker, 2006). Mary Flanagan, artista e investigadora pionera en el campo de los juegos críticos, también diferencia los dos grupos anteriores y añade dos categorías más: sociales, políticos, estéticos y educativos (Flanagan, 2010). Por otro lado, Tiffany Holmes, artista e investigadora en nuevos medios en la School of the Art Institute of Chicago, descarta directamente los juegos artístico-estéticos como válidos y diferencia tan solo entre tres categorías: juegos que cambian los estereotipos culturales, juegos que ofrecen una crítica significativa social o histórica y juegos que explican una historia de forma narrativa (Holmes, 2003).

Después de esta división temática, las líneas de clasificación son muy borrosas y difíciles de detallar. Las anteriores investigadoras definen únicamente otro ítem de clasificación, por lo que el siguiente paso se transforma en un conjunto heterogéneo de características y técnicas difíciles de equiparar. Hemos optado por explicar la clasificación de cada una de las teóricas y, en el siguiente apartado, exponer nuestros criterios de clasificación en comparación con los anteriores.

Holmes (2003), después de dividir los juegos en tres temáticas, explica que pueden cumplir con tres características técnicas: una forma definida de ganar o experimentar el éxito en un desafío mental, superar una serie de niveles o disponer de un personaje principal o icono que represente al jugador. Sin embargo, como comentamos en los capítulos dos y cuatro, estas características son intrínsecas de cualquier juego. Por otro lado, destaca la existencia de juegos de arte feministas y también de aquellos que impugnan los estereotipos de raza y clase social.



Por su parte, Rebecca Cannon (2003), quien clasificó junto a Julian Oliver los juegos artísticos durante la primera década de siglo en la base de datos SelectParks, se aleja del criterio de la temática como eje clasificatorio y propone dos grandes grupos: interactivos y no interactivos. Los no interactivos, como se descarta en el segundo capítulo de esta investigación, no forman parte de la descripción de juego que comprende esta tesis; sin embargo, es importante citar los

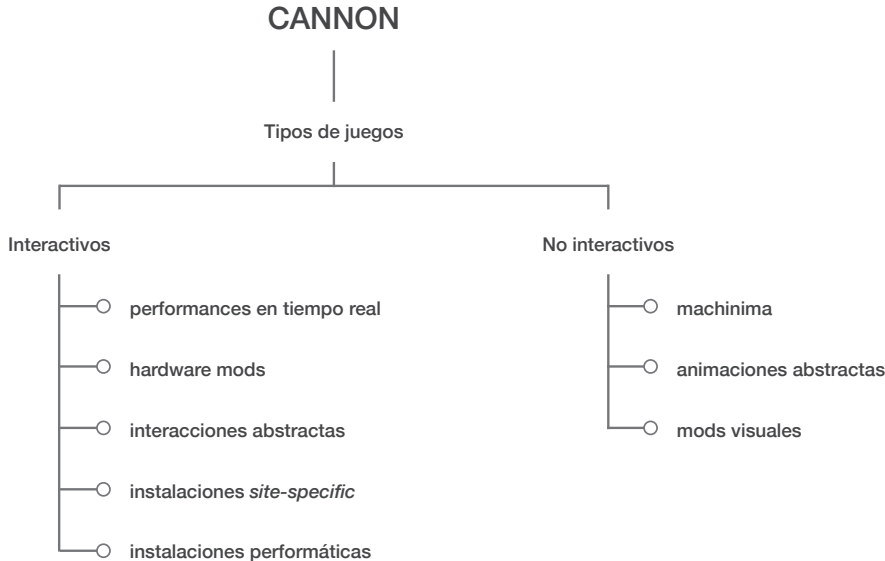
Figura 12. Juegos críticos según Holmes (2003).
Elaboración propia.

grupos clasificatorios de Cannon, puesto que se trata de obras de arte que provienen de los juegos, aunque no sean juegos como tales:

- *Machinima*: eliminación del elemento interactivo de un juego, donde el artista se nutre de las experiencias del propio juego y produce una obra que aparentemente lo es, pero en la que el público no tiene capacidad de influencia. Normalmente presenta una finalidad narrativa.
- Animaciones abstractas: abstracciones en movimiento realizadas a partir de motores de creación de juegos.
- *Mods* visuales: apropiación y reformulación del imaginario de un juego.

En los interactivos, encontramos:

- Interacciones abstractas: normalmente, emplean técnicas deconstructivas para explorar más a fondo la mecánica del juego y revelar al usuario el mensaje oculto que contienen. Por lo general, para descifrar y exponer la mecánica oculta de un juego, se requiere un cierto grado de conocimiento técnico. Un ejemplo es *SOD* (1999), de JODI, que reformula los gráficos del *shooter Wolfenstein 3D* (1992) y los transforma en un escenario geométrico que interpela al jugador sobre el sentido de sus disparos ante la posibilidad de confundir aliados y enemigos, ya que son representados de la misma manera.
- Instalaciones *site-specific*: necesitan de un lugar determinado para cobrar sentido.
- Intervenciones performáticas: son una acción teatral.
- *Hardware mods*: versiones modificadas físicamente.
- *Performances* en tiempo real: la activación de la obra necesita una puesta en escena teatral.



Stalker (2006) se basa en Cannon y Holmes para realizar su categorización y decide diferenciar por tema (artístico-estéticos y políticos) y por tipo. Entre los diferentes tipos de juegos artísticos, encontramos (Stalker, 2006):

- *Mod* artístico: versión que modifica solo la parte estética. Se dividen en interactivos, no interactivos y visuales.
- Manifestación física: requiere una representación tridimensional. Hace referencia a los juegos tangibles, que se pueden tocar.
- Machinima: comparte la misma definición que Cannon (2003). Eliminación del elemento interactivo de un juego, donde el artista se nutre de las experiencias del propio juego y produce una obra que parece que lo sea, pero en la que el jugador no tiene capacidad de influencia. Normalmente presenta una finalidad narrativa.
- En tiempo real: juego de arte que muestra todas las características de uno comercial, pero que tiene un trasfondo político o social.

Figura 13. Juegos críticos según Cannon (2003).
Elaboración propia.

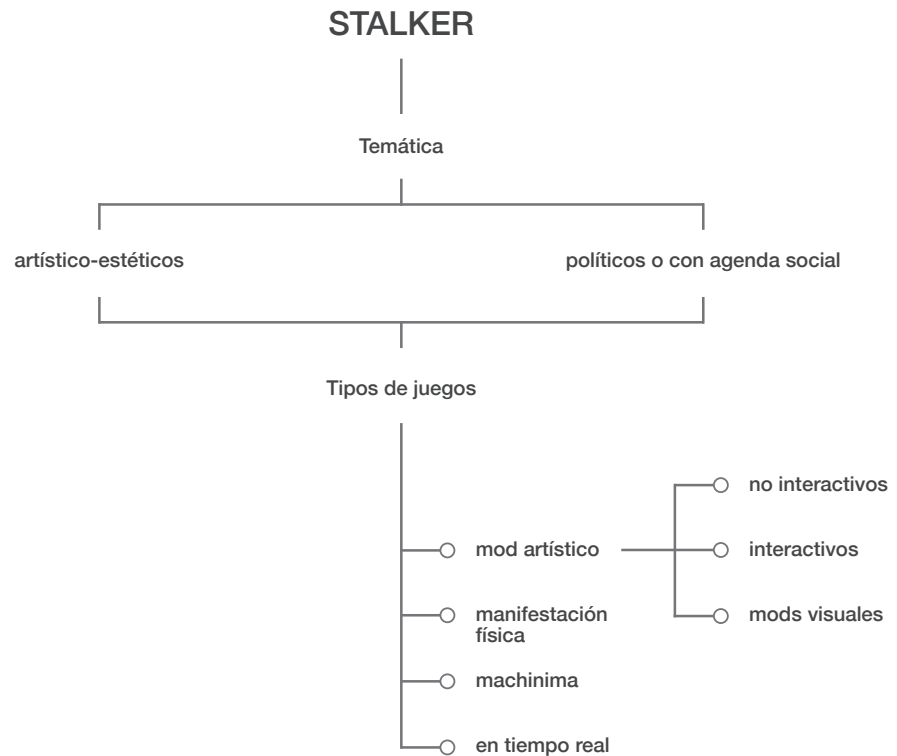


Figura 14. Juegos críticos según Stalker (2006).
Elaboración propia.

Por su parte, Celia Pearce (2006), diseñadora de juegos independientes e investigadora de juegos de arte, realiza una clasificación por tipo y ofrece ejemplos de algunas de las categorías:

- *Mods y hacks*: modificaciones subversivas, como *Velvet-Strike* (2001), parche de *Counter-Strike* (1999), donde se sustituyen las balas por mensajes de paz.
- Cambiar el género: subvertir juegos donde la figura protagonista es heteronormativa, como *CuteXdoom* (2005).
- Remix de la realidad: se basan en un hecho real, normalmente histórico, como el proceso de llegada de inmigrantes latinos a EE. UU. en *Vagamundo* (2002).

- Intersecciones entre realidad y virtualidad: la obra ocurre tanto física como digitalmente.
- Nuevos mundos con posibilidades de futuro: obras que brindan vías de pensamiento, algunas de ellas utópicas.
- Performance aumentada: adición de un componente físico teatral a obras digitales, como *Tekken Torture Tournament* (2001), donde, a pesar de que el juego ocurre en una pantalla, las consecuencias de las acciones violentas en este se traspasan a los usuarios en la vida real a través de un mecanismo conectado a la consola que transmite descargas eléctricas.
- Prácticas relacionadas: todas aquellas obras que no son juegos como tales, pero utilizan el lenguaje de estos.

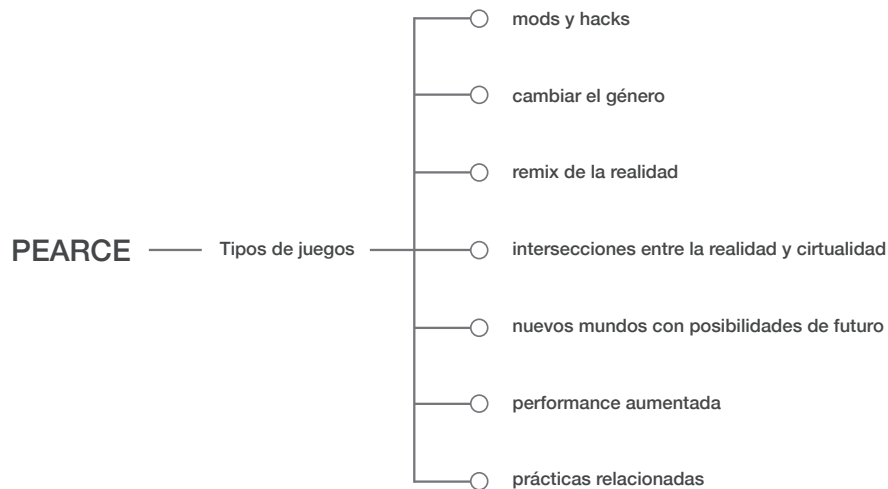
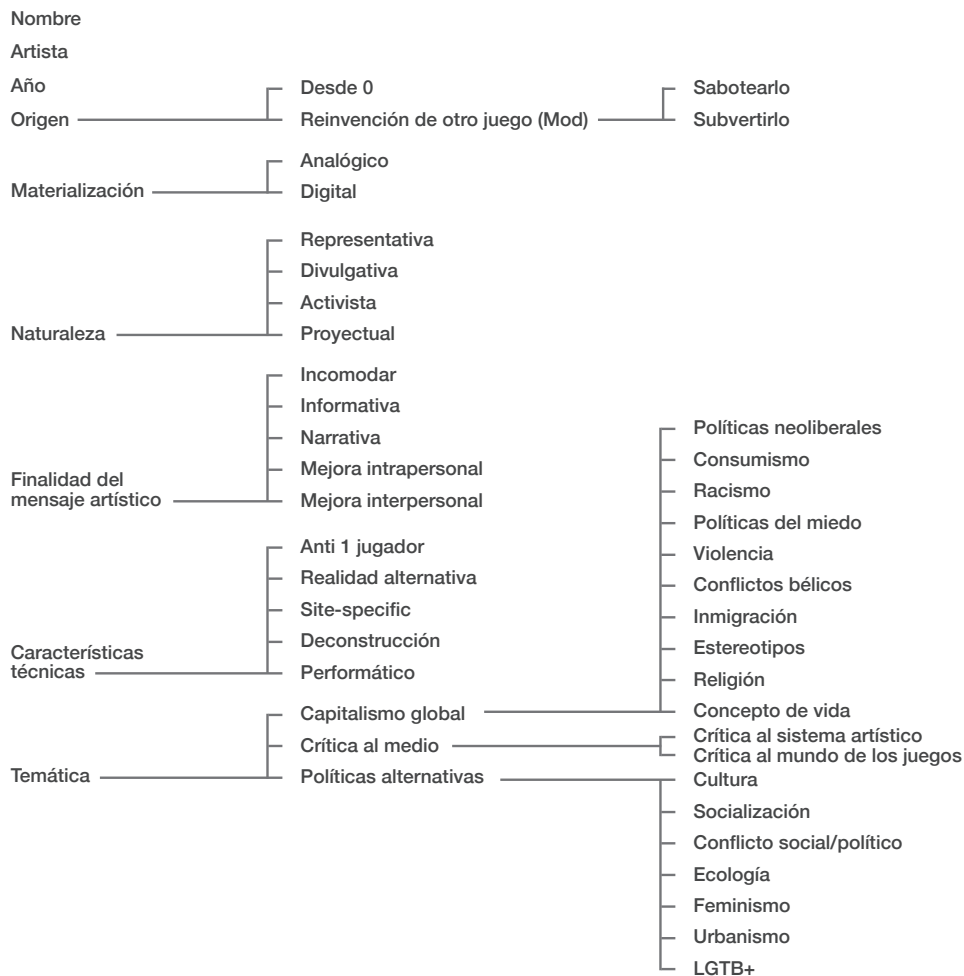


Figura 15. Juegos críticos según Pearce (2006).
Elaboración propia.

6.2. DEFINICIÓN DE LOS PARÁMETROS DE CLASIFICACIÓN E INDEXACIÓN DE LOS JUEGOS CRÍTICOS

Aunque una taxonomía pueda sugerir una correspondencia unívoca entre categorías y obras, en la práctica, vemos que muchas de ellas se ajustan a múltiples posiciones. Por este motivo, hemos decidido crear una indexación y clasificación que no excluya la posibilidad de catalogar los juegos en más de una categoría o clase. De esta manera, los ítems clasificatorios son los siguientes:

Figura 16. Elementos de clasificación de nuestra investigación. Elaboración propia.



6.2.1. Origen

Para empezar la clasificación (y después de los ítems “nombre”, “artista” y “año”), encontramos el elemento “origen”. Según la RAE, el término hace referencia al principio, al nacimiento. El origen de un juego es su procedencia. Como comentaba Cannon (2003), podemos encontrar juegos que parten desde cero y otros que utilizan el funcionamiento o los personajes de un juego anterior (normalmente, comercial y conocido). Llamaremos estos últimos *mods*. En esta clasificación, entendemos *mod* como un juego que subvierte creativamente el formato de un clásico para apoyar un concepto o causa. Un ejemplo puede ser *Pinball del Emigrante* (2011), de Abel Barroso, que utiliza el funcionamiento de un pinball corriente para resaltar el camino y la lucha por los que tienen que pasar los emigrantes latinoamericanos para llegar a Estados Unidos, o *Tomb Raider I & II patches* (1999), de Robert Nideffer, quien utiliza el personaje de Lara Croft para criticar los roles de género en los videojuegos.

Existen dos estrategias de *mods*: la **negación** y la **privación**. La negación implica la imposibilidad de culminar la intervención lúdica; sin embargo, estos mods no se corresponden con la categoría de no interactivos, puesto que necesitan de la acción del jugador para concluir que han sido **saboteados**. Un ejemplo sería *PainStation 1* (2001), de *//////////fur////*, una máquina que parodiaba la *PlayStation* (1994) de Sony haciendo que los jugadores recibieran descargas eléctricas y golpes cada vez que engendraban una acción violenta en el juego. La finalidad de esta es ilustrar la violencia intrínseca de muchos títulos que se vendían para la consola original.

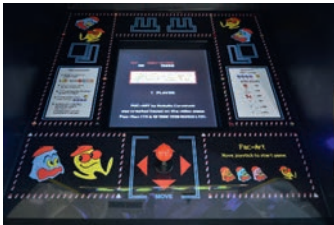
La privación supone una especie de censura que permite seguir jugando solo de forma inteligente o “autoconsciente”; por lo tanto, **subvirtiendo** el juego con la incorporación de un mensaje crítico como trasfondo. Un ejemplo podría ser *Pac-Art* (2016), de Natalia Carminati, una versión del popular videojuego *Pac-Man* en el que tanto Pac-Man como sus fantasmas son artistas que pueden matar o devorarse usando el poder de píldoras artísticas intermitentes y famosas obras de arte. El objetivo del juego es acumular puntos y ser



Abel Barroso
Pinball del Emigrante, 2011
Grabado sobre madera
40 x 170 x 100 cm



//////////fur////
PainStation 1, 2001
Máquina
100 x 100 x 120 cm



Natalia Carminati

Pac-Art, 2016

Arcade

40 x 170 x 100 cm

Fotografía realizada por la autora

el mejor artista, comiendo tantos artistas fantasmas, píldoras de arte y obras como sea posible. Los participantes juegan compitiendo entre sí, convirtiéndose en parte de la dinámica de una sociedad cada vez más competitiva. La obra de Carminati sitúa al espectador frente a una estética idéntica a la del arcade original; no obstante, detrás de la estética inocente de *Pac-Art* (2016), se esconde un afán por ilustrar la naturaleza depredadora del sistema artístico.

6.2.2. Materialización

El siguiente elemento clasificador es la **materialización**. Curiosamente, ninguna de las investigadoras que hemos mencionado en las clasificaciones previas ha considerado este ítem; hay que tener en cuenta que casi todas ellas provienen del mundo de los videojuegos y, por tanto, la materialización es siempre digital. Como ya apuntábamos en el segundo capítulo, los juegos pueden dividirse en “analógicos” y/o **digitales**.



Bernhard Maurer

Reign in Blood, 2017

Instalación

40 x 170 x 100 cm

Los digitales son aquellos cuyo funcionamiento requiere del uso de algún dispositivo electrónico. Entre los totalmente digitales, videojuegos, podríamos citar *RIOT: Civil Unrest* (2019), de Leonard Menchiari, aunque existen otros que combinan elementos digitales con acciones físicas reales, algo parecido a lo que Pearce (2006) denomina “intersecciones entre realidad y virtualidad”. Un ejemplo sería *Reign in Blood* (2017), de Bernhard Maurer, una obra que requiere una acción digital (matar personajes) para activar un elemento “analógico” (la caída de “sangre” encima de la pantalla).

Por otro lado, todos aquellos que involucran al espectador físicamente, sin necesidad de ningún elemento digital, serán “analógicos”. Un ejemplo es *Área Desminada* (2006), de Carlos No, que encarna la forma de un futbolín tradicional donde muchos de sus jugadores han sido mutilados de pies o brazos por minas usadas en guerras.

6.2.3. Naturaleza

Como hemos comentado en el primer capítulo, todas las obras de arte crítico cumplen con una de las cuatro **naturalezas** siguientes:

- Representativa: escenifica o reproduce una problemática. El motivo principal de su creación no es interpelar al espectador, y la participación es pasiva. Los juegos, por su naturaleza, no son representativos porque el propio concepto de juego ya implica la acción directa.
- Divulgativa: la intención es persuadir al espectador a través de comentarios sobre un problema colectivo. La participación puede ser tanto activa como pasiva, o ambas a la vez. *Before the Satellite Detects You* (2010), de And-or, es un ejemplo de naturaleza divulgativa que incide y da visibilidad a la constante vigilancia y seguimiento por satélite de nuestros *smartphones*.
- Activista: arte de acción directa, colectiva y colaborativa. La participación es activa. Un ejemplo es *Rita Attacks* (2014), de Patricia Margarit Castelló, un video mapping proyectado sobre una fachada del barrio del Cabanyal (Valencia) y que permite la interacción del público a través de gritos que consiguen parar a Rita Barberà, exalcaldesa de Valencia, antes de que derribe el barrio obrero del Cabanyal.
- Proyectual: plantea futuros a partir de la recombinación de pensamientos e imágenes. La participación suele ser activa, aunque, en algunos casos, puede ser pasiva. El juego de realidad alternativa de Jane McGonigal y Ken Eklund, *World Without Oil* (2007), sitúa al usuario en un futuro no muy lejano donde se han agotado todos los recursos derivados del petróleo; de esta manera, el público debe buscar alternativas, sin utilizar petróleo, a las actividades que realiza en su vida diaria como si se encontrase en ese futuro que narran los autores.

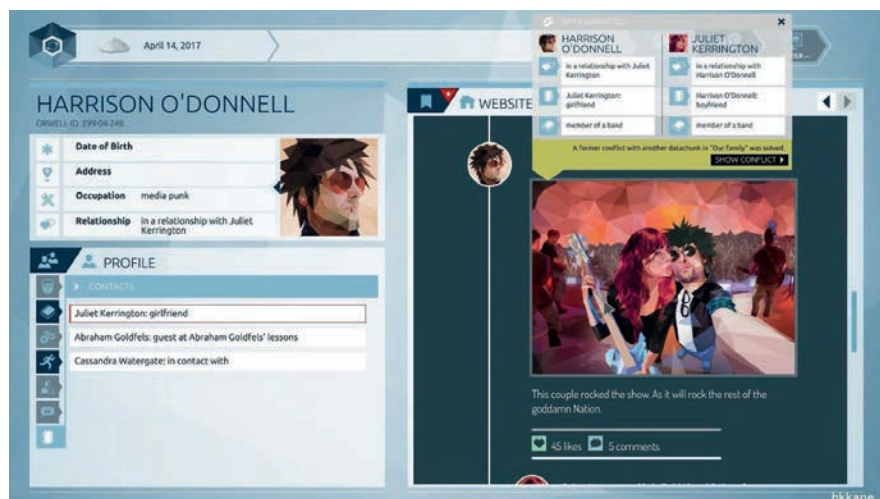


Abel Barroso
Área Desminada, 2006
 Futbolín
 100 x 100 x 140 cm
 Fotografía cedida por el autor

6.2.4. Finalidad del mensaje artístico

El siguiente criterio de clasificación se refiere a la **finalidad del mensaje artístico**. Algunos pensadores han hablado sobre el objetivo de los juegos artísticos sociales (Flanagan, 2009, 2010; Holmes, 2003; McGonigal, 2010, 2012; Sharp, 2012, 2015), pero ninguno de ellos ha realizado una investigación exhaustiva sobre los diferentes propósitos de los juegos críticos. Después de haber analizado los más de 140 títulos de nuestra indexación, hemos observado que existen cinco tipos de finalidades: **incomodar, informar, narrar, mejora intrapersonal y mejora interpersonal**.

John Sharp, en su libro *Works of Games: On the Aesthetics of Games and Art* (2015), abordaba la serie de obras de *Mechanic is the Message* (2008-2009), de Brenda Romero, como obras cuya finalidad era **incomodar** al espectador, ponerlo en una situación embarazosa tomando parte activa en una atrocidad humana. Comparten este objetivo muchos juegos de arte crítico, como puede ser *Orwell: Keeping an Eye On You* (2016), de Osmotic Studios, donde el espectador debe investigar las vidas de los ciudadanos para encontrar a los responsables de una serie de ataques terroristas. Tanto el rastro que dejamos en Internet como las comunicaciones



Osmotic Studios
Orwell: Keeping an Eye On You, 2016
Juego de ordenador

personales y los archivos privados son totalmente accesibles para el jugador; sin embargo, la información que utilice puede tener graves consecuencias para las personas espiadas. Es decir, el público debe encarnar el papel del “malo” y, cuando sea consciente de ello, decidir si continuar jugando o no.

Holmes (2003) menciona obras que ofrecen una crítica social o histórica significativa, mientras que Flanagan (2010) nombra una finalidad educativa. Ambas se refieren a aquellas obras que **informan** de unos acontecimientos arrojando una visión crítica sobre estos. Normalmente, explican hechos muy concretos, como es el caso de *Killing Fields* (2019), de Gold Extra, que trata la masacre de Mỹ Lai, que tuvo lugar en la guerra de Vietnam el 16 de marzo de 1968, desde el punto de vista de las víctimas.

Holmes (2003) también se refiere a aquellas obras que narran una historia. Normalmente, cuentan una historia personal para interpretar algo general, y casi siempre tienen un principio y un final. Podemos encontrar la finalidad **narrativa** en *Braid* (2008), de Jonathan Blow, una interpretación del tradicional juego de Mario Bros. Cuenta la historia de Tim, un joven hombre cuya princesa ha sido raptada por un monstruo. A lo largo del recorrido de obstáculos que tiene que superar, la mecánica del juego permite volver atrás para corregir los errores leves del protagonista. Sin embargo, los más graves son prácticamente irrecuperables. Según avanza la historia, Tim va sintiendo remordimientos de su comportamiento con la princesa; poco a poco, va tomando conciencia de que se ha convertido en el monstruo del que ella huye. La obra nos hace reflexionar sobre la enorme dificultad que conlleva reparar los graves daños que puede causar nuestro comportamiento.

Jonathan Blow
Braid, 2008
Juego de ordenador
Captura de pantalla
realizada por la autora



Las dos últimas finalidades tendrían que ver con la mejora de la relación con uno mismo y con los demás.

Jane McGonigal, en su libro *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (2012), comenta cómo hay juegos cuya finalidad es hacernos mejores a nivel emocional, preparándonos para confiar en nosotros mismos, afrontar de una mejor manera el fracaso, gestionar correctamente las emociones o resolver efectivamente las adversidades. Un ejemplo sería *Evoke* (2010), de la misma autora, una experiencia educativa en línea para múltiples jugadores que utiliza la narrativa, la mecánica de juegos y las redes sociales para preparar a los jóvenes en temas de innovación social con el fin de crear soluciones que aborden los grandes desafíos mundiales (el hambre, la pobreza, el cambio climático).

Por su parte, Flanagan (2010) resalta la categoría “social”, a la que nosotros llamaremos “mejora interpersonal”, refiriéndose a la finalidad de las obras que pretenden mejorar las relaciones sociales. En *Comfort of Strangers* (2008), de Simon Evans y Simon Johnson, una obra de realidad alternativa, los jugadores, equipados con un dispositivo con *bluetooth* y auriculares, deben encontrar apoyo en el resto de los transeúntes. Los participantes deben acercarse a otras personas



Jane McGonigal
Evoke, 2010
 Juego de realidad alternativa
 Captura de pantalla
 realizada por la autora

para que estas, a través de la conexión *bluetooth*, aumenten su vida en el juego. Esto los lleva a asumir riesgos y a tener contacto con personas que quizás no estén participando en el evento, a pesar de lo incómoda que pudiera resultar la situación.

6.2.5. Características técnicas

La mayoría de los juegos artísticos con una finalidad social cuentan con algunas de las **características técnicas** siguientes: ser **anti 1 jugador**, presentar una **realidad alternativa**, ser **site-specific**, necesitar de un acto **performativo** o utilizar una **técnica deconstructiva**.

Ser **anti 1 jugador** no es tan solo brindar la posibilidad de participación a más de un usuario; quiere decir que la pieza solamente cobra sentido con la colaboración de varios jugadores. Este es el caso de *Giant Joystick* (2006), de Mary Flanagan, un joystick de Atari VCS diez veces mayor que el original. El gran joystick no es un juego, sino un controlador de una consola Atari VCS para jugar a los clásicos, como *Asteroids* (1979) o *Pac-Man* (1980). Estos estaban diseñados para que jugara a ellos una sola persona, que maneja el *joystick* con una mano y pulsa el botón con la otra; sin embargo, lo que provoca Flanagan al aumentar el controlador es que la experiencia del juego



*Autora de la investigación
intentando jugar sola a la versión
de Giant Joystick (2006) del
Computerspielemuseum de Berlín,
2006
Instalación
120 x 170 x 120 cm*

sea colaborativa, puesto que el *joystick* es demasiado grande como para que lo maneje una sola persona, y el botón se encuentra a una distancia considerable de este.

Los artistas que emplean la **realidad alternativa** en sus obras suelen estar reutilizando el GPS y las tecnologías de mapeo para crear experiencias que exploren ideas de participación y espacio, particularmente del espacio urbano. Sitúan el juego entre la realidad que conocemos y una realidad paralela en la que solo se encuentran los jugadores que comparten ese círculo mágico, que es la experiencia de pertenecer a algo único, del que hablaba Huizinga (2007). Lefebvre (1991) ya señaló que la abstracción del espacio es, en cierto modo, una estrategia de poder capitalista. Es a través de los hábitos cotidianos y del cuerpo que las personas experimentan el espacio urbano. Las ciudades se han transformado en las zonas de paso y consumo, y, con los juegos de realidad alternativa, se intenta volver a ocupar y recuperar el espacio urbano.

Un ejemplo es *Re: Activism* (2008), de Parsons PETLab, un juego que mapea la historia del activismo en las calles. Estructurado como una carrera no lineal, los equipos se mueven entre lugares históricos en el orden que elijan, completando desafíos, con diferentes grados de dificultad y riesgo, que recrean las acciones que una vez tuvieron lugar en esas mismas calles (Macklin y Guster, 2011).



Challenges:

I Interview - Ask a passerby why the Stonewall Tavern holds historical significance in the struggle for gay rights. *Document with video.*

P Protest - Get your team to sing the "The Stonewall Girls" song heard on the night of the riots. For added flair perform it cabaret style as it was at the riot, complete with high kicks! *Document with video and/or pictures*

"We are the Stonewall Girls, we wear our hair in curls,
We always dress with flair, we wear clean underwear,
We wear our dungarees, above our nellie knees,
We ain't no wannabees, we pay our Stonewall fees!"

R Reenactment - Stage an improvised reenactment of the riot scene from the beginning raid to the angry blockade. *Document with video.*



Ian Bogost y Jane McGonigal
Cruel 2 B Kind, 2006
Juego de realidad alternativa



Eddo Stern y Mark Allen
Tekken Torture Tournament, 2001
Juego de videoconsola

El término *site-specific* se refiere a un tipo de trabajo artístico específicamente diseñado para una localización en particular, de lo que se desprende una interrelación única con el espacio. Si la pieza se mueve del sitio concreto para el que se ha montado, pierde parte sustancial de su significado. Las obras de realidad alternativa, en su vasta mayoría, requieren de esta característica técnica. Un ejemplo es *Cruel 2 B Kind* (2006), de Ian Bogost y Jane McGonigal, donde los participantes se matan dándose muestras de afecto como abrazos o besos. Si esos actos se realizaran fuera del espacio de juego, provocarían reacciones extrañas entre los transeúntes debido al desconocimiento de las normas y del juego como tal.

Cannon (2003) hace referencia a la **técnica deconstructiva** cuando habla de obras que destripan el mecanismo de un juego para revelar el mensaje perverso que esconde este. *Tekken Torture Tournament* (2001), de Eddo Stern y Mark Allen, es un claro ejemplo de esta técnica: los participantes de esta obra reciben descargas eléctricas en respuesta a las lesiones sufridas por sus avatares en el juego de combate más popular del mundo, *Tekken 3* (1997). *Tekken Torture Tournament* (2001) deja al descubierto la violencia del videojuego.

El filósofo del lenguaje J. L. Austin (2016) definía las palabras **performativas** como “realizativas”, es decir, aquello performativo no se limita a exponer un hecho, sino que permite al hablante/jugador llevar a cabo una acción real mientras lo está realizando. Por lo tanto, las obras performativas necesitan de una acción en tiempo real. Un ejemplo es *Universal Square* (1996), de Uri Tzaig, donde los jugadores se encuentran jugando a fútbol con dos pelotas, ejemplificando gráficamente el conflicto judío-árabe en Israel.

6.2.6. Temática

Como último elemento clasificatorio, encontramos la **temática** de la obra, que hemos dividido en tres grandes bloques según su finalidad: **capitalismo global**, **crítica al medio** y **políticas alternativas**.

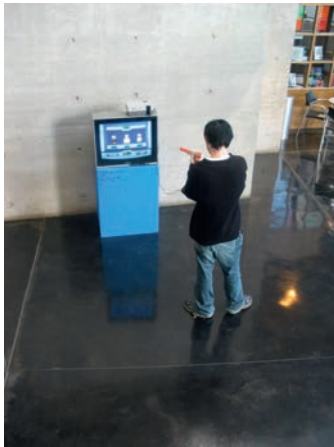
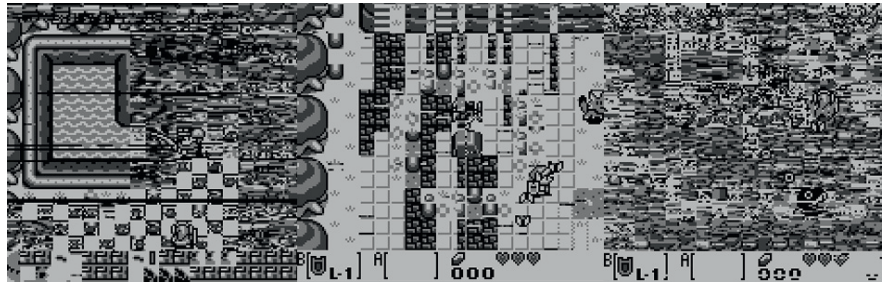
En el apartado del **capitalismo global**, encontramos todas aquellas obras que resaltan diferentes problemáticas de la sociedad actual. Los temas más comunes son: políticas neoliberales, consumismo, racismo, políticas del miedo, violencia, conflictos bélicos, inmigración, estereotipos, religión y concepto de vida. En ningún caso son excluyentes entre sí.

Para ilustrar este apartado sobre la temática del capitalismo global, y por no repetir otras obras mencionadas, podríamos citar *Under Siege* (2004), de Radwan Kasmiya, un ejemplo que encajaría dentro de violencia, conflictos bélicos y estereotipos. Trata sobre la historia moderna de Palestina y se centra en la vida de 5 miembros de una familia durante la Segunda Intifada (2000-2005), proponiendo una mirada diferente a los conflictos bélicos y a la violencia. Otro ejemplo que aborda los problemas de la inmigración y el racismo es *Visa Monopoly* (2012), de Abel Barroso. El tablero del *Monopoly* de Barroso no presenta las calles más importantes de Nueva York o de Madrid, sino todo un conjunto de países, desde los más pobres hasta los más ricos. Se trata de evaluar qué países comprar y qué visado tramitar para no ir a la cárcel, pues solo los jugadores que tengan los países más pobres podrán ser encarcelados.

Crítica al medio está dividida en dos grandes apartados: crítica al mundo de los juegos y crítica al sistema artístico.

La crítica al mundo de los juegos se suele centrar en la violencia que desprende y enseña gran parte de los juegos actuales. Un ejemplo puede ser *Gameboy ultraF_uk* (2001), de Corby & Baily, una Game Boy que, a medida que el usuario intenta avanzar, emborrona la pantalla, de modo que no lo deja continuar, lo extrae de su círculo mágico y hace que recapacite sobre sus acciones.

Corby & Baily
Gameboy ultraF_uk, 2001
 Consola intervenida



Cory Arcangel
I Shot Andy Warhol, 2002
 Modificación de juego

La crítica al sistema artístico suele estar enfocada hacia la mercantilización del arte, como ejemplifica Cory Arcangel con *I Shot Andy Warhol* (2002), un *mod* de *Hogan's Alley* (1984) donde los gánsteres han sido reemplazados por Andy Warhol, lo que da a entender que la obra de Warhol mueve grandes cantidades de dinero.

El último bloque temático se refiere a las **políticas alternativas**, aquellos juegos que proponen cambios sociales. Las cuestiones políticas que tratan los juegos críticos son múltiples: abogar por un cambio cultural, fomentar la socialización, dar visibilidad y apoyo a un conflicto social/político, promover la ecología, educar en el feminismo, promover un cambio para que los ciudadanos se apropien de nuevo de los espacios urbanos y, finalmente, visibilizar y normalizar el colectivo LGTB+.

Un ejemplo de socialización y ecología es *Prof Tanda's Guess-A-Ware* (2007), de Blast Theory. Prof Tanda vive en el teléfono móvil del jugador y le alerta dos o tres veces al día para que interactúe con él. Las sesiones duran entre 2 y 10 minutos, y comprenden ejercicios como responder preguntas en un cuestionario, hacer una tarea que manda el profesor o realizar alguna actividad con las personas con las que se encuentra el jugador en ese momento. Prof Tanda combina las preguntas serias con las lúdicas y muestra interés en las opiniones del usuario sobre asuntos tan dispares como las estrellas de cine, el vello facial o el uso de energía. En el transcurso del juego, el profesor brinda información sensible sobre el contexto donde se encuentra el jugador; en particular, información ambiental y asesoramiento técnico para la actividad que el usuario esté desarrollando en el momento.



Blast Theory

Prof Tanda's Guess-A-Ware, 2007
Juego de realidad alternativa

Un ejemplo que revela un conflicto social/político es *RIOT: Civil Unrest* (2019), de Leonard Menchiari, donde el usuario puede meterse en la piel de la policía o de los manifestantes en las revueltas populares de los últimos años, como el 15M en España, las movilizaciones contra los planes de austeridad en Grecia o la primavera árabe en Egipto.



Leonard Menchiari

Movilizaciones del 15M en Plaza Catalunya (Barcelona) de RIOT: Civil Unrest, 2019
Videojuego
Captura de pantalla realizada por la autora

6.3. RECOPIACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS CRÍTICOS

Después de cuatro años de investigación, se han recopilado alrededor de 150 obras que cumplen con los parámetros tanto del arte social del primer capítulo como de los juegos artísticos del segundo. Esta recopilación se encuentra en formato de base de datos en el *pendrive* que acompaña la tesis para que todos los lectores puedan consultarla y ordenar las obras según el parámetro que quieran. Por otro lado, la clasificación impresa se puede encontrar en el Anexo.

Esta recopilación nos ha servido para extraer diferentes conclusiones que, a su vez, han ayudado en la elección de los casos de estudio incluidos en las diferentes exposiciones que se han realizado en torno a esta investigación.

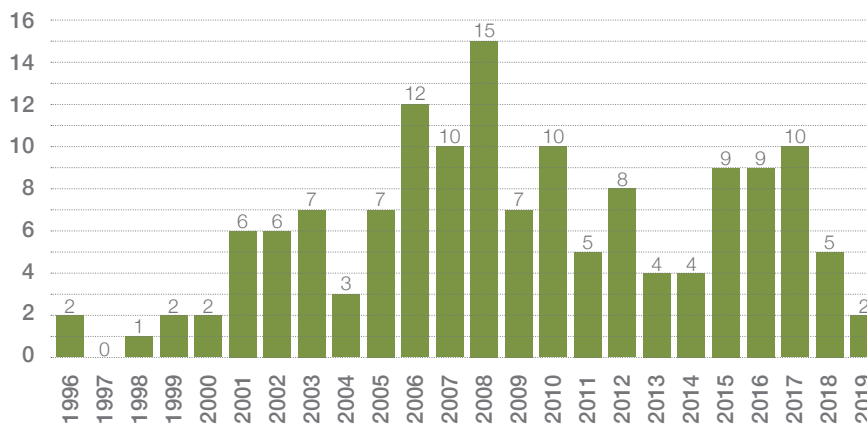


Figura 17. Creación de juegos críticos por año (2020).
Elaboración propia.

A continuación, comentaremos algunas conclusiones referidas a cada uno de los apartados de la clasificación. Para empezar, hemos extraído un gráfico de los años de producción de los juegos críticos, donde podemos observar un significativo incremento a partir de 2001, coincidiendo con la caída de las Torres Gemelas de Manhattan. Observamos que el aumento se mantiene gradual hasta el año 2006, precrisis, donde la producción da un salto hasta doblar,

prácticamente, la de los últimos años; después, permanece en estos niveles durante los primeros años de la crisis económica mundial, aumento probablemente derivado del descontento social general.

En el segundo gráfico, puede analizarse la evolución de la producción de juegos críticos según su materialización. Aunque en poblaciones estadísticas tan reducidas es difícil extraer tendencias significativas, sí pueden observarse algunos rasgos interesantes. Así, puede decirse que los juegos que combinan lo digital con lo analógico (lo virtual y lo tangible) no comienzan a desarrollarse hasta entrado el siglo XXI; seguramente, cuando el avance tecnológico lo permitía. Con el *boom* tecnológico de principios de siglo, puede observarse un incremento de la utilización de lo digital para la creación de juegos críticos, que alcanza su máximo durante los dos primeros años de la crisis económica mundial. Podría entenderse que los medios digitales sirvieron para canalizar el enfado colectivo durante aquellos años, puesto que estaban al alcance no solo de artistas y diseñadores, sino de la gran mayoría de los usuarios a un coste económico mínimo.

En cuanto a los analógicos, puede advertirse un notable crecimiento a partir de 2010, motivado, probablemente, por una reacción a la invasión de la digitalización en nuestra vida diaria, lo que provocaría una vuelta a lo tangible y a la experimentación directa.

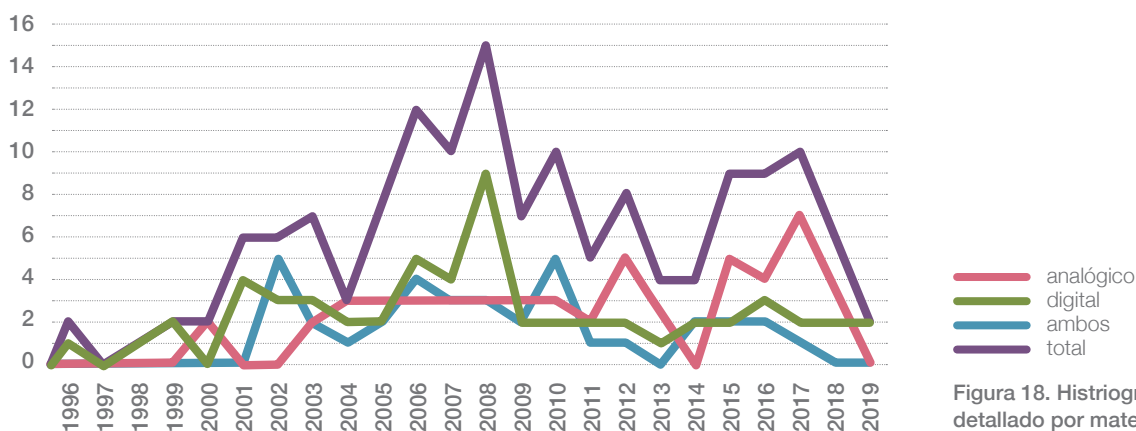


Figura 18. Histograma detallado por materialización de juegos críticos por año (2020). Elaboración propia.

En cuanto a la proporción según la materialización, observamos que el porcentaje de obras analógicas y digitales es parecido, 36 % y 40 %, y que la combinación de los dos formatos es bastante común, 24 %, a pesar de que la investigación de juegos críticos proviene casi exclusivamente del mundo digital. Por lo tanto, podemos concluir que, para los artistas, no se trata de dos compartimentos estancos y excluyentes, sino que son medios que ofrecen herramientas para la creación y que hay que utilizarlas sin ningún tipo de recelo.

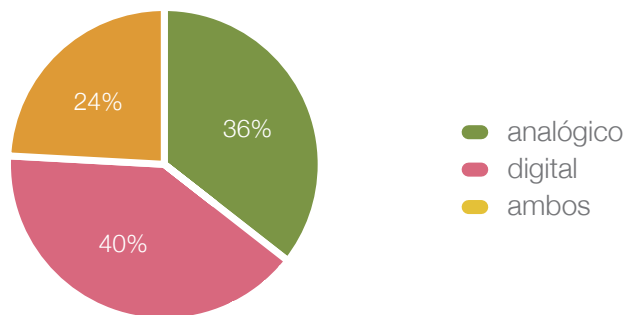


Figura 19.
Materialización (2020).
Elaboración propia.

Por lo que respecta a la naturaleza social de las obras, como comentábamos con anterioridad, los juegos no pueden ser representativos, puesto que necesitan de una acción humana para ser activados. Lo que puede observarse es que la gran mayoría de las obras analizadas tienen una naturaleza divulgativa; requieren de un jugador, pero solo como agente que recibe el mensaje. Vemos que solo 20 son activistas y únicamente 4 plantean posibilidades de futuros alternativos. Por lo tanto, es necesario poner el foco de atención en la creación de obras de cariz activista y proyectual para hacer realmente del juego un medio con incisión social.

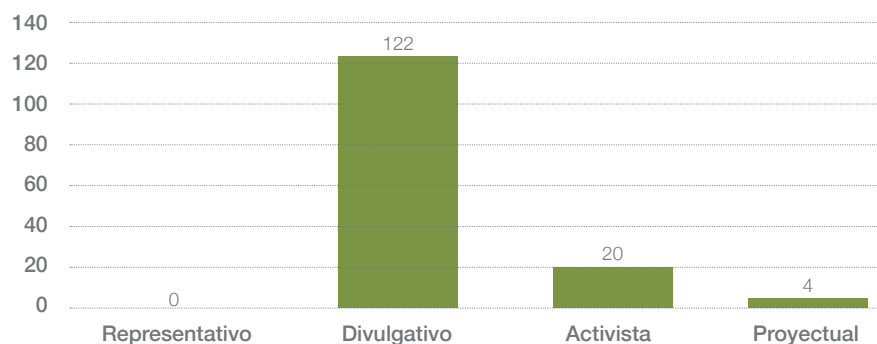


Figura 20. Naturaleza (2020).
Elaboración propia.

En el segundo gráfico de esta sección, observamos un patrón temporal en la producción de obras activistas: se alternan períodos de 3 o 4 años en los que aparecen creaciones de esta naturaleza, para desvanecerse en el siguiente ciclo. Posiblemente, los intervalos de auge coincidan con los de mayor sensibilización social.

Por otro lado, la creación de las cuatro obras proyectuales se sitúa durante la explosión de la crisis económica mundial, como resultado del cuestionamiento de todos los valores del sistema en esa etapa.

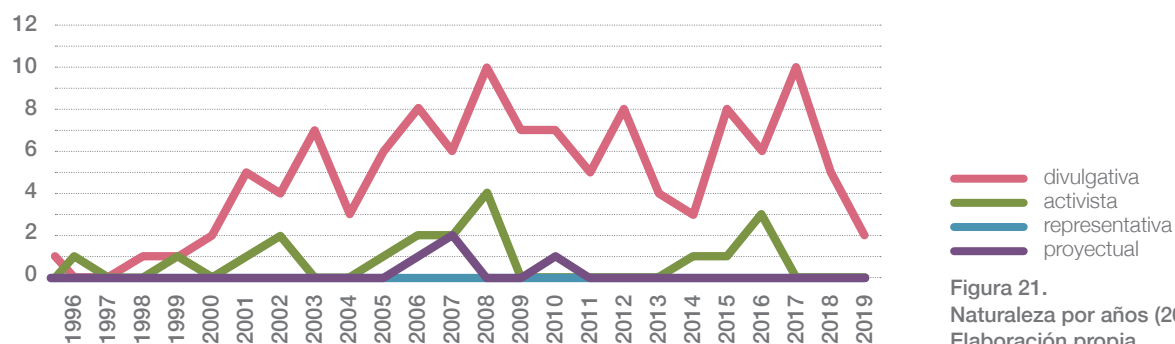
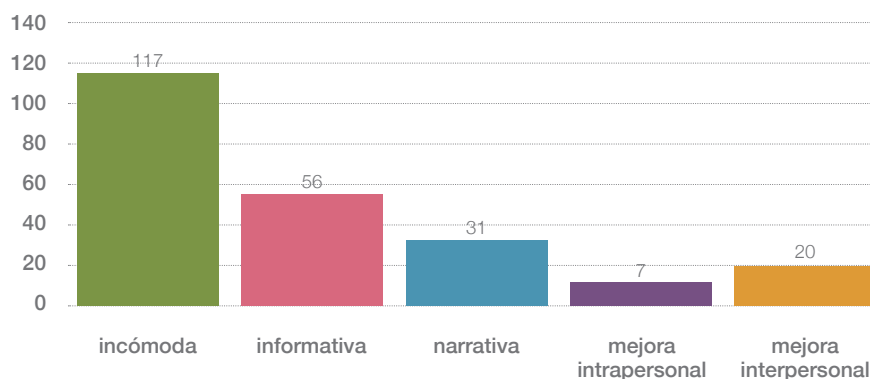


Figura 21.
Naturaleza por años (2020).
Elaboración propia.

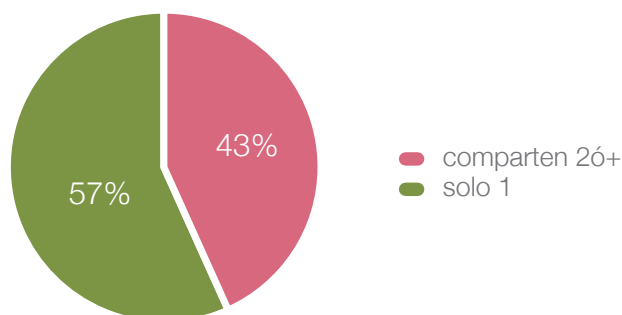
Según su finalidad (gráfico 22), observamos que la gran mayoría de los juegos críticos tienen el propósito de incomodar al espectador, lo que nos recuerda que este es uno de los valores más importantes del arte comprometido; sin embargo, se trata de las obras que menos finalidades comparten.

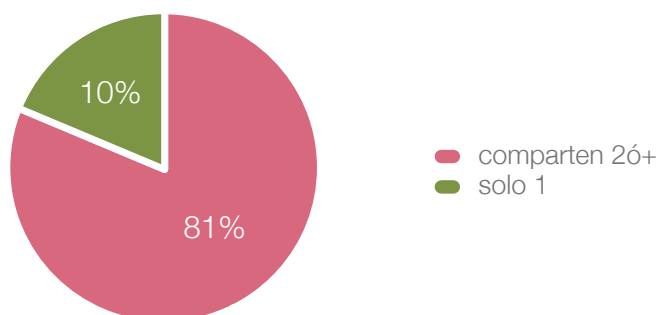
Figura 22. Gráfico de los juegos críticos según su finalidad (2020).
Elaboración propia.



Podemos ver la diferencia en los dos gráficos siguientes: el primero corresponde a la cantidad de obras que comparten más de una finalidad (43 %); el segundo, a la cantidad de obras que comparten más de una finalidad sin contar las que solo tienen la de incomodar (81 %). Observamos que, cuando no contabilizamos aquellas obras con un propósito incomodador, casi se duplica el porcentaje de las que comparten más de una finalidad. Posiblemente, este hecho refleje la herencia del género del arte socialmente comprometido, cuyo principal objetivo es despertar del letargo al espectador.

Figura 23. Porcentaje de juegos críticos que comparten o no finalidades (2020).
Elaboración propia.





En los gráficos de las características técnicas, podemos observar que un 34,2 % de las obras no presentan, de forma nítida, ninguna de las características que hemos estudiado. A pesar de no resultar del todo sorprendentes estos porcentajes (esta categoría clasificatoria no era excluyente), sí parece un tanto elevado, por lo que hemos optado por analizar los analógicos y los digitales por separado; como resultado, hemos constatado que, en los juegos analógicos, se reduce a un 18 % el porcentaje de obras que no tienen ninguna característica. También hemos podido observar que las características que más destacan en los juegos analógicos son “Anti 1 jugador” y “Performático”; la primera, proveniente de las obras que tienen elementos aumentados de escala, y la segunda, de aquellas obras que necesitan de un componente teatral para llevarse a cabo. Sin embargo, en los digitales, se realiza la deconstrucción, derivada de todos aquellos mods que destripan el mecanismo de su juego inicial para exponer, sobre todo, la violencia de este.

Figura 24.
Porcentaje de juegos críticos que comparten o no finalidades (menos *Incomodar*) (2020).
Elaboración propia.

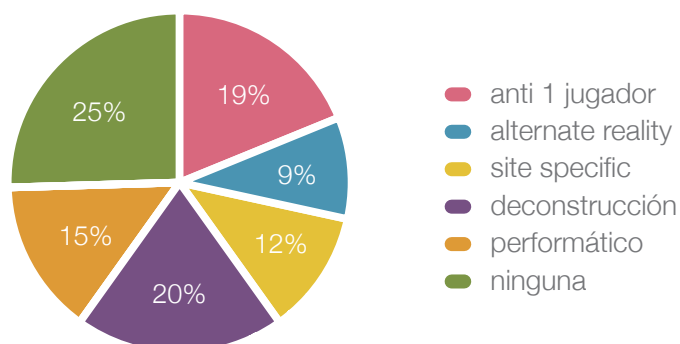


Figura 25.
Características técnicas (2020).
Elaboración propia.

Figura 26.
Características técnicas de los
juegos críticos analógicos (2020).
Elaboración propia.

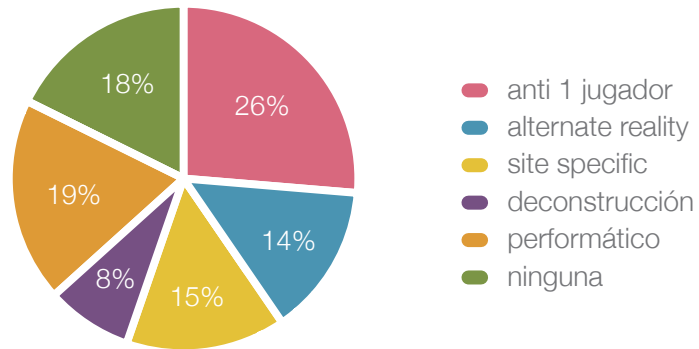
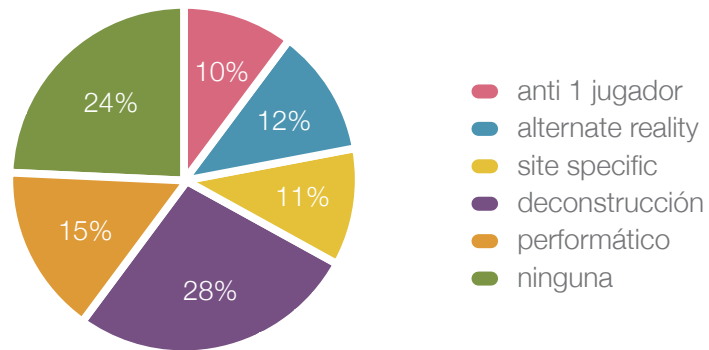


Figura 27.
Características técnicas de los
juegos críticos digitales (2020).
Elaboración propia.



Finalmente, el último ítem clasificatorio, la temática, nos deja ver que los subgéneros más utilizados se encuentran dentro del apartado Capitalismo global, lo que guarda una relación directa con la naturaleza divulgativa de una gran parte de las obras analizadas: ponen de manifiesto problemáticas, pero no proponen alternativas.

A pesar de que las naturalezas activista y proyectual sean poco exploradas en las obras analizadas, sí que podemos observar que existe un volumen considerable de juegos críticos que utilizan los temas de Políticas alternativas a fin de proponer nuevas posibilidades sociales y concienciar sobre ellas.

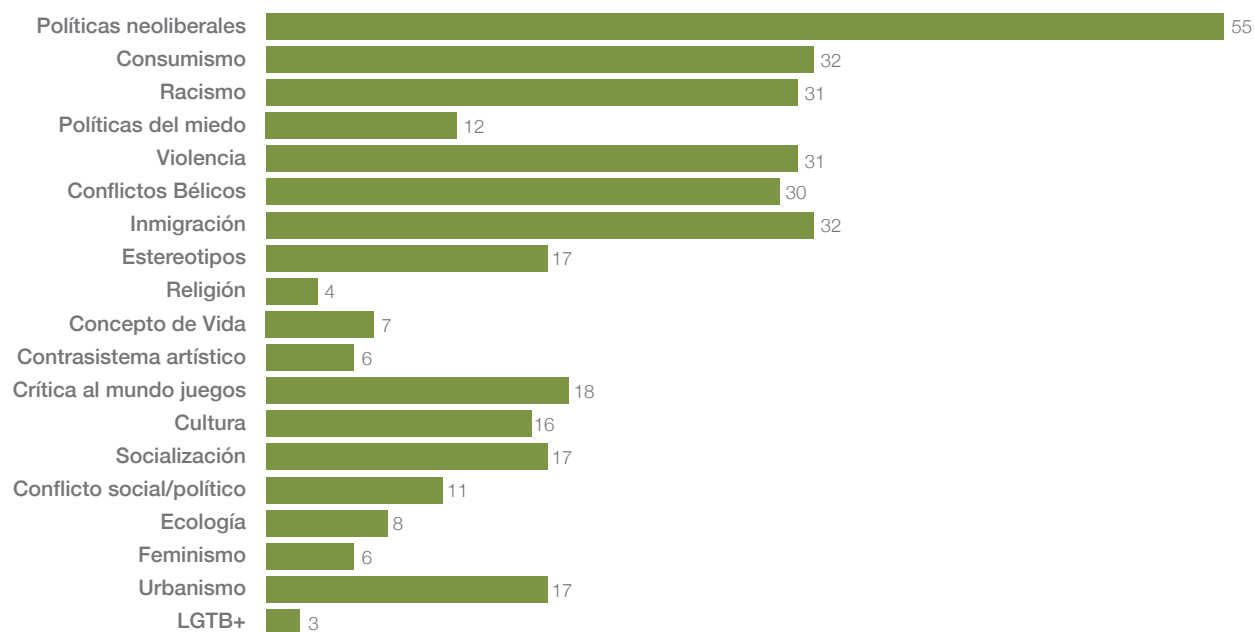


Figura 28. Gráfico de juegos críticos por temática (2020).
Elaboración propia.

REFERENCIAS

Austin, J. L., y Urmson, J. O. 1915-2012. (2016). *Cómo hacer cosas con palabras: palabras y acciones*. Paidós.

Cannon, R. (2004). Artists Presentations – SelectParks. En *dLux: Playthings*.

Flanagan, M. (2009). *Critical Play*. The MIT Press.

Flanagan, M. (2010). Creating Critical Play. En R. Catlow, M. Garret, y M. Corrado (Eds.), *Artists Re:Thinking Games* (pp. 49-53). Liverpool University Press.

Holmes, T. (2003). Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre. En Digital arts and culture conference (Ed.), *MelbourneDAC: the 5th international digital arts and culture conference* (pp. 46–52). RMIT University.

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza.

Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. Blackwell.

Macklin, C., y Guster, T. (2011). re:activism: serendity in the streets. En *Mobile media learning: amazing uses of mobile devices for learning* (pp. 149-170). ETC Press.

McGonigal, J. (2010). *Jane McGonigal: Los juegos online pueden crear un mundo mejor*. TED.com.

McGonigal, J. (2012). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Vintage.

Pearce, C. (2006). Games as Art: The Aesthetics of Play. *Visible Language*, 40(1), 66-89.

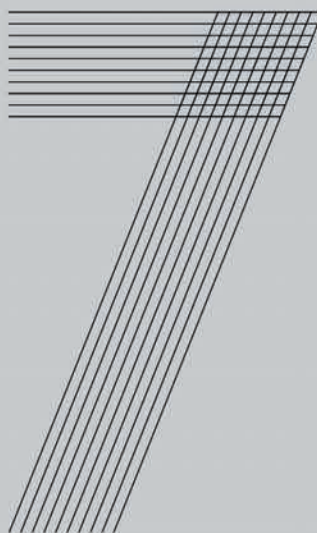
Pearce, C. (2010). *Play's the Thing: Games as Fine Art*. Georgia Tech and the Savannah College of Art and Design.

Pearce, C., Fullerton, T., Fron, J., & Morie, J. (2007). Sustainable Play: Towards A New Games Movement for the Digital Age. *Games and Culture*, 2(3), 261-278. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1555412007304420>

Sharp, J. (2012). A curiously short history of game art. En *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games - FDG '12* (p. 26). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282348>

Sharp, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. (J. Juul, G. Long, y W. Uricchio, Eds.). The MIT Press.

Stalker, P. (2006). *Gaming in Art: a Case Study of Two Examples of the Artistic Appropriation of Computer Games and the Mapping of Historical Trajectories of 'Art Games' Versus Mainstream Computer Games*. University of Johannesburg.



NEGOCIO



7. CASOS DE ESTUDIO

Imagen de portada de sección
Folletos de la exposición NEGOCIO, 2018

7. CASOS DE ESTUDIO

Tras la labor de indexación y análisis de las características de todas las obras clasificadas realizada en el capítulo anterior, en la presente sección, se ha seleccionado un conjunto representativo de la gran mayoría de los ítems clasificatorios que tiene en cuenta, además, otros criterios, como la paridad de género y el fomento de la creación artística local. Estas obras se han mostrado al público en dos exposiciones prevista en los objetivos: la primera, en el Centro Cultural Las Cigarreras, de Alicante, y la segunda, en la Casa de Cultura, de Sant Cugat del Vallès, que han servido como vehículo para poder realizar el estudio de las hipótesis de esta investigación. Comenzaremos explicando brevemente cada una de las obras seleccionadas y argumentaremos los motivos de su elección. A continuación, definiremos el método de análisis utilizado para examinar las hipótesis iniciales. Finalmente, contrastaremos los resultados y detallaremos los patrones encontrados.

7.1. LISTADO DE CASOS DE ESTUDIO

El listado de las obras del estudio se desarrollará a partir de las dos exposiciones llevadas a cabo. Primero introduciremos la exposición realizada en Alicante en 2018, y se describirán las obras que forman parte de esta; seguidamente, repetiremos el mismo proceso con la exposición llevada a cabo en Sant Cugat del Vallès en 2019.

7.1.1. 02/08/2018 – 30/09/2018: "NEGOCIO", Centro Cultural Las Cigarreras, Alicante

La exposición de "NEGOCIO" veía la luz por primera vez en el Centro Cultural Las Cigarreras, de Alicante, como la ganadora de la III Convocatoria de Proyectos Expositivos Buit Blanc en 2018 que tenía como objetivo dar a conocer proyectos comisariales noveles que fueran respaldados por una investigación, con una dotación económica de 9000 euros. Esta exposición se llevó a cabo con un comisariado colectivo, dirigido por la autora de la tesis, que contaba con el comisario David Machado, la directora de arte Beatriz Martínez-Villagrasa y el escritor e investigador de juegos de rol Miki Soria.

Al ser la primera vez que se llevaba a la práctica el conocimiento acumulado durante la investigación, se presentaron muchos retos, tanto de tipo logístico y de localización y contacto de los artistas, como de diseño de una exposición que tuviera en cuenta todas las hipótesis iniciales. El objetivo de la muestra, tal y como se declara en la nota de prensa, se definía como:

Ofrecer un variado y profundo viaje por un estilo artístico de espíritu muy crítico y que hace algo más que mostrarse ante quien lo contemple. Una colección de obras de arte que llaman al espectador y lo hacen participar, formar parte de la propia obra para ahondar en esa crítica social, económica, política, pero sobre todo cultural. (Ayuntamiento de Alicante, 2018)

El espacio expositivo del Centro Cultural Las Cigarreras pertenece a la Concejalía de Cultura de Alicante y se encuentra en la antigua fábrica Tabacalera de la ciudad, que cuenta con tres naves:

- **Cultura Contemporánea:** la nave de la izquierda. Acoge la Caja Blanca, espacio expositivo del Centro Cultural Las Cigarreras, de 360 m². Las exposiciones que recoge son producciones propias del centro, proyectos del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana y los proyectos seleccionados por la Convocatoria Buit Blanc, que abordan la creación artística contemporánea y la innovación en los procesos creativos, así como la introducción de nuevos formatos y discursos expositivos, apoyando aquellos que estén en vías de investigación o desarrollo (Ayuntamiento de Alicante, 2020). Además, cuenta con dos salas formativas: el espacio Makercig de fabricación digital y una sala polivalente insonorizada para la realización de actuaciones musicales, con 200 m².
- **Patrimonio Cultural:** la nave intermedia, utilizada como almacén para el material arqueológico de las excavaciones realizadas en la provincia de Alicante.
- **Casa de la Música:** la nave de la derecha, dedicada a la sede de la Banda Municipal de Música.

La exposición mostraba quince obras de la clasificación realizada en el sexto capítulo, además de las dos creaciones resultantes de la ayuda para la financiación a la producción de obras realizadas por artistas nacionales. También se unían a esta muestra una *performance* llevada a cabo en el exterior del recinto y dos talleres de creación de juegos críticos. El canal de comunicación principal fue Instagram (@negocioexhibition). Al finalizar la exposición, se desarrolló un catálogo con ISBN (García-Martínez, 2019).

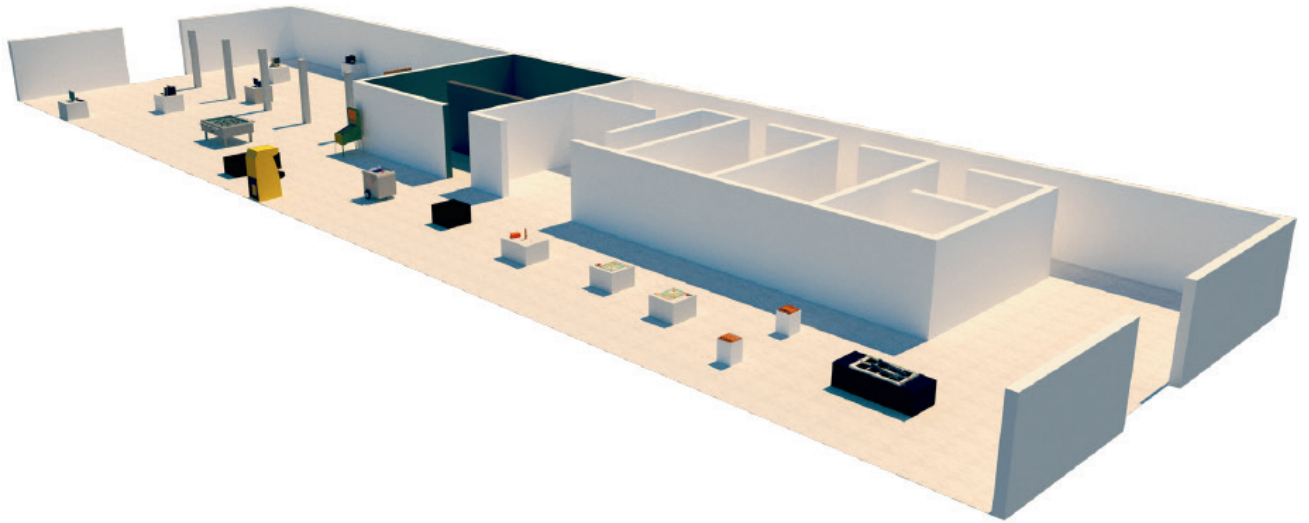
Obras

La primera exposición de “NEGOCIO” contaba con 18 obras y estaba dividida en cuatro apartados, según la naturaleza de las piezas:

- La materia, espacio delimitado.
- El espacio como contenedor de ficción.
- El juego expandido, universos y realidades paralelas.
- Los juegos performáticos, un paso más allá de la interacción.

Estos apartados se realizaron para poder determinar diferentes secciones espaciales que guiaran el recorrido de la muestra dentro de un espacio expositivo de más de 360 m².

Haciendo referencia a los elementos clasificatorios del capítulo anterior, encontramos que 8 obras son de nueva creación, mientras que 10 son transformaciones de otras. En cuanto a la materialización, 10 son analógicas; 5, digitales, y 2 combinan ambas. En correspondencia con la necesidad de enfatizar obras de naturaleza activista o proyectual, por su escasez, se eligieron 2 obras de cada una de estas categorías. Por otro lado, entre todas las obras, se ejemplifican tanto la totalidad de las finalidades como de las características técnicas. Y, en cuanto a temática, se cubren todas excepto “ecología” y “LGTB+” (véase tabla 1). A continuación, explicaremos cada una de las obras y los motivos por los que fueron escogidas.



David Machado

*Vista con perspectiva isométrica
desde la entrada, 2018*

			Origen													
			Desde 0	Reinvención de otro juego (Mod)		Materialización		Naturaleza				Finalidad del mensaje artístico				
			Desde 0	Sabotearlo	Subvertirlo	Análogo	Digital	Representativa	Divulgativa	Activista	Proyectual	Incómodar	Informativa	Narrativa	Mejora intrapersonal	Mejora interpersonal
Ian Bogost & Jane McGonigal	2006	Cruel 2 B Kind
Brenda Romero	2009	Train		
Alejandro Pérez & Paco Fernández	2017	Ladrillazo				
Ricardo Miranda Zuñiga	2002	Vagamundo: A Migrant's Tale		
Natalia Carminati	2016	Pac-Art						
Joan Priego	2017	Fútbolín Precario					
Abel Barroso	2013	Nationalities					
Abel Barroso	2013	World Championship					
Carlos No	2010	Intifada Table					
Molleindustria	2006	McDonald's Videogame			
Newsgaming	2001	September 12th			
Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre & Brody Condon	2002	Velvet Strike					
Richard Hofmeier	2011	Cart Life		
Jason Rohrer	2014	The Castle Doctrine				
Jose Carlos Izquierdo, Alba Refulgente y Attiz	2018	Neo-Dixit						
Alba Refulgente	2016	Ravalpoly					
Rosa Lendinez, Alba Refulgente y Attiz	2018	Who is she?					
Yoko Ono	1966	White Chess Set	

La materia, espacio delimitado. En este sector, se reunían las obras que se desarrollan en un espacio totalmente controlado, abarcable con el cuerpo, la mirada y la acción.

White Chess Set (1966) – *Yoko Ono*. Presidía la entrada de la exposición la famosa obra de Yoko Ono, *White Chess Set (1966)*, un ajedrez que rompe con el principio más básico de este juego: su bicromía. Esta obra ya se explicó en el capítulo 5; recordemos que las piezas de ambos jugadores son blancas y se sitúan sobre un tablero del mismo color. El juego se torna impracticable con las reglas estándar del ajedrez según avanza la partida, y los jugadores pierden la pista de las piezas propias; es en este punto cuando los contendientes pueden elegir entre intentar seguir las normas o crear una nueva forma de jugar juntos. Este proceso de toma de decisiones en el desarrollo de una estrategia novedosa crea oportunidades para la conversación, la colaboración y el desarrollo de la creatividad. La sutil modificación de la artista transforma un juego de estrategia bélica en otro de paz, donde los jugadores deben colaborar para establecer las condiciones que permitan seguir con la partida.



Comisarias jugando a *White Chess Set (1966)*, 2018

Esta obra fue escogida por ser un ejemplo histórico de la propia investigación e ilustrar, de manera muy sencilla, el propósito de la exposición. *White Chess Set* (1966) pone de manifiesto la estructura de un juego tan conocido como el ajedrez y apela al público para que decida si quiere subvertirlo o sabotearlo, es decir, si crear unas nuevas reglas o dejar de jugar. También fue elegida por su naturaleza proyectual, proponiendo nuevas vías de pensamiento frente a un juego mundialmente conocido.

Train (2008) – *Brenda Romero*. “NEGOCIO” ha contado con la colaboración de Brenda Romero y su aclamado *Train* (2008), a pesar de que, como ya se ha comentado en otros capítulos, esta pieza no se puede tocar si no es en presencia de la autora. Esta limitación iba contra la propia esencia de la exposición, pero creíamos que era importante la presencia de esta obra por primera vez en España, puesto que, como *White Chess Set* (1966), es otra de las obras que han marcado la historia de los juegos críticos. De esta manera, la situamos en una vitrina al lado del ajedrez de Ono.



Disposición de *Train* (2008) en la exposición *NEGOCIO*, 2018

Train (2008) pertenece a la serie de juegos críticos sobre atrocidades humanas *Mechanic Is the Message*. Ha sido galardonada con el “Vanguard Award”, de IndieCade, en 2009 y aclamada por la crítica en diferentes medios (Bogost, 2009; Brophy-Warren, 2009; Deam, 2009; Totilo, 2010). *Train* (2008) es un claro ejemplo de que los juegos pueden evitar ser predecibles, abordando temas conflictivos de una manera provocativa. Su campo de juego es una ventana cuyos vidrios parecen recién rotos. Al otro lado, se encuentran tres vías férreas, cada una con un conjunto de vagones que pueden contener varios *tokens* amarillos de madera, que representan personas. Al final de la ventana, se encuentra una máquina de escribir de la Segunda Guerra Mundial, que sostiene las reglas del juego e invita a los jugadores a subir los *tokens* a los vagones de carga y avanzar hasta el final de la pista. Para ello, tiran dados, roban cartas y toman decisiones que dan como resultado el intercambio de pistas, el daño de los trenes o el avance de estos para llegar al final.

El destino final, revelado por la suma de las pistas de cada carta, resulta ser Auschwitz u otro campo de concentración nazi. Sin embargo, esta impactante revelación final no es lo único que hace de *Train* (2008) una obra singular e interesante. La solidez de la serie *Mechanic Is the Message* radica en otorgar a los jugadores un papel activo en promulgar una atrocidad creada por el ser humano. Romero busca la complicidad del jugador en la historia al involucrarlo directamente y situarlo en una posición privilegiada desde donde debe tomar decisiones que afectan al desarrollo de los acontecimientos. Por lo tanto, las acciones de sus juegos son difíciles de considerar y generan un dilema moral en el jugador, puesto que cada decisión tomada resulta tan incómoda como dolorosa.

Ladrillazo (2017) – *Alejandro Pérez y Paco Fernández*. Después de *Train* (2008) y *White Chess Set* (1966), nos encontrábamos con *Ladrillazo* (2017), un juego sobre la historia de España que se remonta a la burbuja inmobiliaria de la primera década del siglo XXI. Sus autores sitúan a los jugadores en los días de vino y rosas donde se edificaba un centro de interpretación en cada pueblo y un aeropuerto en cada ciudad. Los albañiles cobraban sueldos de ministro, y se

concedían hipotecas a 40 años (Fernández y Pérez, 2017). Como explican Fernández y Pérez (2017), el jugador encarna el papel del intermediario en todo el entramado de corrupción:

Tú serás el intermediario, el conseguidor, el que convence a un par de alcaldes y constructores locales para ganarse el favor del votante y sacar partido a unos solares olvidados. Poco a poco, especulando e hipotecando, llegarás a las más altas esferas políticas y empresariales, sacando adelante proyectos faraónicos que harán que tus beneficios sean cada vez mayores... (Fernández y Pérez, 2017)

Hasta que, como en la vida real, se agote el dinero del país y gane la partida quien más haya conseguido esconder.

Esta obra fue escogida porque reflejaba una problemática reciente, la burbuja inmobiliaria, que, en mayor o menor medida, ha afectado a todos los visitantes de la exposición.



Disposición de Ladrillazo (2017) en la exposición-NEGOCIO, 2018

Ravalpoly (2016) – Alba Refulgente. Enfrente de *Ladrillazo (2017)*, se encontraban las dos últimas obras de la sección, *RavalPoly (2016)* y *NeoDixit (2018)*. *Ravalpoly (2016)* es el juego para especular, construir y engañar cuya acción está localizada en el barrio del Raval de Barcelona. Como en el *Monopoly*, el objetivo es obtener grandes beneficios, pero, para ello, el jugador debe tener en cuenta objetivos tan peregrinos como que su calle sea del gusto de las prostitutas o que los delincuentes se mantengan alejados de sus turistas. Además, el jugador debe ir con cuidado con los solares sin edificar de sus contrincantes; puede ser que tenga que pagar por hacer botellón. Los jugadores no se tienen que preocupar por la cárcel, pues, en este juego, los delincuentes son indultados y cobrarán 200 € cada vez que queden presos, en compensación por las molestias causadas.

Esta obra fue realizada por la autora de la investigación con anterioridad al comienzo de este estudio. Se escogió por un motivo parecido a *Ladrillazo (2017)*: hacía referencia a la especulación inmobiliaria que acompaña a las intervenciones urbanísticas en los degradados cascos antiguos de las grandes urbes. A diferencia de *Ladrillazo (2017)*, *Ravalpoly (2016)* es un *mod* subversivo, por lo que los jugadores apenas deben aprender las reglas del juego, ya que son conocidas del original. *Ravalpoly (2016)* ejemplifica las características técnicas “Anti 1 jugador” y “Deconstrucción”.



Disposición de *Ravalpoly (2016)* en la exposición *NEGOCIO*, 2018

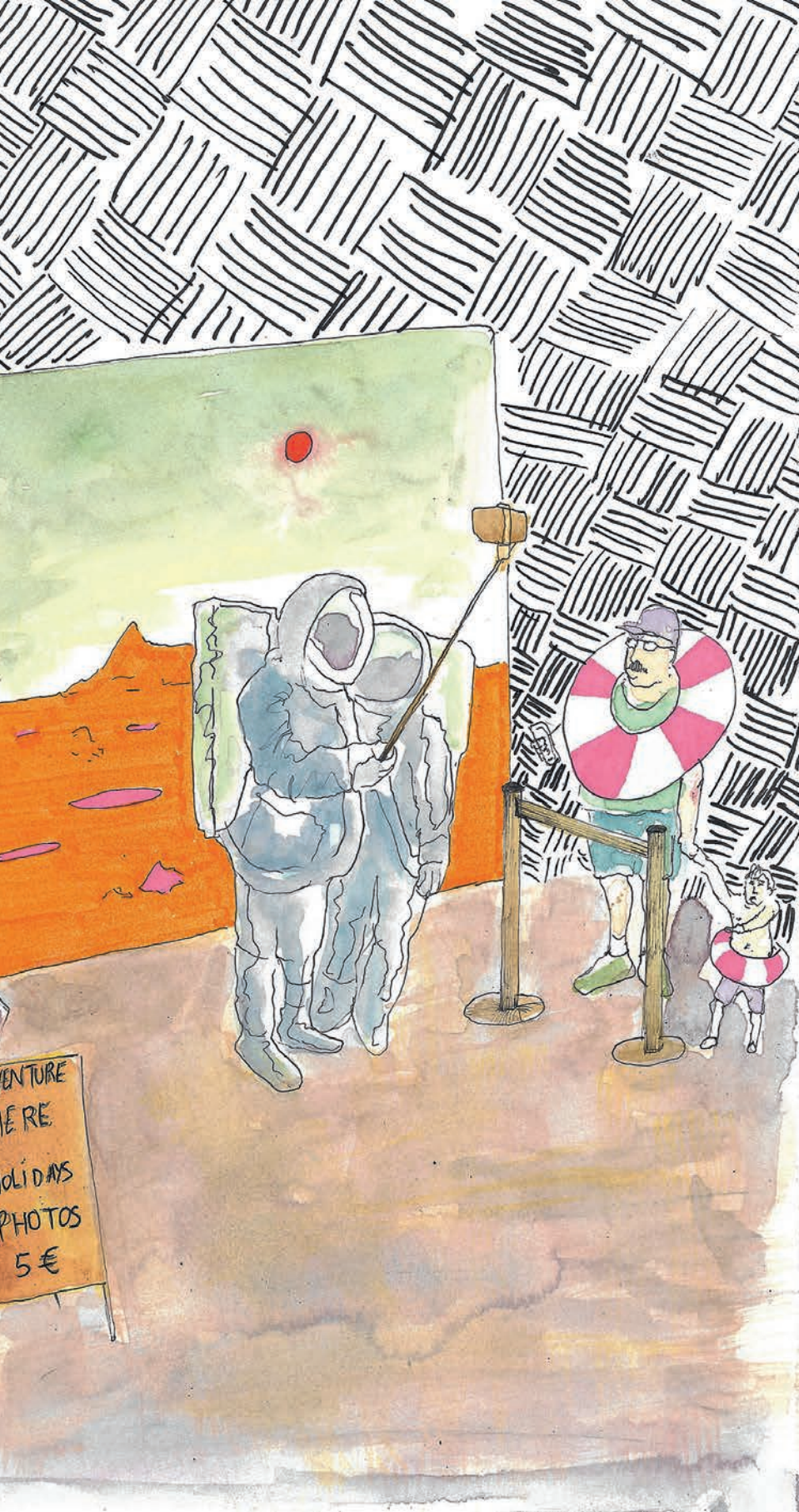
NeoDixit (2018) – José Carlos Izquierdo (con la colaboración de Alba Refulgente y Atiz). *NeoDixit (2018)* es una de las obras realizadas por artistas nacionales financiadas por la exposición. *Dixit* es un juego de mesa creado en 2008 por Jean-Louis Roubira, en el que el objetivo es adivinar una carta a partir de pistas que se dan en forma de frase o narración (de aquí el nombre del juego). En esta versión, se mantienen las reglas originales, pero las ilustraciones de las cartas, con un estilo fantástico y un tanto naif, aluden a situaciones y problemas del mundo actual.

Esta obra se escogió de entre las candidatas a la ayuda porque ilustraba las políticas neoliberales globales y significaba un buen complemento para *Ravalpoly (2016)* y *Ladrillazo (2017)*, que hablaban sobre temáticas muy específicas. Además, el aspecto inocente del juego provocaba que poner de manifiesto cualquiera de las temáticas del apartado clasificatorio del “Capitalismo global” resultara chocante e incomodador para el público.



Disposición de *NeoDixit (2018)* en la exposición *NEGOCIO*, 2018





Jose Carlos Izquierdo

Ilustraciones de cartas de NeoDixit,
2018

Tinta y rotuladores de alcohol sobre
papel

21 x 15 cm (cada carta)

El espacio como contenedor de ficción. La siguiente sección comprendía las obras formadas por dos elementos: el contenedor o elemento físico escultórico y el plano donde ocurre la acción (virtual o físico). Lo que diferencia a estas obras de las del apartado previo es que poseen una entidad propia como obras visuales que narran una historia, sin necesidad de la acción del espectador; sin embargo, solo acababan de cobrar un total sentido al jugar a ellas.

Vagamundo: A Migrant's Tale (2002) – Ricardo Miranda Zuñiga. La primera obra de este apartado era *Vagamundo: A Migrant's Tale (2002)*, un proyecto de arte público móvil diseñado para la interacción en la calle. A través de un carretón portátil que se asemeja a un carrito de helados, los peatones eran invitados a jugar a un videojuego que refleja la difícil situación de los inmigrantes ilegales en Nueva York. Este se compone de tres niveles, donde cada uno de ellos representa un ascenso en la escala de asimilación social norteamericana.

Esta obra fue escogida porque combinaba los dos tipos de materialización, digital y analógica, y era de las pocas obras de naturaleza activista y *site-specific*. En su origen, *Vagamundo: A Migrant's Tale (2002)* fue diseñado como artefacto móvil para utilizarse en las manifestaciones antirracistas en EE. UU.

Pac-Art (2016) – Natalia Carminati. Enfrente de *Vagamundo: A Migrant's Tale (2002)*, se situaba la instalación artística de *Pac-Art (2016)*, una gamificación de la lucha por el poder que gobierna las relaciones entre los seres de nuestra especie (Carminati, 2016). Por un lado, esta instalación interactiva muestra una versión del Saturno de Goya, como un reflejo actual del canibalismo tácito que entrelaza las relaciones humanas. Por otro lado, *Pac-Art (2016)* es una versión del popular videojuego *Pac-Man (1980)*, en el que tanto Pac-Man como sus fantasmas son artistas que pueden matar o devorarse usando el poder de píldoras artísticas y famosas obras de arte. El objetivo del juego es acumular puntos comiendo tantos artistas fantasmas, píldoras de arte y obras como sea posible. Los participantes juegan compitiendo entre sí, convirtiéndose en parte de la dinámica de un sistema artístico cada vez más competitivo.

RICARDO
MIRANDA
ZUÑIGA

VAGAMUNDO:
A MIGRANT'S TALE
(2002)





*Disposición de Pac-Art
(2016) en la exposición
NEGOCIO, 2018*

Este retrato descarnado del mundo artístico fue lo que motivó la elección de esta obra; era un claro ejemplo de la temática “crítica al sistema artístico” dentro de “crítica al medio”, además de sumarse a las obras que combinan ambas materializaciones.

Futbolín Precario (2017) – Joan Priego. Abriendo el espacio más amplio de la sala expositiva, se encontraba *Futbolín Precario (2017)*. Priego busca, a través de la ironía y el humor, situar al espectador como una pieza más dentro del engranaje que conforma la sociedad contemporánea.

En este peculiar fútbol, se enfrentan dos equipos, uno formado por 11 ejecutivos trajeados y otro únicamente por el portero, un trabajador. Por un lado, el artista reclama nuestra atención sobre unos individuos que se encuentran insertados en una estructura de la que no pueden escapar. Por otro, ironiza sobre la igualdad de oportunidades en nuestra sociedad a través del desequilibrado enfrentamiento de 11 contra 1, en el que la supervivencia es el mayor objetivo del portero.

Esta obra reúne la característica técnica de “Anti 1 jugador”, puesto que necesita más de dos personas para activarse.



Detalle de *Futbolín Precario (2017)*
en la exposición *NEGOCIO*, 2018

Nationalities (2013) – Abel Barroso. En diálogo con las obras de Priego y Carminati, se encontraban dos esculturas del artista cubano Abel Barroso. *Nationalities (2013)* forma parte de una serie que suscita una reflexión sobre la doble identidad, el afán constante de la población latinoamericana de poseer una doble nacionalidad como promesa de una vida mejor. La obra guarda relación con un clásico como es el bingo, pero, en lugar de números, cada bola tiene el nombre de una nacionalidad diferente. Las bolas de madera se mueven dentro de la obra sorteando dificultades con el objetivo de conquistar esa nacionalidad.

World Championship (2013) – Abel Barroso. *World Championship (2013)*, la otra obra de Abel Barroso, simula un gran estadio deportivo, una competición entre diferentes espacios globales que actúan como contrarios: Occidente contra Oriente, Norte contra Sur... Cada parte intenta ocupar un espacio perteneciente a su oponente, tratando de colocar la pelota en el terreno contrario. Los participantes actúan como potencias que se defienden y atacan para alcanzar otros espacios, ocuparlos, formar parte de ellos o incluso derrotarlos.

Ambas obras de Barroso fueron escogidas por ser completamente analógicas y escultóricas.



Disposición de *Nationalities (2013)*
en la exposición *NEGOCIO*, 2018



*Disposición de World Championship
(2013) en la exposición-NEGOCIO,
2018*

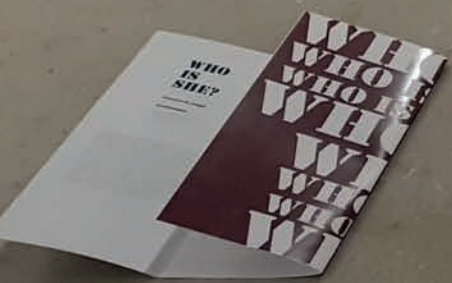
Intifada Table (2010) – **Carlos No.** Presidiendo el espacio más amplio, se encontraba *Intifada Table (2010)*, una instalación sobre la problemática de las fronteras físicas. Como comenta su autor (No, como se citó en Etherington, 2010), esta obra puede considerarse como una solución de autodefensa para quien se protege o, desde otro punto de vista, como una excusa o justificación para la segregación. Es un trabajo que pone de manifiesto estigmas de nuestro tiempo: habla sobre la intolerancia y la falta de comunicación, la opresión y el abuso de poder, y cuestiona conceptos como territorio, fronteras y exclusión.

Carlos No añade siete pelotas al tradicional ping-pong y construye una pared de ladrillos coronada con alambre de espino, lo que hace de su obra un *mod* analógico que subvierte y deconstruye el juego original. Además de por su sólida presencia, esta obra fue escogida como ejemplo de un juego que necesita de un acto performativo para activarse.

Who is she? (2018) – **Rosa Lendínez (con la colaboración de Alba Refulgente y Atiz).** Cerrando la sección de “El espacio como contenedor de ficción”, encontrábamos *Who is she? (2018)*, otra de las obras producidas para la exposición que trata sobre el papel de la mujer en el arte contemporáneo español. Esta obra es una versión del tradicional *Guess Who? (1979)*, donde se adivina el personaje del contrincante únicamente sobre la base de la apariencia física. Esta vez, los jugadores deberán hacer preguntas basadas en la carrera de la artista para saber quién es quién y, para ello, primero han de conocer su trayectoria y no sus rasgos físicos. Esta propuesta cambia por completo la forma de jugar del tradicional *Guess Who? (1979)*, dejando de lado la apariencia física para poner de manifiesto la posición discriminatoria de la mujer en el arte contemporáneo, en el que se invisibilizan tanto su trayectoria profesional como su producción artística.

Esta fue la segunda obra producto de la ayuda a la creación artística nacional de la exposición y fue elegida porque evidenciaba la situación del mundo del arte en femenino en España.







*Disposición de Who is she? (2018)
en la exposición-NEGOCIO, 2018*

El juego expandido, universos y realidades paralelas. La última parte de la exposición reunía las obras que se desarrollaban únicamente en un entorno virtual. Dichas piezas son adaptativas, modificables y jugables con muy pocas especificaciones físicas: tan solo un *hardware* (mando, sensor de movimiento, etc.) que convierte la actividad humana en acciones que se desarrollan en el mundo virtual. Esta sección contaba con cinco videojuegos, todos disponibles en ordenadores de su propia época. Aquellos cuya historia requería de más tiempo para desarrollarse se colocaron en alfombras con cojines para que el público pudiera pasar todo el tiempo que quisiera. Era necesario que hubiera obras puramente digitales para poder comprobar si la materialización importa en el mensaje.

McDonald's VideoGame (2006) – Molleindustria. La primera obra digital que encontrábamos encima de una alfombra era *McDonald's VideoGame (2006)*, un videojuego *online* que critica los métodos de producción y venta de la cadena de comida rápida McDonald's, producido por la compañía italiana Molleindustria, dirigida por el artista Paolo Pedercini. El jugador es el director de McDonald's y tiene que controlar todo el proceso productivo y evitar que la empresa entre en quiebra. Para ello, dispone de múltiples opciones, como cultivar soja transgénica, alimentar a las vacas con harinas animales u hormonas del crecimiento, sobornar a ecologistas, nutricionistas o políticos y hasta utilizar la marca Disney en sus productos para ganar clientes.

Las obras de Molleindustria siempre tratan de desmontar la cadena de producción de los artículos de consumo del primer mundo involucrando a sus propios consumidores, lo que proporciona un buen balance entre la finalidad de incomodar y la de informar. También es un buen ejemplo de la temática “consumismo”.

Velvet Strike: Counter Military Graffiti for CS (2002) – Anne-Marie Schleiner y Brody Condon. El segundo juego que se situaba encima de una alfombra era *Velvet Strike* (2002). Schleiner, a través de su página web *Opensorcery.net*, creó una colección de parches para el popular juego *Counter-Strike*. Al descargártelos, las armas del juego se transforman en herramientas artísticas que disparan murales con mensajes de paz en vez de balas. Este parche es una crítica tanto al abuso de la violencia en los juegos de guerra como a su público (habitualmente, varones de edades comprendidas entre los 12 y los 30 años).

Además de ser una de las obras pioneras de los juegos críticos, *Velvet Strike* (2002) es un claro ejemplo de un *mod* digital de naturaleza activista. A su vez, deconstruye los juegos de guerra en línea criticando sus propios cimientos, construidos entre el racismo y los conflictos bélicos.



Disposición de las obras digitales sobre almohoras en la exposición NEGOCIO, 2018

September 12th (2001) – Newsgaming. En las paredes, alrededor de las dos islas de cojines, sobresalían otros tres ordenadores, con sus respectivas obras. El primero era *September 12th (2001)*.

La idea principal de este proyecto es utilizar el lenguaje de los videojuegos para ilustrar las consecuencias de los conflictos bélicos y transmitir el mensaje de que la violencia engendra más violencia. El jugador se sitúa en un pueblo de Medio Oriente, controlando lo que parece ser un rifle de francotirador; sin embargo, cuando aprieta el gatillo, lanza misiles. Las bombas no solo matan a los terroristas, sino que también causan muertes en la población indefensa que vive cerca de estos. El público tiene que considerar el efecto de radicalización que produce en la población civil la muerte de inocentes fruto de la violencia indiscriminada. Después de un par de minutos, esta aldea de Medio Oriente está destruida y plagada de terroristas. El jugador advierte pronto que no habrá forma de ganar en este juego mediante el uso de la violencia.

Tanto *Velvet Strike (2002)* como *September 12th (2001)* simbolizan la crítica al mundo de los juegos, recalcando su violencia.

Cart Life (2011) – Richard Hofmeier. En *Cart Life (2011)*, los jugadores controlan a un personaje escogido entre los tres que les ofrece el juego. Cada uno de ellos tiene un trabajo diferente en la venta ambulante: Vinny vende *bagels*, Andrus tiene un quiosco de periódicos, y Melanie sirve café en un puesto ambulante. El público interactúa con los clientes vendiéndoles artículos y gestionando su puesto, aunque también debe ocuparse de la vida diaria del personaje, abasteciéndole con niveles suficientes de comida, bebida y sueño. Melanie, por ejemplo, es madre soltera de una hija y anhela disponer de más tiempo para compartir con ella. En medio de su difícil y ocupada vida, lucha por encontrar huecos que le permitan llevarla y recogerla de la escuela cada día mientras intenta que no le arrebaten su custodia por sus bajos ingresos.



Disposición de las obras digitales que sobresalen de la pared en la exposición NEGOCIO, 2018

Cart Life (2011) es un claro ejemplo de la finalidad narrativa. Ha ganado varios premios, como el “Independent Games Festival Seumas McNally Grand Prize” o el “Nuevo Award”. En su elección, también se consideró la estrategia de adentrar al jugador en la vida de muchos estereotipos para dejar ver y empatizar más allá de lo preconcebido.

The Castle Doctrine (2014) – *Jason Rohrer*. La última obra digital era *The Castle Doctrine* (2014), una paranoica fantasía sobre la invasión de la propiedad privada. El tema del juego fue concebido desde la infancia del propio autor, quien tenía un padre muy preocupado por la seguridad de los suyos (Alexander, 2013). Rohrer se utiliza a sí mismo para representarse como el personaje principal: un hombre rubio de ojos azules. Cada jugador empieza la partida en una casa pequeña, junto a una mujer, dos niños y una caja para guardar sus propiedades más valiosas. Los jugadores tienen dos misiones: proteger su hogar y a sus seres queridos de los vecinos (ladrones) con dispositivos de vigilancia y otros aparatos, y, a su vez, robar las casas de los otros jugadores (vecinos). Por lo tanto, el propio personaje es víctima y

verdugo, lo que crea una dualidad moral que discrimina la bondad o no de un acto en función de quién lo lleva a cabo. Como comenta Rohrer (2014), para proteger su casa, el jugador puede construir paredes, poner trampas y tener pitbulls patrullando la vivienda. Para el hurto, tiene a su disposición diferentes sierras, explosivos y armas de fuego.

Rohrer está intentando explicar, de una forma un tanto exagerada, que la ley puede amparar cualquier acción con tal de proteger la propiedad privada. La política del terror hace que construyamos una vida basada en el consumo y en el miedo. El final de cada partida ocurre cuando la familia del jugador acaba muriendo atrapada por los sistemas de seguridad que se ha autoimpuesto. Esta obra fue elegida por ser un claro ejemplo de la temática “Políticas del miedo”.

Los juegos performáticos, un paso más allá de la interacción. Se incluyen en este sector las expresiones artísticas donde el movimiento, la interacción y la acción corporal son los responsables de otorgar sentido a la obra. En esta sección, solo se enmarca una obra, *Cruel 2 B Kind* (2006).

***Cruel 2 B Kind* (2006) – Ian Bogost y Jane McGonigal.** *Cruel 2 B Kind* (2006) es un juego de asesinato benévolo donde las armas son los agradecimientos, la amabilidad y el afecto por el otro. Se asignan a cada jugador tres armas secretas con las que debe acabar con el resto de los participantes. De esta forma, algunos jugadores serán asesinados por una serenata; otros, por un cumplido. Aunque se provee al jugador de estas benevolentes armas, no se le facilita información sobre sus objetivos. Sin nombres, sin fotos; nada más que la garantía de que permanecerán al aire libre dentro de los límites del juego durante el tiempo designado. De esta manera, cualquiera que se encuentre dentro de los límites podría ser un objetivo, y la única forma de descubrirlo es atacarlos con las armas secretas.

Al querer imaginar un futuro donde los actos de bondad lideren nuestra vida y mejoren las relaciones con los demás y con nosotros mismos, *Cruel 2 B Kind* (2006) es una clara representante de la naturaleza proyectual. Por otro lado, el ser una realidad alternativa *site-specific* y performática hace de ella una obra interesante de estudio en cuanto a características técnicas.

CRUEL 2 B KIND

UN JUEGO PERFORMÁTICO
SOBRE MATAR A ABRAZOS
IDEADO POR IAN BOGOST Y
JANE MCGONIGAL

EL 29/09 A LAS 20H.
INSCRIPCIÓN GRATUITA

MÁS INFORMACIÓN E INSCRIPCIÓN EN ESTE QR



Actividad inscrita en el programa de la exposición:

NEGOCIO



COMSARIADO POR

David Machado Gutiérrez
Alba García Martínez
Beatriz Martínez-Vilagrosa
Miquel Soria Andreu

13/06/2019 – 20/07/2019: "NEGOCIO", Casa de Cultura, Sant Cugat del Vallès (Barcelona)

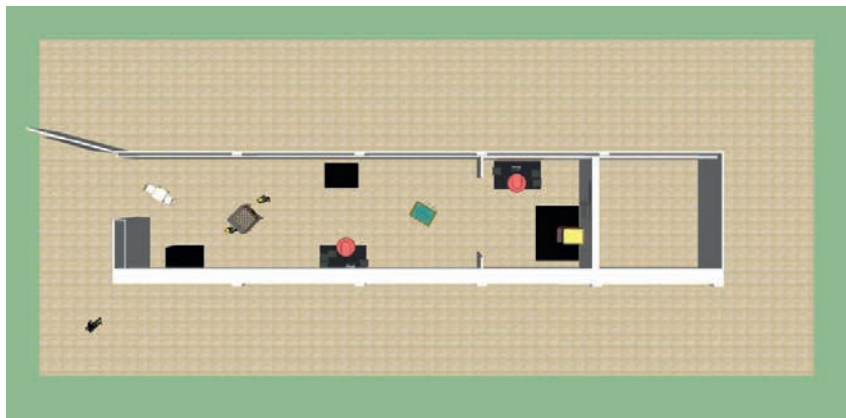
La exposición de "NEGOCIO" se realizó por segunda vez en la Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallès como la ganadora de "Projectes en Obert 2019", una convocatoria para elegir la programación expositiva de las salas de arte del Ayuntamiento de Sant Cugat del Vallès. Esta vez, la sala era de dimensiones más pequeñas y contaba con un presupuesto de 4000 euros.

La Casa de Cultura es uno de los equipamientos municipales que forman la Red de Centros Polivalentes de Sant Cugat. El centro presenta una oferta formativa trimestral de cursos y talleres; también cuenta con el servicio de cesión de espacios y de recursos para la programación de actividades, además de disponer de capacidad para el alojamiento de entidades y asociaciones socioculturales locales. La Casa de Cultura tiene una programación cultural estable, que consta de espectáculos de pequeño formato, exposiciones de arte contemporáneo y actividades que fomenten la cultura popular.

Al ser la segunda vez que se realizaba la exposición, muchos de los retos de la primera edición se superaron rápidamente. No se trataba de una repetición mimética de la primera: había que tener en cuenta el menor espacio disponible y dar cabida a otras piezas de nuestra indexación para ampliar el abanico expositivo.

La exposición mostraba seis obras: cuatro que ya se habían expuesto en Alicante más otras dos seleccionadas entre las indexadas en este estudio, además de las dos creaciones resultantes de la ayuda para la financiación a la producción de obras realizadas por artistas nacionales. También se unían a esta muestra una *performance* llevada a cabo en el exterior del recinto y un taller de creación de juegos críticos.

El canal de comunicación principal fue Instagram (@negocioexhibition). Al finalizar la exposición, se desarrolló un catálogo con ISBN (García-Martínez y Martínez-Villagrasa, 2020).



Planta de la exposición NEGOCIO, 2019

Obras

La segunda exposición de “NEGOCIO” contaba con nueve obras, ocho de las cuales se encontraban en el espacio expositivo.

En cuanto a la selección de las obras que repetían de la anterior exposición, se tuvieron en cuenta los criterios de mayor aceptación por parte del público en combinación con la necesaria adaptación a un espacio seis veces más reducido, tanto en superficie como en altura. Finalmente, decidimos que las cuatro obras que continuarían formando parte de la exposición serían: *White Chess Set* (1966), de Yoko Ono; *September 12th* (2001), de Newsgaming; *Fútbolín Precario* (2017), de Joan Priego, y *Pac-Art* (2016), de Natalia Carminati, ya que habían sido las más jugadas y aclamadas por el público.

El resto de las obras que fueran a exponerse debían continuar manteniendo el balance en todos los ámbitos clasificatorios. Como resultado, están representadas 4 obras creadas desde cero y 5 modificaciones. Desde el punto de vista de la materialización, 4 son analógicas; 2, digitales, y 3 combinan ambas. Seguíamos teniendo una obra con naturaleza activista y dos de tipo proyectual. También continúan estando presentes la mayoría de las finalidades y temáticas, así como todas las características técnicas. A continuación, ofreceremos una breve descripción de cada una de las obras que se incorporan por primera vez en esta edición y explicaremos los motivos de su elección.

			Origen													
			Desde 0	Reinvención de otro juego (Mod)			Materialización			Naturaleza			Finalidad del mensaje artístico			
			Desde 0	Sabotearlo	Subvertirlo	Análogo	Digital	Representativa	Divulgativa	Activista	Proyectual	Incómoda	Informativa	Narrativa	Mejora intrapersonal	Mejora interpersonal
Ian Bogost & Jane McGonigal	2006	Cruel 2 B Kind
Natalia Carminati	2016	Pac-Art	
Joan Priego	2017	Fútbol Precario					
Newsgaming	2001	September 12th			
Yoko Ono	1966	White Chess Set	
Tony Raymonzrek	2013	Chemical Warfare						
Jason K. Huddy	1998	Los Disneys				
Mónica Rikic y Raúl Berruero	2019	We will never forget		
Amanda y Alba Refulgente	2019	Health Hockey				

Características Técnicas					Temática
Anti-1-jugador	•	•	•	•	Capitalismo Global
Realidad Alternativa	•				
Site-specific	•				
Deconstrucción		•	•	•	
Performático	•				
Políticas Neoliberales	•	•	•	•	
Consumismo	•				
Racismo		•			
Políticas del Miedo		•	•	•	
Violencia	•	•	•	•	
Conflictos bélicos		•	•	•	
Inmigración			•		
Estereotipos	•	•			
Religión				•	
Concepto de Vida					
Crítica al sistema artístico			•		Crítica al medio
Crítica al mundo juegos	•		•		
Cultura	•				Políticas Alternativas
Socialización			•		
Conflicto social/político					
Ecología					
Feminismo					
Urbanismo					
LGTB+					

Chemical Warfare (2013) – Tony Raymonzrek. En la entrada de la exposición, en diálogo con el ajedrez de Yoko Ono, encontrábamos *Chemical Warfare (2013)*, una pieza que simboliza la batalla en curso por recursos escasos, como el oro y el petróleo. Se trata de un ajedrez atrapado en una vitrina de cristal y pintado con los colores que representan estos recursos, que dispone de una característica adicional: un botón para eliminar al enemigo. Al presionar este botón, la cabina de vidrio se llena de humo como si se tratara de un ataque químico (un peligro real y presente en la guerra moderna).

Los jugadores se equipan con dos máscaras de gas, que brindan una sensación de realismo y un mayor efecto de peligro. Cualquiera de los jugadores puede activar la bomba de humo como táctica sucia en cualquier momento. El que presione el botón será técnicamente el ganador, pero quedará como el perdedor moral.

Esta obra fue seleccionada principalmente porque se trataba de un *mod* analógico de un juego que necesitaba a más de un jugador para activarse.



Visitantes jugando a Chemical Warfare (2013) en la exposición NEGOCIO, 2019

Los Disneys (1998) – Jason K. Huddy. Después de la obra de Raymonzrek, se hallaban *Futbolín Precario* (2017) y *Pac-Art* (2016). A continuación, teníamos las zonas de cojines con *September 12th* (2001) y *Los Disneys* (1998). Esta vez, las pantallas colgaban de la pared para que el espectador pudiera jugar tumbado, con lo que se liberaba espacio para el recorrido expositivo.

Los Disneys (1998) sitúa al público en 2010 imaginado 12 años antes; con la deuda nacional creciendo sin control, EE. UU. vende Florida a The Walt Disney Company, que renombra el estado como Los Disneys. Todo el estado se transforma en un parque temático. El periodista especialista en tecnología Leander Kahney (1998), en su crónica sobre *Los Disneys* (1998) para *Wired*, nos explica que, en el interior del Castillo de Cenicienta, el nuevo edificio de la capital de Florida, Michael Eisner (CEO de Walt Disney Co.) está tramando un plan diabólico para dominar el mundo. Si tiene éxito, el Nuevo Orden Mundial de Disney será dirigido por el propio Walt Disney, preservado criogénicamente en un búnker secreto debajo del Reino Mágico. El objetivo es encontrar el búnker secreto y desconectar a Disney antes de que se descongele. Los jugadores deben abrirse paso entre multitudes de turistas que juegan con cámaras, personajes de Disney, niños, payasos asesinos, piratas mecánicos homicidas y clones de Eisner en explosión. Cuando el tanque de almacenamiento criogénico de Walt se cierre, activará el Dispositivo del Día del Juicio Final de Disney, que despacha una batería de misiles nucleares para destruir los grandes centros culturales del mundo.

Seleccionamos este juego porque, a pesar de estar creado en 1998, la idea de que las multinacionales privadas están sustituyendo a los estados-nación que lideran los poderes fácticos de la economía y la política mundial no se aleja mucho de la realidad y también es un ejemplo de la temática “consumismo”.



*Disposición de Los Disneys (1998)
en la exposición-NEGOCIO, 2019*



*Disposición de We will never forget
(2019) en la exposición-NEGOCIO,
2019*

We will never forget (2019) – Mónica Rikic y Raúl Berrueco. Al final de la sala, encontrábamos *We will never forget* (2019), una de las dos obras de producción para la exposición en Sant Cugat. Como explican Rikic y Berrueco (2019), este videojuego-instalación recoge los mensajes de protesta que contenían las pancartas que portaban las víctimas de abuso durante la visita del papa a Irlanda, en agosto de 2018. En una de las pancartas que se agitaron al paso del papamóvil por las calles de Dublín, se leía: “El papa, cabeza de la mayor red pedófila de la historia”. Este videojuego actúa como un poderoso recordatorio sobre la ocultación de la pederastia por parte de la Iglesia.

Mónica Rikic y Raúl Berrueco recrean la visita del papa armando al público de pelotas rojas, que deben arrojar contra los espermatozoides que lanza el papa al compás de su discurso. Esta obra fue elegida porque combinaba la materialización analógica con la digital, llevando la obra a una dimensión performática.

Health Hockey (2019) – Amanda Alba. Delante de *Pac-Art* (2016), estaba *Health Hockey* (2019), la segunda obra de producción. Se basa en la modificación de una mesa de *Air Hockey* tradicional para que los jugadores no sean rivales, sino compañeros. El jugador encarna el papel de una persona cualquiera que sufre depresión como consecuencia de la vida triste y alienada por el consumismo que proporciona nuestro sistema capitalista. El personaje debe superar muchos obstáculos para no ser estigmatizado por la sociedad y poder recuperarse. Estos obstáculos se encuentran por toda la mesa de *hockey*, tapándole su llegada a casa: “compañeros de trabajo que creen que miente para tener vacaciones; médicos que dicen que está triste y ya se le pasará; su familia, preocupada porque “está loco”; etc.” (García-Martínez y Martínez-Villagrassa, 2020, p. 50). Muchos de estos obstáculos no se apartarán, aunque sean golpeados con las fichas, y espetarán al espectador un mensaje desagradable para desalentar la recuperación del personaje. El objetivo es llevar todas las fichas a casa para reponerse.

Escogimos esta propuesta porque trata sobre los estereotipos de las enfermedades mentales, problemática actual muy común y con necesidad de normalizarse y visibilizarse. Además, es un claro ejemplo de finalidad narrativa.



Disposición de *Health Hockey* (2019) en la exposición *NEGOCIO*, 2019

7.2. ANÁLISIS DE ENCUESTAS DE OPINIÓN

Una vez elegidas las obras, se consideró de utilidad aprovechar la presencia de público en las exposiciones para llevar a cabo algún tipo de contraste empírico de las hipótesis que se defienden en esta investigación. Para ello, tomamos prestadas de las ciencias sociales herramientas demoscópicas que aportaran luz con datos cuantitativos, y las combinamos con la observación directa para completar de forma cualitativa los resultados.

Creemos conveniente aclarar que, con estas encuestas, no se pretende extraer conclusiones válidas para la población en general. Evidentemente, las muestras estadísticas utilizadas no reúnen los requisitos necesarios para ser representativas: su tamaño es muy reducido, y no se han seleccionado con criterios de estratificación poblacional. Simplemente, se invitaba al visitante que voluntariamente accedía a contestar un cuestionario, una técnica muy parecida a los estudios de mercado que realizan algunas marcas: se le da a probar un producto al consumidor y luego se le pregunta sobre él. Nuestro objetivo, por tanto, era mucho más modesto: se trataba de comprobar el impacto que provocaban las obras en el espectador y la huella que dejaban en el tiempo. Los resultados de este pequeño estudio nos ayudarían a corroborar que el arte crítico puede tener una cierta repercusión social.

Hecha la salvedad anterior, se diseñó una serie compuesta por tres cuestionarios, que se debían contestar en distintos momentos del tiempo:

- **Cuestionario inicial (Pretest):** antes de entrar en la exposición. Su finalidad es analizar el estado de opinión “base” de los visitantes, que nos permita cuantificar la influencia de la exposición mediante la comparación con los siguientes cuestionarios.

-
- **Cuestionario a la salida de la exposición (Postest I):** el objetivo que persigue radica en evaluar el impacto momentáneo de la exposición sobre las ideas previas (estado de opinión “base”) del visitante.
 - **Cuestionario lejano (Postest II):** se realizó transcurridos tres meses de la finalización de la exposición. Busca analizar la huella que haya podido dejar la exposición en la actitud o pensamiento permanente de la persona.

Por otro lado, se pautó un sistema de análisis cualitativo que se basaba en la observación y toma de apuntes por parte de la autora de la investigación. Esta observación se realizó los días de inauguración y, durante el tiempo que permanecieron abiertas las exposiciones, cuatro horas diarias, dos días aleatorios cada semana. Por lo tanto, el total de horas observadas fue de 68 para la exposición en Alicante y 44 para la de Sant Cugat del Vallès.

Observación cuantitativa

A continuación, se adjuntan los modelos de cuestionarios escritos que se utilizaron para explicar la correspondencia de las preguntas entre sí en los distintos momentos del tiempo y la manera en que extraeremos los resultados. Los formularios también existían en formato digital gracias a la aplicación Formularios de Google Drive. Solo adjuntamos los modelos de la primera exposición, ya que apenas existen ligeras variaciones en el cuestionario inicial motivadas por las preguntas específicas de cada exposición.

Para ilustrar la continuidad de las preguntas durante los tres formularios, se han subrayado del mismo color aquellas que tienen relación entre sí en las tres encuestas. Con el fin de analizar los resultados, hemos creado un sistema de tablas, en el que se compara cada una de las respuestas a lo largo de los tres cuestionarios.

Los encuestados participaron voluntariamente en el proceso de recolección de datos. Para incentivar la colaboración del público, se ofrecía un pequeño obsequio relacionado con las obras a todo aquel que llegara a cumplimentar los tres cuestionarios. A pesar de que las encuestas tenían carácter anónimo, se solicitó el *e-mail* de contacto para garantizar la cumplimentación del último cuestionario. Igualmente, se solicitaron datos, como la edad, la procedencia y el nivel de estudios, que ayudaran a trazar perfiles sociológicos sin disuadir al encuestado (el nivel de ingresos nos pareció excesivamente sensible).

A continuación, se explican las tablas de correspondencia entre preguntas de los distintos cuestionarios que han servido de base para analizar los datos de las encuestas. La relación entre ellas no siempre es evidente, para evitar mediatizar las respuestas.

Espacio museístico y arte contemporáneo. La primera encuesta, la más extensa, está dividida en tres bloques. Empezaremos haciendo referencia a las preguntas que tratan sobre el espacio museístico y el arte contemporáneo.

Pretest	Postest I	Postest II (lejano)
El modelo predominante de espacio expositivo contemporáneo, grandes espacios de paredes blancas, aísla al visitante de la realidad haciendo que proyecte una mirada formal y acrítica a la obra artística	¿Alguno de los juegos expuestos te ha provocado algún tipo de reflexión? ¿Valoras la experiencia de haber participado de forma activa en la exposición?	¿Recuerdas alguna de las obras expuestas? ¿Cuál? Durante este tiempo, ¿te ha venido a la cabeza (en alguna conversación, al ver una noticia relacionada, etc.) alguna obra de la exposición? ¿Por qué?

Al espectador se le pregunta, antes de entrar a la exposición, su grado de conformidad (de 0 a 5) con la primera afirmación, que, como puede verse, trata el tema de la mirada distante y acrítica sobre las obras artísticas dentro de los grandes espacios expositivos. En la segunda encuesta (a la salida de la exposición), se le pregunta si alguna de las obras le ha causado alguna reflexión y si valora haber participado activamente; por lo tanto, guarda una relación directa con lo que

haya contestado en el primer formulario, puesto que la disposición expositiva de **NEGOCIO** quiere subvertir el modelo del cubo blanco. En el último test, intentamos constatar la posible huella que haya podido dejar la exposición apelando a los recuerdos del visitante.

Pretest	Postest I	Postest II (lejano)
El espectador debe ser un elemento pasivo en una exposición de arte, su función se debe limitar a la contemplación de las obras.	¿Valoras la experiencia de haber participado de forma activa en la exposición?	El espectador debe ser un elemento pasivo en una exposición de arte.

En este caso, el espectador debe valorar, previamente, el papel pasivo y contemplativo ante el arte, mientras que, a la salida, se le demanda su parecer sobre su experiencia activa en esta exposición. Al cabo de tres meses, se le vuelve a exponer a la primera afirmación para comprobar si ha cambiado su grado de conformidad tras su paso por la exposición.

Pretest	Postest I	Postest II (lejano)
El espectador debe participar de forma activa, incluso tocando las obras (cuando no supongan un grave deterioro de ellas).	¿Valoras la experiencia de haber participado de forma activa en la exposición?	Los juegos pueden ser obras de arte.

La siguiente afirmación del pretest es contraria a la anterior y se compara en el segundo formulario con la misma pregunta. Estas dos afirmaciones contrarias sirven para poder extraer un resultado más preciso, puesto que hace pensar al visitante sobre un mismo tema desde dos posiciones distintas. Esto es debido a que, en algunas ocasiones, el ser humano responde de manera diferente cuando se le presenta una misma cuestión desde dos puntos de vista opuestos (Arias, 2006; Van Berkum et al., 2009). Esta pregunta también sirve de control estadístico en los casos más extremos, para despreciar

los test cumplimentados al azar. En el postest lejano, por tanto, se le pregunta al usuario si cree que los juegos, que requieren de una participación activa, pueden ser obras de arte.

Pretest	Postest I	Postest II (lejano)
Me molesta que las exposiciones estén repletas de largos paneles explicativos. Coartan mi libertad para interpretar las obras	Tras tu visita, ¿piensas que el mundo de los juegos tiene cabida en el arte?	El arte forma parte de la cultura, debe reflejar la realidad social de su tiempo. Los juegos pueden ser obras de arte.

Esta afirmación guarda una estrecha relación con las dos anteriores. Los paneles informativos suelen acompañar obras que no son capaces de explicarse por sí mismas. Los juegos transmiten la información mientras involucran al espectador; por lo tanto, no son tan necesarios. De esta manera, aquel que piense que los paneles coartan su libertad de pensamiento verá en los juegos un medio artístico que es capaz de transmitir una idea o mensaje de una manera fluida y en el que el usuario tiene libertad de interpretación.

Pretest	Postest I	Postest II (lejano)
En términos generales, los artistas contemporáneos están alejados de la realidad que les rodea.	¿Alguno de los juegos te ha provocado algún tipo de reflexión? ¿Has incorporado algún matiz nuevo a tu percepción de los fenómenos sociales que tratan?	El arte forma parte de la cultura, debe reflejar la realidad social de su tiempo.

Se pregunta al espectador, antes de la exposición, en qué grado está de acuerdo con que los artistas contemporáneos están alejados de la realidad que les rodea. En el primer postest, se le cuestiona si alguna de las obras le ha hecho reflexionar sobre algún fenómeno social de los que tratan. A los tres meses, se le pregunta si el arte debe reflejar la realidad de nuestro tiempo.

Pretest

El arte debería formar parte de la cultura, del imaginario colectivo. Por tanto, tiene que reflejar la realidad social de su tiempo.

Postest I

Valoración global de la exposición.

Postest II (lejano)

El arte forma parte de la cultura, debe reflejar la realidad social de su tiempo.

Como última afirmación de la primera parte del pretest, encontramos si el arte debe reflejar la realidad social. En el primer postest, se solicita al espectador la valoración global de la exposición, ya que una de las principales intenciones de esta es reflejar la realidad social a través de las obras. En el postest lejano, se le vuelve a pedir el grado de conformidad sobre la primera afirmación. En esta relación de preguntas, contrastaremos si se ha modificado de alguna manera el pensamiento del espectador sobre la intencionalidad del arte contemporáneo.

Juegos. La siguiente sección del pretest interpela al espectador sobre su afinidad con los juegos y sobre las posibilidades comunicativas de estos.

Pretest

El juego es un medio cercano, forma parte de mi vida cotidiana.

Postest I

Tras tu visita, ¿piensas que el mundo de los juegos tiene cabida en el arte?

Postest II (lejano)

Los juegos pueden ser obras de arte.

Para empezar el apartado, se le pregunta al espectador sobre la cercanía del juego como medio en su vida diaria. Tanto al salir de la exposición como tres meses más tarde, se le pide su opinión sobre si estos pueden ser obras de arte. Con esta correspondencia de preguntas, intentamos comprobar en qué medida la afición a los juegos influye a la hora de considerar que tienen cabida en el mundo artístico.

Pretest

Los juegos pueden ser obras de arte. Sus características permiten interactuar al espectador con la obra y su aspecto lúdico acerca el arte a todos los sectores.

Postest I

Tras tu visita, ¿piensas que el mundo de los juegos tiene cabida en el arte?

Postest II (lejano)

Los juegos pueden ser obras de arte.

En la siguiente correspondencia, se interpela al espectador de forma directa, durante los tres test, sobre la potencialidad del juego para ser una obra de arte.

Pretest

En los juegos podemos establecer nuestras propias normas, siempre que estén de acuerdo todos los jugadores. Nos permiten construir una realidad paralela que podemos confrontar con la que nos rodea. Pueden ser un medio para estimular nuestro espíritu crítico.

Postest I

¿Alguno de los juegos expuestos te ha provocado algún tipo de reflexión?
¿Has incorporado algún matiz nuevo a tu percepción de los fenómenos sociales que tratan?

Postest II (lejano)

¿Recuerdas alguna de las obras expuestas? ¿Cuál?
Durante este tiempo, ¿te ha venido a la cabeza (en alguna conversación, al ver una noticia relacionada, etc.) alguna obra de la exposición? ¿Por qué?

A continuación, se le pregunta al público por su opinión sobre la capacidad de los juegos para despertar el espíritu crítico. En los postest, se les interpela de una manera indirecta sobre la eficacia de la exposición para despertar ese espíritu crítico del que se hablaba en el primer formulario.

Pretest

Los juegos son una mera actividad lúdica, no tienen ningún papel en el arte ni sirven para reflexionar sobre nuestra realidad social.

Postest I

¿Alguno de los juegos expuestos te ha provocado algún tipo de reflexión?
¿Has incorporado algún matiz nuevo a tu percepción de los fenómenos sociales que tratan?

Postest II (lejano)

¿Recuerdas alguna de las obras expuestas? ¿Cuál?
Durante este tiempo, ¿te ha venido a la cabeza (en alguna conversación, al ver una noticia relacionada, etc.) alguna obra de la exposición? ¿Por qué?

Esta afirmación va en dirección contraria a la anterior y, además de como pregunta de control, sirve para poder extraer un resultado más preciso sobre la misma idea al revisarla desde dos puntos de vista opuestos (Arias, 2006; Van Berkum et al., 2009).

Preguntas específicas sobre la exposición. En esta sección, se presentan las preguntas que tienen que ver directamente con los temas que tratan las obras de cada una de las exposiciones.

Pretest	Postest I	Postest II (lejano)
(Todas las preguntas específicas).	<p>¿Alguno de los juegos expuestos te ha provocado algún tipo de reflexión?</p> <p>¿Has incorporado algún matiz nuevo a tu percepción de los fenómenos sociales que tratan?</p>	<p>¿Recuerdas alguna de las obras expuestas? ¿Cuál?</p> <p>Durante este tiempo, ¿te ha venido a la cabeza (en alguna conversación, al ver una noticia relacionada, etc.) alguna obra de la exposición? ¿Por qué?</p>

Todas las preguntas específicas que se realizan antes de entrar a la exposición van enfocadas a testear tanto el grado de conocimiento previo como el interés que suscitan los temas sociales que aparecen tratados. Los resultados del pretest se compararán, en los test posteriores, con las obras que han suscitado un mayor interés.

¿ME DARÍAS TU OPINIÓN?

Con un poco de tu tiempo, me ayudarás mucho si rellenas esta sencilla encuesta. Si haces las 3 partes de la encuesta, te llevarás un suculento regalo que elegirás a continuación.

- Encuesta 1: Antes de la exposición.
- Encuesta 2: Después de la exposición.
- Encuesta 3: Vía email, un tiempo después de la visita a la exposición.

Te agradezco mucho tu tiempo, ya que me estás ayudando a realizar el estudio de mi tesis.

Alba García Martínez



Apunta tu e-mail y Nombre:

Edad:

Ciudad, País:

Obsequio a elegir:

(se les enviará después de acabar con la 3ª encuesta, que se realizará durante los meses de septiembre-octubre de 2018 vía email)

- Carta personalizada en *Dixit de la Vida Contemporánea* o *Neo-dixit*
- Una copia de cada uno de los billetes de *Ravalpoly*
- Un catálogo impreso de la exposición

Espacio museístico y arte contemporáneo

Valora de 0 a 5 tu conformidad con las siguientes afirmaciones:

- ❖ El modelo predominante de espacio expositivo contemporáneo, grandes espacios de paredes blancas, aísla al visitante de la realidad haciendo que proyecte una mirada formal y acrítica a la obra artística.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- ❖ El espectador sólo debe ser un elemento pasivo en una exposición de arte, su función se debe limitar a la contemplación de las obras.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- ❖ El espectador debe participar de forma activa, incluso tocando las obras (cuando no supongan un grave deterioro de las mismas).

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- ❖ Me molesta que las exposiciones estén repletas de largos paneles explicativos. Coartan mi libertad para interpretar las obras.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- ❖ En términos generales, los artistas contemporáneos están alejados de la realidad que les rodea.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- ❖ El arte debería formar parte de la cultura, del imaginario colectivo. Por tanto, tiene que reflejar la realidad social de su tiempo.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

Juegos

Valora de 0 a 5 tu conformidad con las siguientes afirmaciones:

- ❖ El juego es un medio cercano, forma parte de mi vida cotidiana.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- ❖ Los juegos pueden ser obras de arte. Sus características permiten interactuar al espectador con la obra y su aspecto lúdico acerca el arte a todos los sectores.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- ❖ En los juegos podemos establecer nuestras propias normas, siempre que estén de acuerdo todos los jugadores. Nos permiten construir una realidad paralela que podemos confrontarla con la que nos rodea. Pueden ser un medio para estimular nuestro espíritu crítico.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- ❖ Los juegos son una mera actividad lúdica, no tienen ningún papel en el arte ni sirven para reflexionar sobre nuestra realidad social.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

Preguntas específicas sobre esta exposición

Valora de 0 a 5 tu grado de **conocimiento e interés** por los siguientes fenómenos sociales:

- ❖ Fenómeno reciente de la burbuja inmobiliaria en España.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- ❖ Funcionamiento de las multinacionales de comida rápida.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- ❖ Proceso por el que tienen que pasar los inmigrantes que intentan entrar en las fronteras de Europa o EE.UU.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- ❖ Política del miedo y la obsesión por la seguridad en la que se ven inmersos los países occidentales.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

Elige una respuesta entre las diferentes alternativas:

❖ **¿Qué consecuencias tiene la política de bombardeos indiscriminados sobre países de oriente medio, para combatir el "terrorismo internacional"?**

- a) Es la política más eficaz para erradicar este problema.
- b) Causa numerosas muertes entre civiles inocentes, lo que genera más odio y un auténtico semillero de nuevos terroristas.

❖ **¿Consideras el ajedrez un juego de estrategia bélica o de guerra?**

Sí No

❖ **¿Conoces a artistas contemporáneas españolas (mujeres)?**

No

Más de 2: (nombres)

Más de 5: (nombres)

Más de 10: (nombre)

❖ **¿Por qué crees que son poco conocidas las artistas españolas (mujeres)?**

- a) Porque hay pocas y tienen escasa relevancia.
- b) Es un ámbito más donde la mujer sufre discriminación de género.
- c) Sí que son conocidas.

¿QUÉ TE HA PARECIDO?

Si has contestado la encuesta antes de entrar, sería especialmente importante para mi estudio que respondieras a estas sencillas preguntas.

#####

Apunta tu e-mail:

Valora de 0 a 5

- ❖ Valoración global de la exposición.

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

- ❖ Tras tu visita, ¿piensas que el mundo de los juegos tiene cabida en el arte?

NO

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

 SÍ

- ❖ ¿Alguno de los juegos expuestos te ha provocado algún tipo de reflexión?

NO

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

 SÍ

- ❖ ¿Has incorporado algún matiz nuevo a tu percepción de los fenómenos sociales que tratan?

NO

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

 SÍ

- ❖ Resaltarías alguna obra en especial, ¿cuál?

- ❖ ¿Valoras la experiencia de haber participado de forma activa en la exposición?

NO

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

 SÍ

ENCUESTA FINAL

¡Si has contestado las dos encuestas en la exposición, ÉSTA ES LA ÚLTIMA y TENDRÁS TU OBSEQUIO!

¡Muchas gracias por tu ayuda!

Apunta tu e-mail:

Edad:

Localidad:

Barrio:

Nivel de estudios:

- Educación primaria
- ESO
- BUP
- Bachillerato
- COU
- FP
- FP artística
- Grado/Licenciatura
- Grado/Licenciatura en Bellas Artes
- Máster
- Máster en Bellas Artes
- Doctorado
- Doctorado en Bellas Artes

Valora de 0 a 5

- ❖ El espectador debe de ser un elemento pasivo en una exposición de arte.

NO SÍ

- ❖ El arte forma parte de la cultura, debe reflejar la realidad social de su tiempo.

NO SÍ

- ❖ Los juegos pueden ser obras de arte.

NO SÍ

- ❖ ¿Recuerdas alguna de las obras expuestas? ¿Cuál?
- ❖ Durante este tiempo, ¿te ha venido a la cabeza (en alguna conversación, al ver una noticia relacionada, etc.) alguna obra de la exposición? ¿Por qué?

7.2.2. Observación cualitativa

La observación cualitativa consistía en estudiar el comportamiento de los visitantes en el espacio expositivo sobre la base de unas premisas seleccionadas con anterioridad. Los días de análisis eran aleatorios: cada semana se asistía dos días diferentes para poder analizar el mayor espectro posible de visitantes. Además de la observación de estos días, también se estudiaron la tipología de público de las inauguraciones y su conducta, puesto que era el momento de mayor concurrencia. Los aspectos de observación se dividieron en siete pautas:

- **Posicionamiento del público respecto a las obras dentro del cubo blanco:** se observa si el público mostraba desconfianza a la hora de jugar o tocar las obras, si preguntaban antes de hacerlo y, también, con qué obras tenían más dudas y las razones de ello.
- **Actitud del público frente a las normas y explicaciones de las obras:** se analiza si los espectadores se paraban a leer los paneles con la explicación y las normas antes de adentrarse a jugar o, por lo contrario, se ponían a jugar y aprendían las reglas de manera activa.
- **Obras que capturan al espectador durante más tiempo y que, por lo tanto, tienen una mayor posibilidad de transmitir su mensaje:** se observa con qué obras el público estaba jugando más tiempo, en qué situación y por qué.
- **Obras que suscitan más debate entre el público:** se examinan las obras que generaban más discusión entre los visitantes, ya fuera por su jugabilidad o por su mensaje.
- **Obras que generan más comunicación y sentido de comunidad entre el público:** se observa qué obras generaban mayor asociación durante su activación, en qué condiciones se creaba esta sociabilidad y por qué. Era importante examinar si esa asociación ocurría entre personas que se conocían previamente o no.

-
- **Obras más jugadas y razones de ello.**
 - **Tipología de los visitantes:** se observa si los visitantes van en grupos o en solitario; la edad, el sexo, la presencia de turistas, los motivos de su visita y la relación previa con el centro expositivo. También es importante comparar los visitantes de los dos centros para entender el grado de incidencia de las exposiciones.

Los resultados y las conclusiones expuestos a continuación se han extraído de las observaciones cualitativa y cuantitativa descritas en el apartado anterior. Se ha encuestado a un total de 320 personas para elaborar los resultados cuantitativos.

Los resultados y las conclusiones se exponen de manera correlativa al orden presentado en el apartado anterior. Seguidamente, se explicarán y se interpretarán los patrones encontrados. Podemos observar que se han contestado todas las preguntas en su amplio abanico de posibilidades, donde, para las respuestas numéricas, el valor mínimo es 0, y el valor máximo, 5.

7.3. RESULTADOS

7.3.1. *Espacio museístico y arte contemporáneo*

Pretest

El modelo predominante de espacio expositivo contemporáneo, grandes espacios de paredes blancas, aísla al visitante de la realidad haciendo que proyecte una mirada formal y acrítica a la obra artística.

Postest I

¿Alguno de los juegos expuestos te ha provocado algún tipo de reflexión?
¿Valoras la experiencia de haber participado de forma activa en la exposición?

Postest II (lejano)

¿Recuerdas alguna de las obras expuestas? ¿Cuál?
Durante este tiempo, ¿te ha venido a la cabeza (en alguna conversación, al ver una noticia relacionada, etc.) alguna obra de la exposición? ¿Por qué?

	Pretest	Postest I			Postest II	
media	3,4	4,4	4,6	sí	93,5%	86,0%
xmin	0	0	0	no	6,5%	14,0%
xmax	5	5	5			
moda	4	5	5			
0	3,8%	0,8%	0,8%			
1	5%	1,7%	0,8%			
2	11,3%	2,5%	2,5%			
3	26,3%	8,3%	5%			
4	32,5%	20,8%	15,0%			
5	21,3%	65,8%	75,8%			

En la primera afirmación del pretest, donde el espectador debe opinar sobre el espacio expositivo predominante, observamos que la media de respuestas es de 3,4 (un 80 % de las valoraciones se agrupan entre el 3 y el 5); por lo tanto, gran parte de los visitantes están de acuerdo en que los grandes espacios blancos coartan la opinión crítica de los visitantes. En la observación cualitativa, también hemos contrastado que muchas personas, al entrar en la exposición, tenían dudas a la hora de jugar o tocar las obras, y muchas de ellas preguntaban al personal de la sala si podían hacerlo. Sin embargo, es de resaltar que el público presentaba menos dudas con aquellos juegos con ratón, botones o cualquier otro controlador externo. Por el contrario, mostraban más reticencias delante de obras de un cariz más escultórico, donde buscaban algún tipo de cartel que les diera permiso. Esta observación concuerda con el resultado de la primera afirmación del test previo. Aún existe cierto respeto a los espacios expositivos.

En la segunda encuesta, donde se interpela al espectador sobre las obras de la exposición y su papel activo en esta, observamos que la media de las tres preguntas es más cercana a 5 (respuesta afirmativa reforzada), y el valor más repetido también es 5. Por lo tanto, los visitantes, en su vasta mayoría, creen que las obras les han hecho reflexionar y valoran muy positivamente el participar activamente.

Tres meses más tarde, apreciamos que el 93 % de los encuestados recuerda alguna obra de la exposición, y el 86 % la ha rememorado en las vicisitudes de su vida diaria.

Por lo tanto, los datos obtenidos respaldan que el sistema expositivo de **NEGOCIO** y de sus obras, interactivas y con mensaje, resulta efectivo para despertar la actitud crítica y reflexiva del espectador; sobre todo, al lograr que un 86 % de los encuestados haya hablado o pensado en la exposición después de tres meses.

Pretest	Postest I	Postest II (lejano)
El espectador debe ser un elemento pasivo en una exposición de arte, su función se debe limitar a la contemplación de las obras.	¿Valoras la experiencia de haber participado de forma activa en la exposición?	El espectador debe ser un elemento pasivo en una exposición de arte.

	Pretest	Postest I	Postest II
media	1,4	4,6	0,9
xmin	0	0	0
xmax	5	5	5
moda	0	5	0
0	49,4%	0,8%	45,7%
1	16,5%	0,8%	37%
2	10,1%	2,5%	8,7%
3	10,1%	5%	4,3%
4	3,8%	15%	2,2%
5	10,1%	75,8%	2,2%

Antes de entrar en la exposición, más de la mitad de los visitantes están en desacuerdo con que su papel en una exposición deba ser pasivo, pero la posición no es del todo abrumadora: existe un 24 % de los encuestados que está parcialmente o del todo de acuerdo con la afirmación. Incluso, hay personas encuestadas que opinan que la contemplación no tiene por qué ser pasiva (Anónimo, comunicación personal, agosto de 2018). Por el contrario, al acabar la exposición, los encuestados valoran positivamente, en su inmensa mayoría, el haber participado activamente en ella: las valoraciones negativas se reducen a un exiguo 4,1 %.

Tres meses más tarde, al enfrentarse a la misma afirmación sobre el papel pasivo del espectador ante las obras de arte, observamos una notable disminución de los que están parcialmente o del todo de acuerdo, que pasan del 24 % del pretest al 8,7 % del postest lejano. Este cambio también se ve reflejado en la media de afinidad con la afirmación, que pasa de 1,4 a 0,9. En consonancia con estos resultados, podría afirmarse que la naturaleza participativa de las obras de **NEGOCIO** ha conseguido producir en los encuestados un pequeño cambio en la manera de concebir los espacios expositivos.

Pretest	Postest I	Postest II (lejano)
El espectador debe participar de forma activa, incluso tocando las obras (cuando no supongan un grave deterioro de ellas).	¿Valoras la experiencia de haber participado de forma activa en la exposición?	Los juegos pueden ser obras de arte.

	Pretest	Postest I	Postest II
media	4,4	4,6	4,6
xmin	0	0	1
xmax	5	5	5
moda	5	5	5
0	1,2%	0,8%	0,0%
1	2,5%	0,8%	2,2%
2	1,2%	2,5%	2,2%
3	8,6%	5%	4,3%
4	23,5%	15%	15,2%
5	63%	75,8%	76,1%

La tercera afirmación del pretest es contraria a la anterior. Podemos observar un deslizamiento de las valoraciones positivas (del 3 al 5) hacia la máxima puntuación (5) en los sucesivos cuestionarios, algo que acaba, en el postest lejano, con un 76,1 % de los visitantes creyendo que los juegos, que tienen una participación activa, pueden ser obras de arte. Por lo tanto, estos resultados nos permiten considerar de nuevo que, tras el paso por la exposición, los espectadores han cambiado ligeramente su manera de pensar sobre su papel en un evento de este tipo. Hay que comentar que los resultados de estas dos últimas cuestiones presentan algunas contradicciones. Efectivamente, respecto a la afirmación de que el espectador debe limitarse a una posición pasiva, un 24 % manifestó su conformidad (en mayor o menor grado), mientras que, en la que enunciaba la necesidad de un papel activo, solo se obtuvo el rechazo de un 5 %. Pensamos que esta situación no invalida los resultados, puesto que, como se comentaba al describir el procedimiento analítico, resulta más difícil a los encuestados posicionarse en desacuerdo con una afirmación que estar de acuerdo con esta (Arias, 2006; Van Berkum et al., 2009).

Pretest	Postest I	Postest II (lejano)
Me molesta que las exposiciones estén repletas de largos paneles explicativos. Coartan mi libertad para interpretar las obras.	Tras tu visita, ¿piensas que el mundo de los juegos tiene cabida en el arte?	El arte forma parte de la cultura, debe reflejar la realidad social de su tiempo. Los juegos pueden ser obras de arte.

	Pretest	Postest I	Postest II	
media	2,2	4,6	4,4	4,6
xmin	0	0	1	1
xmax	5	5	5	5
moda	3	5	5	5
0	22,2%	0,8%	0,0%	0,0%
1	13,5%	0,8%	2,2%	2,2%
2	14,8%	1,7%	2,2%	2,2%
3	24,7%	5,8%	6,5%	4,3%
4	16%	14,2%	32,6%	15,2%
5	8,6%	76,7%	56,5%	76,1%

Como declarábamos en el apartado anterior, esta afirmación guarda una estrecha relación con las dos anteriores. Observamos que, en el cuestionario previo, no hay una posición mayoritaria clara entre los encuestados: se reparten en igual proporción las respuestas negativas y las positivas. La moda y la media aritmética también apuntan hacia el fiel de la balanza. Los paneles informativos suelen acompañar obras que no son capaces de explicarse por sí mismas. Los juegos transmiten la información mientras involucran al espectador; por lo tanto, no suelen necesitar paneles explicativos, y, como observamos en los datos de la tabla anterior, el 90 % opina que los juegos tienen cabida en el arte. Después de tres meses, los encuestados opinan, en su inmensa mayoría, con un 4,4 de media y un 5 de moda, que el arte debe transmitir la realidad social de su tiempo, lo que implica que piensan que el juego es un medio más adecuado que los largos textos explicativos para transmitir el mensaje de una obra artística.

Por lo que pudimos analizar durante el período de observación cualitativa, la gran mayoría de las personas no se paraban a leer los breves carteles explicativos de las obras, sino que se adentraban a jugar con ellas y aprendían las normas de manera práctica. Los juegos que podían considerarse de mesa, como *Ravalpoly* (2016) y *Ladrillazo* (2017), sí que provocaban que las personas que quisieran jugar se sentaran y se leyeran las normas o, por lo contrario, ojearan el panel explicativo y las interpretaran a su manera.

Pretest

En términos generales, los artistas contemporáneos están alejados de la realidad que les rodea.

Postest I

¿Alguno de los juegos te ha provocado algún tipo de reflexión?
 ¿Has incorporado algún matiz nuevo a tu percepción de los fenómenos sociales que tratan?

Postest II (lejano)

El arte forma parte de la cultura, debe reflejar la realidad social de su tiempo.

	Pretest	Postest I		Postest II
media	1,8	4,4	4,6	4,6
xmin	0	0	0	0
xmax	5	5	5	5
moda	0	5	5	5
0	29,6%	0,8%	0,8%	5,8%
1	18,5%	1,7%	0,8%	4,2%
2	16%	2,5%	2,5%	5,8%
3	22,2%	8,3%	5%	15%
4	9,9%	20,8%	15%	26,7%
5	3,7%	65,8%	75,8%	42,5%

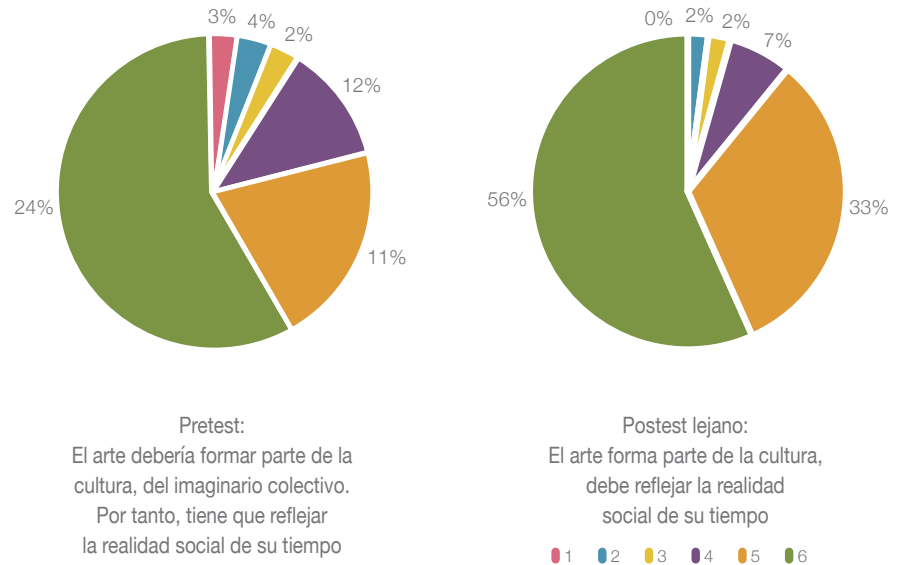
En la afirmación sobre el distanciamiento de los artistas contemporáneos de la realidad que les rodea, observamos que un 29,6 % de los visitantes manifiesta su rotundo desacuerdo, frente a tan solo un 3,7 % que está totalmente conforme. Por otro lado, en el cuestionario realizado a la salida de la exposición, los visitantes contestan categóricamente en sentido positivo a las preguntas sobre la reflexión producida por las obras (más del 65 % aseguraba que sí le provocó cierto pensamiento). Y, en el último test, casi todos los encuestados están parcial o totalmente de acuerdo con que las obras de arte deben reflejar la realidad social de su tiempo.

A la vista de estos resultados, podría pensarse en un cierto sesgo en la encuesta; no parece que el público en general tenga una visión tan positiva del arte contemporáneo. Es probable que las personas que visitaran la exposición ya abogaran por un arte crítico y, por lo tanto, estuvieran pensando en los artistas de este ámbito cuando respondieron el pretest. De cualquier forma, lo que puede extraerse de esta tabla es que, en su inmensa mayoría, el público considera que las obras de arte deben reflejar los problemas sociales y despertar una actitud crítica en el receptor.

Pretest	Postest I	Postest II (lejano)
El arte debería formar parte de la cultura, del imaginario colectivo. Por tanto, tiene que reflejar la realidad social de su tiempo.	Valoración global de la exposición.	El arte forma parte de la cultura, debe reflejar la realidad social de su tiempo.

	Pretest	Postest I	Postest II
media	4,2	4,4	4,4
xmin	0	1	1
xmax	5	5	5
moda	5	5	5
0	2,5%	0%	0%
1	3,7%	1,7%	2,2%
2	2,5%	0,8%	2,2%
3	12,3%	11,7%	6,5%
4	21%	29,2%	32,6%
5	58%	56,7%	56,5%

En la última cuestión de este bloque, los encuestados son partidarios, de forma clara (con una puntuación media de 4,2 sobre 5), de que el arte debe reflejar la realidad social. La exposición tenía como principal objetivo, precisamente, reflejar diferentes aspectos de la realidad social; después de visitarla, los encuestados le otorgan una buena valoración: 4,4 de media. Para finalizar, en el postest lejano (transcurridos tres meses), se les vuelve a pedir el grado de conformidad sobre la primera afirmación, y observamos que la valoración se mantiene; incluso, la media ha subido dos décimas. También cabe destacar que se ha reducido casi a la mitad el tanto por ciento de personas que no estaban de acuerdo con la afirmación, pasando de un 8,7 % a un 4,4 %.



Según nuestra observación cualitativa en la exposición, las obras que capturaban durante más tiempo la atención del espectador y, por lo tanto, tenían una mayor posibilidad de transmitir su mensaje fueron *Intifada Table* (2010) y *McDonald's VideoGame* (2006), en la muestra en Alicante; *Pac-Art* (2016), en ambas, y *Chemical Warfare* (2013), *We will never forget* (2019) y *Los Disneys* (1998), en la exposición de Sant Cugat. Todas ellas atrapaban, por su jugabilidad y la adicción que genera superar una meta u objetivo, a un perfil de público más proclive al ocio. Por otro lado, en la primera muestra, encontramos las obras de mesa de *Ravalpoly* (2016), *Ladrillazo* (2017) y *Neo-Dixit* (2018), que cautivaban durante horas a aquellos que quedaban específicamente para echar una partida a estos juegos. Sin embargo, tenían más dificultad para captar la atención de aquellos que pasaban a ver la muestra sin una información previa de su contenido por el tiempo que requería aprender a jugar a ellas.

7.3.2. Juegos

Pretest

El juego es un medio cercano, forma parte de mi vida cotidiana.

Postest I

Tras tu visita, ¿piensas que el mundo de los juegos tiene cabida en el arte?

Postest II (lejano)

Los juegos pueden ser obras de arte.

	Pretest	Postest I	Postest II
media	3,9	4,6	4,6
xmin	0	0	1
xmax	5	5	5
moda	5	5	5
0	2,5%	0,8%	0%
1	2,5%	0,8%	2,2%
2	8,8%	1,7%	2,2%
3	16,3%	5,8%	4,3%
4	31,3%	14,2%	15,2%
5	38,8%	76,7%	76,1%

Observando los resultados del pretest, podemos asegurar, sin ningún género de dudas, que el juego es un medio bastante cercano a casi todos los encuestados (85 %). Los cuestionarios que se realizaron a la salida de la exposición y transcurridos tres meses confirman de forma meridiana que los usuarios aceptan el juego como medio artístico. Cabe destacar la permanencia en el tiempo de esa opinión, ya que los datos obtenidos son casi idénticos.

La cercanía al medio se ve reflejada en el hecho de que una gran parte de las obras más jugadas, conforme al análisis cualitativo, corresponden a versiones de juegos muy conocidos, como *Pac-Art* (2016), *Chemical Warfare* (2013), *Nationalities* (2013) e *Intifada Table* (2010). Por otra parte, encontramos *We will never forget* (2019), que captura a los visitantes por su sencillo mecanismo de juego. También llaman la atención de los usuarios los videojuegos *September 12th* (2001) y *McDonald's VideoGame* (2006) porque imitan estructuras de juego comunes actualmente.

Pretest	Postest I	Postest II (lejano)
Los juegos pueden ser obras de arte. Sus características permiten interactuar al espectador con la obra y su aspecto lúdico acerca el arte a todos los sectores.	Tras tu visita, ¿piensas que el mundo de los juegos tiene cabida en el arte?	Los juegos pueden ser obras de arte.

	Pretest	Postest I	Postest II
media	4,4	4,6	4,6
xmin	0	0	1
xmax	5	5	5
moda	5	5	5
0	1,2%	0,8%	0%
1	2,5%	0,8%	2,2%
2	2,5%	1,7%	2,2%
3	4,9%	5,8%	4,3%
4	30,9%	14,2%	15,2%
5	58%	76,7%	76,1%

A pesar de que, con anterioridad a la visita a la exposición, buena parte del público ya tenía una opinión formada favorable a las posibilidades artísticas de los juegos, observamos un reforzamiento de la valoración más contundente (5), que se incrementa prácticamente un 20 % tras la visita a la muestra. Como ocurría en la anterior pregunta, esta tendencia se mantiene en el tiempo, con resultados muy similares en el posttest lejano.

Otro aspecto remarcable, por su carácter simbólico, se refiere a la ausencia de valoraciones totalmente negativas (“cero”) en el último cuestionario. Podría entenderse, pues, que este proyecto expositivo ha logrado disipar las dudas de los más reticentes a considerar los juegos como un medio artístico.

Pretest	Posttest I	Posttest II (lejano)
En los juegos podemos establecer nuestras propias normas, siempre que estén de acuerdo todos los jugadores. Nos permiten construir una realidad paralela que podemos confrontar con la que nos rodea. Pueden ser un medio para estimular nuestro espíritu crítico.	¿Alguno de los juegos expuestos te ha provocado algún tipo de reflexión? ¿Has incorporado algún matiz nuevo a tu percepción de los fenómenos sociales que tratan?	¿Recuerdas alguna de las obras expuestas? ¿Cuál? Durante este tiempo, ¿te ha venido a la cabeza (en alguna conversación, al ver una noticia relacionada, etc.) alguna obra de la exposición? ¿Por qué?

	Pretest	Posttest I			Posttest II	
media	4,3	4,4	4,6	sí	93,5%	80,4%
xmin	1	0	0	no	6,5%	13,0%
xmax	5	5	5			
moda	5	5	5			
0	0%	0,8%	5,8%			
1	2,5%	1,7%	4,2%			
2	6,2%	2,5%	5,8%			
3	4,9%	8,3%	15%			
4	30,9%	20,8%	26,7%			
5	55,6%	65,8%	42,5%			

Como puede observarse en los datos de la tabla, la mayoría de los visitantes (55 %) ya tenía una opinión previa muy favorable sobre el potencial de los juegos para estimular nuestro espíritu crítico. Tras visitar la exposición, la inmensa mayoría manifiesta que, en mayor o menor medida, alguna de las obras le ha provocado algún tipo de reflexión. Para finalizar, en el postest lejano, el 93,5 % de los encuestados recuerdan alguna de las obras de la exposición tres meses más tarde.

Por tanto, con estos datos, puede afirmarse que el público que asistió a las exposiciones ya era consciente de la capacidad crítica de los juegos, convencimiento que se vio reforzado tras la visita, con un efecto “recuerdo” de las obras muy alto (93,5 %).

Tras nuestra observación, podemos afirmar que las obras que generaban más debate entre el público fueron *Neo-Dixit* (2018), en la primera exposición; *September 12th* (2001) y *White Chess Set* (1966), en ambas exposiciones, y *Los Disneys* (1998) y *Chemical Warfare* (2013), en la segunda. En el caso de *Neo-Dixit* (2018), conseguía generar polémica no solo sobre el juego, sino sobre los temas tratados en sus cartas.

Por otra parte, las obras que conseguían una mayor comunicación entre el público, aun sin conocerse, fueron *Intifada Table* (2010), *Ladrillazo* (2017), *Neo-Dixit* (2018) y *We will never forget* (2019). Tanto *Intifada Table* (2010) como *We will never forget* (2019) lograban conectar a diferentes personas que se encontraban jugando en el mismo momento con la obra, gracias al requerimiento de la acción física de lanzar o golpear. *Ladrillazo* (2017) y *Neo-Dixit* (2018), como hemos comentado con anterioridad, reunían en comunidad al público, pero, en la mayoría de las ocasiones, este ya se conocía de antes.

Pretest

Los juegos son una mera actividad lúdica, no tienen ningún papel en el arte ni sirven para reflexionar sobre nuestra realidad social.

Postest I

¿Alguno de los juegos expuestos te ha provocado algún tipo de reflexión?
¿Has incorporado algún matiz nuevo a tu percepción de los fenómenos sociales que tratan?

Postest II (lejano)

¿Recuerdas alguna de las obras expuestas? ¿Cuál?
Durante este tiempo, ¿te ha venido a la cabeza (en alguna conversación, al ver una noticia relacionada, etc.) alguna obra de la exposición? ¿Por qué?

	Pretest	Postest I			Postest II	
media	0,9	4,4	4,6	sí	93,5%	80,4%
xmin	0	0	0	no	6,5%	13,0%
xmax	5	5	5			
moda	0	5	5			
0	55,6%	0,8%	5,8%			
1	23,5%	1,7%	4,2%			
2	6,2%	2,5%	5,8%			
3	6,2%	8,3%	15%			
4	3,7%	20,8%	26,7%			
5	4,9%	65,8%	42,5%			

En este ítem de evaluación, que parte de una afirmación opuesta a la tabla anterior, podemos confirmar las conclusiones extraídas de esta. Antes de entrar en la exposición, un 55,6 % de los encuestados estaba totalmente en contra de que el juego fuese una actividad exclusivamente lúdica. Al salir de la exposición, un 10,2 % más de los visitantes dejó constancia, de forma rotunda, de que alguna de las obras le había hecho reflexionar. Tres meses más tarde, el 93,5 % de los participantes recordaba alguna de las obras de la exposición, y, al 80,4 %, algún acontecimiento de su vida diaria le había evocado alguna de ellas. Por tanto, podemos concluir que, tras el paso por la exposición, los encuestados valoran las capacidades comunicativas y de crítica social del juego como medio y no lo consideran una mera actividad lúdica.

7.3.3. Preguntas específicas sobre la exposición

Pretest	Postest I	Postest II (lejano)
(Todas las preguntas específicas).	¿Alguno de los juegos expuestos te ha provocado algún tipo de reflexión? ¿Has incorporado algún matiz nuevo a tu percepción de los fenómenos sociales que tratan?	¿Recuerdas alguna de las obras expuestas? ¿Cuál? Durante este tiempo, ¿te ha venido a la cabeza (en alguna conversación, al ver una noticia relacionada, etc.) alguna obra de la exposición? ¿Por qué?

	K	L	M	N	Postest I	
media	3,8	3,7	3,9	3,5	4,4	4,6
xmin	1	0	0	0	0	0
xmax	5	5	5	5	5	5
moda	5	4	4	5	5	5
0	0%	4,5%	1,5%	12,3%	0,8%	5,8%
1	4,5%	3%	3%	2,5%	1,7%	4,2%
2	9,1%	7,6%	4,5%	7,4%	2,5%	5,8%
3	24,2%	19,7%	19,7%	17,3%	8,3%	15,0%
4	30,3%	36,4%	39,4%	22,2%	20,8%	26,7%
5	31,8%	28,8%	31,8%	38,3%	65,8%	42,5%

K Fenómeno reciente de la burbuja inmobiliaria en España.

L Funcionamiento de las multinacionales de comida rápida.

M Proceso por el que tienen que pasar los inmigrantes que intentan entrar en las fronteras de Europa o EE. UU.

N Política del miedo y la obsesión por la seguridad en la que se ven inmersos los países occidentales.

	Alicante	Sant Cugat
Vagamundo - Ricardo Miranda Zuñiga	2,4%	
White Chess - Yoko Ono	13,4%	17,6%
Pac-Art - Natalia Carminati	11%	17,6%
Who is she? - Rosa Lendínez	11%	
NeoDixit - José Carlos Izquierdo	12,2%	
Ravalpoly - Alba Refulgente	14,6%	
Intifada Table - Carlos No	6,1%	
Nationalities - Abel Barroso	2,4%	
Futbolín Precario - Joan Priego	3,7%	11,8%
McDonald's Videogame - Molleindustria	3,7%	
September 12th - Newsgaming	6,1%	5,9%
Ladrillazo - Alejandro Pérez y Paco Fernández	8,5%	
Train - Brenda Romero	3,7%	
Velvet Strike - Anne-Marie Schleiner	1,2%	
Cart Life – Richard Hofmeier	0%	
The Castle Doctrine – Jason Rohrer	0%	
Chemical Warfare - Tony Raymonzrek		23,5%
We will Never Forget - Raul Berrueco y Mónica Rikic		11,8%
Health Hockey - Amanda Alba		11,8%
Los Disneys – Jason K. Huddy		0%

En cuanto al grupo de preguntas con respuesta de intensidad gradual, los datos de la encuesta previa (pretest) nos muestra un interés bastante homogéneo por los diferentes temas de las obras. Destaca ligeramente el referido al proceso de los inmigrantes para entrar en fronteras europeas o norteamericanas (“M”), con un 3,9 de media. Sin embargo, las preguntas que tienen una respuesta de moda más alta son las relativas a la burbuja inmobiliaria en España (“K”) y la política del miedo y la seguridad (“N”).

Como hemos visto con anterioridad, la gran mayoría de los encuestados consideran que las obras de la exposición les hicieron reflexionar sobre alguna cuestión en concreto, y un gran número de personas han incorporado nuevos matices a su percepción sobre alguno de estos fenómenos sociales.

Tres meses más tarde, se pregunta a los encuestados por las obras que recuerdan. Si agrupamos las respuestas por temas, observamos que la obra relacionada con las políticas del miedo (“N”) no recibe ninguna mención, mientras que la referida a las multinacionales de comida rápida (“L”) es citada por un 3,7 %, y las que tienen que ver con la inmigración, por un 10,9 %. El único ítem que resalta por encima de los demás es “K” (la burbuja inmobiliaria), seguramente porque es un tema que afecta de forma directa a muchos espectadores y que las obras han contribuido a entender con mayor profundidad.

K Fenómeno reciente de la burbuja inmobiliaria en España	Ladrillazo - Alejandro Pérez y Paco Fernández	8,5%	
	Ravalpoly - Alba Refulgente	14,6%	
	total	23,1%	
L Funcionamiento de las multinacionales de comida rápida.	McDonald's Videogame - Molleindustria	3,7%	
	total	3,7%	
M Proceso por el que tienen que pasar los inmigrantes que intentan entrar en las fronteras de Europa o EE. UU	Vagamundo - Ricardo Miranda Zuñiga	2,4%	
	Intifada Table - Carlos No	6,1%	
	Nationalities - Abel Barroso	2,4%	
	total	10,9%	
N Política del miedo y la obsesión por la seguridad en la que se ven inmersos los países occidentales	The Castle Doctrine – Jason Rohrer	0%	
	total	0%	
O ¿Qué consecuencias tiene la política de bombardeos sobre países de Oriente Medio para combatir el “terrorismo internacional”?	September 12th - Newsgaming	6,1%	5,9%
	total	6,1%	5,9%*
P ¿Conoces a artistas contemporáneas españolas (mujeres)? ¿Por qué crees que son poco conocidas las artistas españolas (mujeres)?	Who is she? - Rosa Lendínez	11%	
	total	11%	
Q ¿Consideras el ajedrez un juego de estrategia bélica o de guerra?	White Chess - Yoko Ono	13,4%	17,6%
	Chemical Warfare - Tony Raymonzrek		23,5%
	total	13,4%	41,2%*

* Representan el % correspondiente a la exposición de Sant Cugat del Vallès, en la que había menos obras que en la de Alicante y, por lo tanto, menos obras de las que poder acordarse.

Queremos remarcar que, como hemos visto con anterioridad, el 80,4 % de los encuestados han recordado la exposición o alguna de sus obras en cierto momento de su vida diaria durante los tres meses siguientes. También podemos observar que los juegos que tratan de la burbuja inmobiliaria (“K”) son los que reciben más comentarios:

RAVALPOLY por toda la corrupción normalizada y no sancionada del Estado español y la poca reacción de todos sus habitantes, como si todo fuera un juego que no afecta a nada cuando en verdad es todo lo contrario.

Ladrillazo, principalmente... sigue estando de actualidad por la temática, y los personajes siguen apareciendo en los medios, principalmente, por tema de juicios y condenas, ya que la mayoría no están en activo. El resto de los juegos, en general, los recuerdo bien (por ejemplo, cuando aparece una noticia sobre Yoko Ono, me acuerdo de su ajedrez... y, en general, de sus muertos, pero por otros motivos), aunque no siempre por algo en concreto que ocurra.

Cuando hablan de política, y eso me recuerda al juego *Ladrillazo*. (Anónimos, comunicación personal, agosto de 2018)

Las obras que tratan de la inmigración (“M”) también son objeto de alguna observación: “La del *ping-pong* con el muro de Carlos No, por la reactivación de las fronteras y muros a nivel mundial” (Anónimo, comunicación personal, agosto de 2018). Por lo tanto, los comentarios guardan una relación muy estrecha con las obras más recordadas, por lo que podemos concluir que las obras que han dejado mayor impronta en el espectador son las que aluden a la burbuja inmobiliaria (“K”).

Si consideramos el grupo de preguntas con respuestas alternativas, destaca el elevadísimo porcentaje de visitantes, el 93,8 %, que piensa que los bombardeos indiscriminados (“O”) no son adecuados para combatir el terrorismo internacional, ocasionan víctimas inocentes y extienden el odio que sirve de cuna para la aparición de nuevos terroristas. Aunque la respuesta en el cuestionario inicial podía ser previsible, contrasta con el discreto “efecto recuerdo” que provocó *September 12th* (2001), el juego que corresponde a este tema. A pesar de ser uno de los juegos con mayor participación de público, según

O		P		Q		R		Postest I	
a	2,5%	no	51,5%	a	12,1%	sí	39,5%	4,4	4,6
b	93,8%	2	19,7%	b	66,7%	no	53,1%	0	0
otro	3,7%	5	7,6%	c	13,6%	otro	7,4%	5	5
		10	21,2%	otro	7,6%			5	5
								0,8%	5,8%
								1,7%	4,2%
								2,5%	5,8%
								8,3%	15,0%
								20,8%	26,7%
								65,8%	42,5%

O ¿Qué consecuencias tiene la política de bombardeos sobre países de Oriente Medio para combatir el "terrorismo internacional"?

P ¿Conoces a artistas contemporáneas españolas (mujeres)?

Q ¿Por qué crees que son poco conocidas las artistas españolas (mujeres)?

R ¿Consideras el ajedrez un juego de estrategia bélica o de guerra?

Postest II

	Alicante	Sant Cugat
White Chess - Yoko Ono	13,4%	17,6%
Who is she? - Rosa Lendínez	11%	
September 12th - Newsgaming	6,1%	5,9%
Chemical Warfare - Tony Raymonzrek		23,5%

nuestra observación cualitativa, únicamente cosechó menciones de un 6,1 % de los visitantes de Alicante y un 5,9 % de los de Sant Cugat. La explicación podría radicar en que el mensaje de la obra es demasiado evidente y ya lo ha interiorizado la sociedad, por lo que el juego no aportaría matices nuevos.

En cuanto al epígrafe “P”, sobre el grado de conocimiento de las artistas españolas, más de la mitad de los usuarios afirmaron que no sabían de ninguna, frente a un 21,2 % que conocía 10 o más. Si observamos las razones en las que fundamentan ese desconocimiento (“Q”), el 66,7 % lo basó en la discriminación de género; sin embargo, un 12,1 % consideró que era resultado de la escasez de mujeres artistas y de su falta de relevancia. A pesar de que esta última opción representa un porcentaje poco elevado, vale la pena mencionarla porque nosotros considerábamos que era la respuesta más descabellada. Por otro lado, un 13,6 % cree que sí que son conocidas, lo que resulta bastante paradójico; no sabemos en qué medios han oído hablar con frecuencia de artistas españolas mujeres vivas. Dentro del 7,6 % que respondieron “otro”, encontramos opiniones machistas, como: “Porque son predecibles y no tienen talento. Tienen el mismo estilo, no crean cosas bonitas, reproducen clichés” (Anónimo, comunicación personal, agosto de 2018). Pero también encontramos referencias a la precariedad de los artistas en España, tanto mujeres como hombres:

En España cuidamos poco a nuestros artistas (hombres o mujeres), hay muy poco respeto y conocimiento. Nuestros artistas son más conocidos y apoyados en el extranjero. Quizás hay más razones que la de género.

En general, las artes plásticas en España tienen poca visibilidad. Es un sector con poca importancia en las instituciones del Estado: solo hay que ir al INEM y rellenar la solicitud de empleo. No se contempla que alguien pueda estar formado o especializado en artes. Es un sector precario y precarizado. Afecta a todo aquel que se encuentre en el sector, independientemente del género del artista. (Anónimos, comunicación personal, agosto de 2018)

Este desconocimiento de las artistas españolas ha provocado que *Who is she?* (2018), la obra a la que correspondía esta pregunta, sea una de las más recordadas de la primera exposición, ocupando el

11,0 % del total. Podría entenderse que esta obra ha despertado una cierta curiosidad por lo que se desconoce, de forma que llena modestamente ese vacío.

En referencia a la última pregunta del pretest, "R", sobre el ajedrez como juego de estrategia bélica, podemos afirmar que es la cuestión que causó más repercusión en los visitantes. Un 53,1 % afirmó, en el primer cuestionario, que no lo consideraba un juego de guerra. En la última encuesta, *White Chess Set* (1966) y *Chemical Warfare* (2013) son de las obras más recordadas, ocupando el total del 13,4 % de las obras aludidas en el postest lejano de Alicante y el 41,2 % de las de Sant Cugat. Seguramente, lo original y sorprendente de estas propuestas (sumado a la popularidad de Ono) causó un cierto impacto en el visitante.



Figura 29. Procedencia de los visitantes de NEGOCIO en CC Las Cigarreras



Figura 30. Procedencia de los visitantes de NEGOCIO en La Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallès

7.4. TIPOLOGÍA DE LOS ENCUESTADOS Y PATRONES



Figura 29. Procedencia de los visitantes de NEGOCIO en CC Las Cigarreras



Figura 30. Procedencia de los visitantes de NEGOCIO en La Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallès

En primer lugar, realizaremos una ligera aproximación sociológica al tipo de visitantes de las exposiciones, detallando su procedencia, nivel de estudios y edad. A continuación, segmentaremos las respuestas por edad y nivel de estudios para intentar analizar si existe algún tipo de correlación con estas variables.

En cuanto a la procedencia de los visitantes, podemos observar que, en ambas exposiciones, la mayor parte proviene del entorno geográfico de la exposición. Sin embargo, la observación cualitativa nos permite profundizar algo más en la procedencia del público. Según los datos observados, en la inauguración de la exposición de Alicante, gran parte de los asistentes fueron contactos habituales del propio centro. Se trataba de personas relacionadas con el mundo artístico en todos los ámbitos, ya que muchos eran asistentes a los talleres del centro, aficionados al arte suscritos al *newsletter* del CC Las Cigarreras o familias interesadas en las actividades propuestas para los más pequeños. Durante el período de exposición, pudimos ver a muchas personas de la zona, algunos turistas extranjeros que veraneaban en Alicante, grupos de jóvenes y familias que quedaban para pasar la tarde en la exposición jugando a los juegos de mesa,

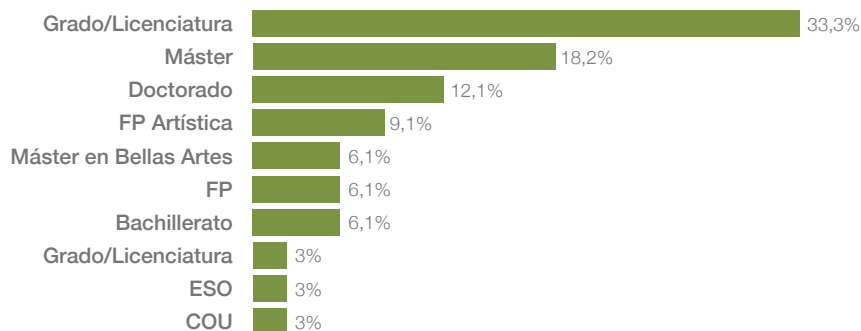


Figura 31. Nivel de estudios de los encuestados en Alicante

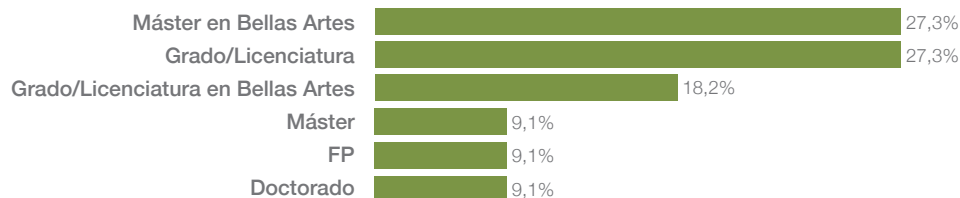


Figura 32. Nivel de estudios de los encuestados en Sant Cugat

adolescentes que asistían a algún taller del centro y se acercaban a la exposición porque alguien les había dicho que había juegos y todo tipo de personas que asistían a talleres o charlas en el centro.

A la inauguración de Sant Cugat, sin embargo, asistieron numerosos agentes del entorno artístico de Barcelona (de entre 30 y 50 años), y, a lo largo del período que duró la exposición, advertimos una menor afluencia de público que en Alicante. También pudimos observar la presencia de numerosos adolescentes, como en la de Alicante, pensando que se trataba de juegos para su edad, así como usuarios de los talleres de la Casa de Cultura. Según las encuestas, el 18,2 % proviene de Valencia; el 9,1 %, de Madrid, y otro 9,1 %, de otros lugares de España. Dado que el 45,5 % de los encuestados tenía relación académica con el arte, es probable que alguno de estos residiera de forma estable en Barcelona por razón de estudios o trabajo.

A diferencia de Sant Cugat, en Alicante, solo el 18,2 % de los encuestados tiene relación académica con el arte, lo que reafirma unas ciertas diferencias en el tipo de público según el lugar en que se ha realizado la exposición. Queremos resaltar que la exposición

de Alicante consiguió llegar a personas de diversos niveles culturales y, por tanto, rebasar el ámbito artístico, habitual de estos eventos, alcanzando a personas de otros entornos académicos y con estudios más básicos.

A pesar de ello, es remarcable que alrededor del 10 % de los encuestados de ambas exposiciones poseyera estudios de doctorado, teniendo en cuenta que más del 50 % de los adultos españoles tienen un nivel de estudios inferior a Bachillerato (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2019). Esto nos hace pensar que las exposiciones de arte mantienen un cierto halo de elitismo cultural.

Por lo que atañe a la edad de los encuestados, podemos observar que la exposición de Alicante consiguió llamar la atención de adolescentes que asistían en grupos, y alguno de ellos completó el proceso de encuestas. Sin embargo, en Sant Cugat, no encontramos ningún encuestado por debajo de los 20 años; tampoco vimos muchos en la observación diaria. En la exposición de Alicante, podemos afirmar que el público es relativamente más joven. Tal y como habíamos comentado antes, muchos agentes del mundo artístico de Barcelona, comprendidos entre 30 y 50 años, asistieron a la exposición de Sant Cugat, por lo que se ve reflejado en la edad media de los encuestados.

Es destacable que, a pesar de que los juegos parecen ser un medio más cercano a los jóvenes, ambas exposiciones son capaces de llegar a aproximadamente un 10 % de media de mayores de 60 años.

Figura 33. Edad de los encuestados en CC Las Cigarreras



Figura 34. Edad de los encuestados en Alicante



7.4.1. *Espacio museístico y arte contemporáneo*

En general, la segmentación de la muestra por edades y nivel de estudios presenta una distribución bastante homogénea en la mayoría de las respuestas, sin revelar diferencias significativas en función de estas variables sociológicas. No obstante, vale la pena comentar algunos matices que aporta este análisis.

Comenzaremos por el apartado “Espacio museístico y arte contemporáneo”, siguiendo el mismo orden que hemos expuesto anteriormente.

Detallaremos las respuestas del pretest y las compararemos con las afirmaciones relevantes de las otras dos encuestas.

Podemos observar que el grupo de <20 años tiene una opinión marcadamente crítica respecto al modelo actual de espacio expositivo contemporáneo, criterio que se va moderando según avanzan los grupos de edad. Lo demuestran sus respuestas a “A”, “D” y “E”. A pesar de ello, tampoco muestran un gran entusiasmo por un nuevo arte que nazca de la sociedad; simplemente, se mantienen al margen, como podemos observar en sus respuestas a “B” y “F”.

Como apreciamos en las respuestas a “A”, “C” y “E”, los mayores de 60 años son los que mantienen una posición menos crítica sobre el sistema artístico actual. Curiosamente, sí que les molestan los paneles explicativos con mucha letra, incluso más que a los menores de 20. Este grupo también es el que más defiende un arte social, como vemos en “F”.

Por tanto, de las respuestas a las preguntas “A”, “C” y “D”, podemos extraer un cierto patrón generacional: cuanto más joven, mayor rechazo al modelo actual de espacio expositivo. En cambio, cuando se trata de proponer nuevas vías, “F”, vemos que el patrón se invierte y son los más mayores los que apuestan por un arte más crítico.

Edad	Pretest: espacio museístico y arte contemporáneo					
	A	B	C	D	E	F
<20	4	1,5	5	2,5	3	4
20-40	3,6	0,9	4,6	2,4	1,5	4,3
40-60	3,2	1,3	4,3	2,3	1,7	4,4
>60	3	1,3	4,2	3,2	1,4	4,4

A El modelo predominante de espacio expositivo contemporáneo, grandes espacios de paredes blancas, aísla al visitante de la realidad haciendo que proyecte una mirada formal y acrítica a la obra artística.

B El espectador debe ser un elemento pasivo en una exposición de arte, su función se debe limitar a la contemplación de las obras.

E En términos generales, los artistas contemporáneos están alejados de la realidad que les rodea.

C El espectador debe participar de forma activa, incluso tocando las obras (cuando no supongan un grave deterioro de ellas).

F El arte debería formar parte de la cultura, del imaginario colectivo. Por tanto, tiene que reflejar la realidad social de su tiempo.

D Me molesta que las exposiciones estén repletas de largos paneles explicativos. Coartan mi libertad para interpretar las obras.

Edad	Postest I
	G
<20	5
20-40	4,8
40-60	4,3
>60	4,6

G ¿Valoras la experiencia de haber participado de forma activa en la exposición?

Edad	Postest II (lejano)	
	H	I
<20	1,5	4
20-40	0,9	4,3
40-60	0,7	4,7
60>	0,4	4,4

H El espectador debe ser un elemento pasivo en una exposición de arte.

I El arte forma parte de la cultura, debe reflejar la realidad social de su tiempo.

Edad	Pretest: espacio museístico y arte contemporáneo					
	A	B	C	D	E	F
ESO	4	1	5	3	3	4
Bachillerato	2	1	5	2	1,5	4,5
COU	5	0	5	5	4	5
FP	4	1,3	4,7	0	1	4,7
FP Artística	4	0,7	4,7	2	2	4,3
Grado/Licenciatura	3,7	1,6	4,3	3	1,6	4,6
Grado/Licenciatura en BBAA	4	1,3	4,3	2,7	2,3	4
Máster	4	1,3	4,3	2,7	2,3	4
Máster en BBAA	3,5	0,9	4,3	2,4	1,4	4
Doctorado	2,5	0,5	4,8	2,5	1,2	4
	2,8	0,8	4,6	2	1,4	4,4

A El modelo predominante de espacio expositivo contemporáneo, grandes espacios de paredes blancas, aísla al visitante de la realidad haciendo que proyecte una mirada formal y acrítica a la obra artística.

B El espectador debe ser un elemento pasivo en una exposición de arte, su función se debe limitar a la contemplación de las obras.

E En términos generales, los artistas contemporáneos están alejados de la realidad que les rodea.

C El espectador debe participar de forma activa, incluso tocando las obras (cuando no supongan un grave deterioro de ellas).

F El arte debería formar parte de la cultura, del imaginario colectivo. Por tanto, tiene que reflejar la realidad social de su tiempo.

D Me molesta que las exposiciones estén repletas de largos paneles explicativos. Coartan mi libertad para interpretar las obras.

Tras la visita a la exposición (“G”), observamos un leve resquebrajamiento del patrón generacional, ya que tanto el grupo de 20-40 años como el de más de 60 aumentan su conformidad con participar activamente en una exposición.

Por lo que vemos en el postest lejano (“I”), el patrón de “F” también se diluye ligeramente, al experimentar un leve ascenso la opinión favorable a la finalidad social del arte en el grupo de 40-60 años.

Si tenemos en cuenta el nivel de estudios de los encuestados, se observa una tenue correlación inversa con el grado de aceptación del modelo de cubo blanco. Podríamos establecer que, cuanto más elevados son los estudios, menos rechazo manifiestan por el modelo expositivo predominante en los espacios de arte contemporáneo. Estos datos corroboran el marcado carácter culturalmente elitista del paradigma actual.

En el resto de las afirmaciones, no se ha encontrado una relación directa entre el nivel de estudios y el tipo de respuesta.

Edad	Postest I	
	G	
ESO	5	
Bachillerato	5	
COU	5	
FP	4,7	
FP Artística	5	
Grado/Licenciatura	4,6	
Grado/Licenciatura en BBAA	5	
Máster	4,8	
Máster en BBAA	4,5	
Doctorado	4,2	

G ¿Valoras la experiencia de haber participado de forma activa en la exposición?

Los datos que nos ofrece la encuesta a la salida de la exposición (“G”) revelan que los visitantes con menos estudios y aquellos cuyos estudios están relacionados con el arte valoran más positivamente la experiencia de participar de forma activa en esta. Por el contrario, aquellos con formación de posgrado son los que menos la aprecian. Dentro de la tónica general de una alta valoración media, los de estudios más básicos (ESO, Bachillerato, COU y FP) mantienen la máxima puntuación, mientras que el resto de los encuestados, excepto los de doctorado, han aumentado su valoración tras pasar por la exposición.

Edad	Postest II (lejanos)	
	H	I
ESO	1	4
Bachillerato	1,5	4,5
COU	0	5
FP	0,7	4,7
FP Artística	1,7	3,3
Grado/Licenciatura	0,6	4,6
Grado/Licenciatura en BBAA	1,3	3,7
Máster	1,4	4,6
Máster en BBAA	0,3	4
Doctorado	0,6	3,8

H El espectador debe ser un elemento pasivo en una exposición de arte.

I El arte forma parte de la cultura, debe reflejar la realidad social de su tiempo.

Tres meses más tarde, la tendencia a la baja en la valoración del papel pasivo del espectador (“H”) se mantiene en todos los niveles de estudios. En cuanto al compromiso social del arte (“I”), es significativo que sean las personas relacionadas con el mundo artístico las que muestren una tendencia a la baja en su valoración. Podría advertirse una cierta posición acomodaticia en este grupo.

7.4.2. Juegos

Edad	Pretest: juegos			
	J	K	L	M
<20	4,5	4,5	5	0,5
20-40	3,9	4,7	4,6	0,6
40-60	3,9	4,1	4,6	0,7
>60	4,2	4,2	4,6	0,6

H El juego es un medio cercano, forma parte de mi vida cotidiana.

I Los juegos pueden ser obras de arte. Sus características permiten interactuar al espectador con la obra y su aspecto lúdico acerca el arte a todos los sectores.

H En los juegos podemos establecer nuestras propias normas, siempre que estén de acuerdo todos los jugadores. Nos permiten construir una realidad paralela que podemos confrontar con la que nos rodea. Pueden ser un medio para estimular nuestro espíritu crítico.

I Los juegos son una mera actividad lúdica, no tienen ningún papel en el arte ni sirven para reflexionar sobre nuestra realidad social.

Como podemos observar en el segundo bloque de preguntas del cuestionario previo (pretest), el segmento de edad que muestra una mayor cercanía al juego y que está más convencido de su potencial artístico es el de menos de 20 años. Tras los más jóvenes, el siguiente grupo de afinidad con este bloque es el de mayores de 60 años. Las razones parecen bastante evidentes: se trata de los dos colectivos con más tiempo para el ocio, y los juegos están muy presentes en su vida cotidiana.

Edad	Postest I (inicial)		
	N	O	P
<20	4,5	2,5	4
20-40	4,8	4,7	4
40-60	4,3	4,3	4,2
>60	5	4,8	4,6

N Tras tu visita, ¿piensas que el mundo de los juegos tiene cabida en el arte?

O ¿Alguno de los juegos expuestos te ha provocado algún tipo de reflexión?

P ¿Has incorporado algún matiz nuevo a tu percepción de los fenómenos sociales que tratan?

Edad	Postest II (lejano)	
	Q	R
<20	5	100%
20-40	4,8	93%
40-60	4	90%
>60	4,6	100%

Q Los juegos pueden ser obras de arte.

R ¿Recuerdas alguna de las obras expuestas?

Si observamos las respuestas posteriores a la visita de la exposición (postest I), el patrón que encontrábamos en la primera encuesta se difumina ligeramente. El grupo más joven no acaba de apostar por los juegos como herramienta artístico-social, seguramente porque el concepto que tenía de ellos antes de entrar a la exposición estaba más relacionado con la diversión y el mero ocio. Sin embargo, la opinión del grupo de mayor edad se fortalece, volviendo a afirmar de forma rotunda que los juegos tienen cabida en el mundo artístico y que las obras de la exposición les han hecho reflexionar.

En cambio, vemos que, en el postest lejano, los jóvenes y los mayores vuelven a coincidir en opinión y ambos recuerdan varias obras de la exposición tres meses más tarde.

Nivel de estudios	Pretest juego			
	J	K	L	M
ESO	4	5	5	1
Bachillerato	5	4,5	5	0
COU	5	5	4	1
FP	4,3	4,7	4,7	0
FP Artística	3,3	4,7	4,7	0,7
Grado/Licenciatura	4,1	4,2	4,4	0,8
Grado/Licenciatura en BBAA	3,3	4,7	4,3	1,7
Máster	4	4,3	4,6	0,3
Máster en BBAA	3,5	4,7	4,5	1
Doctorado	4	5	5	0,2

Nivel de estudios	Postest I (inicial)		
	N	O	P
ESO	5	2	4
Bachillerato	4,5	4	5
COU	5	4	4
FP	4,7	4,3	4
FP Artística	5	5	4
Grado/Licenciatura	4,5	4,5	4,2
Grado/Licenciatura en BBAA	5	4,7	3,7
Máster	4,8	4,8	4,5
Máster en BBAA	4,5	4,5	4
Doctorado	5	4,6	3,8

Nivel de estudios	Postest I (inicial)	
	Q	R
ESO	5	100%
Bachillerato	5	100%
COU	5	100%
FP	4,3	100%
FP Artística	4,3	100%
Grado/Licenciatura	4,4	94,6%
Grado/Licenciatura en BBAA	5	100%
Máster	4,5	87,5%
Máster en BBAA	4,8	83,3%
Doctorado	4,8	100%

J El juego es un medio cercano, forma parte de mi vida cotidiana.

N Tras tu visita, ¿piensas que el mundo de los juegos tiene cabida en el arte?

O ¿Alguno de los juegos expuestos te ha provocado algún tipo de reflexión?

K Los juegos pueden ser obras de arte. Sus características permiten interactuar al espectador con la obra y su aspecto lúdico acerca el arte a todos los sectores.

P ¿Has incorporado algún matiz nuevo a tu percepción de los fenómenos sociales que tratan?

L En los juegos podemos establecer nuestras propias normas, siempre que estén de acuerdo todos los jugadores. Nos permiten construir una realidad paralela que podemos confrontar con la que nos rodea. Pueden ser un medio para estimular nuestro espíritu crítico.

M Los juegos son una mera actividad lúdica, no tienen ningún papel en el arte ni sirven para reflexionar sobre nuestra realidad social.

Q Los juegos pueden ser obras de arte.

R ¿Recuerdas alguna de las obras expuestas?

Según los resultados del pretest, los encuestados cuyos estudios tienen relación con el arte son los que muestran menos cercanía a los juegos. Tampoco son los más entusiasmados con sus potencialidades artísticas, más allá del mero entretenimiento.

Fijándonos en las respuestas del postest I (a la salida de la exposición), observamos que los encuestados con estudios más básicos (especialmente, los que solo disponen de la ESO) constituyen el grupo sobre el que la exposición ha causado menor impacto reflexivo. Sin embargo, sí que reconocen haber incorporado nuevos matices a su percepción sobre los fenómenos sociales de los que se habla. Por el contrario, aquellos con estudios más elevados (Doctorado) son los que menos han conseguido aprehender de la exposición.

Los otros datos extraídos no presentan ningún patrón relevante.

REFERENCIAS

- Alexander, L. (2013). The strange, sad anxiety of Jason Rohrer's The Castle Doctrine. *www.gamasutra.com*.
- Arias, F. G. (2006). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53). Editorial Episteme. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ayuntamiento de Alicante. (2018). El Centro Cultural Las Cigarreras presenta «Negocio», hasta el 30 de septiembre. *www.alicante.es*
- Ayuntamiento de Alicante. (2020). Cultura Contemporánea Las Cigarreras. *www.alicante.es*.
- Bogost, I. (2009). Persuasive Games: Gestures as Meaning. *www.gamasutra.com*.
- Brophy-Warren, J. (2009). The Board Game No One Wants to Play More Than Once. <https://blogs.wsj.com>.
- Carminati, N. (2016). PAC-ART, 2016. *www.nataliacarminati.com*.
- Deam, J. (2009). TGC 2009: How a Board Game Can Make You Cry. <https://v1.escapistmagazine.com>.
- Etherington, R. (2010). Intifada by Carlos No. *www.dezeen.com*.
- Fernández, P., y Pérez, A. (2017). Ladrillazo - Sobre el juego. *www.ladrillazo.com*.
- García-Martínez, A. (2019). *NEGOCIO*. Ayuntamiento de Alicante.
- García-Martínez, A., y Martínez-Villagrasa, B. (2020). *NEGOCIO: Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallès 2.06.2019 - 20.07.2019*. Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallès.
- Kahney, L. (1998, octubre). Sleeping Beauty vs. the World. *wired.com*.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2019). Nivel de formación de la población adulta (25-64 años) y evolución por administración educativa. *www.educacionyfp.gob.es*.

Rikić, M., y Berrueco, R. (2019). We will never forget. *monicarikic.com*.

Rohrer, J. (2014). *The Castle Doctrine Trailer* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tY-8MuN1lik>

Totilo, S. (2010). How People Played A Holocaust Game. *kotaku.com*.

Van Berkum, J. J. A., Holleman, B., Nieuwland, M., Otten, M., y Murre, J. (2009). Right or wrong? The brain's fast response to morally objectionable statements. *Psychological science*, *20*(9), 1092-1099. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02411.x>





CONCLUSIÓN

Imagen de portada de sección
Inauguración de la exposición NEGOCIO,
2018

CONCLUSIÓN

A lo largo de esta tesis, se ha trazado un hilo argumental alrededor de la naturaleza comunicativa y social del juego, siempre abordado desde el enfoque del arte contemporáneo. Las aportaciones que pudieran extraerse de esta tesis derivarían, sobre todo, del cambio de perspectiva que se ha aplicado respecto a estudios anteriores. Esta investigación adopta una transformación en los ejes y prioridades en el análisis de los juegos, pues los conecta a otros ámbitos, como es el arte crítico. En ese sentido, se ha tratado de encontrar los nexos entre ambos campos para proponer un nuevo medio de creación contemporánea que sea capaz de desbordar la vertiente contemplativa del arte, generando mensajes inteligibles para el público y creando diálogo y colectividad en torno al arte.

Una vez desplegado este ambicioso propósito, parecía del todo inabarcable y casi imposible de concebir de una forma fluida y narrativa. Los conocimientos eran excesivamente dispersos y provenientes, como decíamos al principio de esta tesis, del campo de los *games studies*, y los artistas que se debían estudiar no presentaban casi relación entre ellos. Siendo conscientes de la dificultad de este empeño, decidimos, a pesar de las obvias limitaciones que tiene un trabajo como este, persistir en la idea de validar la creación de juegos como medio desde una perspectiva artístico-social y plantear nuestras propias hipótesis a fin de difundir un arte contemporáneo más comprometido.

Esta investigación se ha situado en un enfoque tanto analítico como experimental y ha buscado, sobre todo, crear una estructura cognitiva que nos permita posteriormente avanzar y completar los evidentes vacíos que, dada su ambición, hayan sido imposibles de colmar.

Por lo tanto, este trabajo de investigación no pretende ser del todo concluyente, ni trata de clausurar lo que, a nuestro parecer, tan solo acaba de empezar: el juego como herramienta de creación artística para un arte más comprometido con la sociedad.

Del desarrollo de los distintos apartados de esta investigación y de las conclusiones parciales obtenidas en cada uno de ellos, podemos inferir las conclusiones finales y corroborar las hipótesis inicialmente propuestas. Las conclusiones se dividen en tres apartados. En el primero, expondremos cómo se han llevado a cabo los objetivos; a continuación, confirmaremos las hipótesis, y, finalmente, hablaremos de las limitaciones y de las futuras líneas de investigación que puedan surgir.

CONCLUSIONES SEGÚN OBJETIVOS

Cuando empezamos esta investigación, decidimos que contaríamos con un objetivo general y ocho específicos para demostrar que la creación de juegos era un medio adecuado para un arte comprometido.

Para comenzar, debíamos **describir y acotar los parámetros del juego en los que podía intervenir el arte**. Basamos nuestra investigación en los estudios de Huizinga y Caillois (Caillois, 1986; Huizinga, 2007) para determinar el juego como una actividad libre, separada, incierta, reglamentada, ficticia y capaz de crear sentido de comunidad (véase capítulo 2). Por otro lado, se detalló que los juegos que comprendían la creación artística crítica se encontraban, en su inmensa mayoría, en el grupo de *agon* y tenían un sentido cooperativo-oposición; las normas eran creadas por el propio juego y, por lo general, suponían un desafío superable.

A continuación, teníamos que **definir cómo el juego podía influenciar los parámetros del arte contemporáneo y por qué**. Se detallaron las cualidades de los juegos que podían repercutir en el objetivo de crear un arte contemporáneo más comprometido con la sociedad, resaltando la propiedad de culpabilizar al usuario sobre los hechos que ocurren en el juego (véase capítulo 4). Destacamos el hallazgo de que el jugador es responsable de las consecuencias de sus acciones al elegir su propio camino en el juego y, por lo tanto, siente que tiene la capacidad de poder cambiar las cosas. Por otro lado, compartir ese momento con alguien es lo que provoca parte de la diversión.

Una vez definidas las líneas de actuación entre ambos campos, se debía investigar la interacción entre estos a partir del siglo XX, haciendo hincapié en el siglo XXI y en la vertiente crítico-social de estos. Para ello, se realizó una investigación histórica sobre los artistas que habían trabajado con el juego durante el siglo XX, así como una revisión de la cronología del desarrollo tecnológico, acentuando aquellos hitos que marcaron la gestación de los juegos críticos. También, se registraron y anotaron todas las exposiciones que habían albergado juegos

críticos desde principios del siglo XX (véase capítulo 5). Esta parte de la investigación nos sirvió para conocer una amplia cantidad de obras que luego recogeríamos en la catalogación realizada.

Después de realizar el estudio histórico, debíamos **clasificar las maneras de utilizar el juego como herramienta artístico-social**. Partimos de las clasificaciones realizadas por Holmes (2003), Cannon (2003), Pearce (2001, 2010; Pearce et al., 2007), Stalker (2006) y Flanagan (2009, 2010) para realizar nuestra propia tabla con la finalidad de **catalogar los juegos de arte críticos creados en el siglo XXI**. Durante los cuatro años de investigación, se apuntaron en una hoja de cálculo todos aquellos juegos que tenían cabida en el estudio; de esta manera, se traspasaron a la tabla clasificatoria y se revisaron los parámetros de catalogación que cumplía cada uno. Así, por un lado, se elaboró una base de datos digital, que permite ordenar por nombre de la obra, artista, año, origen, materialización, finalidad del mensaje artístico, características técnicas y temática (véase capítulo 6). Por otro lado, se imprimió la catalogación como un listado de obras con sus características clasificatorias. Esta base de datos nos sirvió para decidir qué obras se expondrían como casos de estudio en las muestras artísticas realizadas. Después de analizar las obras catalogadas, decidimos que era necesario poner el foco de atención en la creación de obras de cariz activista y proyectual para hacer realmente del juego un medio con incisión social. Además de las obras indexadas en la catalogación, **se crearon cuatro juegos críticos sobre la base de las hipótesis iniciales**, que también se expusieron en las muestras: *Ravapoly* (2016); *NeoDixit* (2018), junto con José Carlos Izquierdo y Atiz; *Who is she?* (2018), junto con Rosa Lendínez y Atiz, y *Health Hockey* (2019), junto con Amanda Alba.

El siguiente objetivo consistía en **investigar casos de estudio de la catalogación y exponerlos al público mediante una muestra artística**. Como se comenta en el capítulo 7, se llevaron a cabo dos exposiciones como resultado de la “III Convocatoria de Proyectos Expositivos Buit Blanc en 2018”, del Ayuntamiento de Alicante, y “Projectes en Obert 2019”, del Ayuntamiento de Sant Cugat del Vallès. En los períodos en que transcurrieron, se realizaron dos procesos de recogida de datos,

cualitativo y cuantitativo (véase capítulo 7), para **estudiar la reacción del público ante las obras**. A partir de los datos extraídos, se ha realizado una segmentación de las estadísticas para analizar posibles correlaciones de las respuestas con variables sociales como el nivel de estudios y la edad.

CONCLUSIONES SEGÚN HIPÓTESIS

A continuación, repasaremos las cinco hipótesis iniciales:

1. La utilización del juego como lenguaje artístico rebaja la intensidad de la vertiente contemplativa de la obra artística. Esto contribuye a derribar las barreras que imponen el respeto y la subordinación hacia ella.

Si atendemos a los resultados de los cuestionarios realizados durante las exposiciones que sirvieron de laboratorio experimental, así como a la observación cualitativa llevada a cabo de forma continua, podríamos coleccionar una cierta corroboración de esta hipótesis. Antes de entrar en la muestra, el 24 % de los visitantes estaban total o parcialmente de acuerdo con que el espectador debía ser un elemento pasivo, cuya única función era la contemplación de las obras (véase tabla X). Sin embargo, tras la muestra, este porcentaje se redujo a un 8,7 %. Por otro lado, se consiguió que, tras la exposición, ninguno de los encuestados rechazara de forma rotunda que los espectadores debían participar de forma activa, y pudimos observar cómo la gran mayoría se lanzaba a jugar con las obras, a pesar de que seguía existiendo el recelo a tocarlas.

Además, la muestra llegó a un abanico de niveles culturales muy amplio, abarcando incluso a personas con estudios más básicos. Asimismo, frecuentaron la exposición tanto adolescentes como mayores de 60 años, dos grupos de edad que no son habituales en los eventos artísticos. Por otro lado, si nos remontamos al cuarto capítulo, observamos que las cualidades de los juegos ya diluyen la contemplación de forma innata, ya que provocan que el jugador tome decisiones significativas que le proporcionan control sobre la situación y responsabilidad sobre las consecuencias de sus acciones. Por lo tanto, podemos afirmar que la creación de juegos como lenguaje artístico rebaja la vertiente contemplativa y modifica el pensamiento sobre el papel del público en una muestra de arte.

2. El aspecto lúdico e interactivo de los juegos favorece que los contenidos de la obra de arte sean más inteligibles.

Hemos observado una apreciable disparidad de opiniones entre los visitantes, previa a la exposición, sobre la función de los paneles expositivos que se encuentran al lado de las obras en la gran mayoría de las exposiciones artísticas, que podrían coartar la libre interpretación por parte del espectador. Sin embargo, tras observar el comportamiento del público, hemos comprobado que la gran mayoría emprendían su primer contacto con las obras a través de la acción del juego y relegaban los paneles explicativos a un segundo plano. Ratifica este hecho el resultado de la encuesta realizada al salir de la muestra, donde el 94,9 % de los participantes admite que alguna de las obras le hizo reflexionar sobre los temas tratados, y el 84,2 % asegura que ha incorporado algún matiz nuevo a su percepción sobre estos fenómenos sociales.

Por lo tanto, podemos afirmar que el aspecto lúdico e interactivo de los juegos favorece el acercamiento del mensaje de la obra al público, gracias a que lo sitúa en un papel activo donde asume la responsabilidad de la acción.

3. Emplear el juego como medio de comunicación es eficaz para que el arte transmita la realidad social de su época.

En la misma línea de lo comentado en la hipótesis anterior, gracias al papel activo, se crea un sentido de responsabilidad y control de la situación en los usuarios, que son, a su vez, creadores y receptores del mensaje. Los jugadores se sienten capaces de cambiar la situación, y esta asunción de responsabilidad por los actos del juego provoca un sentimiento de culpabilidad frente a lo que está ocurriendo en la historia. Esta sensación de culpa contribuye a que el usuario tome conciencia del mensaje de la obra.

Por otro lado, vemos que los encuestados incrementan su grado de conformidad con que el arte debe reflejar la realidad de su tiempo, pasando del 91,3 % antes de la exposición al 95,6 % posterior.

Asimismo, el 91,4 % cree que el juego puede ser un medio eficaz para estimular el espíritu crítico, y el 93,5 % recuerda alguna de las obras tres meses después de la exposición. Por otro lado, el 80,4 % ha relacionado la muestra con alguna noticia de actualidad o con algún suceso de su vida diaria.

Además, cabe resaltar que tanto *Ladrillazo* (2017) como *Ravalpoly* (2016), obras que tratan una problemática de proximidad, figuran entre las obras más mencionadas transcurridos tres meses, sumando un total del 23,1 % de las recordadas. Por lo tanto, parece que los datos obtenidos confirman que el juego es eficaz en cuanto vehículo de transmisión de la realidad social.

4. Que el público relacione las obras artísticas con un ámbito conocido como el del juego facilita su implicación como parte activa dentro del contenido de la obra.

Como comentábamos en el capítulo 7, el 86,4 % de los encuestados considera que el juego es un medio cercano, y alrededor del 97 % opina, a lo largo de los tres cuestionarios, que los juegos pueden ser obras de arte (véase tabla X). La proximidad de los visitantes de la muestra al juego como medio puede verse reflejada en aquellas obras que han conseguido una mayor participación por parte del público. Muchas de estas son versiones de títulos conocidos, como *Pac-Art* (2016), *Chemical Warfare* (2013), *Nationalities* (2013) e *Intifada Table* (2010); otras, como *We will never forget* (2019), nos recuerdan a las máquinas de los salones recreativos, y los videojuegos *September 12th* (2001) y *McDonald's Videogame* (2006) imitan los mecanismos de los minijuegos de las redes sociales.

Por lo tanto, viendo que las obras más jugadas conectan con funcionamientos de juego conocidos, podemos concluir que la familiaridad del público con los mecanismos de acción de este medio hace que su implicación sea más directa con la obra.

5. Los juegos son generadores de cultura y asociación, ya que el público, al involucrarse en ellos, provoca que se ponga de manifiesto su aspecto social, creando así diálogo y comunidad.

Actualmente, cuando el individualismo inherente al capitalismo tardío es la insignia de nuestra cultura, es más necesario que nunca recobrar el sentido comunitario y de colectividad, y el juego y el arte pueden ayudar a recuperarlos. El sentido colectivo surge de la contraposición de ideas y de la adquisición de una visión propia sobre un asunto común.

Hemos podido observar que obras como *Neo-Dixit* (2018), en la primera exposición; *September 12th* (2001) y *White Chess Set* (1966), en ambas exposiciones, y *Los Disneys* (1998) y *Chemical Warfare* (2013), en la segunda, generaban debate entre los espectadores por el contenido de su mensaje. De esta manera, se creaba un diálogo que confrontaba diferentes puntos de vista sobre una misma cuestión. Otro tipo de obras, como los juegos de mesa como *Ladrillazo* (2017) y *Neo-Dixit* (2018), reunían en comunidad a diferentes grupos de personas, que se juntaban para pasar la tarde jugando. Por el contrario, otras obras fueron capaces de entablar una comunicación entre el público aun sin conocerse, como *Intifada Table* (2010) y *We will never forget* (2019). Ambas obras lograban conectar a diferentes personas que se encontraban jugando en el mismo momento con la obra gracias al requerimiento de la acción física de lanzar o golpear.

En consecuencia, con esta puesta en común de ideas y conocimientos, podemos relacionar que el 94,9 % de los encuestados aseguraba haber reflexionado, en mayor o menor medida, sobre algún aspecto de la exposición, y el 84,2 % declaraba haber adquirido nuevas percepciones sobre alguno de los temas tratados en ella. Los resultados obtenidos se encaminan en la línea de confirmación de esta hipótesis.

LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO

Enfrentarse a una tesis doctoral dentro de los nuevos planes de estudio obliga a entender que se debe recopilar toda la información sobre un tema, analizarla, contraponerla, estudiarla y proponer una nueva visión sobre este en menos de cinco años. Por otra parte, en el ámbito de las Bellas Artes, el procedimiento de realización de una tesis doctoral se torna algo difuso, puesto que es un campo donde los datos son difíciles de objetivar. Por lo tanto, se impone la necesidad de definir de forma precisa el camino y tener claro cuáles serán los procesos de recopilación de datos y los objetivos que se quieren alcanzar, todo ello con el fin de no perderse en una amalgama de información que lleve a la confusión y a la dispersión dentro del tema de estudio.

Dicho esto, cabe resaltar que plantear una propuesta expositiva que plasmará el contenido de esta investigación y que sirviera de contraste empírico (“sui generis”, si se quiere) de las hipótesis obligó a acortar los plazos de recopilación análisis de los datos. De este modo, en la mitad del tiempo establecido para la tesis doctoral y con un estudio no del todo consolidado, tuvimos que presentar la propuesta a diversas convocatorias públicas y depender de que fuera seleccionada.

Debido a estos obstáculos, no se han podido realizar tantas exposiciones como hubiéramos deseado, y tampoco ha existido el tiempo suficiente entre ellas como para aprender de los errores anteriores, ya que cada una requiere de un proceso burocrático y legal de más de un año. Por otro lado, dado que el tema de estudio es incipiente en el ámbito académico, no hemos podido contar con un grupo de trabajo que poseyera amplios conocimientos sobre él, aspecto que hubiera sido muy interesante en el momento de proponer las exposiciones.

En contraste, queremos comentar que esta tesis ha abierto nuevas líneas de trabajo. Para empezar, se pretende realizar un período de investigación en el estudio del artista de juegos críticos Brody Condon en Berlín, como estancia breve del doctorado. Debido a que

la correspondiente convocatoria del Ministerio de Educación para doctorandos con la beca FPU se ha publicado con notable retraso, se realizará esta estancia como anexo a esta tesis. En este período, Condon analizará la investigación realizada y aportará nuevas visiones a esta desde un punto de vista más cercano, puesto que él es parte de la historia de los juegos críticos. Por otro lado, se ayudará a Condon en el desarrollo de nuevas obras relacionadas con el juego y se investigará conjuntamente sobre los mejores métodos prácticos para la catalogación de archivos de artistas que trabajan con el juego. Como resultado, se realizará un catálogo completo de estos artistas y se planteará una nueva exposición en la línea de **NEGOCIO**. Además, se ayudará en la organización de una serie de eventos informales en su estudio con otros artistas y teóricos centrados en la investigación sobre juegos críticos, que incluirán conferencias, lecturas y performances relacionadas con la exposición de **NEGOCIO**.

Tras finalizar la tesis, sería interesante trabajar con colectivos más reducidos, ya sea geográficamente o bien que compartan una misma problemática social. Se trataría de poner en contacto a artistas con esos grupos para que trabajen conjuntamente, utilizando la creación de juegos como herramienta para dar visibilidad a esos problemas. Asimismo, queremos transportar el concepto de exposición de **NEGOCIO** a otros contextos donde poder trabajar con problemáticas más específicas de cada entorno, así como con artistas locales, con el fin de adquirir nuevas visiones e ideas. En esta línea, la idea expositiva ha sido seleccionada en la convocatoria de la BIENAL SUR organizada por la Universidad Nacional de Tres de Febrero de Buenos Aires.

REFLEXIÓN FINAL

Para finalizar, nos gustaría aportar una breve reflexión sobre la investigación realizada. Somos conscientes de la limitada repercusión social del arte activista o comprometido: en muchos casos, no logra llegar más allá de un sector del público ya sensibilizado previamente con los temas que trata. Esta contradicción, en apariencia irresoluble, no debería socavar el valor de unas propuestas que consiguen plantear preguntas desde nuevos ángulos y enfrentar al espectador/participante con sus propias contradicciones. En todo caso, deberíamos considerar que el arte, por muy activista que pretenda ser en sus objetivos conceptuales, se mueve en un plano distinto del activismo social. Mientras que los cambios sociales están protagonizados por colectivos humanos, el arte no deja de ser un operador en el terreno de lo simbólico que no puede sustituir la lucha política, sino, en el mejor de los casos, acompañarla y activar la reflexión.

Hay que explorar una nueva estética del juego que se proponga agitar conciencias, que genere problemas más que resolverlos, que celebre paradojas y rupturas, que no evite los sistemas rotos y disfuncionales porque estos rigen nuestras vidas y necesitan ser desvelados y no idealizados.

Los juegos representan una forma de arte emergente de vital importancia que fomenta la exploración de nuevos modelos espaciales de interacción. La combinación de temas sociales serios, a veces dramáticos, con elementos de sorpresa y humor inteligente los convierten en un formato excelente para criticar las relaciones de poder en nuestra sociedad.

REFERENCIAS

- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V.
- Cannon, R. (2004). Artists Presentations – SelectParks. En *dLux: Playthings*.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play*. Cambridge, The MIT Press.
- Flanagan, M. (2010). Creating Critical Play. En R. Catlow, M. Garret, y M. Corrado (Eds.), *Artists Re:Thinking Games* (pp. 49-53). Liverpool University Press.
- Holmes, T. (2003). Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre. En Digital arts and culture conference (Ed.), *MelbourneDAC: the 5th international digital arts and culture conference* (pp. 46–52). RMIT University.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza.
- Pearce, C. (2001). Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go. *Game Studies Journal*, (September).
- Pearce, C. (2010). Play's the Thing: Games as Fine Art. Georgia Tech and the Savannah College of Art and Design.
- Pearce, C., Fullerton, T., Fron, J., & Morie, J. (2007). Sustainable Play: Towards A New Games Movement for the Digital Age. *Games and Culture*, 2(3), 261-278. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1555412007304420>
- Stalker, P. (2006). *Gaming in Art: a Case Study of Two Examples of the Artistic Appropriation of Computer Games and the Mapping of Historical Trajectories of 'Art Games' Versus Mainstream Computer Games*. University of Johannesburg.

