

¿Serán los videojugadores los
nuevos coleccionistas de arte?



entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

¿Serán los videojugadores los nuevos coleccionistas de arte?

Guiomar Jiménez Orozco

¿Serán los videojugadores los nuevos coleccionistas de arte?

Resumen

Se enfatiza la discusión sobre el arte y los videojuegos, todavía sin respuesta y se revisa la influencia de una institución como el MoMA en este debate. En una visión de apocalípticos e integrados, este trabajo cuestiona si los videojuegos son arte y se pregunta al lector su posición ante este tipo de eventos. Este trabajo sostiene que: el videojuego aporta la construcción de un medio que posibilita experiencias estéticas, además de ser un reflejo de la vida multimediática.

Palabras claves: *arte, MoMA, videojuegos*

Will videoplayers be the new art collectors?

Abstract

The still unanswered matter about art and videogames is emphasized, and the influence of institutions as the MoMA is reviewed in this debate. With an apocalyptic and integrated vision, this work questions if videogames could be considered art, and raise a question to the reader about its stance regarding these events. This work states that videogames contribute to the construction of a medium that enables aesthetic experiences, as well as being a reflection of the multimedia life.

Keywords: art, MoMA, video games

Introducción

La colección de videojuegos del MoMA y su impacto

El debate sobre el estatuto artístico de los videojuegos, ha incluido nuevas discusiones a partir de que Paola Antonelli, curadora del MoMA anunció orgullosamente, el 29 de noviembre de 2012, que adquirió una selección de catorce títulos de videojuegos de una lista de cuarenta (en posteriores meses), para la colección de Diseño Aplicado. Esta nueva adquisición causó tanto revuelo, que salieron varios reportajes y críticas al respecto, por ejemplo: Jonathan Jones en *The Guardian* (Lo siento, MoMA, los videojuegos no son arte); en *CNN México* (Pac-Man y Tetris ahora forman parte de la colección del MoMa); *La Tercera* (Los videojuegos conquistan el mundo del arte: Pac-Man y Tetris entran al MoMA), *ecetia.com* (¿Son los videojuegos Arte? El MoMA lo tiene claro), entre otros.

Pareciera que la palabra arte causa gran conmoción, sobre todo cuando se relaciona al MoMA con el videojuego, un producto de la cultura pop. Bajo ese escenario, Antonelli tuvo que dar una plática en TED para aclarar la postura del museo ante el fenómeno: Paola Antonelli: Por qué compré el Pac-Man para el MoMa. En este documento la curadora refiere que nunca dijo que los videojuegos eran arte, sin embargo, en su texto *Video Games: 14 in the Collection, for Starters* presenta la colección y deja entrever esa postura: *Are video games art? They sure are, but they are also design, and a design approach is what we chose for this new foray into this universe.* (Antonelli 2013 3)

¿Qué influencia tiene el MoMA en el mundo del arte, a través sus colecciones?

Entender el papel del MoMA y su misión requiere identificar lo qué es un museo y su rol social, ya

que cada museo tiene una finalidad. El ICOM (International Council Of Museums) ha definido al museo como una institución permanente al servicio de la sociedad y su desarrollo, el cual posibilita la relación sensorial con el objeto de exhibición. Se basa en un sistema de valores que son: la preservación del patrimonio, la presentación de obras de arte y piezas únicas, así como la difusión de la corriente de conocimiento científico. Es por eso que al ser identificado al museo como una institución, se le considera normativo. (Desvallées and Mairesse 43-44)

Por otro lado, hay que señalar que el objeto artístico en sí no tiene valor o sentido, este se le construye:

El objeto no ha cambiado: cambian las relaciones del sujeto con el objeto, de acuerdo con los fines o con las distintas relaciones. Para "bendecir" artísticamente los objetos recién nacidos, están los agentes ideológicos y el consenso de aficionados. Muchas obras del pasado fueron puramente religiosas para la gente de esa época y nosotros las hemos convertido en obras de arte: los galeristas las tornan mercancías y algunos coleccionistas las trasmutan en valores financieros. (Acha 37)

Es en esta construcción de sentido, en donde el objeto se resignifica y por eso es que el museo, y los críticos tienen un papel fundamental: ellos son los que conocen y reconocen las pautas a seguir de una historia e influyen en la construcción de la ideología: La ideología considerada como falsa conciencia representa el mundo al revés. Y de forma invertida. Pero también muestra una imagen del mundo tal como es, desde el punto de vista del grupo dominante. (Hodge y Kress 3)

Que el MoMA haya sido la institución que eligió al videojuego como parte de su colección, instaure un discurso sobre la línea estética



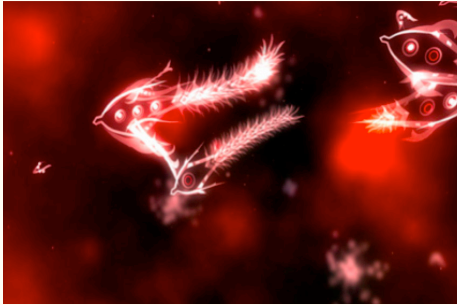
Guiomar Jiménez Orozco, Pacman al museo, 2013

de un grupo social. Hay que añadir que esta institución ha marcado un eje histórico a seguir en el campo del arte, evidencia de ello es que en 1958, el MoMA presentó su exposición La nueva pintura americana (en la Exposición Universal de Bruselas), la cual marcó el traslado del centro mundial de las artes de Europa a Nueva York. (Walther 270)

Si bien la colección de los videojuegos pertenece a la parte de diseño aplicado del MoMA, esta institución que funge como aparato ideológico, es un eje muy influyente en el pensamiento estético occidental. Cabe mencionar que como institución educativa, fue fundada en 1929 con la misión de ... ser el principal museo de arte moderno del mundo. (About MoMA 1) En la actualidad, es un organismo reconocido como: el que sabe lo que caracteriza a la obra de arte. Por consecuencia, el MoMA tiene una misión y esta seguramente ha influido en el imaginario colectivo sobre las tendencias artísticas. Es por esto que Antonelli tuvo que dar una plática para aclarar la postura del museo ante los videojuegos y el arte, así como ante las notas de diferentes críticos.

El videojuego entre apocalípticos e integrados

De lo dicho hasta ahora, pareciera que se garantiza una experiencia artística, solo porque un objeto se encuentra en un importante museo dedicado a exponer arte. Desde ese supuesto surge el problema, pues una institución que es reconocida como concedora, legitima a un objeto directa o indirectamente por su valor artístico, como pasó con los videojuegos y el MoMA. Lo que revive al viejo asunto que Marcel Duchamp llevó al extremo, cuando expuso La fuente en el Salón de los independientes en 1917 (perspectiva que se opone a lo que se mencionó en el apartado anterior). En ese momento Duchamp cuestionó el sentido de la pintura, su transmisión de ideas y la legitimación artística por parte de la institución.



Jenova Chen and Nick Clark f10w 2006
thatgamecompany

Él asumía que el museo no es determinante para que algo sea arte, aunque como ya se apuntó, influye en el imaginario colectivo por su rol social e importancia histórica. Por consecuencia, indirectamente el MoMA está influyendo en la percepción del videojuego en su identificación como arte, aunque esa no haya sido su intención. Por otro lado, se olvida que una experiencia artística depende de la recepción e interpretación, aspectos que se han dejado de lado. La experiencia artística se puede relacionar con estructuras que obedecen a un complejo cultural, sin embargo, dentro de un mismo núcleo cultural, el objeto que emociona a uno, es indiferente a otro.

Cabe agregar que hay diversas perspectivas sobre lo que significa el arte, pero en tantas discusiones no se ha podido determinar cuándo es que un cuadro, una escultura, acción, entre otros, despierta reacciones emocionales e intelectuales en el ser humano y en este texto, no pretendemos encontrar la respuesta, pero hay que señalar que existen diferentes posturas, a favor y en contra del videojuego como arte. En paralelo, se puede pensar que un videojuego provoca experiencias estéticas, independientemente de su valor comercial, como sucede con otros productos masivos, entre ellos el cómic.

Para contestar si los videojuegos pueden producir una experiencia estética, tenemos que hacer un acercamiento a una definición de ésta. La estética deriva de *αἰσθητική* (aisthetikê) que significa sensación (Ferrater 581). Los estudios estéticos han sido extensos y profundos, pero nos enfocaremos al establecido por el filósofo alemán Alexander Baumgarten, que es el que comúnmente se llega a utilizar en la actualidad y se define como la ciencia de lo bello, además de tener una relación con las Bellas Artes. Para él, la estética es la *perfectio cognitionis sensitivae, qua talis* (Ferrater 582).

El embrollo se presenta cuando tenemos que definir lo bello, lo cual implica diferentes parámetros según la época: en algunos momentos se definió como lo cercano a la naturaleza, otros a lo bueno, a lo armónico, entre otras concepciones y en este tiempo, dirá Baudrillard que todo es transestético: hay una liberación del arte, de lo bello y es difícil determinar qué es bello y qué es arte.

Asunción de todos los modelos de representación, de todos los modelos de antirrepresentación [...] Las cosas liberadas están entregadas a la conmutación incesante y, por consiguiente, a la indeterminación creciente y al principio de incertidumbre [...] es tan imposible calcular en términos de bello o feo, de verdadero o falso, de bueno o mal [...] Hoy, esta escalada engloba indiferenciadamente todas las formas de arte y todos los estilos, que entran en el campo transestético de la simulación. (Jean Baudrillard 9-25)

Si no podemos definir qué es lo bello o qué es lo estético, entonces no podemos acercarnos a una concepción de arte desde esos terrenos. Sin embargo, la paradoja es que en esta época pareciera que todo es posible. Así el objeto que simplemente emociona, que es atractivo, puede ser considerado arte desde lo que dice Baudrillard. Según Marzona: "El arte se convierte así en una cuestión del contexto ..." (Marzona 11) De tal forma que se puede catalogar como pieza artística a objetos que corresponden, como ya se mencionó, a la norma estética que permea el pensamiento de la transestética. Lo cual nos deja muy abierto el parámetro para clasificar el arte o siquiera, para entenderlo; lo que se llega a hacer en las curadurías con un sentido estético, es una selección de objetos que representan a un grupo social, sin importar su trascendencia en el quehacer humano. De ese modo, el

videojuego puede plantearse como una manera de interactuar en el común de una sociedad postcapitalista interesada por la estética, con una mirada hacia la imagen tecnológica y donde el medio proyecta al objeto:

... el mismo objeto enigmático es remplazado por uno tecnológico, y en particular por la tecnología mediática. Ahora el objeto mudo puede volver a hablar una vez más, y en efecto la visibilidad se transformará en todo un nuevo discurso, con trascendentales consecuencias para los sistemas previos. Es una transformación potencial cuyas dimensiones pueden leerse en las ambigüedades mismas de la palabra "imagen." (Jameson 148).

El objeto ya no importa en sí, si no lo que se ve y construye a partir de él, así el videojuego es pura imagen que construye mundos, que son mirados por el usuario a partir de una pantalla y que son contruidos para él. Es por eso que se debe estar atentos sobre: el asumir que todos los videojuegos son arte, en principio porque clasificaríamos al medio y no al objeto. No todo el cine es arte, algunas películas se catalogan como tales y aun así, depende de la experiencia del espectador. Hay que enfatizar que los objetos por sí mismos no significan nada, el humano es quien les da sentido. Lo que se puede reconocer en el videojuego es que a partir de sus características audiovisuales, simulaciones, interacciones, entre otras, se puede convertir en un medio expresivo influyente. Sobre esto Mark Tribe comenta acerca de la relación entre creadores y nuevas tecnologías, al introducir el texto de Lev Manovich:

El arte siempre ha estado estrechamente ligado a la tecnología, y los artistas siempre son de los primeros en adoptar las nuevas tecnologías cuando surgen.

Nos ponemos a toquetearlas y tratamos de ver qué pueden hacer; queremos hacer cosas que a los ingenieros nunca se les ocurrieron, entender qué podríamos decir con ellas, reflexionar sobre sus efectos, empujarlas más allá de sus límites y romperlas. (Tribe en Manovich 14).

En ese sentido, el creador siempre busca experimentar con los medios que están a su alcance. Por eso en diferentes épocas se construyen efectos a partir de distintas técnicas, ejemplo de ello son: el diseño de mosaicos o de vidrieras; el trabajo en óleo, para crear ilusiones que imitan la transparencia de cristales; la arquitectura para crear centros acústicos, narrativos, espaciales y visuales; la programación de lenguajes y sensores, para cubrir necesidades artísticas digitales; entre otros. Por consecuencia, pareciera que el creador de imágenes es como un niño al que se le presenta un medio, el cual modela hasta generar objetos con posibilidad de producir experiencias estéticas. En este grupo podemos incluir a algunos desarrolladores de videojuegos, que han aprovechado la experimentación con nuevas tecnologías y han logrado un medio, con la posibilidad de generar entes en potencia artística.

En la discusión que se abre sobre si el videojuego es arte o no, queda mucho por debatir. Sin embargo, podríamos asumir que los videojuegos como medio no son arte en sí, pero lo cierto es que por un lado, algunos títulos seguramente se incluirán en la historia del arte por ser legitimados directa o indirectamente por instituciones como el MoMa y por otro, la experiencia artística se genera en relación al usuario y la experiencia con el videojuego.

Hay que mencionar que quizá el videojuego está pagando el precio que tuvo que pagar la fotografía y el cine en su momento, para ser reconocido como un lenguaje que puede

generar obras de corte artístico y con el tiempo, la valoración de éstas dependerá de muchos factores que incluso no tienen que ver con el arte. Entre ellos está, como ya se mencionó, la relación que haga el receptor con el videojuego bajo la concepción que tenga del arte, como ha pasado con cada objeto que ha sido catalogado en la historia del arte, la cual es también una historia del pensamiento humano. En conclusión, ante estas dos perspectivas expuestas: una que integra al videojuego como un medio con el que se pueden producir títulos que provoquen experiencias estéticas y otra apocalíptica, que infiere que en lo transestético todo ha explotado y todo puede ser arte, el museo citado confunde sobre su postura: tanto por las declaraciones de su curadora, como por lo que implica esa institución en la historia del arte, la cual sin duda alguna, impacta en el imaginario colectivo.

El interés de este artículo fue evidenciar que, si bien el MoMA adquirió una colección de objetos que nos hablan de una forma de pensar y vivir generada por las nuevas tecnologías (las cuales están cambiando la perspectiva del mundo y quizá también, la concepción del arte), la posibilidad de una experiencia estética en títulos de videojuegos, es provocada tanto por la construcción del medio, como por la experiencia de cada usuario. Por último, es innegable que estos productos son el reflejo de una forma de ser, en una época multimediática –en donde la simulación, la imagen y la novedad, son ejes del sentido y la convencionalidad– que lucha con las concepciones del pasado, en su relación con la emergencia de estas nuevas propuestas tecnológicas.

Fuentes de consulta

Acha, Juan. Crítica del arte: teoría y práctica. México, D.F.: Trillas, 1992. Impreso.

Antonelli Paola. "Video Games: 14 in the Collection, for Starters." MOMA Video Games 29 Nov. 2012. Web.

Baudrillard, Jean. El Complot del arte: ilusión y desilusión estéticas. Madrid: Amorrortu, 2006. Impreso

Baudrillard, Jean, y Antoni Vicens. Cultura y simulacro. Barcelona: Kairós, 1978. Impreso.

Denisse Espinoza A. "Los Videojuegos Conquistaron El Mundo Del Arte: Pac-Man y Tetris Entran Al MoMA El Museo de Nueva York Adquirió 14 Videojuegos Para Su Colección." La Tercera 23 Mar. 2013. Web.

Desvallées, André, and François Mairesse. Key Concepts of Museology. [Paris]: Armand Colin, 2010. Open WorldCat. Web. 7 June 2013.

Ferrater Mora, Josep. Diccionario de filosofía. Barcelona: Ariel, 2009. Impreso.

Hawkins, Robert, John M. Wiemann, and Suzanne Pingree, eds. Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes. Newbury Park, Calif: Sage Publications, 1988. Print. Sage Annual Reviews of Communication Research v. 16. Impreso

Hodge, Bob. Social Semiotics. Ithaca, N.Y: Cornell University Press, 1988. Impreso.

Jameson, Fredric. El giro cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998. Buenos Aires: Manantial, 1999. Impreso.

Lotman, IU. M, and Desiderio Navarro. La semiosfera I: semiótica de la cultura y del texto. Madrid: Cátedra, 1996. Impreso.

Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Barcelona: Paidós, 2005. Impreso.

Marzona, Daniel, and Uta Grosenick. Arte conceptual. Köln: Taschen, 2005. Impreso.

«Paola Antonelli: Why I Brought Pac-Man to MoMA» TED.com. May 2013 TED Web Jun 2013.»

«¿Son Los Videjuegos Arte? El MoMA Lo Tiene Claro.» Ectia. N. p., n.d. Web. 31 Oct. 2013.

"Sorry MoMA, Video Games Are Not Art." the Guardian. N. p., 30 Nov. 2012. Web. 31 Oct. 2013.

Semblanza curricular

Guiomar Jiménez Orozco

Formación académica: Candidata a Doctora en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y Comunicación. Cuenta con una maestría en Comunicación y Lenguajes Visuales por parte de ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Es licenciada en Arte por la Universidad del Claustro de Sor Juana; diseñadora de estrategias para juegos y cursos para Ludika y Artefactos (www.adigma.com). Colaboradora en el programa Nibble 2.0 en Radio y TV Mexiquense con temas de cibercultura.

Actividad laboral: Docente de en Licenciatura y en diplomados en ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, CENTOR y la Universidad Anáhuac, entre otras instituciones. Ha trabajado en el área educativa de museos como el Museo Archivo de la Fotografía, Centro Fotográfico Manuel Álvarez Bravo y el Antiguo Colegio de San Ildefonso. Fue investigadora y documentadora en el Centro de la Imagen para el libro 160 años de la fotografía en México.

Entretejidos.

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 1, volumen 1, No. 1, Septiembre 2014 a Marzo 2015, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. (55) 57094370, www.iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx. Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales. El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Aparición: Septiembre 2014 a Marzo 2015

Año: 1

Volumen: 1

Número: 1-2014/15

ISSN: 2395-8154

Comité Editorial

Dr. Jorge Alberto Manrique (UNAM)

Dra. Julieta Haidar (ENAH)

Dr. Julio César Schara (UAQ)

Dra. Teresa Carbó (CIESAS)

Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)

Dra. Graciela Sánchez (UACM)

Dr. Félix Beltrán (UAM-Azcapotzalco)

Dr. Ignacio Aceves (UAM-Azcapotzalco)

Equipo Editorial

Editor en Jefe: Dr. J. Rafael Mauleón

Editores de proyectos: Mtra. Luvia Duarte.

Editor de desarrollo: Mtro. Tiberio Zepeda

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas

Diseño Web: ICONOS Diseño

Corrección de estilo: Luis Chirinos

Relaciones Públicas: Mtro. Francisco Mitre