



Universidad
Finis Terrae

UNIVERSIDAD FINIS TERRAE

FACULTAD DE ARTES

MAGÍSTER EN INVESTIGACIÓN-CREACIÓN DE LA IMAGEN

PIEL SINTÉTICA

**CUERINA, INTERFACES, VIAJES Y ÁRBITROS ARTIFICIALES EN LA
INTERACCIÓN ENTRE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS Y
VIDEOJUEGOS**

FELIPE WEASON NÚÑEZ

Tesis presentada a la Facultad de Artes de la Universidad Finis Terrae, para optar
al grado de Magíster en Investigación - Creación de la Imagen

Profesora Guía: Valentina Montero

Santiago, Chile

2025

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Valentina Montero, guía de esta tesis, por las discusiones profundas, la crítica certera, las conversaciones delirantes y la paciencia infinita. También agradezco a mi familia por la motivación y el apoyo, especialmente a mi gato Zuko que me acompañó en todo momento. A los amigos Sean Moscoso por las reflexiones sobre la práctica artística y la investigación; Benjamin Galvez por sumarse al proceso de creación y su disposición a la derivas poéticas; Christian Oyarzun por sus comentarios sabios; Karen Riquelme por su ayuda con la escritura; A Neto por observaciones conducentes y profundas; y a Jano Jeldes e Iguana Diaz por la amistad incondicional.

RESUMEN

El presente documento describe el desarrollo del proyecto de investigación - creación Piel Sintética. Motivado por la necesidad de reconocer la intersección entre Arte y videojuegos, experimentar en esa interacción desde la práctica artística, y sistematizar el proceso creativo. Fue llevado a cabo a través de dos líneas, una teórica, que exploró la historiografía de las prácticas artísticas en torno a los videojuegos y se preguntó por las características propias del medio desde una comparación con el juego análogo y el papel del concepto de interfaz en el fenómeno. La otra línea, desde la práctica, experimentó iterativamente con los elementos constitutivos del videojuego como interfaz, materialidad, cuerpo, interacción, soporte, simulación y ritmo, para observar las condiciones políticas y poéticas del medio, y como definen la relación entre humanos y máquinas. El documento presenta la propuesta de investigación, la investigación teórica articulada como marco teórico, la metodología y el proceso de creación mediante una bitácora.

ÍNDICE

[AGRADECIMIENTOS](#)

[RESUMEN](#)

[ÍNDICE](#)

[INTRODUCCIÓN](#)

Motivaciones	1
Antecedentes	2
Resumen de Capítulos	3
Propuesta de Investigación	4

[MARCO TEÓRICO](#)

Juego y Videojuego	6
Game Art, Art Game y Artist`s Game	10
Interfaz y el Videojuego como Viaje	17

[METODOLOGÍA](#)

Game Art Planet	23
Diagrama de Memoria	24

[DESARROLLO](#)

Diagrama de Bifurcaciones	26
Bitácora	27

[CONCLUSIONES](#)

Sobre los Objetivos	39
Proyecciones	41

[BIBLIOGRAFÍA](#)

43

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, es evidente que los videojuegos se han convertido en un fenómeno cultural de gran relevancia que ha permeado ámbitos tan diversos como los medios de comunicación, el lenguaje, el entretenimiento, el método de formación y la forma de persuasión, entre otros, a nivel global. Su influencia ha moldeado la manera en que interactuamos con las máquinas y los sistemas que nos facilitan las tareas cotidianas. Ejemplos de ello son los carritos de compra digitales que guían mediante cadenas de acciones claras y satisfactorias; las plataformas de educación asincrónica que miden el desempeño de los estudiantes y que entregan todo tipo de retroalimentaciones: sistemas de puntos, niveles, estadísticas asociadas al uso de instrumentos bancarios; flujos retroalimentados de likes y seguidores que prueban nuestro rendimiento y valor social; sistemas en línea para apostar por la caída de algún régimen. Pareciera no haber interacción que no tenga el “look and feel” del lenguaje y las técnicas del diseño de videojuegos (Swink, 2009), y que no defina en parte las formas de ser en la cultura digital (Galloway, 2006).

El presente proyecto de investigación-creación buscó explorar el fenómeno de los videojuegos desde su intersección con las prácticas artísticas contemporáneas. El proyecto fue motivado por la pregunta por el estado actual de esa intersección desde la práctica y la teoría; motivación que nació por la necesidad de sistematizar los conocimientos surgidos desde mi práctica artística vinculada a la relación entre arte y videojuegos, desarrollada durante los últimos diez años.

La investigación fue conformada por dos rutas complementarias. La primera, de carácter práctico, exploró, experimentó y reflexionó sobre el fenómeno de los videojuegos desde la creación artística, con el propósito de evaluar sus estructuras y detectar espacios ambiguos en los bordes de la producción. Esta ruta se materializó a través de prototipos de videojuegos instalativos que, desde la obstaculización y la intensificación, intentaron evidenciar algunas de las

características del medio. La segunda ruta corresponde a una investigación teórica que tiene como objetivo comprender, analizar y presentar las principales formas en las cuales se ha dado la relación entre prácticas artísticas contemporáneas y el fenómeno de los videojuegos. Para ello se llevó a cabo una revisión bibliográfica que abarcó los últimos 20 años, con el fin de delinear un estado actual de la cuestión.

Los antecedentes que vinculan arte y juego, y posteriormente arte y videojuego, son múltiples y para algunos autores que han sido parte fundamental de las diferentes vanguardias del siglo XX (White, DeLappe & Huber, 2021). Michael J. Thomas (1988) ubica a Marcel Duchamp en la génesis de esta relación. Celia Pearce, en su artículo “Games AS Art: The Aesthetics of Play”, se preguntaba:

Was Marcel Duchamp really an artist, or was he in fact what today would be called a ‘gamer’ whose art was merely a hobby, or perhaps even a game itself? (Pearce, 2006, p. 68).

Los futuristas y surrealistas integraron elementos de los juegos a sus prácticas artísticas, como sistemas basados en reglas, elementos de azar, improvisación e interacción con los participantes en performance o ejercicios (White et al., 2021). Las neo-vanguardias de los años 60 y 70, como Fluxus y el situacionismo, integraron el juego a través de la performance y la participación. Para Luca Carruba, el situacionismo ve en el juego una forma de desbordar los espacios cotidianos, una práctica que a partir de lo lúdico pondría en jaque a la sociedad burguesa y capitalista (Carruba, 2019).

Para mediados de los años 90 los videojuegos habían conformado una industria global. Los artistas vinculados al net.art o al arte de los nuevos medios se acercaron a los juegos como un objeto tecnológico y de consumo para observar y criticar la cultura digital. A esta nueva relación entre arte y videojuego se le denominó Game Art. John Sharp define el Game Art a partir de cuatro categorías

clave: “el uso de tecnologías del juego para generar imágenes; la apropiación de juegos para crear obras de arte; el hackeo y la modificación de juegos para crear obras; y la intervención de espacios de juego a través de prácticas artísticas” (Sharp, 2012, p. 27).

Algunos ejemplos de obras de ese periodo son Mario Cloud de Cory Arcangel, la serie UntitledGame de JODI y [giantJoystick] de Mary Flanagan. En [giantJoystick] la artista realiza una operación de cambio de escala al joystick estándar de la consola de videojuegos Atari. El cambio de escala modifica las relaciones corporales con el juego y activa dinámicas de cooperación grupal para poder jugar.

Actualmente existen artistas como Theo Triantafyllidis, que se mueven entre el espacio físico y virtual utilizando, y a su vez tensionando, los estándares de diseño, consumo y producción de los videojuegos. Con proyectos como Feral Metaverse (Triantafyllidis, 2024), el artista explora, a través de instalaciones, performance y un videojuego colaborativo, otras formas de moverse y comportarse en grupo utilizando el juego para desaprender hábitos.

Con el fin de abordar la investigación propuesta, la memoria se estructura en seis capítulos principales. El actual, donde se han presentado las motivaciones, los antecedentes de producción personal y la propuesta de investigación. El segundo capítulo expone la pregunta, la hipótesis, los objetivos y el plan de trabajo. A continuación, el tercer capítulo desarrolla el marco teórico articulado en torno al juego, el videojuego, la práctica artística contemporánea y la problemática de la interfaz. El cuarto capítulo describe, en términos generales, la visión y formas que estructuran la metodología y el método empleados, incorporando dos casos como ejemplos de estrategias de investigación. El quinto capítulo registra, en una bitácora y diagramas, el desarrollo del proyecto y su proceso investigativo. La bitácora pone énfasis en las relaciones entre reflexión y práctica. Finalmente, el sexto capítulo presenta las conclusiones, junto con reflexiones críticas y proyecciones futuras.

Pregunta de Investigación:

¿Cómo la relación reflexiva entre práctica artística y el fenómeno de los videojuegos, a través del espacio del gameplay, posibilita encuentros entre distintos agentes, y revela características de los modos de ser en la cultura digital?

Hipótesis

Las prácticas artísticas han abordado el fenómeno del videojuego de dos formas: la primera, a través de la apropiación y la modificación orientada a dar cuenta de las estructuras tecno - políticas en el medio; y la otra, utilizando las potencialidades del medio para movilizar mensajes que problematizan los relatos convencionales propios de los videojuegos. Este proyecto plantea una tercera vía, -que deriva de la categoría de Artist`s Game de John Sharp--, en la cual desde una evaluación crítica de los medios de producción del videojuego y sus estrategias de diseño informadas por la psicología, construye espacios de encuentro donde los agentes involucrados pueden re-imaginar la naturaleza de sus relaciones en vista de otras ecologías posibles.

Objetivos

- General
 - Investigar - crear experiencias artísticas mediante la producción de prototipos que permitan la evaluación crítica del fenómeno de los videojuegos con la intención de explorar otras formas de diálogo entre cuerpo, interfaz y materialidad bajo las dinámicas del medio en el contexto de la cultura digital.
- Específicos

- Producir prototipos que me permitan explorar la relación entre práctica artística y videojuego a través de un proceso iterativo.
- Investigar sobre los cruces entre arte contemporáneo, particularmente las artes visuales y el fenómeno de los videojuegos, a través de una revisión bibliográfica, para en última instancia intentar presentar el estado del arte de la cuestión.
- Reflexionar sobre los diferentes actores que se relacionan en la producción y confección de una experiencia artística que explora el fenómeno de los videojuegos a través de la presentación de la propia reflexión.
- Sistematizar el proceso de producción y la reflexión a partir de la presentación de diferentes productos académicos.

Plan de trabajo

El proyecto se llevó a cabo a partir de un plan de trabajo dividido en dos líneas que se desarrollaron de forma autónoma pero articulada. La primera, orientada a la práctica artística, se centró en la producción de prototipos de videojuegos para explorar materialidades, formas de interacción y relaciones entre cuerpo e interfaz.. La segunda, de carácter teórico, consistió en una revisión bibliográfica para analizar el estado de arte sobre la relación entre arte y videojuegos, abordando la problemática de la interfaz, la categorización histórica de estas prácticas y la definición de características propias del medio.

MARCO TEÓRICO

Juego y Videojuego

¿Cuál es la diferencia entre juego y videojuego? Pregunta básica y necesaria para entender la especificidad del fenómeno de los videojuegos.

Para comprender mejor este fenómeno y diferenciarlo, si es posible, de su contraparte digital, presentaré dos definiciones provenientes de autores fundamentales en los Game Studies: Johan Huizinga, con *Homo Ludens* (1938), y Roger Caillois, con *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo* (1958). Huizinga define el juego de la siguiente forma:

el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente (Huizinga, 2012, p. 28).

La primera parte de esta definición se vincula con el fenómeno que los autores Katie Salen y Eric Zimmerman, en su libro *Rules of Play* (2003), denominan el “círculo mágico”. El círculo mágico sería ese espacio protegido y diferenciado de la vida cotidiana y el trabajo. Según esta definición, las condiciones para que dicho espacio se dé y se mantenga son al menos dos. Primero, la aceptación de reglas “libremente consentidas” que delimitan el tiempo, el espacio y la voluntad del jugador o jugadora. Segundo, que lo que ocurra dentro del juego no tenga un objetivo de utilidad fuera de sí, externo al círculo mágico. La primera parte de la definición presenta la estructura y reglas necesarias para que el juego ocurra; en cambio, la segunda describe lo que sucede dentro, al jugar.

Bajo esta definición, los juegos no serían muy diferentes a otras prácticas culturales (en el contexto de la publicación del libro de Huizinga), como el teatro, la pintura, el cine o la fotografía: experiencias acotadas espacial y temporalmente, separadas de lo cotidiano, no productivas y movilizadoras de emociones. Sin embargo, aquí aparece una diferencia clave: limitar la voluntad no implica negar o cancelar las motivaciones del jugador, sino someterlas a un sistema de reglas.

Por su parte, la académica Belén del Rocío Moreno sintetiza la propuesta de Roger Caillois de la siguiente forma:

una actividad libre en cuanto que el jugador elige participar en ella; separada en tanto se halla delimitada espacial y temporalmente; incierta porque la duda sobre el resultado se prolonga hasta el final de la partida; improductiva por no crear bienes ni riqueza —a lo sumo los desplaza—; reglamentada por hallarse sometida a convenciones y ficticia respecto de la consciencia que acompaña el transcurrir de la vida corriente (Moreno, 1995, p. 161).

Esto demuestra una clara continuidad con la definición de Huizinga: separada de lo cotidiano, no productiva y voluntaria. Pero Caillois agrega como característica del juego la incertidumbre que “se prolonga hasta el final de la partida”. Esto es particularmente relevante, ya que indica la capacidad del juego de ajustarse a las condiciones y cambiar en relación con las dinámicas resultantes de las interacciones del jugador o jugadora con las reglas del juego en el tiempo.

Caillois propone cuatro categorías para organizar los juegos: Agon, juegos competitivos donde se prueba la habilidad; Mimicry, juegos donde el jugador cumple un rol o “juega a ser otro”; Alea, juegos marcados por el azar y las probabilidades; e Ilinx, juegos vertiginosos o, como indica el autor, “de un pánico voluptuoso”. Ejemplos de este tipo de juego son los deportes extremos o el juego infantil de dar vueltas en círculos hasta marearse y luego correr. Según Moreno (1995), esta última

categoría se ha extendido y amplificado gracias a la revolución industrial, que permite la creación de máquinas para generar mareo y vértigo, como las montañas rusas y los carruseles.

Entre los primeros videojuegos reconocidos por la historiografía se encuentran *Tennis for Two* (1958) y *Spacewar!* (1962) (Fish, 2021). *Tennis for Two* consiste en que dos jugadores se enfrentan en una partida de tenis donde una línea horizontal representa la cancha y otra vertical de menor altura la malla. Por su parte, en *Spacewar!* dos jugadores se enfrentan entre sí usando naves espaciales que navegan en torno a un agujero negro que los atrae hacia él. Ambos videojuegos comparten características que evidencian cierta especificidad del medio: sistemas de simulación física que ponen énfasis en la representación precisa del movimiento en tiempo real. El sistema de simulación física puede pensarse como un arbitraje matemático, capaz de reproducir ilimitadas veces el mismo escenario con resultados constantes. Otra característica común es el rastro que dejan la bola de tenis y las naves en la pantalla. Este rastro o huella dibuja la trayectoria recorrida y proyecta gestálticamente su direccionalidad futura.

Los videojuegos incluyen música, sonido, imágenes, modelos volumétricos, textos y diálogos, todos articulados bajo la lógica del cuadro por segundo. Al igual que el cine o la animación, los juegos actualizan su estado de forma discreta, un momento a la vez, cuadro a cuadro. Pero, a diferencia de otros medios, esos cuadros —esos espacios de ejecución— son producidos en el mismo momento en que se necesitan. La velocidad y el desempeño de la máquina resultan de su potencia bruta (las características de fábrica) más los obstáculos que supone ejecutar los requerimientos que la estructura del juego exige. Esto implica que en el momento del *gameplay* hay dos entidades jugando: una digital y otra análoga.

En los lenguajes de programación se usa la palabra en inglés *string* para designar un tipo de dato primitivo. Este representa un conjunto ordenado de caracteres que la máquina interpreta no como un comando a ejecutar, sino como

un dato a guardar o manipular. Un archivo de texto también es un string. Archivos como Photoshop, Illustrator, Blender, MP4 o ejecutables también son cadenas de caracteres.

Lenguaje escrito, máquinas de Turing, líneas de ensamblaje y secuenciadores de ritmos comparten la misma estructura: cadenas de datos, eventos u objetos organizados en el tiempo. Los videojuegos comparten dicha estructura, aunque los objetos que organizan son deliberadamente dispares (Barr, 2023). Texturas de paisaje sobre un plano se mezclan con extractos de audio y, sobre ellos, un sistema de animación vectorial controlado por los datos de entrada mueve una nube de puntos en tres dimensiones. Estas están organizadas y conectadas de tal forma que pueden representar volúmenes; un sistema de renderización y movimiento en el espacio simula el comportamiento de una cámara que encuadra una vista y permite al jugador o jugadora mirar hacia adentro como a un todo compuesto.

Se podría pensar entonces en los videojuegos como grandes secuenciadores de ritmos multipista de strings, no lineales y capaces de acomodarse dinámicamente. Las similitudes no se encuentran solo a nivel del entramado técnico y tecnológico, sino también en la forma en que se estructuran y desenvuelven las experiencias lúdico-digitales. En el diseño de videojuegos existen expresiones que evidencian esto: core loop (la escala de la acción del jugador), level loop (la suma de acciones en una sección o capítulo) y game loop (la suma de todas las secciones) (Fullerton, 2024).

Si pudiéramos representar gráficamente los cambios que los medios han tenido en el tiempo, a la fotografía la dibujaríamos con un punto, un momento detenido. En cambio, en el caso del cine serían varios de esos puntos distribuidos uno tras otro: un punto que se traslada en el tiempo dibuja una línea. El videojuego, en cambio, estaría representado por esa misma línea, pero con otra perpendicular, formando un plano. La línea perpendicular indica el eje de las probabilidades. Sobre

ese plano se generan rutas posibles a partir del diálogo entre las reglas del juego y el desempeño del jugador o jugadora.

En el acápite “X, el cine y el desempeño cuantificable” del libro La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, Walter Benjamin (2003) señala que el actor de cine desempeña un rol, es decir, interpreta o representa un personaje, pero también tiene un desempeño:

Esta se diferencia del actor de escenario por el hecho de que su desempeño artístico, en la forma original que sirve de base a la reproducción, no se desarrolla ante un público cualquiera, sino ante un gremio de especialistas [...] que como tales están en posición de intervenir en cualquier momento en su desempeño artístico (p. 66).

Ese desempeño es cuantificable, medible por un sistema de máquinas y expertos operarios. De manera similar, el videojuego como árbitro artificial observa y juzga constantemente el desempeño del jugador o jugadora. En el cine, el mal desempeño de un actor podría significar su desvinculación como trabajador; en el videojuego, significa la negación de acceso a continuar. Leer mal un libro no impide terminar de leerlo; jugar mal significa no poder seguir jugando. El videojuego forma a los jugadores y jugadoras, y un árbitro artificial los evalúa, les da herramientas y los pone a prueba.

Game Art, Art Game y Artist`s Games

Aunque en Latinoamérica, y en particular en Chile, la producción artística que toma como objeto de problematización el videojuego ha estado mayormente ausente, en el mundo anglosajón y en el Este Asiático ha sido parte relevante del desarrollo de la relación entre arte y tecnología. Esto ha quedado patente en una producción académica y periodística que se extiende desde finales de la década de los noventa hasta nuestros días.

Este capítulo tiene por objeto presentar una revisión bibliográfica acotada. Los textos revisados plantean dos términos clave: Art Game y Game Art, los cuales, como es esperable, han cambiado su significado y uso en el transcurso de 25 años.

Para comenzar, podríamos definir Game Art siguiendo la propuesta estructurada en categorías asociadas a operaciones realizadas por el historiador John Sharp:

Game Art se compone de cuatro categorías clave: el uso de tecnologías del juego para generar imágenes; la apropiación de juegos para crear obras de arte; el hackeo y la modificación de juegos para crear obras; y la intervención de espacios de juego a través de prácticas artísticas (2012, p. 27).

Para mediados de la primera década de los 2000 ya había surgido y muerto el Game Art, según el mismo autor. Es en ese mismo momento cuando comienzan a aparecer las primeras publicaciones monográficas dedicadas a la relación entre arte contemporáneo y videojuego. Los textos introductorios de 2006 de Matteo Bittanti y Domenico Quaranta en el libro *Game Scene* fueron uno de los primeros esfuerzos por nombrar la especificidad del campo. Para Bittanti, el Game Art se define como:

Cualquier arte en el que los videojuegos jugaron un papel importante en la creación, producción y/o exhibición de la obra. La obra de arte resultante puede existir como un juego, una pintura, una fotografía, un sonido, una animación, un video, una performance o una instalación (2006, p. 9).

Ese mismo año, Alexander R. Galloway publicaba *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. En el libro, el autor identifica una serie de prácticas artísticas

que considera como una nueva vanguardia, la cual denomina countergaming, inspirado por la categoría counter-cinema de Peter Wollen al describir el cine de Godard. En ese conjunto de prácticas aparecen las obras de artistas como JODI, Anne-Marie Schleiner, Brody Condon y retroYou, entre otros. Galloway (2006) describe las operaciones a través de cinco pares de conceptos, que se resumen a continuación:

- Transparencia versus evidenciación: a diferencia del videojuego convencional, que esconde y vuelve transparente su interfaz y el aparato tecnológico que le permite funcionar, el countergaming exhibe y problematiza las características del medio, como el código o los lenguajes de programación, y los sistemas de renderizado y físicos, generalmente modificando o destruyendo las funciones tanto del hábito (formas convencionales de jugar) como del aspecto técnico.
- Jugabilidad frente a esteticismo: en el countergaming se tiende a evitar, borrar o desarmar las relaciones convencionales entre jugabilidad y narrativa, dando mayor valor a las experiencias estéticas surgidas de experimentaciones visuales con la tecnología.
- Modelado figurativo frente a artefactos visuales: las obras del Game Art evitan figuraciones realistas o reconocibles, reemplazándolas por formas abstractas y/o expresivas.
- Física natural frente a física inventada: desde los primeros videojuegos, como Spacewar! o Tennis for Two, estos se han orientado a la simulación física. El countergaming modifica estas reglas, presentando interacciones incoherentes.
- Interactividad frente a falta de coherencia: los videojuegos convencionales construyen hábitos de interacción donde los jugadores esperan respuestas

rápidas y estandarizadas del sistema; en el Game Art se obstaculizan estas expectativas, presentando relaciones incoherentes entre la acción de los controles y la jugabilidad.

Al siguiente año de la publicación del libro, Galloway resumiría que las obras de Game Art son aquellas que, en sus operaciones, niegan o privan al videojuego (Galloway, 2007; García, 2019). La negación se presenta como destrucción de la interacción lúdica (por ejemplo, en propuestas basadas en pintura, animación o video que se apropian del videojuego). La privación, en cambio, consiste en la reducción, eliminación o modificación del apartado visual, sonoro, interactivo y/o narrativo, transformando la forma habitual de juego (Galloway, 2007; García, 2019).

Volviendo a *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, al final del libro Galloway suma un sexto par de conceptos: *gamic action versus radical action* (“conventional gaming poetics versus alternative modes of gameplay”), aunque ya no para describir el fenómeno del Game Art, sino para criticarlo desde su ausencia:

One may conclude that there exists no true avant-garde of gamic action today. In other words, counter gaming is essentially progressive in visual form but reactionary in actional form. It serves to hinder gameplay, not advance it. It eclipses the game as a game and rewrites it as a sort of primitive animation lacking any of the virtues of game design. This is essentially the reason why Jodi’s work is apolitical, while Godard’s was hyperpolitical... (Galloway, 2006, p. 125).

Desde esta crítica, Galloway propone:

Artists should create new grammars of action, not simply new grammars of visuality. They should create alternative algorithms. They should reinvent the architectural flow of play... (Galloway, 2006, p. 125).

En el mismo periodo del auge y surgimiento del Game Art también se desarrolló el Art Game. En *Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre*, la artista Tiffany Holmes describe los Art Games como obras interactivas realizadas por un artista visual, que pueden cumplir una o más de las siguientes características: (1) desafiar estereotipos culturales, (2) ofrecer críticas significativas a la historia o la sociedad, y (3) contar una historia de forma novedosa (Holmes, 2003). A lo anterior, la autora añade la necesidad de que exista un personaje que represente al jugador y/o que exista una forma definida de finalizar la experiencia. Holmes indica además que “Art games are decidedly noncommercial in that they function primarily as single-use, or even disposable experiences due to their limited playability” (Holmes, 2003, p. XX).

Luján Oulton, en su artículo *Aproximaciones a una arqueología de las relaciones entre arte y videojuegos*, resume la postura de Holmes de la siguiente manera:

Holmes postula que los artistas se han dado cuenta del impacto que los videojuegos comerciales están ejerciendo en la sociedad y, en consecuencia, están comenzando a experimentar con sus modos de juego. Se trata de formas que exploran nuevos modos de visualizar el espacio y el tiempo, que dan lugar a nuevos modelos narrativos interactivos, de crítica cultural y política, y a interfaces alternativas de juego (Oulton, 2021, p. 30).

Con lo anterior, podríamos observar que en el Art Game hay una orientación hacia los aspectos políticos, narrativos, culturales y lúdicos, a diferencia del Game Art, que se enfoca en la experimentación formal y evalúa las condiciones técnicas y culturales de los videojuegos.

Durante los años siguientes a la publicación del texto de Tiffany Holmes, otros autores se situaron en la misma línea, entre ellos Mary Flanagan, Anna Anthropy, Brian Schrank y Luca Carrubba, solo por nombrar algunos.

Mary Flanagan, en su libro *Critical Play* (2009), propone usar la categoría *Game for Change* o *Social Game Impact*, que incluiría al *Art Game* pero también otras prácticas que se mueven por los márgenes de la producción industrial de videojuegos. La autora plantea tres operaciones comunes en prácticas de juego crítico: *Unplaying*, *Re-Dressing* (o *Re-skinning*) y *Rewriting*. La primera alude a jugar al límite de las reglas; la segunda, a modificar representaciones para cuestionar formas convencionales de presentación de cuerpos y espacios; la tercera, a rearticular dinámicas narrativas del juego. En síntesis, para Flanagan los *Game for Change* tienen como objetivo la crítica de reglas, estética y narrativa en busca de proponer juegos que presenten otras formas de ser (Flanagan, 2009).

Anna Anthropy presenta a otros actores, fuera de la industria y del circuito del arte, que están creando sus propios juegos aprovechando las nuevas tecnologías de nivel usuario. Estos actores introducen relatos excluidos de una industria que, desde sus orígenes, ha tenido al hombre blanco como figura central en roles de creación, investigación, divulgación y consumo (Anthropy, 2012).

En 2015, John Sharp publica *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, libro que posteriormente se convertiría en un referente clave para la historiografía de la relación entre videojuegos y arte. Sharp propone definiciones para *Game Art* y *Art Game*, a través de la idea de comunidades de práctica, recepción y legitimación, y agrega una tercera categoría: *Artist's Games*. La académica Ruth García resume así la propuesta de Sharp:

El autor sostiene que esta comunidad produce una nueva estética videolúdica en la que interseccionan las convenciones de la industria

y la sensibilidad artística de tal forma que ambas se ven satisfechas en sus propios términos. (García, 2016, p. 89)

Sharp ilustra esta categoría con obras como *giantJoystick* de Mary Flanagan, los trabajos de Nathalie Pozzi y Eric Zimmerman, y el videojuego *The Night Journey* de Bill Viola, en colaboración con USC Game Innovation Lab. *The Night Journey* es un videojuego contemplativo que intenta representar un viaje espiritual hacia la iluminación, en el que el jugador recorre un paisaje simbólico sin objetivos tradicionales, activando fragmentos de video derivados de la obra de Viola. Sharp propone esta categoría para describir juegos realizados por artistas contemporáneos, con intención no comercial, que consideran el videojuego como medio y no solo como herramienta, incluyendo al jugador como co-creador de la obra (Sharp, 2015).

Considero que la categoría *Artist's Games* propuesta por Sharp es relevante para entender el desarrollo de las prácticas de los últimos diez años. Es en ella donde se ha intentado resolver la crítica de Galloway al *Game Art*, que —según el autor— fue incapaz de crear nuevas gramáticas de acción, nuevos algoritmos alternativos y renovar la arquitectura del flujo del juego (Galloway, 2006). Propongo que, a partir de esta categoría, es posible leer las actuales prácticas entre arte y videojuego, aunque sería necesario extenderla para dar cuenta de exploraciones que van más allá de la relación entre juego y jugador. Nuevas prácticas que incluyen otros actores digitales, matéricos, algorítmicos, orgánicos e híbridos. Ejemplos de esto son las obras de Theo Triantafyllidis, quien utiliza simulaciones y entornos virtuales donde cuerpos mutantes y comportamientos performativos revelan tensiones entre tecnología e identidad; Sahej Raha, cuyas obras combinan performance y mecánicas lúdicas para cuestionar estructuras de poder, colonialidad y representación; Tatiana Vilela dos Santos dos Santos, quien desarrolla juegos experimentales centrados en la interacción física y la reformulación de reglas, explorando la interfaz como experiencia corporal y poética; y Gabriel Massan, quien a través de los videojuegos crea narrativas inmersivas para abordar historias sobre

raza, violencia y memoria, construyendo mundos digitales que confrontan estructuras históricas de opresión.

Interfaz y el videojuego como viaje

Como un paso fronterizo, la interfaz es un lugar liminal en él aparecen las partes que la conforman. En el diálogo de estas partes se crea a la interfaz, pero también es la interfaz la que permite a las partes reconocerse como tal. Es en la frontera donde se puede ver con claridad las políticas que regulan el intercambio. A diferencia de los pasos fronterizos, la interfaz, en la cultura digital, se ha vuelto transparente, sus disposiciones son imperceptibles, su ideología es opaca en el reinado del contenido. Los videojuegos son un espacio privilegiado para reflexionar sobre la interfaz, porque son pura interfaz (Galloway, 2013) y sus formas han definido las maneras de tratar con el software (Sicart, 2023). A continuación se presentan algunos enfoques para entender el fenómeno de la interfaz, su importancia en la cultura digital y su relación con los videojuegos.

Katie Salen Tekinbas y Eric Zimmerman, en el capítulo 6 del libro *Rules of Play* (Salen Tekinbas & Zimmerman, 2003), en búsqueda de una definición de interacción comparaban autores de la teoría de la comunicación y el diseño. Los autores al preguntarse por la interacción en el contexto de un sistema, citan a Stephen W. Littlejohn:

Part and parcel of a system is the notion of 'relationship'... Interactional systems then, shall be two or more communicants in the process of, or at the level of, defining the nature of their relationship. (Littlejohn, 1989, p. 175)

Aunque la cita se refiere a la interacción como un fenómeno recíproco entre entidades en un sistema, también sugiere que la forma de la interacción es un

proceso en constante cambio, un proceso que busca definir su naturaleza. Las interfaces, en el contexto de las relaciones humano-máquina, podrían ser entendidas como esas definiciones, momentos o cristalizaciones resultado y a la vez forma de la interacción.

Para comienzos de los ochenta, ingenieros como Douglas Engelbart o diseñadores como Steve Jobs habían establecido los cimientos de la interacción humano-máquina principalmente desde la noción de interfaz de usuario. Para finales de la misma década, Donald Norman, entre otros teóricos del diseño, había definido conjuntos de reglas y protocolos para las interfaces con el fin de evitar cualquier tipo de obstáculo, problema, confusión o frustración en su uso. La interfaz buena es aquella que es invisible.

En *The Design of Everyday Things* (Norman, 1988, 2013), Donald Norman, siguiendo la propuesta de la primera cibernética, utiliza la idea de ciclo de retroalimentación para proponer el ciclo de la acción del usuario. Este ciclo comienza desde la necesidad del usuario por resolver un problema hasta su materialización; en él existen una serie de etapas definidas por las capacidades intelectuales, los hábitos culturales y las posibilidades de acción en el mundo. A partir de esto, Norman propone una serie de estrategias para evitar los posibles problemas que se puedan dar en cada una de las etapas y con ello lograr que el ciclo se desarrolle sin fricción, de forma invisible.

Lev Manovich, en *The Language of New Media* (Manovich, 2001), conceptualiza la interfaz como una capa de mediación entre los datos, las operaciones del sistema y el usuario. Para Manovich, la interfaz no es neutral, traduce decisiones técnicas y matrices culturales, definiendo la naturaleza de nuestra relación con los medios digitales. La interfaz configuraría modos posibles de acción, determinando qué es visible, manipulable o accesible. Según el autor, la transparencia de la interfaz opaca decisiones técnicas e ideológicas.

En el artículo Interfaces, Cinco Leyes, el teórico de los medios Carlos Scolari, siguiendo la ruta de Manovich, argumenta que las interfaces no son transparentes, son ideológicas; visiones de mundo vueltas formas de interactuar con los medios. Pero, a diferencia del autor anteriormente citado, la idea de interfaz como capa mediadora no da cuenta de la totalidad del fenómeno; aún más, el concepto mismo de interfaz sería débil semánticamente (Scolari, 2007). Para Scolari, la mejor forma de tratar analíticamente con la interfaz es mediante metáforas que iluminen algunos de sus aspectos: interfaz-membrana, interfaz-instrumento, interfaz-conversación, interfaz-espacio (Scolari, 2007).

Alexander Galloway, en *The Interface Effect* (Galloway, 2012), sostiene que las interfaces producen efectos y no son cosas estáticas sino eventos. La interfaz es una maquinaria de acción que opera entre el usuario y el sistema, y está determinada por lógicas de control político y técnico. Galloway propone que es en los videojuegos donde se puede observar cómo la interfaz modela el flujo de acción, determinando estrictamente qué puede hacer el jugador, debido a que en ellos se hacen explícitas sus reglas y operaciones.

Brendan Keogh, teórico en los estudios de videojuegos, en su libro *A Play of Bodies* (Keogh, 2018), desplaza el foco de la interfaz como dispositivo técnico hacia la experiencia corporal del jugador. Para Keogh, en los videojuegos la interfaz no se reduce a la capa gráfica de contacto, sino que incluye la manera en que el jugador habita el entorno del juego. Controladores, tiempos de reacción, sensación espacial y ritmo de acción forman parte de una interfaz encarnada.

La interfaz videojuego-cuerpo no solo limita la acción, sino que la produce en colaboración con el jugador. En la propuesta de Keogh, la relación entre humano y máquina deja de ser unilateral: la interfaz se vuelve co-constitutiva de la experiencia. La mediación ya no es solo técnica, sino corpórea y performativa. Es posible conectar al videojuego-cuerpo que co-crea la experiencia de Keogh con la idea de la interacción como un proceso constante por el cual las entidades participantes —

jugador, interfaz física, videojuego, computador, output de salida— están definiendo la naturaleza de su relación y, con ello, la crean.

Para finalizar, mencionaré el libro de Miguel Sicart *Playing Software* (Sicart, 2023), que se inspira en la idea de María Lugones de lo lúdico como viaje por el mundo, un viaje al mundo de los otros. Desde ahí, el autor propone que lo lúdico en el mundo digital dispone un viaje de encuentro de agencias humanas y computacionales. En el encuentro, las agencias se co-construyen y determinan unas a otras. Lo lúdico, siguiendo a María Lugones, es un viaje al encuentro de otras agencias; es amar, estar dispuesto a interactuar, comprender y crecer con los demás (Sicart, 2023). Advierte el autor que esta cualidad de lo lúdico, de movernos y conectarnos, puede ser instrumentalizada mediante el diseño de interfaces que disminuyan la agencia humana, transformándola en objeto de juego.

METODOLOGÍA

Sobre la práctica artística como investigación

A lo largo del magíster he ido entendiendo que la práctica artística como investigación es, principalmente, un conjunto de estrategias para poner a disposición de otros, por medios diversos, el proceso creativo. Se trata de disposiciones orientadas a presentar ideas, observaciones y técnicas surgidas de la práctica, que pueden ser valiosas para una comunidad específica. Estas estrategias me permitieron sistematizar y organizar las relaciones y temporalidades de los distintos actores de la investigación mediante bitácoras, diagramas de bifurcaciones, investigaciones teórico-prácticas y, objetos utilizados como recursos exploratorios.

Creo que el vínculo entre la práctica artística y la teoría no es una relación de causa y efecto. Más bien pienso en ambas como viajes de temporalidades no lineales, independientes y a la vez convergentes, que generan conexiones para articular una serie de sugerencias fragmentadas

Métodos en mi práctica

Mi práctica artística es sobre y con los videojuegos, y surge de jugar compulsivamente, jugar horas sin parar. Jugar para explorar los algoritmos que miden mi desempeño. Desarmar, no moralmente, desarmar por el hecho de poder hacerlo, como los niñ@s juegan con máquinas en desuso. El desarme no se da desde la superficie a las profundidades de un conocimiento por develar, sino más bien como un movimiento horizontal que va de un estado de conocimiento y sesgos cognitivos a un nuevo estado igualmente denso, pero diferente del lugar de partida.

Propuesta de metodología para el proyecto de investigación

Como se mencionó en la introducción, la investigación se dio en dos caminos, uno desde la práctica: la creación de prototipos de videojuegos instalados que desde su forma, diseño y materialidad me permitieron reflexionar sobre una serie de entidades que se reúnen en torno al videojuego. El otro desde la teoría: que tuvo como objetivo comprender la historia y el estado del arte de los diálogos que han surgido entre práctica artística y videojuego, el videojuego como medio y sus disposiciones entre cuerpo y máquina.

Las dos líneas se desarrollaron iterativamente siguiendo la propuesta de Mary Flanagan en *Critical Play* (Flanagan, 2009). Los ciclos fueron articulados de forma parcial o total de las siguientes acciones

- Idear
- dibujar
- reflexionar
- prototipar
- testear
- presentar
- socializar procesos
- anotar
- evaluar
- reformular

El desarrollo de los ciclos fue narrado a través de una bitácora y graficado por un diagrama de bifurcaciones. La bitácora fue construida de forma cronológica y retroactiva, de ficciones reconstructivas y de “pasar en limpio”. En el desarrollo emergieron otros insumos clave, que voy a describir brevemente:

Game Art Planet

La investigación junto a Valentina Montero y posterior presentación de la ponencia “Arte y videojuegos en perspectiva latinoamericana: Hacia una revisión bibliográfica” en el contexto del coloquio “Estética, Técnica y Medios Digitales” de la Universidad Católica.

La revisión bibliográfica permitió iniciar un mapeo de l@s principales autor@s y categorías, en vistas de evaluar la producción académica en el contexto latinoamericano. El resultado dio cuenta de una espacio incipiente que se ha centrado en un red de académicas argentinas como Laura Palavecino, María Luján Oulton y Monica Jacobo.

La investigación fue presentada en un recorrido en 3D por un planeta con diferentes continentes que agrupaban a autor@s y categorías. Junto a su valor pedagógico, el gameplay permitió dar cuenta de relaciones no lineales entre los diferentes actores.

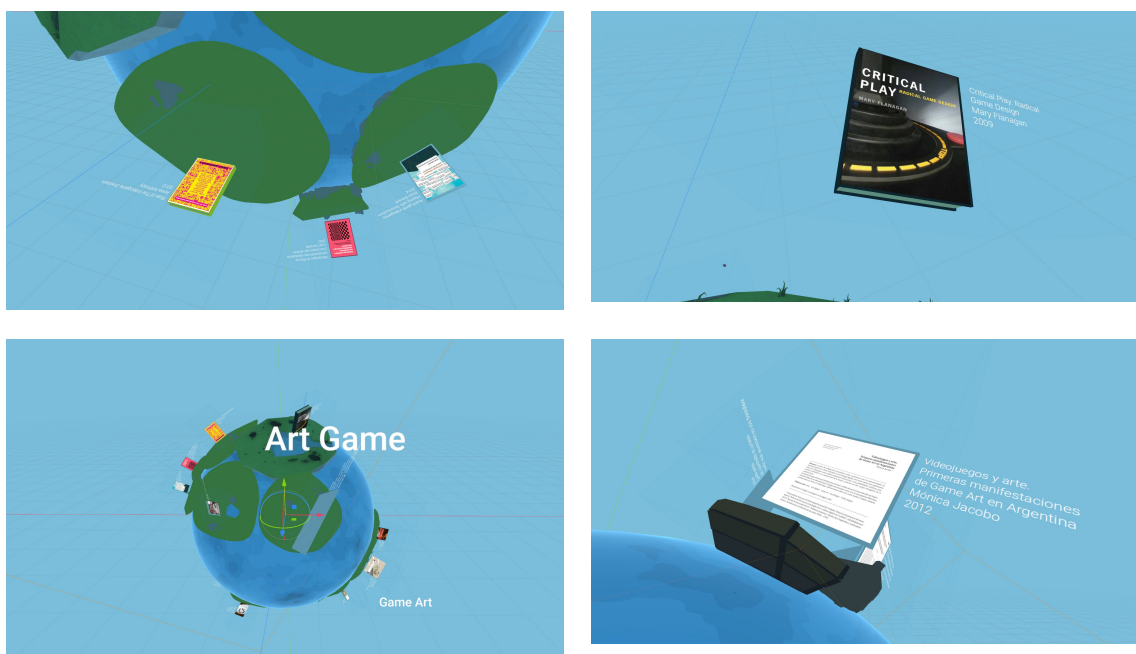
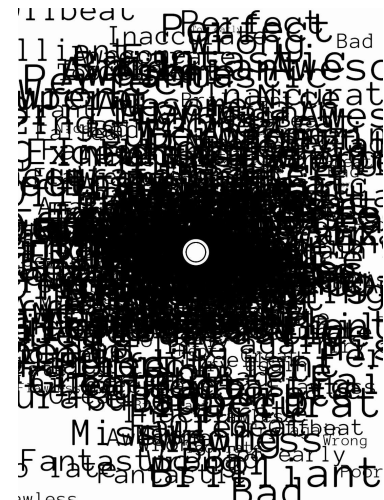
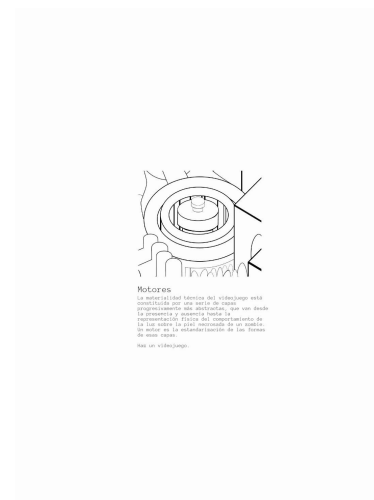
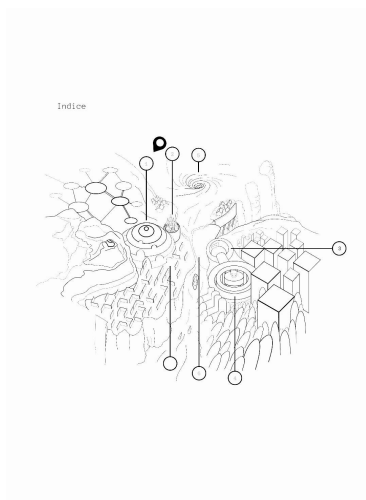


Diagrama de Memoria

En el curso “Procesos de Edición y Publicación” propuse, como proyecto final, desarrollar un libro de artista / videojuego / investigación que desde la experimentación propia del formato, la construcción de un mapa de conceptos que rodean a los videojuego y ludificación de los contenidos, permita reflexionar sobre su propia condición mediante un diseño que disponía esas reflexiones como juego.

El videojuego emulaba el formato hoja carta vertical y se desarrollaba de forma lineal. El jugador era guiado por una versión ilustrada del mapa conceptual. El mapa enviaba al jugador a diferentes desafíos y puzzles que eran introducidos por un pequeño texto. Los desafíos eran ludificaciones de temas y problemáticas claves en la reflexión. Estas interacciones incluyeron mecánicas de movimiento, “machaca botones” y juegos rítmicos.



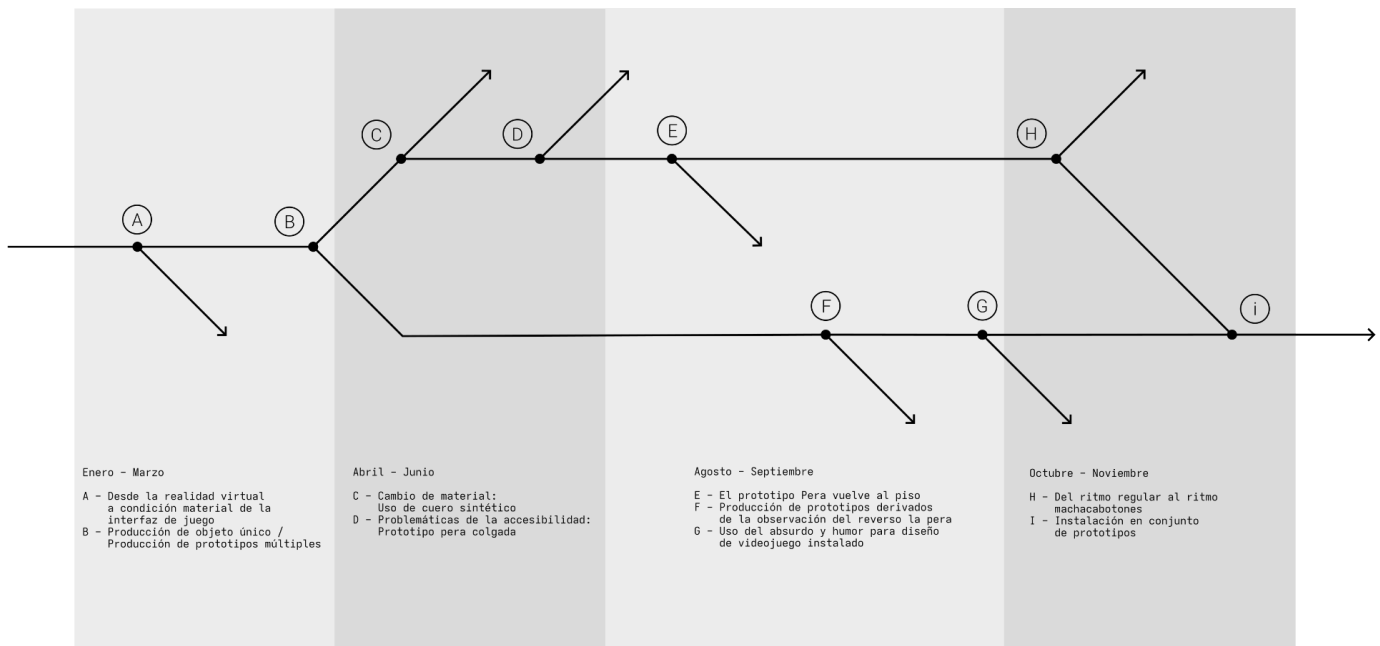
Sobre la metodología de construcción de este documento

Creo que la práctica artística como investigación y los videojuegos generan objetos de conocimiento que existen en múltiples canales sensoriales. En consecuencia el diseño y diagramación de este documento se idearon para disponer el proceso de investigación desde y con las imágenes.

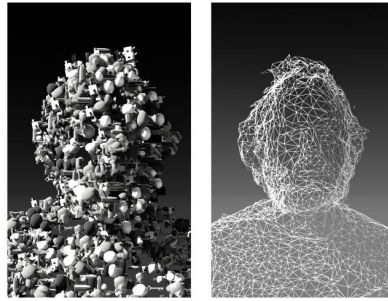
DESARROLLO

Diagrama de Bifurcaciones

A continuación se presenta un gráfico que indica los cambios más relevantes en el desarrollo de los prototipos, en un periodo entre enero y noviembre del 2025

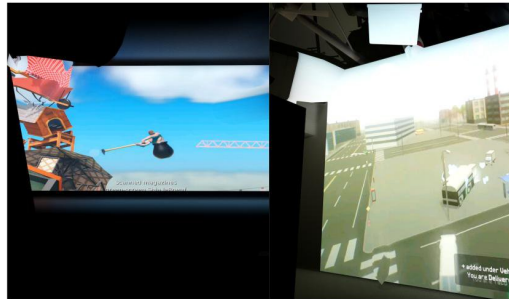


abril 2024



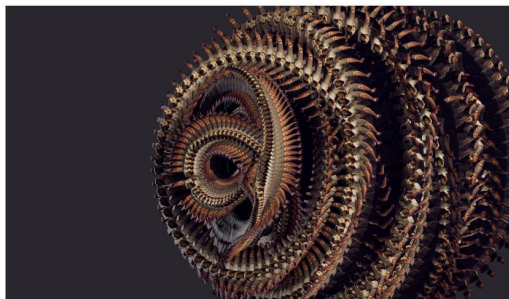
En las primeras semanas del magister surge la pregunta sobre qué sería una imagen en el videojuego. Pienso en el estado de juego como imagen: el momento presente que reúne todas las entidades del sistema, incluyendo el estado del jugador/a. A partir de ahí trabajo desde un autorretrato en fotogrametría del cual rescato su data para definir posiciones de otros modelos con la intención de poder reflexionar en torno los procesos de muestreo, cuantificación y codificación.

mayo 2024



En Cultura Visual y Discursos Contemporáneos propone un proyecto curatorial para una exposición de tres videojuegos: Katamari Damacy, Everything y Getting Over It. Inspirado en la teoría de Jesper Juul sobre cuándo los píxeles son percibidos como objetos y no como imágenes, el proyecto planteó tres ejes: la materialidad de los objetos, sus relaciones y sus condiciones de producción. Mi intención era pensar sobre espacios fronterizos entre el consumo tardocapitalista y las derivas poéticas y el disfrute del juego.

julio 2024



Explore formas de visualizar el estado del juego mediante la generación de imágenes creadas copiando un personaje 3D / autorretrato con passive ragdoll mientras se traslada por el espacio por movimientos elípticos para dejar un huella del funcionamiento de la simulación física.

03 oct 2025



Aprovechando un encargo el cual había que "tatuar" a un persona manipulando una fotografía, arme una escena 3D usando personajes creados con el software Makehuman con la intención de reconstruir una de las fotografías de la obra "Línea de 250 en tatuada sobre seis personas remuneradas" de Santiago Sierra. Con la escena realice una fotografía "in-game" y luego la edite en GIMP para agregar el tatuaje.

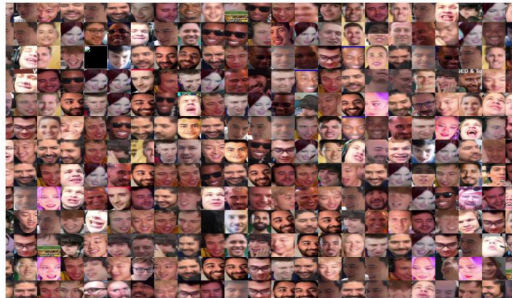
Junio 2024



Conectado con las exploraciones anteriores sobre cuerpo, estados y copias en los videojuegos, para el examen de taller diseñe una experiencia en realidad virtual donde el jugador/a tiene dos cuerpos: uno propio y otro que copia sus movimientos y que a su vez genera copias de sí mismo dependiendo de cuanto se mueve el jugador/a. La textura del avatar la compuse con imágenes creadas con la técnica del papel graso con la cual registre las texturas de la mayoría de las partes de mi cuerpo. La experiencia se llamó "graso"



Octubre 2024



Siguiendo algunas preguntas sobre el lugar de la performance en el videojuego y en el texto de un encargo sobre postfotografía, construí un pequeño programa que estuvo fotografiando streamers solo cuando sonreían, encuadrando únicamente sus caras. El programa recuperó más de 30.000 las cuales dispuse en un sitio web que las presentaba en una grilla que se trasladaba de forma automática.

Noviembre 2024



Para el examen del taller de segundo semestre continúe con algunas inquietudes que aparecieron en "graso", comencé a investigar sobre el fenómeno del toque fantasma que algunos usuarios del metaverso de realidad virtual "VrChat" reportaban. El fenómeno hace sentir al participante que lo están tocando. El fenómeno está vinculado a otros como el del miembro fantasma o dolor fantasma, efecto ideomotor, y la pseudociencia de la comunicación facilitada

Diciembre
2024



"No te puedes hacer cosquillas a ti mismo" fue la experiencia en realidad virtual que cree inspirado por la investigación sobre el Phantom Touch. En ella especulo acerca de la posibilidad de que un jugador/a pueda hacerse cosquillas a sí mismo mediante la experiencia de tener dos cuerpos que se pueden tocar entre ellos. Esta especulación también consideraba en parte el absurdo de su meta.

El resultado, la prueba de la experiencia en el examen, fue bastante desalentador, varios de los elementos clave que había proyectado no funcionaron técnica o poéticamente. Creo que uno de los principales errores fue olvidar el entrenamiento necesario para usar / interactuar con equipos de realidad virtual, sobre todo en una experiencia que exige un alto nivel de habilidad.

Varios de estos problemas son lo que motivaron la creación de los prototipos y la investigación principal de este proyecto.



Enero 2025



Terminado el año, cansado y molesto, me dibuje flotando desnudo en un río.

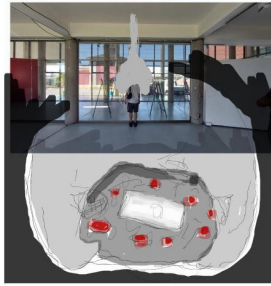
Enero 2025



Durante enero leí *Playing Software* de Miguel Sicart. El autor propone que los videojuegos son / generan viajes de encuentro entre entidades humanas y algorítmicas. En el libro muestra cómo esta capacidad trasladada a otro tipo de usos digitales ha modelado la forma en la cual tratamos con las máquinas.

Esta lectura me permitió articular un poco más una pregunta que he tenido sobre mi práctica artística, la pregunta por distancia crítica hacia los videojuegos y la cercanía que me conecta a ellos.

Febrero
2025

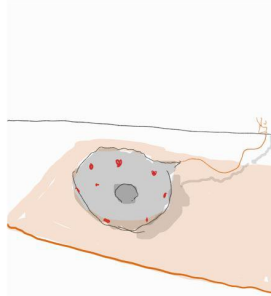


Proyectando una exposición con Sergio Cerón y Neto en el centro cultural Recoleta, recordé un prototipo del 2018, un juego tipo simon dice hecho con una almohada, botones de arcade y un arduino. Me pareció un conjunto que, como punto de partida, me permitiría profundizar en los problemas surgidos en el exámen del taller II. A partir de él pensé en un objeto blando, abrazable, corporal, con un sistema de interacción simple, y que al mismo tiempo que acoge también dificulta jugar, exige del usuario/a un uso raro, incómodo, performativo.

Integrando la idea llegué al mueble pera, una versión más grande y robusta de un almohada, que estratégicamente me permitiría ocupar el espacio con solo un volumen. Recordaba las peras en la casa de mi papá, su relación con el cuerpo, lo blando y lo flexible, pero también lo incómodo.

Idé intervenir una pera con un orificio en su parte inferior por el cual se pudiera meter la cabeza, dentro abriría una pantalla con un videojuego. Por fuera de la pera habría botones de arcade para interactuar con el juego. En ese momento no pensé en que juego podría ser, primero quería crear el espacio / objeto / interfaz.

Pensé, estratégicamente y económicamente, que la pera podría ser la obra de egreso del magister.

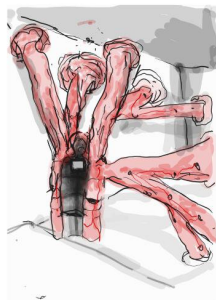


Febrero
2025



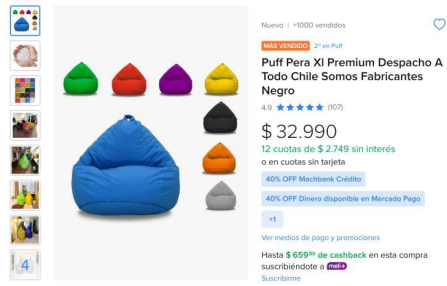
Preparándome para la investigación de esta tesis construí dos mapas conceptuales: uno que conecta tecnologías, cultural y prácticas asociadas al videojuego. Y la otra que intentaba conectar los videojuegos en términos más generales con la cultura, sociedad, industria y academia.

Marzo 2025



Le propuse a Benjamin Galvez realizar una exposición en conjunto en la galería de la UNIACC, siempre que aceptara dos reglas: debíamos trabajar con materialidades blandas y usar botones de arcade como única forma de interacción. Ideamos una pieza en conjunto, una dama de hierro hecha de tela, se extendería por la sala, cubierta de botones y por dentro tendría dos pantallas, una para Benjamin, la otra para mí. La idea no prosperó, decidimos trabajar por separado pero respetando las reglas originales.

Marzo 2025



Con la idea un poco más clara decidí comprar la pera. Compré dos por si llegaba a pasar algo. Una negra y la otra fucsia. Al comprar no me di cuenta que el material de la pera era cuerna (ecocuero, cuero sintético). Me pareció una torpezta feliz.

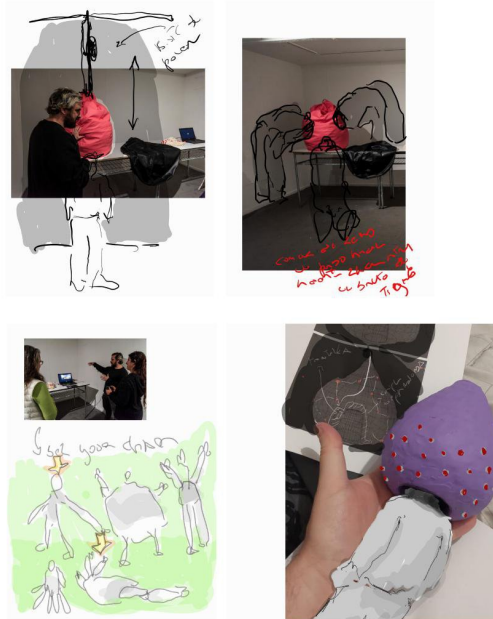
Mayo 2025



Arme la primera presentación del taller III como una degustación de los recursos del proyecto, para poder hablar de la ideación por medio de los bocetos que hice en tablet, impresos en hoja carta bond; la materialidad de las peras de cuerna, la experiencia háptica el prototipo hecho con la almohada y botones de arcade; Y un ejemplo de interacción en un videojuego donde se controlaba un personaje con *pasive ragdoll*.

Rosario Montero me hizo la pregunta por la multiplicidad de cuerpos.

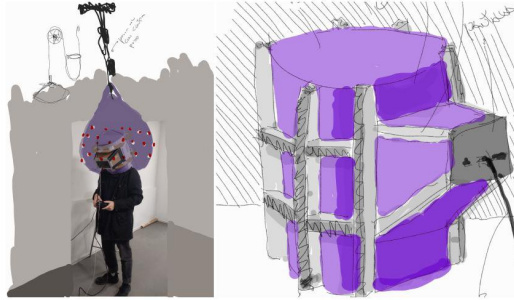
Mayo 2025



Explorando la pregunta de Rosario, intenté resolver la accesibilidad, me pareció un punto de entrada práctico, aunque era consciente que el problema es más profundo. Pensé en un polea ajustable que permite cambiar la altura de la pera.

Especule sobre los cuerpos dentro del videojuego.

Mayo 2025



Me llegaron de China dos pantallas LCD de 7 y 10 pulgadas. Con la de 7 arne un prototipo de cartón para probar el uso: como calza la cabeza; como se ubica la pantalla frente a los ojos, la distancia de la pantalla. Aproveché la siguiente sesión con Rosario para testear el prototipo con mis compañeros y socializar reflexiones. Allan me preguntó porque el videojuego no era en primera persona, le respondí que porque quería hacer algo opuesto a la realidad virtual.

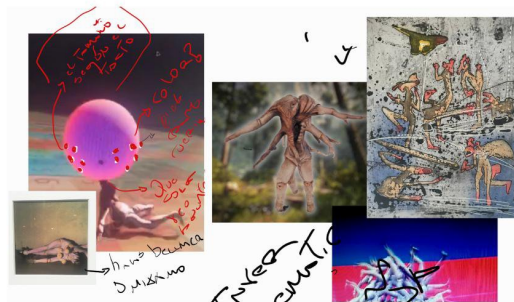
Mayo 2025



Decidí trabajar con la pera fucsia, me sugestiono la idea de una piel irritada, el color indudablemente artificial y el color, que en contexto del desarrollo de videojuego se uso para indicar un error con textura de un modelo (la piel de un modelo).
Contraté a Benjamín Galvez para que me ayudara con las modificaciones de la pera: la apertura inferior, la estructura para generar el cilindro y adherir la pantalla, y la instalación de 45 botones de arcade.

Hace mucho tiempo que no trabajaba con materiales digitales. Encontrarme con el cartón y la silicona líquida como estructuras "detrás de la piel", el anverso y el reverso de la cuerina, la adherencia del cartón sobre la piel, sugestiono derivas posteriores.

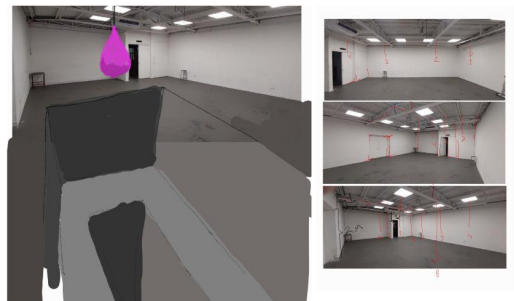
Junio 2025



Quería que el videojuego fuera como reflejo de la situación en la cual se encontraba la persona al usar la pera. Idee una experiencia donde un personaje humanote de con la cabeza metida en una esfera, pulsada y se mueve a través de un espacio por un camino prediseñado.

La pregunta de Rosario persistía, pensé en cuerpo procedurales algorítmicos, recordé a los monstruos del videojuego The Forest, a los dibujos de cuerpos expandidos y como redes de Matta, y en un videojuego que hice el 2017 en el cual el "player" eran 100 piernas conectadas que se movían en una misma dirección sobre una textura fucsia.

Junio 2025



Con la idea del reflejo entre el que tiene la cabeza adentro de la pera y el videojuego. Para el examen de taller bocetee sobre la sala 31 de la facultad para terminar modelando una versión en 3D de la sala y use como módulo para crear un recorrido sobre rídeles. En el recorrido la sala se multiplicaba, cambia de escala y colores.
Me pareció divertido, poético y básico pensar en la sala universitaria como un espacio de juego, porque de hecho lo es.

Julio 2025

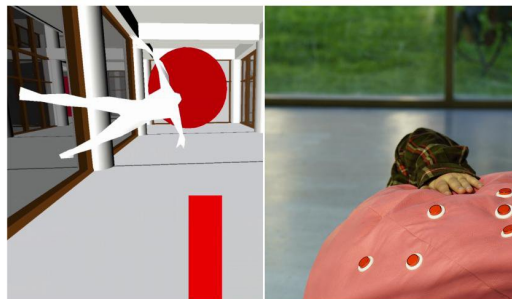
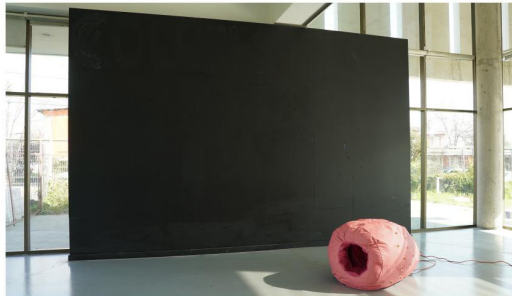


No logre construir el sistema de poleas.
Técnicamente todo funciona.
Diseñe el videojuego con el personaje ragdoll y el espacio construido por el modelo de la sala. Para avanzar en el recorrido había que presionar alguno de los botones de arcade al ritmo de la música. Use el track Hydrogen de la banda sonora del videojuego Hotline Miami.

Seguir el ritmo resultó difícil para los que lo probaron, y también realizaron un movimiento que no calculé: rotaban sobre el eje de la pera pensando que el videojuego reaccionaría. Es bien obvio, si tiene forma de casco de realidad virtual, debería funcionar como uno.

Con eso en mente decidí que en adelante la pera iría en el suelo, como lo pensé originalmente, y que debía repensar el videojuego.

Agosto 2025

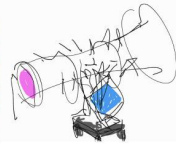


Para la exposición en el centro cultural de Recoleta realice los siguientes cambios a la pera:

Le agregue un computador por dentro, solo necesitando tener un extensión de corriente para que todos los sistemas funcionen. Esto permitió dar autonomía al objeto y motivó a los participantes a usar la pera con mayor libertad.

Acorte el tiempo del recorrido en el videojuego; aumente la tolerancia rítmica para que sea más fácil jugar; Cambie el modelo de la sala 31, por el espacio de recoleta y tuvo que hacer ajustes visuales debido a la potencia limitada del computador nuevo.

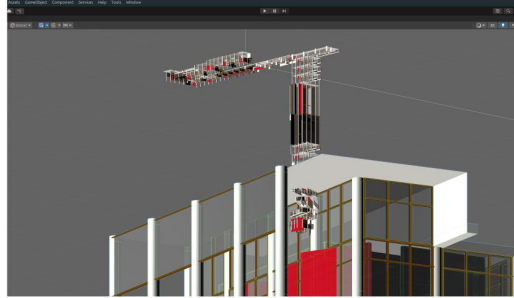
Septiembre
2025



Con los encuentros materiales, problemas y feedback de la pera me puse a hacer bocetos y maquetas para la exposición en UNIACC. Continué con la cuerina fucsia pensando en el reverso, con los cartones y los rellenos de algodón (sugeridos por Benjamín). La maraña de cables y el switch de los botones.

Las formas surgieron inspiradas por el caparazón de los escarabajos y los diseños de robots de la animación japonesa cyberpunk en los ochentas. Recordé un cuadro de Giotto donde se ve la cruz poder detrás, también la serie Mirador de Andres Duran.

Septiembre
2025

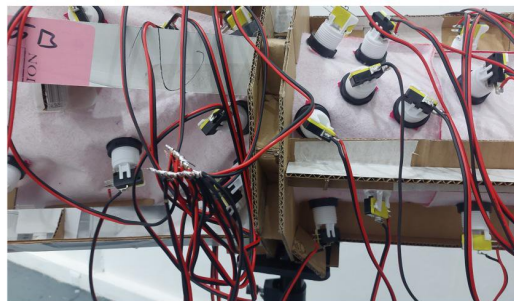


En una sesión del curso de Montaje y Producción, Celeste Mujica me consultó sobre qué pregunta le estaba realizando al videojuego. No supe como responder. Esto me motivó a dar algunos pasos hacia atrás y preguntarme por la poética de las operaciones que estaba realizando en el juego

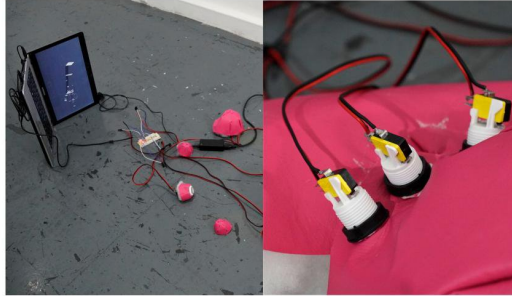
Septiembre
2025



Viendo las técnicas de trabajo de Benjamín Galvez me interese en explorar el uso de patrones de corte para construir dos piezas; aun compuesta por semiesferas de cuerina hechas con el patrón de corte para una pelota de plata, y la otra pieza de dos metros de largo hecha con un patrón de corte de una manga de chaqueta. Los dos comparten el sistema constructivo con algunas diferencias.



Octubre
2025

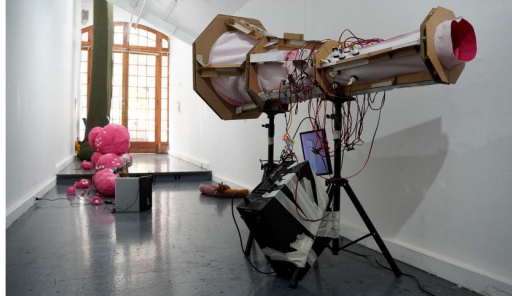


La exposición en uniaacc se inauguró la primera semana de octubre, con tres piezas de Benjamin Galvez y dos más. DungeonCrawler y Procesión.

La primera hecha con cuerina a partir del patrón de corte de una manga, el lado de la cuerina miraba hacia dentro del volumen. La forma estaba estructurada por cartones corrugados pegados con silicona fría. Sobre la parte central hay 40 botones de arcade insertados mirando hacia dentro. Por fuera todos los botones se conectan a un computador, que a su vez tienen conectada una pantalla led de 10 pulgadas. El computador corre un videojuego en el cual un personaje, hecho con el modelo 3D de galería, escapa de un ser humanoide que lo persigue por un túnel sin fondo. El escape inicia interactuando con botones y la velocidad con la que corre el personaje depende de que tan rápido se presionen los botones. La persona que interactúa con la pieza, por la forma de ella, no puede ver lo que sucede en la pantalla, necesitando de ayuda para poder comprender la reacción del sistema a su interacción.

Procesión está compuesta por varios módulos hechos de cuerina a partir del patrón de corte de una pelota de playa. Los módulos están estructurados con cartón corrugado y algodón, sobre ellos hay botones en distribuciones variables, mirando hacia dentro y fuera de la forma. Los botones interactúan con un videojuego donde está el mismo personaje que en la pieza anterior. Esta vez el personaje está a la espera que le caiga algún objeto "que está esperando" sobre él. Cada vez que se presiona un botón se crea un nuevo objeto al azar. Si el objeto es el esperado el personaje reacciona bailando. Los balles son "emotes" del videojuego Fortnite.

En la producción y montaje de estas piezas intenté trabajar con la reactividad de forma más cruda y directa. Aprovechando el absurdo y el humor para revolver lo unívoco de la interacción. La presencia de lo reactivo aquí cumple el papel de hacer presente la relación humano-máquina, a través de su forma menos sofisticada.

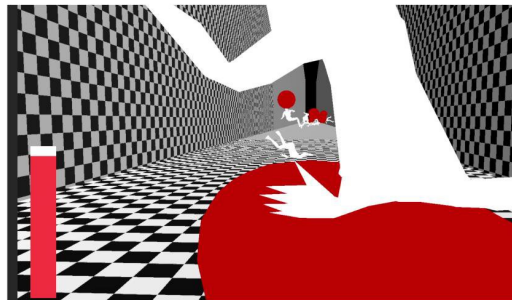


Octubre
2025

Con la observación de Celeste y retomando la lectura de Miguel Sicart orienté la pregunta de investigación a entender como desde la práctica artística que reflexiona sobre videojuegos es posible apreciar el viaje de encuentro que ellos disponen.

Pasé por una serie varias ideas y maquetas para el videojuego, que descarté.

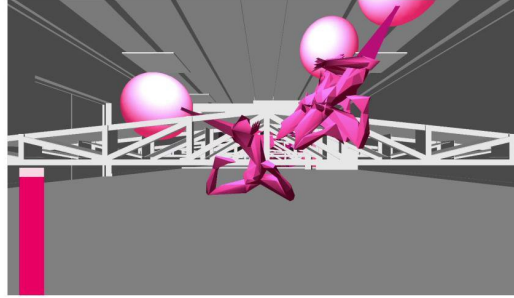
Octubre
2025



Buscaba una forma de intensificar el ritmo del videojuego, una relación de velocidad entre jugador/a y sistema. Las experiencias basadas en seguir el ritmo de la música requiere de un compromiso que se podría dar si las demás parte del sistema no obstaculizan el uso, como no lo es en la pera. A partir de una maqueta de la exposición en uniaacc donde experimente con reglas para juegos machacabotones (juegos en los que hay que apretar lo más rápidamente posible por cierta cantidad de tiempo), rearme la interacción con el player y el viaje. Cambio la experiencia, ahora es esfuerzo constante, castigo, rítmico pero no restringido. El machaca botones me permitió explorar acciones y reacciones del sistema desde la tasa de presionado del botón. Quedé conforme con el cambio, ahora debía pensar en el espacio virtual que integre al jugador/a, la para y el nuevo ritmo.

El jugador/a que machaca botones es un mal jugador, el que desconoce las estrategias de juego.

Noviembre
2025



En las primeras versiones del juego el espacio estaba construido para el viaje: velocidades, direcciones, caídas, encuadres de cámara. El problema es que esa forma suponía una extensión de tiempo entre uso y jugador/a que no funcionaba en el diseño de la obra. En consideración de eso simplifiqué la ruta: tiene siempre la misma dirección. Los módulos se ubican en serie un después de otro y tienen el mismo tamaño. Esta reiteración, creo, da énfasis al movimiento del personaje, y también vuelve indiferente el trayecto haciendo que funcione mejor con el diseño de interacción. La regularidad y modularidad del espacio permite que el juego se extienda según el interés del jugador/a. También esa modularidad podría intensificar la experiencia la condición cíclica del videojuego, como máquina secuenciadora.

Noviembre
2025

Con la nueva forma de interacción y ritmo, la música original dejó de funcionar. Explore la opción de trabajar con una composición algorítmica por un método llamado "Layering". Este método consiste en tener capas de música que se activan bajo diferentes condiciones, al combinarse pueden aumentar o disminuir la intensidad de la música. Arre una maqueta con tracks de música Drum and Bass. Existe una relación histórica entre el surpiniento de los videojuegos y el Drum and Bass que me parece muy sugerente y que creo da pista sobre la naturaleza del medio. La maqueta no tuvo una buena acogida por motivos que van desde relación entre música y sistema, y música y sentido de la obra en el total. Creo que las críticas fueron acertadas. Creía ver un camino que se podría seguir, pero quedaba poco tiempo.

CONCLUSIONES

El motivo principal para entrar al programa de magíster fue sistematizar, desde la práctica artística como investigación, mi producción de obra, que durante los últimos diez años ha explorado la relación del arte y videojuego. En particular me interesaba estructurar un marco teórico sobre la performatividad en el videojuego como forma de reflexión y expresión. En el transcurso del magíster surgió la pregunta por las relaciones entre cuerpos, interfaz humano - máquina y los videojuegos. Cuestión que motivó la producción de experiencias artísticas para generar diálogos en los diferentes espacio académicos del magíster, y en última instancia permitir la concepción de este proyecto.

El desarrollo del proyecto de investigación fue fragmentario y discontinuo pero repleto de intensidades. La forma de construcción de este documento es huella de eso. A mediados del transcurso de la investigación escribí algunas reflexiones que concentraban mis observaciones y preocupaciones principales. Dejo a continuación una porción de ella como ejemplo de lo que en el capítulo sobre la metodología se declaró como una serie de sugerencias fragmentadas:

El gameplay es el estado presente del juego. En él se encuentran los sistemas de reglas, que ponen en marcha las posibilidades de movimiento del jugador/a. Las mecánicas se encuentran con los sistemas eléctrico-informáticos que les permiten su despliegue interno que se expresa como proyección de salida (hacia los ojos y oídos del jugador/a) y que se alimenta de la captura hacia dentro (de la voluntad del jugador/a abstraído en la traducción realizadas por controles y periféricos de los movimientos de sus manos). Los diferentes sistemas eléctrico-informáticos se encuentran con el jugador/a a través de conexiones prostéticas que reúnen carne y circuitos, los dos mueven impulsos eléctricos, sonidos con oídos, imágenes con ojos, dedos con botones. El jugador/a se encuentra con horizonte de posibilidades, que con cada movimiento actualiza su ubicación en el modelo mental y el estado numérico del juego. Reglas, sistemas de datos, soportes informáticos y

jugador/a se encuentran en el gameplay, y en el mejor de los casos constituyen una experiencia, en la cual ninguno de ellos tiene la hegemonía.

En el metaverso de realidad virtual VrChat, existen comunidades de usuarios que se juntan a dormir. En el cuento tradicional chino “el viaje dentro de una almohada”, un monje budista le presta a un campesino, una almohada de cerámica que al apoyarse en ella, crece y lleva al campesino a un sueño donde puede cumplir sus metas y deseos. Hacia finales de mi formación de pregrado trabajé en torno a un colchón pintado negro. Lo imaginaba como una cancelación cómoda. Monolito de odisea del espacio, colchón amatorio de Pablo Langlois. Lo blando se amolda y vuelve a su lugar, como si nada hubiera pasado. Lo blando resiste, se escapa, simulación en lo sólido de lo líquido. Los prototipos de cuerina conectan con el colchón, objeto a escala del cuerpo humano, blando. Fucsia en vez de negro, cuero en vez de tela. El fucsia en los videojuegos es una indicación de que alguna parte de la visualidad ha dejado de funcionar. El colchón absorbe lo que excreta el cuerpo generando un registro en superposiciones, la cuerina rechaza, podemos sentir el sudor del otro luego del juego. La piel artificial no registra o genera historia, ya viene con una, las huellas y surcos de un cuerpo que nunca existió.

Los prototipos de cuero sintético devinieron máquinas de arcade incompetentes, que bromeaban con su propia incompetencia. Exigen una postura, obligan una pose mientras otros observan. La ubicación en la sala de exposiciones hace del espectador un viajero que va desde la oposición a la aceptación, de lo pequeño a lo grande, de lo externo a lo interno, de lo abierto a lo cerrado, y sacando la cabeza lo mismo pero al revés en un movimiento de vaivén. Estas máquinas de juego incompetentes no impiden el viaje, del que habla Sicart, solo intentan evitar que no se olviden las condiciones que lo permiten. Los machacabotones hacen aparecer a la acción de juego, a su condición material y la del jugador/a

Sobre los objetivos

El proyecto se diseñó para profundizar respuestas en torno a la pregunta de investigación, desde la práctica artística y teórica. Para eso se propuso objetivos los cuales alcanzaron los siguientes niveles de desarrollo:

El objetivo general del proyecto apuntaba a crear e investigar sobre experiencias artísticas vinculadas con los videojuegos, y que surgen de ellos, con el fin de reflexionar sobre las condiciones del medio y influencia cultural. Esto se desarrolló mediante la experimentación en la producción de prototipos y la investigación teórica de la intersección entre arte y videojuego, para explorar áreas como la interfaz, las relaciones corporales y la materialidad.

Para guiar la realización del objetivo principal se propusieron cuatro objetivos específicos; el primero, la producción de prototipos experimentales y exploratorios que se llevaron a cabo, permitiendo ensayar otras materialidades, formas de interacción corporal, y relaciones entre jugador/a, interfaz y virtualidad. La creación de los prototipos se desarrolló de forma iterativa, con la intención de que el proceso fluyera y al mismo tiempo se evaluará críticamente. Proyectar iterativamente supuso pensar los puntos de partida como necesarios, pero ciegos, y las metas como un lugar que no se alcanza, pero que acorta la distancia. El uso de la forma prototipo fue intencionado con el propósito final de quitar el papel protagónico al objeto resultante de la investigación, intentando evitar de esta forma relaciones causa / efectos que subordinan la lectura y restan importancia al proceso.

A través de la realización del primer objetivo que intentó delimitar un método de trabajo, y el desarrollo del tercero indicó el área de observación. La observaciones desde la práctica y la investigación se volvieron sobre sí misma a través de la producción de recursos para la observación, construidas desde ellas. El área de observación se dirigió hacia los actores que componen las experiencias dadas en cruce de arte y videojuego. Se utilizaron estrategias para tensionar a los

diferentes agentes y con ello hacerlos objeto de análisis. Actores como la interfaz en el videojuego, se tensionaron mediante la obstaculización de sus usos habituales. Elementos como los botones de arcade, como forma básica de interfaz y óptima de interacción, se instalaron sobre superficies blandas que resistía su uso. El diseño de interacción de los prototipos que exigieron los participantes a hacer movimiento y posiciones incómodas. Las expectativas de interacción sofisticada y sistémica, propia de los videojuegos, fueron rotas por una reactividad bruta y formas de uso reducidas a su valor mínimo. A su vez también se usó como estrategia de visibilización de los actores involucrados en el fenómeno, la intensificación de la experiencia estética propias del videojuego como medio. Intensificaciones por medio de dinámicas que intentan generar conexiones rítmicas entre jugador/a y máquina, la experiencia audiovisual procedural y virtual, así como también el uso del absurdo y el humor.

El segundo objetivo que proponía realizar una investigación sobre la relación entre Arte y videojuego, alcanzó un estado inicial, que mediante una revisión bibliográfica pudo dar cuenta de los principales enfoques teóricos. La revisión permitió observar desarrollos y cambios en las categorías que intentan definir prácticas creativas en un contexto conformado por actores disímiles provenientes del sistema del arte contemporáneo, el diseño de videojuegos, la industria del entretenimiento, el desarrollo independiente, entre otros espacios. La propuesta historiográfica de John Sharp en su libro *Work of Art* del 2013, toma las dos categorías principales que han descrito la relación entre arte y videojuegos, *Game Art* y *Art Games*, y agrega una tercera, *Artist's Games*. En ella, el teórico, intenta describir producciones que presentan una nueva estética videolúdica, en la cual se satisfacen las convenciones de la industria de los videojuegos y la práctica artística. A partir de la revisión bibliográfica, se ha propuesto que esta tercera categoría podría dar cuenta del estado actual de la relación entre arte y videojuego, pero que probablemente deba ser extendida para incluir obras que exploran nuevas relaciones, formatos, tecnologías e interacciones entre entidades que no se pueden

circunscribir únicamente al binomio jugador/a – juego. Esto último ha quedado solamente esbozado y podría ser retomado en futuros proyectos.

Aparte de la línea principal de investigación teórica descrita, hubo otras dos, que derivan de la pregunta sobre el videojuego como medio. Una se desarrolló desde una especulación sobre si existe una diferencia entre juego y videojuego. Y la otra intentó explorar el concepto de interfaz y su importancia para entender el videojuego como fenómeno, pero también como matriz de formas de interacción que han influido en los modos de las relaciones entre humanos y máquinas.

Buscando metodologías que permitan la sistematización del proceso de producción e investigación, último objetivo específico, encontré el libro La práctica artística como Investigación de Rafael Perez Arroyo. Del libro rescate la importancia de establecer formas de presentación acordes a la investigación, el tipo de práctica y objeto de estudio, como la bitácora. Del libro también recuperé la metodología del diagrama de bifurcaciones. Este último objetivo, aunque de carácter secundario en el conjunto total, me permite proyectar estrategias para la labor del artista - docente, en el contexto de la regularización de la producción académica en las áreas de arte y diseño.

Proyecciones

En el desarrollo y finalización de las diferentes áreas del proyecto surgieron preguntas y problemáticas que podrían ser proyectadas como futuras líneas de investigación. Se observa que la pregunta por el estado de la relación entre arte y videojuego, apenas esbozada en esta tesis, requiere de una investigación extensa para presentar y catalogar el amplio y disímil conjunto de prácticas y obras contemporáneas. Durante la revisión bibliográfica se observó que la investigación académica sobre arte y videojuego en latinoamericana es incipiente o escasa, condición que impide tener un visión del área, y con ello reflexionar sobre las

prácticas locales. Sería necesario realizar investigaciones que puedan describir y asociar a las prácticas y agentes implicados como artistas, curador@s, galería y museos, así como también medios de difusión especializados. Para posteriormente realizar análisis sobre los modos específicos de aquellas producciones en el contexto local.

En conjunto, la investigación permitió comprender el videojuego como una experiencia distribuida entre cuerpo, interfaz y sistemas técnico-materiales. A través de los prototipos y su puesta en juego, se evidenció que pequeñas variaciones en la materialidad y en las condiciones de interacción transforman de manera decisiva las formas de atención, los afectos y los modos de agencia del jugador/a. Futuras investigaciones podrían extender estas observaciones desde áreas como la performance del jugador como práctica artística, las condiciones materiales del espacio de juego, espacios virtuales y construcciones de comunidades, y las políticas de los medios de producción específicos de este medio.

BIBLIOGRAFÍA

Anthropy, A. (2012). Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-Outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form. Seven Stories Press.

Barr, P. (2023). The stuff games are made of. The MIT Press.

Benjamin, W., & Weikert, A. E. (2003). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Editorial ITACA.

Bittanti, M., & Quaranta, D. (Eds.). (2006). Gamescenes: Art in the age of videogames. Johan & Levi.

Caillois, R. (1994). Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo (J. Ferreiro Santana, Trad.; Reimp). Fondo de Cultura Económica.

Carrubba, L. (2023). Videojuegos en disputa. Las experiencias videolúdicas y los juegos que vendrán. Agua derramada.

Flanagan, M. (2009). Critical play: Radical game design. MIT Press.

Fullerton, T. (2024). Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games (Fifth edition). CRC Press, Taylor & Francis Group.

Galloway, A. R. (2006). Gaming: Essays on algorithmic culture. University of Minnesota Press.

Galloway, A. R. (2012). The interface effect. Polity Press.

García, R. (2019). Los videojuegos en el mundo del arte: Del juego en el arte al arte del juego. UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA.

Higginbotham, William (1958) Tennis for Two [Videojuego]

Holmes, T. (2003). Arcade Classics Span Art? Current Trends in the Art Game Genre. Melbourne DAC.

Huizinga, J., & Imaz, E. (2012). Homo ludens. Alianza Editorial.

Keogh, B. (2018). A play of bodies: How we perceive videogames. The MIT Press.

Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2008). Theories of human communication (9. ed., internat. student ed). Thomson Wadsworth.

Manovich, L. (2001). The language of new media (8. print). MIT Press.

Moreno, B. del R. (s. f.). Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. Revista Colombiana de Psicología, 4, Article 4.

Norman, D. A. (with Santos Fontenla, F.). (1998). La Psicología de Los Objetos Cotidianos (1st ed). Nerea Editorial.

Oulton, L. (2021). Aproximaciones a una arqueología de las relaciones entre arte y videojuegos. CUADERNOS DEL INSTITUTO, 6.

Pearce, C. (2006). Games as Art: The Aesthetics of Play. Visible Language, 40(1), 66-89.

Scolari, C. (2007). Interfaces. Cinco leyes. Universitat de Vic.

Sharp, J. (2012). A curiously short history of game art. 26-32.

Sharp, J. (2015). Works of game: On the aesthetics of games and art. The MIT Press.

Sicart, M. (2023). Playing software: Homo ludens in computational culture. The MIT Press.

Swink, S. (2009). Game feel: A game designer's guide to virtual sensation. Morgan Kaufmann Publishers/Elsevier.

Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press.

Thomas, M. J. (1988). The Game-as-Art Form: Historic Roots and Recent Trends. *Leonardo*, 21(4), 421-423.

White, G., DeLappe, J., & Huber, W. (2021, November 11). Video games and art. *Grove Art Online*. Retrieved 29 Nov. 2025, from <https://www.oxfordartonline.com/groveart/view/10.1093/gao/9781884446054.001.001/oao-9781884446054-e-90000139469>.