

# Game Performance

## Cuestionamiento del videojuego como pieza cerrada e inalterable

Julio M. Álvarez-Bautista

Programa de Doctorado en Creación e Investigación en Arte Contemporáneo

Universidad de Vigo (UVIGO)

Vigo, España

artjulioalv@gmail.com

**Resumen**—Este artículo se centra en el universo artístico de los videojuegos y se dedica a analizar el potencial de los mismos como lienzo y herramienta y, a su vez, como obras artísticas y culturales que sitúan inevitablemente el concepto de pieza clásica en un lugar crítico, porque, a nuestro juicio, ponen en duda la representación tradicional, la autoría y la práctica, presentando sus razones, pruebas y fundamentos para expandir los dominios del arte.

Brevemente, las principales contribuciones del presente artículo son: (1) Comprender los videojuegos como piezas alejadas de la obra cerrada e inalterable, generando un nuevo paradigma, tanto de la obra como la figura del autor. (2) Engendrar una entidad nueva de creación y comunicación denominada *game performance*, suscitando metodologías paradigmáticas y herramientas para el desarrollo de videojuegos como de *performance art*. (3) Re-pensar el cuerpo, el tiempo y el espacio del jugador/*game performer*<sup>1</sup>. (4) Superar la falsa creencia de capturar y enlatar la experiencia efímera del jugador/*game performer*.

Por último nos gustaría señalar que el presente estudio suscita conclusiones y líneas de investigación futuras que esperan ser atendidas, exigiendo de otros proyectos de exploración para ampliar el conocimiento científico.

**Palabras clave**—*Game performance, game performer, avatar, híbrido, arte efímero.*

### I. INTRODUCCIÓN

El siglo XX ha girado en torno a restablecer la pieza clásica, por un lado, y, con más frecuencia, a su objeción a través de nuevas manifestaciones que ponen en duda la representación tradicional, la autoría y la práctica artística, presentando sus razones, pruebas y fundamentos para expandir los dominios del arte; contrariamente al enfrentamiento simplón que apoya o refuta la superación absoluta del objeto artístico que sigue las costumbres del pasado [1]. Un enfrentamiento excluyente que, a nuestro juicio, no favorece significativamente el siglo XX y el comienzo del nuevo siglo, dado que la aparición de novedosas tecnologías junto con la llegada de la era digital produce —entre

otras cosas— una migración hacia nuevos dispositivos, permitiendo a muchos artistas proponer proyectos desatendidos o censurados por parte del ecosistema del arte.

### II. LA LLEGADA DE LOS VIDEOJUEGOS

Para empezar es necesario aclarar que no se sabe con certeza cuál fue el primer videojuego de la historia, algunos consideran que fue *Cathode Ray Tube Amusement Device* (1947) de Thomas Goldsmith y Estle Ray Mann, otros opinan que fue *OXO* (1952) de Alexander Shafto Douglas, *Tennis for Two* (1958) de William Higinbotham, *Spacewar* (1962) de Steve Russell, *Odyssey* (1972) de la empresa Magnavox o *Pong* (1972) de la empresa Atari. Tampoco es nuestra intención e interés tomar una posición en este asunto, sin embargo el origen de los videojuegos es deudor de la época en la que floreció. Un contexto donde comienza a emplearse novedosas prácticas artísticas con posturas que rechazan la obra terminada y única, así como el gesto del creador; con la intención de ir más allá de las reglas y juicios tradicionales, propiciando la experimentación artística tanto en Europa como en Estados Unidos. Un lenguaje al margen de la estética típica que, con el paso del tiempo, fue presentado en la exposición internacional “documenta 5” de Kassel (1972); una exhibición especialmente controvertida que mostró un contexto determinado por diversas tendencias artísticas entre las que destacan el *realismo* y el *conceptualismo*.

En ese mismo ambiente surgen los videojuegos, siendo evidente que comparten —en cierto modo— características de sus predecesores, así como inéditas relaciones entre los artistas y el público; un espectador que ya no se limita a intervenir en la obra, sino que participa interactivamente en un paisaje artificial y computerizado.

Isaac López Redondo afirma que “la interacción es la característica que mejor define los videojuegos (...). Una implicación directa y de control que el videojuego ofrece, constituye quizás la característica fundamental y distintiva del medio” [2, pp.32-33]. Una propiedad que, a nuestra opinión, es

<sup>1</sup> El *game performer* es una persona o grupo de personas que ejecutan una acción artística sumergido/s en un videojuego. Existen múltiples diferencias entre jugador y *game performer*; sin embargo, la principal diferencia es ser conscientes del hecho artístico. Un suceso que cuestiona la representación predeterminada del videojuego, la autoría del mismo y la desacralización de la obra artística. El objetivo del *game performer*, entre muchos otros, no es superar la pieza, sino más bien extender sus dominios. Una postura que nos hace

re-pensar el propio cuerpo, tiempo y espacio del usuario, así como, entre otras cosas, superar la falsa creencia de capturar y enlatar la experiencia efímera del jugador/*game performer*. Una experiencia que trasciende los límites impuestos por parte de los medios de comunicación, las instituciones o incluso por la propia industria de videojuegos.



deudor de algunas manifestaciones de las vanguardias históricas, destacando la figura de Marcel Duchamp y Kazimir Malevich junto con los textos literarios del conde de Lautrèamont, Stéphane Mallarme, Antonin Artaud y Georges Bataille. Unas manifestaciones de vanguardia que insistieron –entre otras cosas– en la relación con el público para desechar los planteamientos tradicionales a favor de una renovación de conceptos. Un lenguaje interdisciplinar al margen de los criterios de la estética que sigue las costumbres del pasado; refinado, más tarde, por figuras como John Cage y Merce Cunningham, junto con el poeta Charles Olson y el artista Robert Rauschenberg, y demás figuras.

Resulta oportuno afirmar que la interacción en los videojuegos alude a un modo de conectar con una imagen. Una representación que espera ser *manipulada* por un sujeto, sin la intervención del usuario el propio videojuego perdería su propia ontología. El espacio virtual se convierte en otra cosa; un objeto perdurable en el tiempo, cerrado e inalterable, más cercano a la obra clásica y al artista como un ente especial. Una pieza artística mercantilizada afín a los medios de comunicación, la institución y la propia industria de los videojuegos e incluso a la captura y enlatado de la experiencia efímera propuesta por algunos usuarios o los eSports, por ejemplo. Unos archivos audiovisuales que no apresan completamente la experiencia que proporciona un videojuego –entendiendo ésta más allá de la estética–, como puede ser la admirable *muerte* que padece nuestro *cuerpo avatarial* en el videojuego *Journey* (2012) de la empresa Thatgamecompany; una *muerte* acentuada por el *hardware*, el cual nos recuerda mediante pequeñas pulsaciones como nuestro cuerpo virtual pierde poco a poco la *vida* mientras escalamos una montaña cubierta de nieve.

En consecuencia, nosotros proponemos superar la falsa creencia de capturar y enlatar la experiencia efímera del jugador/*game performer*, así como re-pensar el cuerpo, tiempo y espacio del mismo para engendrar una entidad nueva de creación y comunicación denominada *game performance*, suscitando metodologías paradigmáticas y herramientas para el desarrollo de videojuegos. Todo esto nos hace comprender los videojuegos como lienzo y herramienta artística y, a su vez, como obras artísticas y culturales que sitúan inevitablemente el concepto de objeto tradicional en un lugar crítico. Es decir, planteamos los videojuegos más próximos a su ontología que lo hacen ser un arte novedoso, sorprendente e innovador; una experiencia alternativa que proporciona un nuevo paradigma en la creación contemporánea, pero, para ello, debemos superar la falsa creencia que vincula lo virtual a la ausencia de existencia.

### III. EL CUERPO DEL AVATAR COMO ESPACIO HABITABLE

Superar la falsa creencia que vincula lo virtual a la ausencia de existencia, significa reorientar el debate hacia un lugar que permite nuevos campos de investigación y experimentación; y, al mismo tiempo, comprender un cuerpo que deja de ser concebido desde unos términos únicamente biológicos, ofreciendo la oportunidad de mejorar los límites de nuestra naturaleza que nos orienta a la subsiguiente etapa: el estadio posthumano [3].

En este sentido, los videojuegos anticipan una evolución de la especie humana; un *híbrido* entre el usuario y el avatar sin

implicar un enfrentamiento sangriento, es decir los videojuegos posibilitan la optimización y obtención de un *ente* realmente cibernético, por medio de una simbiosis positiva: la completa abstracción del cuerpo físico resultado de los procesos de inmersión que se producen en la mente del usuario para *habitar* un *cuerpo avatarial* sin necesidad de torturar nuestro cuerpo *real*, posibilitando estéticas y filosofías propias de una civilización mutante y en continua evolución.

El *cuerpo avatarial* integra al jugador en una situación de experimentación visual, edificando nuevas relaciones con la imagen. Significa entonces que se da, según Renaud [4], un nuevo tipo de corporeidad por medio de significaciones profundamente renovadas; una nueva materialidad que incluirá relaciones inéditas de *hibridación* y diálogo.

Inmersos en el cuerpo del avatar, habitamos un ecosistema en constante mutación, siendo capaces de poner en crisis el conocimiento que tenemos del tiempo, espacio y cuerpo que históricamente relacionamos a las propiedades trascendentales de los seres humanos, determinando un nuevo sujeto sin distinguir entre el organismo biológico y el circuito tecnológico en el que se encuentra sumergido. Un *híbrido* que desempeña un papel fundamental como presencia viva y soporte de creación, siendo evidente su relación con otras manifestaciones artísticas que emplean el cuerpo como lienzo y herramienta.

### IV. EL CUERPO COMO SOPORTE DE CREACIÓN

El empleo del cuerpo como lienzo y herramienta artística en un espacio y tiempo concreto es deudor de varias aportaciones creativas que conforman la *performance art*; un término general para una multitud de actividades, abarcando una amplia diversidad de estilos.

Tal y como ha sido entendido por la Historia del Arte, la *performance art* “son (...) acontecimientos efímeros cuya existencia como obra de arte tiene una duración siempre limitada (...). La acción puede ser una serie de controlados gestos íntimos (...) que pueden durar desde unos pocos minutos hasta muchas horas; puede presentarse sólo una vez o varias veces, con o sin guion, improvisando de manera espontánea o ensayando los gestos durante semanas o meses” [5, pp.7-8]. Unos movimientos que no ceden a los formalismos típicos, sino que la forma es una obra abierta, es decir la *performance art* es “un proceso, una obra inacabada, un ejercicio que te lleva a otro ejercicio para seguir abriendo puertas hacia otras experiencias” [6, p.55].

No obstante, ésta definición ha sido renovada debido a –entre otras cosas– la aparición de novedosas tecnologías junto con la llegada de la era digital, produciendo una migración hacia dispositivos con circuitos digitales para engendrar inéditos proyectos artísticos.

En otras palabras, los videojuegos restauran los conceptos trabajados en la *performance art* y otras manifestaciones artísticas, pero, al mismo tiempo, son obras artísticas y culturales que generan nuevas entidades de creación y comunicación junto con otras prácticas; una posible entidad la hemos denominado *game performance* que suscita metodologías paradigmáticas y herramientas para el desarrollo tanto de videojuegos como de *performance art*.

A nuestro juicio, la *game performance* comprende un *software* o *hardware* determinado; un término que no admite distintas lecturas y facilita, por consiguiente, inseguridad o desconcierto. Una modalidad artística que envuelve, se ajusta y se modifica cada vez que el *híbrido* cambia de gesto con cualquier parte del *cuerpo avatarial*, como podemos verlo en *LittleBigPlanet 3* (2017) del estudio británico Sumo Digital; un videojuego inspirador y profundamente creativo, donde podemos encarnar al avatar nombrado *Sackboy* y controlar la posición de los brazos, la expresión facial, las caderas o la cabeza del mismo para asentir o negar, así como modificar el espacio que envuelve al avatar por medio de la ubicación del *cuerpo avatarial* e incluso por la manipulación de los elementos que componen el espacio virtual. Evidentemente, unas posibilidades que hacen del videojuego un estupendo recurso para generar un suceso o varios hechos efímeros en distintos tramos temporales y espaciales.

También debemos señalar que el cuerpo de *Sackboy* es personalizable; a nuestro juicio, ésta posibilidad comprende el cuerpo como superficie, como lienzo; entendiendo nuestra materialidad *virtual* abierta a múltiples posibilidades.

#### V. UNA SITUACIÓN CRÍTICA PARA GENERAR DEBATE

Comprender el *cuerpo avatarial* e incluso el mundo virtual como utensilio o superficie donde generar arte son conceptos importantes alejados de la mercantilización de los videojuegos; un arte que no espera ser descrito con informaciones sesgadas, evaluado y clasificado por parte de la prensa.

Unos medios de comunicación que han desvirtuado el potencial del mundo *virtual*, limitando sus propiedades, así como las posibilidades creativas que tienen los jugadores. Unos usuarios que no son conscientes del hecho artístico; un suceso que extiende los dominios de la representación del videojuego, la autoría del mismo y la desacralización de la obra artística. Un acontecimiento que podemos experimentar, por ejemplo, en el videojuego *Pokémon Rojo* (1996) de la empresa japonesa Game Freak, donde el *game performer* consciente de sus propios actos y sus consecuencias en el juego electrónico genera diversos *glitches* para de-construir la estética y demás; un nuevo y sorprendente espacio *virtual* que *rompe y mezcla* todo el contenido del juego de vídeo con cada decisión que tome el usuario.

En sentido literal como en el metafórico, el videojuego es un arte vinculado a la vida, capaz de implicar a los espectadores dentro de la propia creación.

Sin embargo, como apunta Ana Gesto, “el cuerpo –en la *performance art*– no es el protagonista sino que es un elemento más, un material sin el cual la acción no sería posible” [7, p.93]; una sustancia íntimamente relacionada con el tiempo y el espacio; una materia que envuelve, se ajusta y se modifica cada vez que el *performer* cambia de gesto con cualquier parte del cuerpo [8]. Es decir, la estética en *Pokémon Rojo* (1996) se *parte y combina* con cada decisión del *game performer*, debido a que el usuario está *envuelto* en un tiempo y espacio específico; una materia que *cubre* al usuario y, a través del cual, éste puede *trasladarse y desenvolverse*; en otras palabras, el *game performer* no está frente a la obra, sino en la obra, nos *movemos dentro* de ella.

De todo esto se deduce que los videojuegos permiten a los espectadores una determinada experiencia creativa alejada de la propia *objetualidad*, impuesta, cada vez más, por parte de sus detractores y partidarios. Una situación crítica para generar debate en cuanto a las aportaciones creativas que generan los videojuegos.

Por último, es necesario hacer un inciso y aclarar que estas ideas no tienen como objetivo desvirtuar el potencial que suponen parte de los medios de comunicación e incluso parte de las instituciones o la propia industria de videojuegos, todo lo contrario. Nuestro objetivo es ampliar las fronteras que nos marcan para expandir los límites del arte.

#### VI. CONCLUSIÓN

Para finalizar es evidente que el concepto *game performance* surge como consecuencia de otras investigaciones que ponen el foco de atención sobre la *performance art* y cómo este espacio queda transformado a través de la interconexión con los dispositivos tecnológicos, como podemos ver en el estudio de *Digital Performance* (2007) de Steve Dixon, Nadja Linnine Masura en *Digital Theatre* (2007), Abuín González en *Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos* (2008), Anna Maria Monteverdi en *Nuovi media, nuevo teatro* (2011), Zorita Aguirre en su tesis doctoral *La Experiencia perceptiva en la Performance Intermedial* (2016), Paola Belloni en el artículo *Teatro digital: ¿realidad o utopía? Nuevas tecnologías en el teatro español actual* (2016), entre muchos otros ejemplos.

A nuestro juicio consideramos que la *digital performance* –mencionada en el párrafo anterior– es una categoría muy amplia de la *performance art* que engloba, a su vez, múltiples modalidades; entre alguna de ellas se encuentra la *game performance*, la cual comprende un *software* o *hardware* determinado que la diferencia de las demás como la *video performance*, *photo performance*, *mobile performance*, *cyborg performance*... Una modalidad que afecta mutuamente los conceptos y resultados de los videojuegos y la *performance art*, redefiniendo las dos áreas.

En este sentido, la *game performance* comprende los videojuegos como piezas artísticas alejadas de la obra cerrada e inalterable, generando un nuevo paradigma, tanto de la obra como la figura del autor; es decir, los videojuegos son obras artísticas y culturales que no ceden a los formalismos tradicionales sino que la forma es una obra abierta, un proceso que abre puertas hacia otras experiencias.

Todo esto nos hace re-pensar el cuerpo, el tiempo y el espacio del jugador/*game performer*; un cuerpo posthumano –resultado de los procesos de inmersión que se producen en la mente del usuario– que desmantela el dualismo binario establecido en la cultura occidental para entender al ser humano como *híbrido* entre un organismo biológico y tecnológico. Un *híbrido* que escogerá entre muy diversas opciones un espacio concreto, resultando obvio que el progreso de la acción contendrá diferencias interesantes, en relación de si se tiene presente uno u otro espacio *virtual*; fijando, así, la actuación misma y estructurando tanto la percepción como la recepción del jugador.



Asimismo, el espacio *virtual* está dominado por el tiempo. Por un tiempo que va a haber que tomar en cuenta en el momento de articular un acontecimiento artístico. En este sentido, los videojuegos se identifican con la temporalidad; es decir, una obra artística y cultural dependiente de la noción del tiempo que tiene la posibilidad de intervenir de forma paralela con otros *híbridos* o consigo mismo. Una característica que ha suscitado la falsa creencia de capturar y enlazar la experiencia efímera del jugador/*game performer*; una experiencia que, a nuestro modo de ver, va más allá de lo puramente estético.

A manera de colofón, afirmamos que los videojuegos son un lienzo y herramienta y, a su vez, obras artísticas y culturales que sitúan inevitablemente el concepto de objeto artístico que sigue las costumbres del pasado en un lugar crítico, porque, a nuestro juicio, ponen en duda la representación tradicional, la autoría y la práctica artística con el objetivo de ir más allá de las reglas y juicios pretéritos.

#### AGRADECIMIENTOS

Nunca hubiera sido posible desarrollar el presente artículo sin el apoyo de mi director de tesis Carlos Tejo Veloso –profesor titular de la Universidad de Vigo– y mi codirector de tesis Antonio J. Fernández Leiva –profesor titular de la Universidad de Málaga– y, por otro lado, agradezco el apoyo incondicional de mis padres: María Rosario de los Ángeles Bautista Montero y Juan Manuel Álvarez Castro, y mi querida hermana: Rocío Alba Álvarez Bautista. Gracias.

#### REFERENCIAS

- [1] S. Marchán Fiz, *Del arte objetual al arte de concepto: epílogo sobre la sensibilidad «posmoderna»*. Madrid, España: Editorial Ediciones Akal, 1988.
- [2] I. López Redondo, *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla, España: Ediciones Héroes de Papel, 2014.
- [3] R. Iglesias García, *Arte y robótica: la tecnología como experimentación estética*. Madrid, España: Casimiro Libros, 2016.
- [4] A. Renaud. “Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo imaginario,” en *Videoculturas de fin de siglo*, J. Talens., Ed., Madrid, España: Ediciones Cátedra, 1990, (pp. 11-26).
- [5] S. Aznar Almazán, *El arte de acción*. Madrid, España: Editorial Nerea, 2000.
- [6] J. Seco Goñi, “Flujos conexos: la visión de un mirante,” en *10 x 10 + 1. acción!: performance en la Península Ibérica y territorios de ultramar*, J. Seco Goñi y Y. Pérez Herreras, Eds., Bizkaia, España: La Única Puerta a la Izquierda, 2011, pp. 53-84.
- [7] A. Gesto, “In pertinente, in esperando,” en *Châmalle 10: Una década de arte de acción*, C. Tejo, Ed., Galicia, España: Vicerreitorado do Campus de Pontevedra, 2013, pp. 93-96.
- [8] B. Ferrando, “Presentación,” en *10 x 10 + 1. acción!: performance en la Península Ibérica y territorios de ultramar*, J. Seco Goñi y Y. Pérez Herreras, Eds., Bizkaia, España: La Única Puerta a la Izquierda, 2011, pp. 7-12.