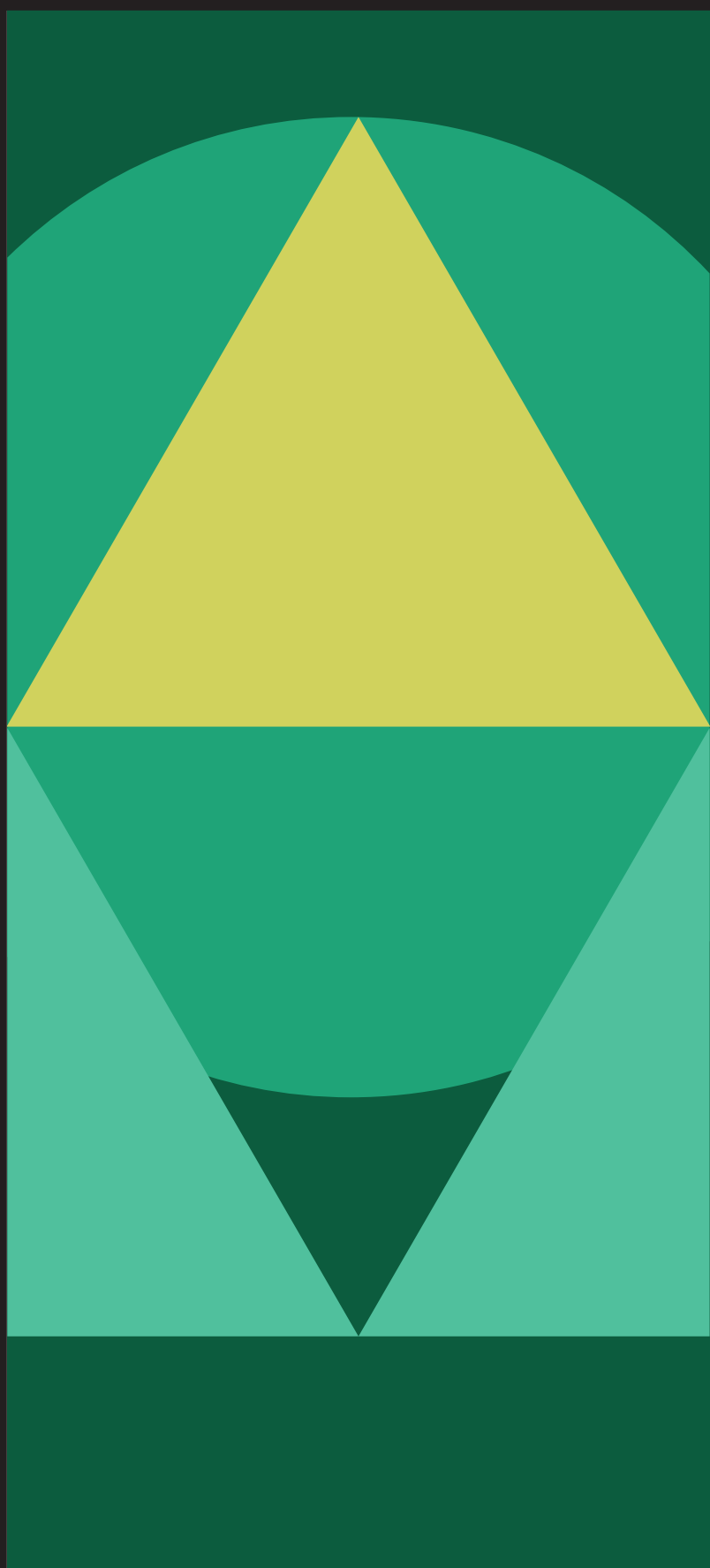


VIDÉOJUEGOS, EL DÉCIMO ARTE



OXO MUSEO
VIDEOJUEGO
MÁLAGA



THYSSEN-BORNEMISZA
MUSEO NACIONAL

EL MUSEO
DE TODOS

**VIDEOJUEGOS,
EL DÉCIMO ARTE**



THYSSEN-BORNEMISZA
MUSEO NACIONAL

EL MUSEO
DE TODOS

OXO
MUSEO
VIDEOJUEGO
MÁLAGA

El debate

¿Son los videojuegos arte? La pregunta, convertida en afirmación en el título de nuestro debate, lleva realizándose en entornos académicos, culturales y sociales algo más de una década, sobre todo desde la legitimación que le otorgó el MoMA (Museum of Modern Art) anunciando en 2012 la adquisición de 40 videojuegos para su colección.

El lanzamiento este 12 de mayo de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, vuelve a poner encima de la mesa la cuestión, siendo Zelda uno de los títulos más recurrentemente usados por quienes defienden que este medio puede ser considerado arte.

Por este motivo, desde Museo OXO del Videojuego en Málaga proponemos conversar abiertamente y con diferentes visiones sobre la consideración artística del videojuego en un entorno de la mayor relevancia y prestigio internacional como es el Museo Nacional Thyssen - Bornemisza. Analizada la clasificación de las artes, aquella que comenzó en la Grecia Clásica y que ha llegado hasta nuestros días con cambios en el orden e incorporaciones, parece claro que el hueco al que aspira el videojuego dentro de la lista es el décimo. ¿Lo merece? ¿Hay dudas para considerar al videojuego como 10º arte? Veamos...

**¿Pueden los videojuegos ser
considerados el décimo arte?**

Semántica aparte

La RAE define el sustantivo ‘arte’, en su segunda acepción, como ‘manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros’.

Parece evidente que los videojuegos, un medio abierto y multidisciplinar repleto de recursos plásticos, tiene como objetivo en muchas de sus expresiones plasmar ficción y realidad. Por tanto, los videojuegos, en su faceta cultural y entendidos como algo más que un producto de entretenimiento, encajan en esta descripción.

Semántica aparte, la concepción artística del videojuego trasciende cualquier definición, atendiendo a la combinación definitiva de recursos gráficos, lingüísticos, narrativos y sonoros al servicio de una experiencia que cumple con un objetivo concreto y específico:

**ENTRETENER · EMOCIONAR · EXCITAR
COMPETIR · REFLEXIONAR**

Por eso, desde OXO Museo del Videojuego y el Museo Nacional Thyssen - Bornemisza queremos profundizar en las artes y dar un paso más allá de la semántica y cualquier definición.

Las artes

- 1º Arquitectura
- 2º Escultura
- 3º Pintura
- 4º Música
- 5º Danza
- 6º Poesía-literatura
- 7º Cine
- 8º Fotografía
- 9º Cómic
- 10º Videojuegos

Arte, por derecho propio

La concepción de los videojuegos como arte lleva ya años ocupando parte de la conversación académica. En el 2012, el Museum of Modern Art (MoMa) de Nueva York incluyó una colección permanente sobre este medio¹, una decisión de la senior curator y responsable del departamento de Diseño y Arquitectura del centro, Paola Antonelli. La propia impulsora de este cambio de paradigma ha tenido que defender una y otra vez² esta determinación, que ella misma ha tildado como una expresión de la “alta cultura, que es atrevida, que es valiente”.

A la pregunta de si los videojuegos son arte, Antonelli ha respondido en varias ocasiones que “no importa”, ya que más allá de la respuesta a esa pregunta y de la propia definición, muchos de ellos (y el medio en sí) merecen estar en el MoMa, como expresión de un gran ejercicio de diseño.

Antes de que el MoMa rompiera los esquemas de medio mundo los videojuegos ya habían ido conquistando sobrenombres, empezando por el de categoría cultural. La cristalización de este proceso se puede situar en el año 2004³, cuando la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión abrió la categoría de videojuegos en los Bafta Awards. Otro hito temprano: en 2006⁴ el Ministerio de Cultura de Francia declaró a los videojuegos como ‘bien cultural’ y nombró a 3 diseñadores (entre ellos Shigeru Miyamoto, considerado como el padre de los videojuegos modernos) miembros de la Orden de las Artes y las Letras.

El mismo Miyamoto recibió en 2012⁵ el premio Princesa de Asturias de Comunicación y Humanidades. Años antes, en 2009, el Parlamento español ya había reconocido al videojuego la categoría de industria cultural, al mismo nivel que el cine y la música⁶.



Shigeru Miyamoto - Creador Super Mario Bros

1. Martín, J. (30/10/2012). El MOMA compra Tetris. El País.
2. SN (SF). Paola Antonelli: videojuegos en el MOMA (Charla TED). Designaholic.
3. SN (2004). Games in 2004. BAFTA Awards.
4. SN (14/3/2006). Tres creadores de videojuegos reciben la distinción de Caballeros de las Artes. El País
5. García, E. (23/05/2012). Shigeru Miyamoto, premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2012. Meristation.
6. EFE. (25/03/2009). El Congreso aprueba apoyar la industria cultural del videojuego. El Confidencial.

Debería estar en un museo

El arte moderno ha roto las barreras de la conservación como único filtro a aplicar a la hora de determinar lo que debe estar (y lo que no) preservado en un museo. Los espacios museísticos son atmósferas bidireccionales, vivas y dinámicas, atributos más que aplicables a cualquier videojuego. Para apuntalar los argumentos a favor de que esta industria merece ocupar el décimo puesto entre las artes existen decenas de iniciativas que conectan la conservación del arte convencional con el interactivo. El primer interés artístico en los videojuegos por parte de un museo se suele ubicar a nivel histórico en el año 1989, con la muestra 'Hot Circuits: A Video Arcade', expuesta en el Museum of Moving Images de Nueva York¹.

El mismo año que el MoMa retó a la comunidad internacional, en el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza ya se implementaba la iniciativa de EducaThyssen 'Aquí pintamos todos'², una colaboración con la japonesa Nintendo, que empleó consolas Nintendo 3DS XL y el videojuego 'New Art Academy' para divulgar el arte a los más jóvenes. Este centro de conservación, -sede de este debate y otros similares en favor del videojuego-, impulsó en 2016 la publicación de Nubla,

un proyecto colaborativo³ desarrollado junto a Gamera Nest "para unir el arte, la educación y los videojuegos", gracias a un recorrido por diferentes obras. En 2018 llegó la segunda edición, Nubla 2.

Otra conexión que evidencia el idilio videojuegos-museos se vive, también desde el año 2012, en el Louvre⁴. La consola Nintendo 3DS sirve de guía para los visitantes de la pinacoteca con más de 600 fotografías de las obras de arte, 30 horas de audiocomentarios y 400 fotografías de las salas del museo. Por último, en una reinterpretación de la relación que puede vivirse entre un videojuego y un museo, en enero de 2022 el Museo del Prado realizó una colaboración con Nintendo para "abrir sus puertas"⁵ en el juego 'Animal Crossing'.

Esta iniciativa de Nintendo y la colección nacional, permite al jugador recorrer varios itinerarios y conocer al detalle las pinturas. Al igual que El Prado, los museos Getty Center y Getty Villa⁶ de Los Angeles también abrieron islas en el universo Animal Crossing, todo un hito para la industria del videojuego.

1. Andrew L. Yarrow (9/91988). Museum of Moving Image Celebrates All Video Forms. The New York Times.

2. Museo Nacional Thyssen-Bornemisza (2012). Aquí pintamos todos. Portal oficial Museo Nacional Thyssen-Bornemisza.

3. Museo Nacional Thyssen-Bornemisza (2018). Nubla 2, la nueva apuesta de EducaThyssen por la creación de las narrativas digitales en el ámbito de los videojuegos. Portal oficial Museo Nacional Thyssen-Bornemisza.

4. Nintendo. (27-11-2013). Nintendo 3DS Guide Louvre. Portal oficial Nintendo Ibérica.

5. SA. (SF). El Museo del Prado en Animal Crossing. Portal oficial del Museo del Prado.

Matas, F. (4/1/2022). Un museo lleva su colección de arte a Animal Crossing: New Horizons. Vandal.

El arte de crear

¿Es la diversión o el juego un problema en esta cuestión? En absoluto, como dijo Robert Louis Stevenson (escritor): “El arte es un juego pero hay que jugar con la seriedad de un niño que juega”.

A lo largo de más de 70 años de historia, son muchas las manifestaciones de videojuegos que han cruzado la línea de “producto cultural” para, directamente, habitar el etéreo y trascendente mundo de las artes. Crítica y público han atribuido dicha naturaleza de trascendencia y arte a videojuegos que argumentan por sí solos la capacidad plástica del medio, no solo como un formato capaz de crear auténticas obras de arte independientes, sino que se define como un marco único para entrelazar diferentes artes más allá del diseño¹. Además, como en toda obra de arte que se precie, el nombre de su autor cobra especial importancia. Algunos ejemplos son:



Super Mario Bros (Shigeru Miyamoto, 1985)

Al igual que es uno de los privilegiados títulos incluidos en la colección del MoMA, su primer nivel (totalmente autoexplicativo y sin tutorial externo) podríamos decir que es también la primera página y la primera lección a enseñar de cualquier manual y escuela de videojuegos del mundo².

Portal (Kim Swift, 2007)

Envuelto como una joya (en este caso una “caja naranja”), Portal vino al mundo para cambiar y convertirse en referente absoluto en lo que a narrativa y resolución de puzzles se refiere. Sus diferentes elementos (historia, personajes, música) conforman un arte-facto de precisión relojera y de una belleza incuestionable³. También forma parte del catálogo del MoMA.



Zelda Breath of the Wild (Hidemaro Fujibayashi, 2017)

Digámoslo sin ambages: ARTE. Razón y excusa de la existencia misma de este debate y que ha revolucionado el concepto de mundo abierto a extremos antes inimaginables en la creación de videojuegos. Pura creatividad y experiencia trascendiendo la tecnología. Quedémonos con un titular (GameSpot⁴): “Obra de arte verdaderamente mágica”.



JOURNEY (Jenova Chen, 2012)

Thatgamecompany estrenó en 2012 un título rompedor que recibió cinco reconocimientos de la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión⁵. Una de las categorías fue la de 'Logro artístico', por su cuidado diseño vinculado a las mecánicas y a la narrativa.



GRIS (Conrad Roset, director creativo, 2018)

Premio a mejor dirección de arte por la National Academy of Video Game Trade Reviewers Awards⁶, la obra de Nomada Estudio (Barcelona) y los artistas Conrad Roset, Alba Filella y Ariadna Cervelló combina narrativa y uso del color para ofrecer una experiencia sensorial al jugador.

NUBLA (Daniel Sánchez, 2015) Un viaje de búsqueda de identidad y de conocimiento a través del arte. Desarrollado por Gamera Nest en colaboración con el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, este título marcó un antes y un después⁶ en la relación de la conservación y la difusión del arte con el mundo de los videojuegos.



1. Bueno, D. (2018). El diseño y el arte en los videojuegos. Universidad Politécnica de Madrid.
2. SN. (2008). History of Mario. The Mushroom Kindom.
3. Pastor, A. (19/10/2007). Análisis de Portal. Vandal.
4. Brown, P. (2/3/2017). The Legend of Zelda: Breath of the Wild Review. GameSpot.
5. Rose, M. (12 /22/2013). Journey, The Walking Dead lead 2013 BAFTA Awards nominations. Gamedeveloper.com.
6. Caballero, D. (4/12/2018). What does GRIS mean? We talk to Nomada Studio. Gamereactor.
7. Moreno, D. (16/1/2015). Nubla, el videojuego como nueva forma de comunicación para el Museo Thyssen-Bornemisza. ElDiario.es.

**VIDEOJUEGOS,
EL DÉCIMO ARTE**



THYSSEN-BORNEMISZA
MUSEO NACIONAL

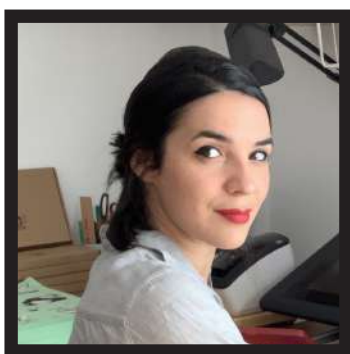
EL MUSEO
DE TODOS

OXO MUSEO
VIDEOJUEGO
MÁLAGA

El décimo debate, en el Thyssen



Juan Gómez Jurado | Periodista y escritor, debutó en 2006 con su primera novela, 'Espía de Dios', que obtuvo un notable éxito que se prolongó con sus siguientes obras, 'Contrato con Dios' (2007) y 'El emblema del traidor' (2008). Después llegarían 'La Leyenda del ladrón' (2012), 'El paciente' (2014) o 'Cicatriz' (2015) y su reciente trilogía, 'Reina Roja', que le ha convertido en el escritor de thriller más vendido en español, con dos millones y medio de ejemplares, 180 semanas seguidas en las listas de los más vendidos y 200 ediciones. Todas sus novelas están publicadas en Ediciones B, Penguin Random House. Además, ha escrito varias sagas de libros juveniles.



Ana Oncina | Ana Oncina sorprendía con su primer libro, 'Croqueta y Empanadilla', protagonizado por una entrañable y joven pareja, reflejo de la de su creadora, que arranca sonrisas con su humor cotidiano en breves gags. Cautivó al público del Salón del cómic de Barcelona 2015, que le otorgó el Premio Popular.. Tras el tercer título de 'Croqueta y Empanadilla' coordinó junto a Alex Giménez la revista de cómic 'Voltio', donde además participaba con su historia Alicia. En 2019 publicó el cómic 'Los F*cking 30' y en 2021 'Just Friends'. Actualmente compagina trabajos como ilustradora para el mundo editorial a la vez que se vuelca en el mundo de la historieta.



Valeria Castro | Cofundadora de Platonic Games y Presidenta del DEV, acumula más de 10 años de experiencia en la industria del videojuego. Además de ser la actual presidenta de la Asociación Española de Desarrolladores de Videojuegos, Valeria es productora y diseñadora en su propio estudio, Platonic Games, que fundó en 2015 y se especializa en videojuegos accesibles con estética "kawaii". Con más de 20 millones de jugadores y varios premios internacionales, Platonic es uno de los estudios de videojuegos más prominentes de nuestra industria nacional.



Rufino Ferreras | Rufino Ferreras Marcos, es Educador de Museos y Director del Área de Educación del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. Artista y pedagogo, ha desarrollado su labor en distintas instituciones en torno a la educación artística y el patrimonio desde una perspectiva social. Ha compaginado su trabajo en el Museo con la realización de gran número de publicaciones, conferencias y con el desarrollo de distintos proyectos en países como Brasil, Argentina, Colombia, Perú, Uruguay o Italia, que tienen como denominador común el arte como motor de desarrollo y herramienta de transformación real de las sociedades.



Moderado por **Santiago Bustamante**, periodista cultural especializado en videojuegos, Ha comisariado 4 exposiciones sobre videojuegos, dirigido un documental sobre la conexión de las ciudades y videojuegos y participado en varios libros colectivos sobre esta industria cultural. Dirige y presenta desde 2012 'Fallo de Sistema' (Radio3) y es el director cultural de OXO Museo del Videojuego.

VIDEOJUEGOS, EL DÉCIMO ARTE



THYSSEN-BORNEMISZA
MUSEO NACIONAL

EL MUSEO
DE TODOS

