

El museo en el videojuego: mediatizaciones de espacios, obras y recorridos

Diego Maté

Universidad Nacional de las Artes, Argentina

Fecha de recepción: 12-10-2019

Fecha de aceptación: 19-11-2019

Resumen

En los últimos años se han vuelto frecuentes las mediatizaciones del museo en el videojuego. Distintos juegos mediatizan el museo y esos pasajes suponen transformaciones en distintos niveles como consecuencia de los saltos de escala producto del cambio de emplazamiento. La tendencia se inscribe dentro de los procesos de artificación en los que el videojuego realiza distintos tipos de ingresos al campo de las artes. Aunque en este caso no se trata de la entrada del videojuego a los espacios institucionales del arte (fenómeno recurrente y ya estabilizado), sino de un movimiento opuesto en el que el videojuego se apropia por diferentes vías del museo. En este trabajo se propone un primer ordenamiento tentativo de esos tránsitos. El conjunto de las mediatizaciones del museo en el videojuego puede empezar a sistematizarse recurriendo a tres modalidades de pasaje. Una primera, en la que el museo es apenas un fondo, donde la mediatización posee un grado muy bajo, cercano a 0, y la institución resulta leída en tanto insumo ficcional que cumple un rol narrativo. Una segunda, en la que el museo hace figura y la mediatización conserva el espacio arquitectónico, la visita y el régimen de acceso a las obras, pero al mismo tiempo se debilitan o están ausentes la institución y el discurso curatorial. La resultante de estas operaciones es una reelaboración del contrato del museo tradicional en el que el peso de la institución y de la curaduría son atenuados y los objetos exhibidos ganan la escena y favorecen un efecto de acumulación y saturación, como si el museo se hibridara con formas de atesoramiento previas como la colección privada o el gabinete de curiosidades. Finalmente, una tercera modalidad construye el museo como resto, un vestigio textual en el que los contornos de la institución se desdibujan y el espacio museístico se vuelve una plataforma para búsquedas expresivas relacionadas con la exploración y la incertidumbre. Estas tres modalidades propuestas seguramente no agoten la variedad y amplitud de los juegos recientes y por venir, pero pueden ayudar a ordenar una zona de la producción más innovadora del videojuego y contribuir a la comprensión de las transformaciones y las insistencias que entrañan los flujos de la mediatización.

Palabras clave: museo - videojuego - mediatización - sociosemiótica

Abstract

In recent years the museum's mediatizations in video games have become frequent. Different games mediatize the museum and those passages imply alterations in different levels as a consequence of the change of placement. The tendency is inscribed within the processes of artification in which the videogame makes different types of entries to the field of arts. However, in this case it is not the entry of the video game into the institutional spaces of art (a recurrent and already stabilised phenomenon), but rather an opposite movement in which the museum is appropriated through different ways in the video game. In this paper a first tentative arrangement of those transits is proposed. The whole of the museum's mediatizations in the video game can begin to be systematized through three modalities of passage. In the first, the museum is just a background where the mediatization has a very low degree, close to 0, and the institution is read as a fictional element that plays a narrative role. A second one in which the museum figures and the mediatization preserves the architectural space, the visit and the access regime to the pieces, but at the same time the institution and the curatorial discourse are weakened or absent. The result of these operations is a re-elaboration of the traditional museum contract in which the weight of the institution and the curatorship are attenuated and the exhibited objects gain the scene and favour an effect of accumulation and saturation, as if the museum were hybridized with previous forms of hoarding such as the private collection or the cabinet of curiosities. Finally, a third modality constructs the museum as a rest, a textual vestige in which the contours of the institution are blurred and the museum space becomes a platform for expressive searches related to exploration and uncertainty. These three proposed modalities will certainly not exhaust the variety and scope of recent and upcoming games, but they can help to organize an area of the most innovative production of videogames and contribute to the understanding of the transformations and insistencies involved in the flows of mediatization.

Keywords: museum - video game - mediatization - sociosemiotics

Resumo

Nos últimos anos, as mediações do museu em jogos de vídeo tornaram-se frequentes. Diferentes jogos mediatizam o museu e essas passagens supõem transformações em diferentes níveis como consequência dos saltos de escala produto da mudança de localização. A tendência é parte dos processos de artificação em que o jogo de vídeo faz diferentes tipos de renda no campo das artes. No entanto, neste caso, não é a entrada do jogo de vídeo nos espaços institucionais da arte (um fenómeno recorrente e já estabilizado), mas sim um movimento oposto em que o jogo de vídeo é apropriado através de diferentes rotas no museu. Este trabalho propõe um primeiro arranjo provisório desses trânsitos. O conjunto das mediações do museu no jogo de vídeo pode começar a ser sistematizado através de três modalidades de passagem. A primeira é que o museu é apenas uma coleção, onde a mediatização tem um grau muito baixo, próximo a 0, e a instituição é lida como um input ficcional que desempenha um papel narrativo. Uma segunda em que as figuras do museu e a mediatização preservam o espaço arquitectónico, a visita e o regime de acesso às obras, mas ao mesmo tempo a instituição e o discurso curatorial estão enfraquecidos ou ausentes. O resultado destas

operações é uma reformulação do contrato tradicional de museu, em que o peso da instituição e a curadoria são atenuados e os objectos expostos ganham cena e favorecem um efeito de acumulação e saturação, como se o museu fosse hibridizado com formas anteriores de entesouramento, como a colecção privada ou o gabinete de curiosidades. Finalmente, uma terceira modalidade constrói o museu como um descanso, um vestígio textual em que os contornos da instituição se esbatem e o espaço museológico se torna uma plataforma para pesquisas expressivas relacionadas com a exploração e a incerteza. Essas três modalidades propostas certamente não esgotarão a variedade e amplitude dos jogos recentes e futuros, mas podem ajudar a organizar uma área da produção mais inovadora de videogames e contribuir para a compreensão das transformações e insistências envolvidas nos fluxos de mediatização.

Palavras-chave: museu - videogame – mediatização - sociossemiótica

Introducción

En el presente se registran una gran cantidad de pasajes e intercambios entre el videojuego y el campo de las artes. Si hubiera que resumir las principales vías de ese flujo, podría hacérselo de la siguiente forma (Maté, 2019a): 1) la producción del videojuego hace su ingreso a instituciones del campo de las artes como museos y galerías, 2) artistas se apropian de elementos técnicos y expresivos del videojuego y los incorporan a sus obras, 3) zonas de la producción del videojuego rompen con la tradición de los géneros, estabilizan mecanismos semióticos de carácter experimental y replican operaciones de los lenguajes artísticos (por ejemplo, actualizan la categoría de lo siniestro, decisiva en las obras y la teoría del arte del siglo XX -Maté, 2019b-). Se trata, en todo caso, de un tipo de desplazamiento de gran escala que excede al videojuego y que Heinich y Shapiro (2012) denominan *artificación*, cuya principal característica es el ensanchamiento progresivo de la clasificación de arte y de los objetos y las prácticas culturales que parecen ingresar en su terreno.

Hay otras formas en las que ambos campos se articulan más allá del alcance de esos tres tipos de flujos, por ejemplo, como sucede en las mediatizaciones del museo localizadas en la producción del videojuego. Se trata de un fenómeno de frontera, todavía inestable y de contornos móviles que puede describirse así: dentro de la producción experimental del videojuego (es decir, que toma distancia de los contratos discursivos de los géneros y estilos populares), se observan diferentes estrategias de mediatización del museo. Esas mediatizaciones, en ascenso, aunque todavía incipientes, introducen cambios en diferentes niveles y grados que hacen a la memoria institucional, la importancia de la curaduría, los modos de organización de la visita y el acceso a las obras, entre otros.

Con el objetivo de realizar un primer ordenamiento de ese conjunto de pasajes y transformaciones, propongo organizar los casos en tres estrategias de mediatización: una primera, que puede considerarse un grado cero de la mediatización, en la que el museo aparece apenas como insumo diegético y ficcional; una segunda, en la que el videojuego replica algunos elementos de base de la propuesta discursiva del museo pero a la vez los trastoca y relea a la luz de posibilidades semióticas propias; finalmente, una tercera en la que el museo es despojado de su lógica institucional y pasa a integrar una propuesta experiencial nueva de carácter exploratorio. La organización de los casos en estas tres estrategias no pretende agotar la variedad de un fenómeno todavía en expansión, solo proporcionar un orden provisorio que ayude a comprender este nuevo haz de funcionamientos semióticos.

Mediatización y museo

El fenómeno y sus variaciones se inscribe dentro la mediatización entendida como conjunto de procesos que introducen cambios en configuraciones materiales (Cingolani, 2014). Puede concebirse la mediatización en al menos dos grandes formas o niveles no excluyentes: una antropológica, como dimensión material inherente a los intercambios entre el hombre y el mundo, que funda la diferencia entre las instancias de producción y reconocimiento (Verón, 2013); u otra, que llamaré (a falta de un nombre mejor) *massmediática*, que circunscribe el conjunto de procesos que generan saltos de escala en diferentes niveles (temporales, espaciales, del contacto) a partir del surgimiento de los medios de masas, que acentúan las distancias entre la producción y el reconocimiento y que en su etapa abarca más reciente compete a fenómenos como las redes sociales y las plataformas. Trabajaré en la dimensión *massmediática* de la mediatización.

La historia del videojuego puede ser periodizada atendiendo a los flujos de la mediatización. En principio, el videojuego tiene su nacimiento mediático con *Pong* (1972), uno de los primeros videojuegos en ser comercializados, que mediatizaba, aunque lo hiciera de manera rudimentaria, una partida de ping-pong. Tiempo después, con el asentamiento de un incipiente sistema de géneros a mediados de los 80, el medio ya regulariza la transposición de géneros y formatos provenientes de otros soportes y lenguajes. Esto sugiere que se está en un momento distinto al de *Pong*: géneros de la literatura como el thriller y el *fantasy* son apropiados por el género de la aventura textual primero y de la aventura gráfica después, que toman el horizonte de expectativas abierto por esos géneros literarios y los vuelven materiales más o menos maleables a disposición del jugador, que participa del desenvolvimiento del relato y puede (debe) influir en su desarrollo (Fernández-Vara, 2009). En otro ámbito, el de los juegos deportivos, ya en los 90 empieza a perfilarse una tendencia de carácter hipermediático: a diferencia de *Pong*, juegos como los de la serie *FIFA* y *Pro Evolution Soccer* ya no mediatizan una partida de fútbol sino la transmisión televisiva, con una réplica sensorial cada vez más indistinguible del original que incluye la alternancia de planos, la información desplegada en la pantalla (marcador, tiempo restante), la presencia de relato y de comentarios, las repeticiones, etc (Maté, 2016). Es decir, que se está ante otro tipo de relación, ya no del videojuego con una actividad deportiva (como en *Pong*) sino con la producción televisiva: el vínculo es de medio a medio. Esta brevísima periodización basta para afirmar de manera muy general que el videojuego no ha sido ajeno a las modulaciones de la mediatización que configuraron las sociedades contemporáneas en las últimas décadas.

En cuanto al museo, se trata de una institución de fuerte anclaje social que no requiere de presentaciones teóricas. Partiré del abordaje semiótico propuesto por Santos Zunzunegui, que supone comprender el museo como discurso caracterizado por una “conjunción de un *espacio* arquitectónico, una *colección* de obras y una *propuesta* de visión de estas últimas” (Zunzunegui, 2003 p.11, en itálicas en el original, de aquí en adelante y para todas las citas). A su vez, esos elementos están en función de una “*ideología de la visibilidad* (la

visión como paradigma central en occidente, de la adquisición de saber), es el lugar donde se entrega al enunciario implícito una propuesta de sentido articulada bajo el triple parámetro de *recorrido*, *orientación* y *orden* (Zunzunegui, 2003, p. 49). El análisis girará en torno del museo de artes, y en particular del tipo que el autor llama museo tradicional (frente a lo que él denomina museos modernos, no-tradicionales y no-modernos), cuya propuesta discursiva puede sintetizarse en los siguientes términos: “intentan resaltar (...) la afinidad entre contenidos y continentes, siendo en ellos la arquitectura tanto una manera privilegiada de *valorizar* las colecciones como una forma de *orientar* el acercamiento a las obras de arte mediante el trazado de un *itinerario de la percepción* (Zunzunegui, 2003, p. 85).

Por su parte, la cuestión de las mediatizaciones del museo (más allá del videojuego), es un fenómeno complejo y de gran extensión al que aludiré en el apartado de la segunda vía.

Fondo

La primera estrategia de pasaje puede ser vista como una suerte de grado cero de los intercambios entre el museo y el videojuego, una mediatización de muy baja intensidad. Sucede cuando el museo es apropiado por el videojuego como insumo ficcional que no condiciona el desarrollo del juego. En estos casos, el museo es leído en tanto elemento diegético que permite el avance de la ficción y provee un contexto para las acciones lúdicas, pero que no modela de ninguna forma su despliegue. Hablo de una mediatización de baja intensidad porque son muy pocas las propiedades del museo que efectivamente “pasan” a su nuevo emplazamiento: desaparecen el carácter institucional, el acceso a las obras, las propuestas de recorrido posibles, el discurso curatorial, etc. Por otra parte, se trata de un pasaje común en otros medios, lenguajes y soportes, como sucede, por ejemplo, en el film *The International* (2009), de Tom Twyker, en la larga escena de disparos que transcurre en el museo Guggenheim de Nueva York. La acción se ajusta a la singular estructura circular del museo y la aprovecha para coreografiar las escaramuzas entre el protagonista y sus perseguidores; el museo se transforma así en un elemento diegético que sirve a los fines de la narración. *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), *Uncharted 3* (2011) y *Bioshock Infinite* (2013) son algunos de los juegos en los que el museo opera como un elemento diegético que cumple diferentes roles ficcionales (Brown, 2014; Avard, 2016), siempre alejados de los aspectos de una propuesta museística tradicional que contemple el recorrido y el acceso a obras.

Los ejemplos que integran esta estrategia no revisten mayor interés para este trabajo, pero hay un caso que destaca y que en cierta medida oficia de puente con la modalidad que se verá a continuación. En *Museum Meltdown* (1999), de Tobias Bernstrup y Palle Torsson, el avatar se desplaza a lo largo de un museo combatiendo paso a paso a una gran cantidad de enemigos. El juego es un mod¹ de *Duke Nukem 3D*: el espacio del museo y las obras exhibidas fueron reconstruidos utilizando el motor gráfico del estudio 3D Realms. *Museum Meltdown* fue creado al margen del mercado y de sus circuitos y, a su vez, fue exhibido en diversas muestras en todo el mundo, en algunos casos de manera online. Esto significa que el juego

¹ Modificación realizada por diferentes vías, por ejemplo, a través de un programa de diseño provisto por los diseñadores del juego o de cambios efectuados en el código. Los *mods* constituyeron una de las primeras formas de apropiación de videojuego a manos de artistas y pueden clasificarse como formas de intervención (Stockburger, 2007).

se inscribe en un conjunto de prácticas de producción y de reconocimiento diferentes a las del videojuego *mainstream*: el juego no se comercializó, no está a la venta y solo pudo jugarse en muestras específicas. Hay tensionados aquí dos campos de desempeño diferentes: el del entretenimiento, en el que circula regularmente y de forma paga el grueso de la producción de videojuego; y el del arte, donde el juego funciona como lo haría una obra y aparece sujeto, por lo tanto, a formas de acceso y de fruición diferentes: por ejemplo, las reseñas, comentarios y estudios sobre *Museum Meltdown* no analizan parámetros en términos de eficacia como lo haría un medio especializado en videojuegos (por ejemplo, si la jugabilidad, los gráficos o el sonido, por caso, son óptimos), sino que atienden a la representación del mundo del arte que se ofrece en el juego, en especial, al carácter satírico que supone la invitación a recorrer el museo batiéndose a tiros con alienígenas y a cómo la propuesta debe interpretarse como un acto de desacralización del espacio museístico y de apertura a formas textuales populares provenientes de otros ámbitos de la cultura. Puede verse, entonces, que el museo ya no es un mero insumo ficcional sino objeto de resemantizaciones que organizan recorridos y despliegue de acciones, además de un comentario sobre el campo de desempeño en el que se inserta la obra. *Museum Meltdown* anuncia tempranamente el ingreso del videojuego a los espacios del arte, una forma de acceso y de cruce de esferas que en el presente ya posee sus mecanismos y ritualidades específicos (Stockburger, 2007; Romualdo, 2017; Oulton, 2019).



Museum Meltdown, de Tobias Bernstrup y Palle Torsson

Figura

Decíamos que en la estrategia anterior el videojuego se constituía como fondo; ahora presentaré una en la que lo hace como figura y ocupa el centro de la propuesta discursiva. Pero antes de abordar esos pasajes, conviene analizar brevemente las mediatizaciones del museo en espacios digitales, ya que allí hay un antecedente de lo que hará el videojuego tiempo después. Desde hace años, el museo tradicional se acopla con propuestas digitales que expanden la oferta de la institución a nuevos soportes como páginas web (este proceso resultaba evidente ya hace veinte años con el crecimiento de internet y de sus espacios [Bandelli, 1999]), como si finalmente se hubiera materializado un viejo anhelo, el del acceso pleno e instantáneo a los principales reservorios culturales (Bennet, Bowen y Johnson, 1998). Estos cambios suelen ser incluidos bajo la rúbrica de lo *virtual*, que por lo general se emplea como paraguas que viene a englobar términos muy distintos como cibernético, inmaterial, posible, potencial, no-real, etc. (Bianchini, 2019). Por eso mismo, aquí me referiré a museos en la web o digitales, intentando evitar las confusiones que acarrea el uso de *virtual*. Si bien es cierto que la extensión de la web fue el factor tecnológico que parece haber posibilitado la explosión de museos digitales en las últimas dos décadas, lo cierto es que ya en los 60, con la invención del hipertexto (Manovich, 2013), existía el proyecto explícito de crear “enormes arquitecturas de datos no-lineales” que parecían anticipar a los museos en la web (Huhtamo, 2002: 121). Por otra parte, para despejar cualquier posible determinismo tecnológico, conviene inscribir el auge de museos digitales dentro del conjunto de mediatizaciones que alcanzan a agentes y productos del mundo del arte (Carlón, 2010), proceso de una complejidad enorme y en pleno desarrollo que no podría ser explicado apelando solamente a razones técnicas.

No profundizaré en esta tema, solo trazaré una muy breve distinción entre formas de mediatización del museo en la web y comentaré algunos de los cambios más significativos. A muy grandes rasgos, los museos se extienden a la web principalmente de dos maneras: una supone la presencia institucional mediante una página con información y un acceso restringido a algunas pocas obras, por lo general a través de fotografías de alta calidad. Otra forma supone replicar la experiencia espacial del museo mediante la utilización de algún motor gráfico o de visualización de imágenes, como sucede con los museos que invitan a recorrer sus muestras a través del uso de Google Street View y que están nucleados en torno de Google Art Project, que cuenta con la participación de un número cada vez más elevado de museos y galerías. En esos casos, lo que el museo pone al alcance del usuario es una propuesta de apropiación del espacio, de sus recorridos y del acceso a las obras que trata de replicar ciertas dimensiones de la visita *in situ*. Todo gira en torno al la promesa de acceso: cualquier usuario con un dispositivo que cumpla con requisitos técnicos elementales, sea una computadora, una tablet o un celular, puede desplazar un punto de vista a lo largo de un espacio más o menos tridimensional (dependiendo de cuál sea el motor gráfico que se utilice) y observar las obras allí exhibidas. En ese caso, la mediatización transforma notoriamente el museo, ya que en el pasaje previsiblemente desaparecen las cualidades físicas de la visita (la presencia en el espacio, la interacción con otros visitantes, aspectos sonoros y odoríferos del lugar) pero permanecen la posibilidad de recorrido y de contemplación de las obras, es decir, que se mantienen el peso de la institución; estamos en ese museo y no en otro participando de un recorrido signado por *una* organización curatorial específica. En el presente, esas opciones se potencian gracias a la masificación de dispositivos de realidad virtual, que incrementan el

efecto inmersivo y el despliegue de la visualidad (Bianchini, 2019). Por supuesto, se trata de un recorrido y un acceso que condicionan la fruición de las obras y que puede sintetizarse con un ejemplo ya clásico: la calavera de *Los embajadores*, de Hans Holbein, un exponente del anamorfosis visual y de las llamadas pinturas con secreto, requiere de un ángulo de visión específico que sería muy difícil, si no imposible, de replicar utilizando la tecnología de Google Art Project (Kennicott, 2011).

Esto cambia en las mediatizaciones cada vez más frecuentes del museo en el videojuego (Clayton, 2019). Antes de empezar, veamos brevemente en qué zona de la producción discursiva se ubican los casos. Me referiré a *juegos* aunque en casi ninguno de los casos que mencionaré hay un funcionamiento lúdico, esto es, no hay una escena comunicativa que inviste con atribuciones a un jugador modelo, que debe vehicular competencias en vistas a superar un conjunto de objetivos (Juul, 2005). Nos encontramos con un fenómeno inestable y de frontera: algunos de los casos que mencionaré se encuentran alojados en Steam, la principal plataforma de comercialización de videojuegos, y comparten el espacio del catálogo junto a juegos de géneros populares desarrollados por grandes estudios. Por lo que, si bien el término *juego* no se adecua plenamente a la oferta semiótica de los casos, lo cierto es que en Steam figuran como *juegos* y son reseñados y comentados por medios especializados en videojuegos, de lo que se desprende que los usuarios los clasifican siguiendo criterios lúdicos. Por otra parte, en ocasiones llamaré a esos juegos *espacios* ya que de eso se trata, de entornos habitables que invitan a realizar ciertos recorridos, pausas y recomienzos, y que disponen elementos que son dados a la atención del usuario (es decir, del *visitante*). De más está decir que la denominación de espacios no puede impugnarse en nombre de una vaga distinción entre realidad y texto, o de materialidad y de inmaterialidad: las diferencias entre el museo tradicional y estos museos que presentaré ahora se ubican en el nivel de las operaciones discursivas y no de esas taxonomías caprichosas; en uno y otro hay *espacios* que se asientan igualmente en *soportes materiales*, aunque esos soportes (edificios, pantallas) sean efectivamente muy diferentes. Hechas las aclaraciones, continuamos.

Para empezar, a diferencia de lo que sucede en la web, en los juegos que mediatizan el museo desaparece la institución como tal: prácticamente no hay museos de artes conocidos que hayan realizado el pasaje a un juego. Por el contrario, los juegos, ya desde sus títulos, se refieren a museos imaginarios, usan el término museo en términos genéricos, como etiqueta que evoca una propuesta cultural. Por otra parte, al desdibujarse la institución, también lo hace el discurso curatorial: por supuesto, en todos los casos hay una disposición de las obras y un conjunto de recorridos determinados que implican lógicamente una cierta organización curatorial, pero se trata de una curaduría anónima, sin autores, que va a contramano de la centralidad plena del rol del curador y de su incidencia en las transformaciones recientes en el campo del arte (Balzer, 2018). Esto influye también en el modo de acceso a las obras: en muchos casos, se borra el hilo que las reúne y estructura, como si cada una viviera sola y la relación con las demás fuera un asunto de azar o de contingencia. Estos juegos parecen recuperar así parte del funcionamiento de las colecciones privadas y de los gabinetes de curiosidades previos al surgimiento y establecimiento del museo, donde la acumulación no seguía un orden discursivo fuerte ni un criterio de selección, sino que obedecía a los deseos del coleccionista y al volumen de los objetos poseídos (Zunzunegui, 2003). Digo *parte del funcionamiento* porque de lo que se trata de observar es el desdibujamiento de la institución y de su orden, pero eso no implica que no haya, como ya se dijo, criterios de selección y de disposición de las obras.

Si se busca la palabra *museum* en plataformas como Steam o Itch², los resultados son numerosos y arrojan una buena cantidad de juegos que entran plenamente en esta segunda vía de mediatización. La variedad es enorme e inabarcable, por lo que me centraré en dos casos en particular.

Los rasgos de la mediatización mencionados están presentes en *The Zium Museum* (2017), disponible en Itch.io. El museo surge de una idea de Michael Berto, que invitó a participar a treinta y siete artistas y diseñadores del campo del videojuego y espacios afines (Cox, 2017). Una vez descargado e iniciado, el juego muestra el ingreso a un gran hall de entrada en el que figuran un listado de obras y artistas, y en el que hay a disposición del visitante una serie de bandas sonoras que pueden activarse para acompañar la visita (también en calidad de obras, ya que tienen autores y títulos). La muestra incluye obras que se asientan en todo tipo de soportes: imagen fija, imagen en movimiento, imagen y sonido, sonido desprovisto de visualidad (las músicas ya mencionadas), pero también hay instalaciones, objetos, vegetación, superficies en constante mutación, entre otros. Obras de lenguajes artísticos como pinturas y esculturas comparten la exhibición con otras que emplean elementos de maneras inéditas.

Apenas se penetra en el lugar, en el hall de entrada, a la izquierda, un enorme vitral subraya las libertades diegéticas con las que cuenta un museo digital: el edificio, que replica la arquitectura de cubo blanco, parece sostenido en el aire, como si flotara en medio de un gran vacío, y la atención es dirigida ineludiblemente hacia *Fountain*, de Matthew Keff, de cuyo centro brotan grandes masas circulares de colores que se esparcen por el espacio externo al edificio y llegan hasta el interior de las salas atravesando vidrios y paredes; una instalación de ensueño, un dispositivo productor de formas y cromatismos que haría las delicias de un artista pop. Entonces, el hall de entrada de *The Zium Museum*, tanto en términos arquitectónicos como de las obras alojadas³, condensa en buena medida la propuesta discursiva de ese espacio: la réplica de las condiciones de exploración y acceso del museo tradicional convive con la posibilidad de efectuar despliegues inéditos de formas y texturas.

El número de obras es enorme, pero puede pensarse en tres grandes categorías: obras cuya materialidad y organización semiótica imita la de las obras en museos tradicionales; obras cuya materialidad es resultado de posibilidades de la digitalidad; obras cuya propuesta supone un quiebre en relación con el espacio y tiempo del museo y un habitar un *espacio otro*. Mencionaré ejemplos de cada una. De la primera, sobresalen en tamaño y colores los cuatro cuadros de Michael Berto *vanilla paddle pop*, *salivate*, *corporate* y *rainforest tiger*, pinturas abstractas de gran volumen compuestas mayormente de trazos y colores vibrantes. Otro ejemplo es *Pizza, a Pizza Oven and Zerbs*, de Cosmo D, una escultura que representa un horno con ruedas junto a un hombre mayor en ropa deportiva realizando una torsión corporal. *Apartment*, de Vaida Plankyte, es una instalación minimalista que incluye una mesa con un plato con restos de comida, un grabador que emite una canción que solo se escucha alrededor de la mesa y una ventana incrustada en una de las paredes del museo que completa el efecto de réplica de un living.

² Al igual que Steam, Itch es una plataforma de venta de videojuegos, aunque posee un perfil más inclinado hacia la producción independiente y experimental.

³ También aquí sigo a Zunzunegui (2003) cuando propone entender el museo como un conglomerado que incluye tanto lo arquitectónico como el acervo puesto en disponibilidad; continente y contenido, sostiene el autor, son actualizados durante la visita.

Un ejemplo de la segunda es *Calming Sphere*, de George Buckenham, una esfera de gran tamaño, casi del mismo tamaño el museo mismo, a la que se accede cruzando un pasillo que conduce a un balcón; la esfera, rodeada de un fondo negro, cambia de color de manera aleatoria. También tres obras de Thomas Newlands entran en esta categoría: *Water Surface*, *Lichen Surface* y *Grass Surface* son tres círculos emplazados en una misma pared; dentro de cada uno parece desplazarse una superficie de textura cambiante, cada una de acuerdo al título de la obra. La ya mencionada *Fountain*, de Matthew Keff, se incluye en esta categoría, así como *Fountain Room*, también de Keff, que consiste en un pequeño cuarto vacío ubicado en el tercer piso que se llena infinitamente de formas circulares coloridas (las mismas emitidas por *Fountain* en la planta baja) y de sonidos cuando un visitante entra en la habitación.

Finalmente, las obras que entran en la tercera categoría son las menos numerosas, pero también las que más evidencian los saltos de escala introducidos por la mediatización del museo en el videojuego. Son tres, pero me detendré solo en una. *Home*, de Tom Kitchen, se compone de una botonera semejante a la de un ascensor emplazada al final de un pasillo negro. Si se presiona enter, se abandona el museo y se entra en el espacio de la obra. *Home* supone un recorrido que se inicia dentro de un ascensor, continúa a través de un cuarto cerrado y casi vacío que conduce a un largo puente colgante y se prolonga a unas escaleras de incendios de un gran edificio que llevan a una terraza en la que parece haber una casa (a la que nunca llega a excederse). El trayecto a lo largo del puente es puntuado por fragmentos de texto que interrumpen la acción y llenan la pantalla, y con cada retorno al espacio del puente se produce un cambio cromático general que modifica el entorno. La obra tematiza la cuestión del hogar menos como lugar estable que como recorrido: una vez concluido este, no es necesario ingresar a la casa ubicada encima del edificio, tal vez porque fue la trayectoria (y no el lugar mismo) lo que permitió problematizar la idea misma de hogar. Como puede verse, *Home* es una obra solo posible de ser realizada en un emplazamiento digital y que actualiza las promesas históricas de los llamados museos virtuales (Bandelli, 1999). La propuesta de *Home* se cifra en el quiebre del espacio del museo y en el paso a un espacio otro, de coordenadas desconocidas, que se vuelve el soporte mismo de la obra.

Como ya se mencionó al comienzo de este apartado, en *The Zium Museum* se verifica un debilitamiento evidente del discurso curatorial: las obras están agrupadas siguiendo criterios fluctuantes y difíciles de descifrar, por lo que el efecto es el de un apelmazamiento que cancela cualquier posible relato acerca de la muestra. De alguna forma, las obras se independizan del guion curatorial, *viven por sí solas*, entablando relaciones inciertas con las obras que las rodean, y la impresión de conjunto es la de una multiplicidad inabarcable cuya variedad de propuestas y ofertas estilísticas desborda cualquier intento de amalgama curatorial, a la manera del desorden y el aglomeramiento de las colecciones privadas y los gabinetes de curiosidades ya mencionados (Zunzunegui, 2003). Como si el videojuego hubiera hibridado el museo con esos espacios que lo antecedieron:

“If The Zium Museum is about anything, it’s about that experience of going to an art gallery or a museum and encountering the cumulative effect that rises out of having all this disparate art put together in the same space” (Dias, 2017).

The Crows Crows Crows Community Museum (2018), disponible en Itch, es otro caso de mediatización del museo semejante al de *The Zium Museum*. No bien se inicia, algo parecido a un pestañeo barre una pantalla en negro y puede verse un museo en el medio de un desierto blanco; otro pestañeo y se está dentro del lugar. Aquí también, el museo replica el formato de cubo blanco, aunque la retoma arquitectónica esté desprovista de todo contexto, es decir, que este museo declara su carácter digital señalando desde el comienzo el carácter abstracto del lugar. El contenido puede ordenarse igualmente siguiendo la clasificación tripartita propuesta antes: hay obras que imitan el trabajo con lenguajes y soportes propios del campo del arte, otras que experimentan con materialidades habilitadas solamente por la digitalidad, y otra que supone la salida del museo y el ingreso a otro espacio. Sin embargo, más allá de esas similitudes (que evidencian cierta estabilidad en términos de mediatización), la propuesta de *TCCCCM* se distingue de la de *The Zium Museum* ya que contiene obras producidas por miembros de la comunidad de Crows Crows Crows asentada en un canal de Discord⁴.

Crows Crows Crows es un pequeño estudio independiente de desarrollo de videojuegos radicado en Berlín, responsable, entre otros, de juegos como *The Stanley Parable* (2013), *Dr. Langeskov*, *The Tiger, and The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist* (2015) y de *Accounting+* (2016). *TCCCCM* surge como una invitación a los usuarios de Discord y seguidores del estudio a producir objetos digitales que luego serán exhibidos en un espacio diseñado por los desarrolladores de Crows Crows Crows. Esta propuesta de partida señala la acentuación de un rasgo propio de esta forma de mediatización: si el pasaje del museo al videojuego produce un debilitamiento de la institución y del peso de la curaduría y favorece, en cambio, un efecto de acumulación, en el que la muestra aparece desprovista de un discurso organizador, en *TCCCCM* ese desorden se incrementa notablemente, terminando de certificar el carácter híbrido de estas formas textuales, ubicadas siempre a mitad de camino entre el museo tradicional y el funcionamiento de una colección privada y el gabinete de curiosidades, espacios en el que los objetos conviven más anárquicamente, escapando a la visión global de una mirada curatorial. El hecho de que las obras exhibidas no hayan sido realizadas por agentes del campo del arte (como sucedía en muchos casos de *The Zium Museum*) sino por participantes de una comunidad online, sumado al plan abiertamente acumulativo del museo y al tono satírico y humorístico de muchas de las obras (una de ellas, *Exit*, de William Pugh, director del estudio, consiste en un gran agujero negro que produce la finalización del juego y el retorno al sistema operativo) genera un enrarecimiento evidente de la experiencia, como si el museo fuera despojado de una buena parte de sus rasgos característicos y de su funcionamiento social habitual y se encontrara reducido apenas a un conjunto arquitectónico, como si fuera el insumo para una propuesta humorística y satírica de la que la institución misma tampoco está a resguardo.

El museo aloja una obra que, como *Home*, supone el acceso a un espacio diferente al del museo. En este caso, se trata de *The Club*, cuya entrada está ubicada en el centro del museo: si se transpone el umbral, se sale del museo y se entra en un entorno tridimensional pixelado semejante al de los motores gráficos de comienzos de los años 90. *The Club* es, en palabras de los responsables del estudio, un MMO (juego online multijugador) sin misiones y no competitivo; el tono burlón de la descripción (un MMO sin misiones ni competición sería imposible de imaginar) recubre la propuesta de *The Club*: un entorno extravagante que cita estilos y juegos de los 90 en el que los visitantes pueden recorrer diferentes zonas del lugar mientras

⁴ Discord es una aplicación de chat diseñada en 2015 para ser utilizada durante partidas online que permite a los jugadores comunicarse entre sí mediante escritura y voz.

escuchan cerca de cien pistas musicales, también compuestas por los miembros de la comunidad en Discord de Crows Crows Crows (Gera, 2019). Como puede verse, se está ante una radicalización de la propuesta inicial del museo: ya fuera del espacio museístico, *The Club* extiende la misma propuesta curatorial, ahora con producciones sonoras *amateur*, a un espacio ficcional que celebra la nostalgia y las limitaciones tecnológicas y expresivas de los videojuegos de hace varias décadas.

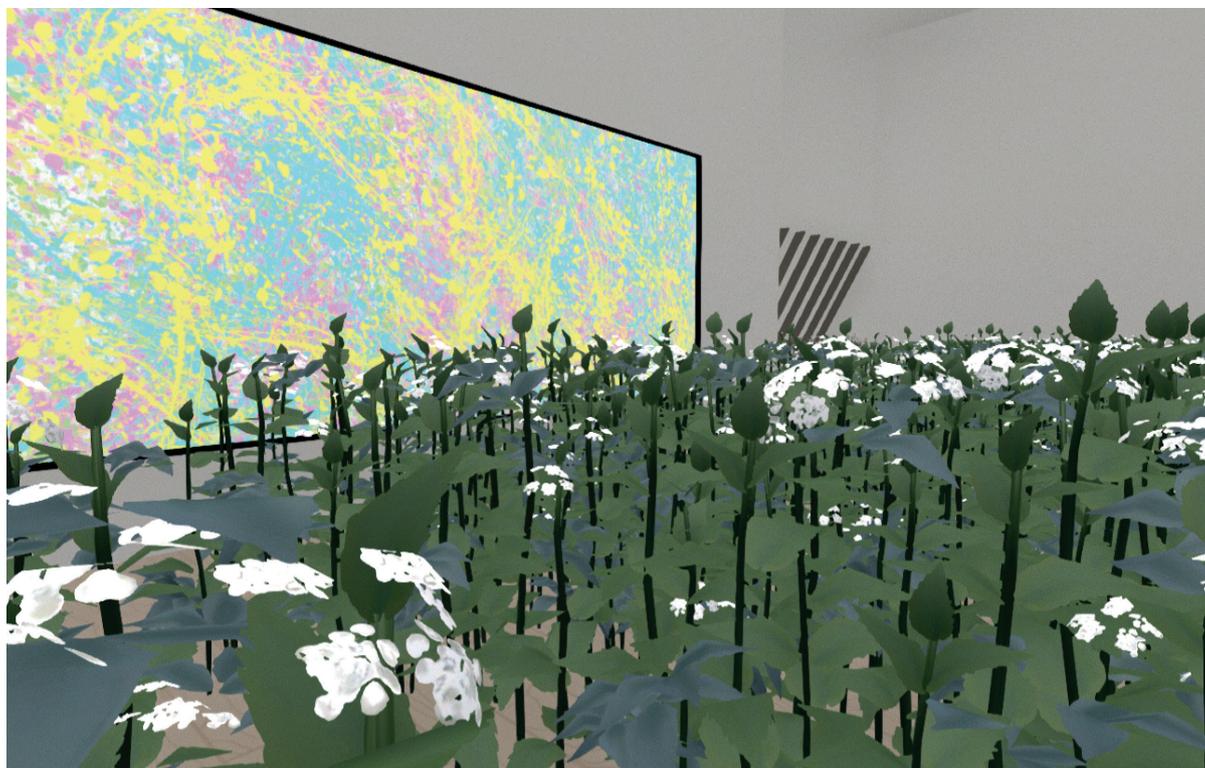
Si en la primera estrategia de mediatización el museo resultaba ser un fondo, aquí en cambio hace claramente figura. Puede hablarse, entonces, de un proceso de mediatización fuerte, donde “pasan” una cantidad mayor de aspectos del museo. Sin embargo, la idea misma de hacer figura sugiere de partida la invención: es decir, que la figuración, en tanto configuración sensorial de una materia significativa, más allá de la puesta en juego de estrategias miméticas, supone creación, configuración, trabajo del discurso tanto retórico como semántico (Tassara, 2018). Las transformaciones que surgen del salto que va del museo tradicional al de estos juegos o *espacios* afectan sobre todo a la dimensión institucional: no hay prácticamente museos que trasladen sus muestras, y los juegos que llevan el título de museo lo hacen de modo genérico, ya que no hay rastros de la institución ni de una organización curatorial fuerte. Una réplica arquitectónica y de cierta disposición de las obras en el espacio posibilitan una transpolación productiva del museo, y que habilita una expansión del repertorio de posibilidades de creación de obras, en muchos casos imposibles de desplegar en los espacios del museo tradicional.

En resumen, de los tres parámetros que definen la enunciación museística según Zunzunegui, el que permanece en esta forma de mediatización es el *recorrido*, mientras que la *orientación* y el *orden* se desdibujan hasta casi desaparecer, generándose así una mixtura entre el museo y otras formas espaciales anteriores (como la colección privada) con regímenes de acceso a los objetos más libres, desprovistos del discurso unificador de la curaduría:

“Las primeras colecciones reunían no solo piezas artísticas sino también objetos de la historia natural y objetos raros en general. La diversidad, la mezcla, es la característica de esta serie de objetos reunidos en gabinetes de curiosidades, cámaras de tesoros, cámaras de maravillas, cámaras artísticas, *antiquariums*, lapidarios, bibliotecas, jardines botánicos, de pinturas y de esculturas así como también jardines zoológicos” (Ares, 2008, p. 48)

La transformación se da en diferentes niveles pero tiene su culminación en la enunciación. Si el museo ejercita una “*estrategia institucional de comunicación* que busca el *hacer* (sentir, pensar, saber, querer) del público ‘usuario’ del museo para educarle, instruirle y emocionarle, poniéndole a su alcance y permitiéndole participar de los valores encarnados en el patrimonio museístico comunitario” (Zunzunegui, 2003, p.49), en los casos analizados se verifica un desplazamiento enunciativo evidente: los espacios trabajados habilitan el recorrido por una muestra que no sigue criterios curatoriales fuertes y que construye el efecto de la acumulación. Por lo que esos espacios no elaboran una escena enunciativa de carácter pedagógico, donde el enunciador transmite un saber a su enunciatario, sino una más bien opaca, donde la ausencia de directrices tanto curatoriales como del orden del recorrido enrarece la superficie discursiva: las muestras no producen una visión fuerte del mundo sintetizada en el discurso curatorial, sino que dejan librado a su suerte

al visitante para que se apropie como desee (como pueda) de los objetos seleccionados. En ese sentido es que la enunciación vira hacia la opacidad: al no gestionarse un saber del mundo y del arte, lo que queda en escena es el montón de objetos y de materiales disponibles; el espacio y la muestra, en tanto superficies discursivas, ganan la escena y devienen el centro del intercambio.



The Zium Museum, de Michael Berto

Resto

Finalmente, puede mencionarse una tercera forma de mediatización que comentaré brevemente en la que el museo ya no constituye un fondo ni hace figura, sino que aparece como un resto, un residuo figurativo. Se trata, al igual que la primera modalidad analizada, de un tipo de mediatización de baja intensidad en la que el museo pierde la mayor parte de sus atributos. En esta tercera forma, el museo, en vez de integrarse a un conjunto narrativo (como sucedía en la primera), deviene plataforma de búsquedas expresivas.

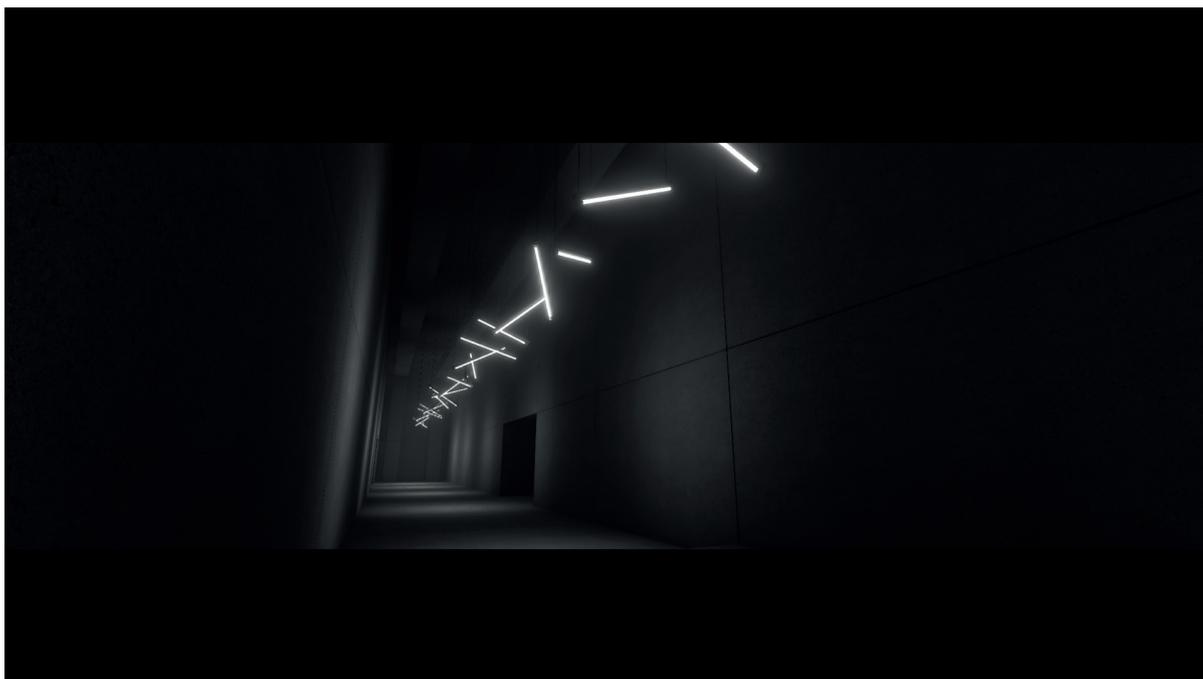
Dentro de esta línea pueden mencionarse algunos juegos del desarrollador alemán Moshe Linke como *Brutalism: Prelude on Stone* (2017) y *Neo-Brutalism of Tomorrow* (2019). La propuesta es similar en ambos casos, por lo que me concentraré en el primero. *Brutalism: Prelude on Stone* (BPS) inicia con la vista de un desierto inacabable: si se gira la mirada, se verá que se está en el portal de un gran edificio de estilo brutalista. El motivo del museo rodeado de un desierto inverosímil puede hacer acordar a *TCCCM*, que empezaba de manera semejante: ya que *BPS* es anterior, es posible considerarlo como condición de producción del juego

del estudio *Crows Crows Crows*. Una vez que se transpone el umbral, el visitante se encuentra dentro de una gran construcción hecha de grandes bloques de concreto y cuyas dimensiones no poseen una escala humana: techos elevadísimos coexisten con pasillos estrechos que dificultan el recorrido. Hasta el momento, no se sabe en qué clase de espacio se está ni si hay objetivos a cumplir. La exploración revela grandes cuartos que poseen objetos destacados por medio de alguna especie de pedestal o por estar recortados del entorno: puede verse una llama permanentemente encendida, una sala colmada de gases, una pequeña habitación llena de destellos de luz que se mueven lentamente por el espacio, un agujero en el techo del cual caen pelotitas negras que se amontonan y forman un montículo, etc. La estructura del lugar sugiere que se está en un edificio semejante a un museo: una serie de habitaciones conectadas entre sí albergan objetos y elementos visiblemente destacados del resto del entorno. Por otra parte, la ausencia de peligros y de metas a cumplir hace pensar que el juego habilita sobre todo dos tipos de acciones: que se recorra el espacio y que se atienda a los elementos dispuestos en las salas.

Sin embargo, el conjunto está marcado por una evidente ambivalencia: aunque los rasgos descritos parecen evocar la institución del museo y, por lo tanto, podrían estar invitando a realizar allí actividades socializadas (a grandes rasgos: recorrerlo y apreciar estéticamente a las obras), la ausencia de muchos elementos institucionales establece una incertidumbre respecto del funcionamiento del lugar. Para empezar, el sitio está totalmente desprovisto de paratextualidad: no hay ningún tipo de indicación escrita o gráfica que señale que se está en un museo, ni que dé cuenta de un trabajo curatorial, ni siquiera que clasifique como obras a las cosas allí dispuestas. Es importante en especial esto último: al no haber un paratexto que inscriba a los objetos dentro de las previsibilidades de un museo y del campo de las artes, los elementos no poseen título, autor, ni se brinda información de ningún tipo (año de su creación, materiales utilizados, etc), por lo que no se invita a atenderlos como obras. Lo que tambalea, entonces, es el estatuto mismo del lugar en tanto museo y de su contenido como obra: algo que no sucedía con los casos antes mencionados, en los que cada cosa exhibida estaba acompañada de un dispositivo paratextual que fijaba una lectura y un tipo de comportamiento esperado; eran objetos exhibidos en calidad de obras que esperaban ser apreciados estéticamente.

De esta forma, no estamos ya ante una apropiación del museo, sino ante una reelaboración plena: lo que se mediatiza aquí es la estructura espacial y la disposición de objetos en su interior, pero no el funcionamiento museístico. Así, el museo se transforma en plataforma para una experimentación con las posibilidades expresivas del espacio: la experiencia está anclada en la incertidumbre del recorrido y del contacto ante los elementos allí *mostrados* (porque no podría decirse que estén *exhibidos*, como si se tratara de obras). Esa colisión de rasgos, donde un conjunto de propiedades pareciera evocar los protocolos del museo pero la ausencia de otros atributos pareciera cancelar, o por lo menos suspender, ese horizonte de sentido, termina produciendo una inestabilidad discursiva signada por la ambivalencia: la propuesta discursiva profundiza en el núcleo de esa inquietud, de ese no saber cómo categorizar lo que se tiene delante. Lo que ese espacio despliega no es la selección y exhibición de objetos artísticos, sino una propuesta de carácter exploratorio en la que adquieren importancia configurativa, pero también temática y enunciativa, aspectos como el vacío y la amplitud de las salas, el contraste entre la gran estructura de concreto y el desierto que se extiende hasta donde llega el ojo, la relación (misteriosa, nunca explicitada) que mantienen los elementos

allí mostrados y que incluyen materiales de todo tipo. El museo se vuelve, entonces, una suerte de resto, como si después de haber hecho figura se hubiera desdibujado y hubiera dejado apenas contornos difusos, propiedades borroneadas. De esta forma, el videojuego no solo mediatiza de una manera particularísima una institución central del campo del arte como el museo, sino que también actualiza un conjunto de operaciones que el siglo XX condensó bajo la categoría de lo siniestro (Bejarano, 2011; Masschelein, 2011; Todorov, 2011; Ravetto-Biagioli, 2016), entendido en términos de un significado difuso que siembra la sensación de inquietud como efecto de propuestas de contacto caracterizadas por el enrarecimiento de lo conocido y la vacilación del sentido. La categoría tuvo, más allá del campo de las artes visuales, un particular despliegue en relación con la construcción del espacio y los estilos arquitectónicos (Vidler, 1992). En el presente, el videojuego parece volver sobre esa experimentación en torno a la posibilidades expresivas de la categoría de lo siniestro en términos espaciales cada vez con más frecuencia, sobre todo dentro de la producción de lo que dio en llamarse *walking simulator*, segmento que incluye a *BPS* (Maté, 2019b). De esta forma, el museo mediatizado deviene un insumo espacial que permite prolongar una serie de búsquedas estéticas que nada tienen que ver con la institución museística; en cambio, el museo se vuelve un recurso disponible que posibilita la actualización de la categoría de lo siniestro a través el despliegue de elementos expresivos propios del medio relacionados con la elaboración del espacio, la propuesta de recorrido y la habitabilidad de un entorno.



Brutalism: Prelude On Stone, de Moshe Linke

Conclusiones

Pudo verse cómo las distintas mediatizaciones por parte del videojuego dejan ver diferentes estrategias de apropiación del museo: como elemento ficcional, como propuesta de acceso a obras, como insumo espacial. En cada uno de esos pasajes hay transformaciones que se dan en diferentes niveles; sin embargo, los saltos de escala parecen observarse mejor en la segunda mediatización, que conserva aspectos propios del funcionamiento semiótico del museo, ya que en las otras dos el cambio es casi total. Por supuesto, la institución del museo no es lo único que se encuentra en proceso de transformación en estos casos: también el videojuego atraviesa una etapa de desplazamientos tectónicos que vienen reconfigurando su lugar social desde hace por lo menos una década. Una de las modificaciones principales es la emergencia y estabilización de tendencias de atenuación y desaparición del funcionamiento lúdico, contrato discursivo que definió la historia mediática del videojuego desde comienzos de los 70. Nunca conviene postular causas y efectos lineales, pero en este caso puede hablarse de una confluencia que resulta significativa: desde hace un poco más de diez años, el videojuego ensaya distintos cruces e intercambios con el campo de las artes, y muchos de esos contactos se caracterizan por el debilitamiento de la dimensión lúdica. A partir de esto, es posible formular una hipótesis: una de las estrategias retóricas que el videojuego regularizó para insertarse en el campo de las artes, con sus instituciones y sus ritualidades, consistió en atenuar aquello que lo caracterizó mediáticamente y que lo ubicó desde un principio dentro de los límites del campo del entretenimiento. Las mediatizaciones del museo suponen otro capítulo (uno de los más recientes) de ese proceso de cruces e intercambios, solo que ahora no es el videojuego el que hace su ingreso a los espacios del museo, sino el museo el que es mediatizado, apropiado y transformado por el videojuego. En ese pasaje, una vez más, la desaparición de lo lúdico y el despliegue de un contrato discursivo de tipo exploratorio sugiere que los diálogos entre dos esferas sociales tan diferentes como la del arte y la del entretenimiento son múltiples y que no están exentos de tensiones semióticas. Justamente, son esas tensiones las que parecen estar posibilitando la alta productividad de los cruces entre videojuego y campo de las artes.

Bibliografía

Ares, M. C. (2008). Lo museable. En Oliveras, E. (editora), *Cuestiones de arte contemporáneo. Hacia un nuevo espectador en el siglo XXI* (pp. 47-68). Buenos Aires, Argentina: Emecé.

Avard, A. (2016). Digital discovery: Why we love museums in videogames. *CGM*. Recuperado de: <https://www.cgmagonline.com/2016/11/24/digital-love-museums-videogames/>.

Balzer, D. (2018). *Curacionismo: cómo la curaduría se apoderó del mundo del arte (y de todo lo demás)*. Buenos Aires, Argentina: La Marca.

Bandelli, A. (1999). Virtual spaces and museums. *Journal of Museum Education*, (24)1/2, 20-22.

Bejarano, C. (2011). La visualidad siniestra. *Revista Figuraciones* (8), s/p. Recuperado de <http://www.revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/articulo.php%3Fida%3D176%26idn%3D8%26arch%3D1>.

Bennet, J., Bowen, J., y Johnson, J. (1998). Virtual Visits to Virtual Museums. Trant, J, Bearman D. (Presidentes) *Museums and the Web*. Conferencia llevada a cabo en Ontario, Canadá. Recuperado de: https://www.museumsandtheweb.com/mw98/papers/bowen/bowen_paper.html

Bianchini, R. (2019). When museums became virtual – 1: the origins. *Inexhibit*. Recuperado de: <https://www.inexhibit.com/case-studies/virtual-museums-part-1-the-origins/>

Bioshock Infinity (2013). Irrational Games: Massachusetts, Estados Unidos.

Brown, T. (2014) The role of the museum in video games. *Play the Past*. Recuperado de: <https://www.playthepast.org/?p=4717>

Carlón, M. (2010) La mediatización del 'mundo del arte. En Neto, A. F. y Valdetaro, S. (directores), *Mediatización, sociedad y sentido: diálogos entre Brasil y Argentina* (pp. 187-215). Rosario, Argentina: Universidad Nacional de Rosario.

Carlón, M. (2016). Una apropiación contemporánea de la teoría de la comunicación de Eliseo Verón. En Vizer, E. y Vidales, C. (coordinadores), *Comunicación, campo(s) teorías y problemas. Una perspectiva Internacional* (pp. 125-153). Salamanca, España: Comunicación Social Ediciones.

Cingolani, G. (2014). ¿Qué se transforma cuando hay mediatización? En Reviglio, M.C, Rovetto, F.L (compiladoras), *CIM–Estado actual de las investigaciones sobre mediatizaciones* (pp. 11-23). Rosario, Argentina: UNR Editora.

Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009). Infinity Ward: California, Estados Unidos.

Clayton, N. (2019). That belongs in a (digital) museum. The creators rethinking art exhibitions in cyberspace. *Rock, Paper, Shotgun*. Recuperado de: <https://www.rockpapershotgun.com/2019/02/07/are-digital-exhibitions-the-future/>.

Cox, M. (2017). Tour a virtual gallery in The Zium Museum. *Rock, Paper, Shotgun*. Recuperado de: <https://www.rockpapershotgun.com/2017/11/27/the-zium-museum-is-a-virtual-gallery/>.

Dias, B. (2017). 'The Zium Museum' is an Art Gallery You Can Download. *Vice*. Recuperado de: https://www.vice.com/en_us/article/wjzd85/free-games-art-gallery-zium.

Duke Nukem 3D (1996). 3D Realms: Texas, Estados Unidos.

Fernández-Vara, C. (2009). *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story into Simulation through Performance* (Tesis doctoral). School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology. Recuperada de: <https://smartech.gatech.edu/handle/1853/31756>

Gera, E. (2019). One of the devs behind The Stanley Parable made a free MMO. *Rock, Paper, Shotgun*. Recuperado de: <https://www.rockpapershotgun.com/2019/08/09/one-of-the-devs-behind-the-stanley-parable-made-a-free-mmo/>.

Heinich, N. y Shapiro, R. (2012). When is artification? *Contemporary Aesthetics*, 4. Recuperado de: <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=639>

Huhtamo, E. (2002). On the Origins of the Virtual Museum. En Parry, R. (editor), *Museums in the Digital Age* (pp. 121-135). Londres, Inglaterra: Routledge.

Juul, J. (2005). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Inglaterra: MIT Press.

Kennicott, P. (2011). Google Art Project: 'Street view' technology added to museums. *The Washington Post*. Recuperado de: http://voices.washingtonpost.com/arts-post/2011/02/google_launches_the_google_art.html

Manovich, L. (2011). *Software Takes Command*. Nueva York, Estados Unidos: Bloomsbury.

Masschelein, A. (2011). *The Unconcept: The Freudian Uncanny in Late-Twentieth-Century Theory*. Nueva York, Estados Unidos: Suny Press.

Maté, D. (2016). Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica. *Revista LIS. Letra, Imagen, Sonido*, 15. 89-108.

Maté, D. (2019a). Juego, arte: tensiones en los pasajes del videojuego al museo. *La Trama de la Comunicación*, (23)1. 107-121.

Maté, D. (2019b). Al final del pasillo: nuevas modalidades de lo siniestro en el videojuego. *BOA. Boletín de Arte*, 18. s/p

Oulton, L. (2019). Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales. En Knop, F. (ed.), *Game Studies: el campo actual de los videojuegos en Latinoamérica. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 98. 93-106.

Pong (1972). Atari Inc: California, Estados Unidos.

Ravetto-Biagioli, K. (2016). The digital uncanny and ghosts effects. *Screen*, (1)57, 1-20.

Romualdo, S. (2017). Curating the arcade: Strategies for the exhibition of videogames. *International Journal of Film and Media Arts*, (2)2. 24-37. Recuperado de: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/article/view/6275/3860>.

Stockburger, A. (2007) From Appropriation to Approximation. En Mitchel, G. y Clarke, A. (eds) *Videogames and Art* (pp. 31-45). Chicago, Estados Unidos: Intellect.

Tassara, M. (2018). *Figuras, figuraciones. Momentos retóricos del cine*. Buenos Aires, Argentina: Prometeo.

Todorov, T. (2011). *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Uncharted 3 (2011). Naughty Dog: California, Estados Unidos.

Verón, E. (2013). *La semiosis social, 2: ideas, momentos, interpretantes*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Vidler, A. (1992). *The Architectural Uncanny*. Cambridge, Inglaterra: MIT Press.

Zunzunegui, S. (2003). *Metamorfosis de la mirada: museo y semiótica*. Madrid, España: Cátedra.

¿Cómo se cita este artículo?

Maté, D. (2019). El museo en el videojuego: mediatizaciones de espacios, obras y recorridos. *Revista Sociedad*, N° 39. Recuperado de [link].