

TÉCNICAS Y SOPORTES ARTÍSTICOS

SOPORTE DIGITAL:

LOS VIDEOJUEGOS COMO

CATEGORIA DE OBRAS DIGITALES

Contenidos y dis. Prof. Sol Freitas
Diseño Ayte. Daniel Acevedo
Octubre 2025



La última cena (1495-1498)
de **Leonardo Da Vinci**
(1452-1519)



CARACTERÍSTICAS DE LA IMAGEN DIGITAL

Se construye, no se registra.

Las formas generadas por algoritmos no son el resultado de una acción física realizada por un enunciador (como en la pintura) ni de la conexión fotoquímica o eléctrica entre un objeto físico y un soporte de registro.

Formato de 16:9 en pantalla, mayor definición que el video, realismo, relación con el cine.

REVISION CLASES ANTERIORES

CARACTERÍSTICAS DE LA IMAGEN DIGITAL

El rol del espectador: pasa a ser participante.

La inmersión. Alicia en el país de las maravillas
y parques de diversiones.

Nuevo cine con dispositivos básicos, con un ordenador y otros artefactos
que se acoplan al cuerpo del espectador/usuario
que debe vestir (como los anteojos para el efecto 3D).

Obras digitales desde 1996 hasta la actualidad.

REVISION CLASES ANTERIORES



EL ARTE DIGITAL

En el libro **Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística** (2013), los autores Emiliano Causa y Federico Joselevich Puiggrós reconocen cuatro categorías para las obras digitales: Obras de net art
Obras de bioarte
Obras de la informática
Obras poéticas → de

videojuegos

REVISION CLASES ANTERIORES

PODEMOS CONSIDERAR A LOS VIDEOJUEGOS OBRAS DE ARTE DIGITAL?



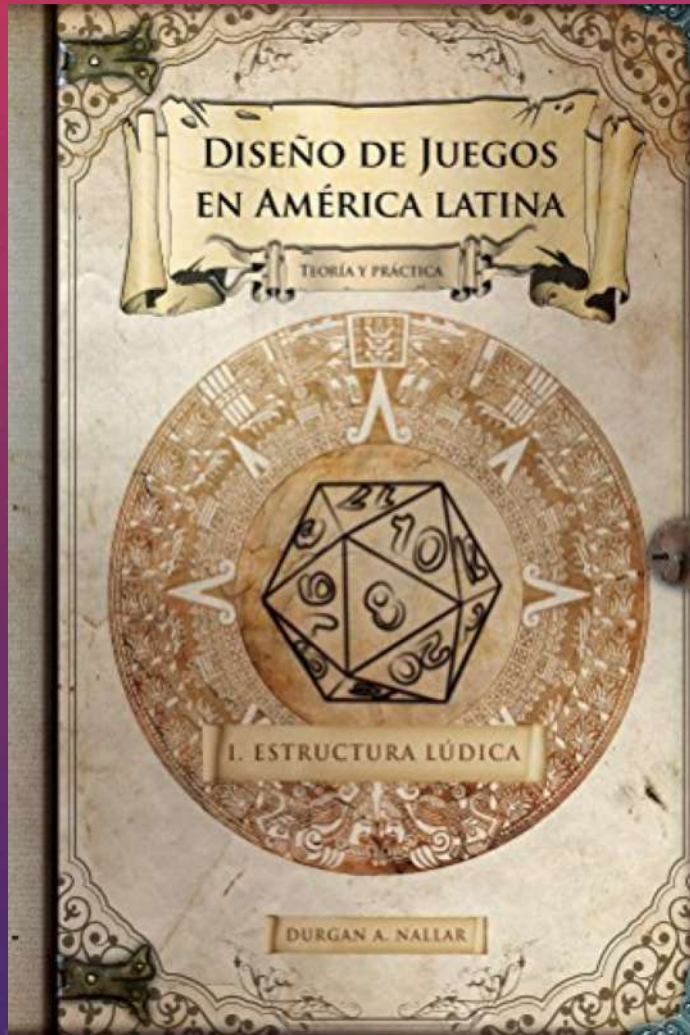
COMENCEMOS POR LAS DEFINICIONES

SEGUN LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (RAE)

videojuego

1. **m.** Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.
2. **m.** Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

SEGUN DURGAN A. NALLAR*:



*“El **videojuego** es un **sistema informático** en el que intervienen múltiples tecnologías y disciplinas artísticas para crear un **espacio de ficción con desafíos y objetivos**, donde una o más personas se divierten e interactúan para expresarse, socializar y aprender”*

**DAN es el pseudónimo de un escritor argentino, investigador, profesor y diseñador de videojuegos.*

Colección Historia
y Videojuegos

9



HUMANIDADES DIGITALES Y VIDEOJUEGOS

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Gerardo F. Rodríguez
Stella Maris Massa
(Coords.)



Proyecto de investigación I+D+I:
Historia y videojuegos (II): cono-
cimiento, aprendizaje y proyección
del pasado en la sociedad digital
(HAR2016-78147-P)



*“..la idea del **videojuego** como
ARTE MULTISENSORIAL, donde
los diferentes sentidos están
presentes”*

Libro completo en:
<https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2020/03/097.pdf>

ÍNDICE

Presentación	7
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa</i>	
Las representaciones del medioevo en los juegos de mesa argentinos	11
<i>Emiliano Aldegani y Nicolás Martínez Sáez</i>	
Videojuegos históricos e historiografía: acercamientos, problemas y alternativas	41
<i>Manuel A. Cruz Martínez</i>	
Medievalismo, humanidades digitales y los músicos del «Titanic».....	75
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar</i>	
El videojuego como medio documental: tipologías de representación videolúdica de la realidad	91
<i>Ramón Méndez</i>	
De-construyendo Roma: la preservación de Roma en los videojuegos de tipo histórico y la cultura de los <i>mods</i>	105
<i>Dr. Jordi Rodríguez Danés</i>	
“Perros paganos”: la historia de los merodeadores cumanos de <i>Kingdom Come Deliverance</i>	119
<i>Dario Testi</i>	
La construcción de la guerra virtual: estudio de la representación bélica en los videojuegos de estrategia histórica.....	137
<i>Alberto Venegas Ramos</i>	

*“El videojuego **como medio de comunicación** aceptado por la sociedad, capaz de transmitir cultura, reafirmar valores, educar y, al mismo tiempo, documentar con éxito la realidad y la historia de la humanidad”
(Ruggero, 2009)*

*La industria cultural y creativa atravesando el **proceso de digitalización**, donde los distintos eslabones de las cadenas de valor se encuentran bajo **el proceso de desmaterialización: fenómeno de sustitución de soportes físicos por nuevos soportes digitales.***

**PARA PODER PRODUCIR
HAY QUE ENTENDER
LA EVOLUCION DEL MEDIO Y
DE LOS SOPORTES**

**POSICIONARNOS EN EL PRESENTE.
CONOCER Y/O CREAR LAS
HERRAMIENTAS PARA HACERLO.**

DE DÓNDE VENIMOS? HACIA DÓNDE VAMOS?



DE LOS ARCADE A LA REALIDAD VIRTUAL

HIGH SCORE. EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS (netflix, 2020)

Ver esta serie documental de Netflix, que recopila el proceso evolutivo de los videojuegos en los siguientes capítulos y temáticas:



episodio 01 **AUGE Y DECADENCIA**

episodio 02 **REGRESO CON GLORIA**

episodio 03 **JUEGOS DE ROL**

episodio 04 **ESTO ES UNA GUERRA**

episodio 05 **A LUCHAR!**

episodio 06 **PASAR DE NIVEL**

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=TGzga0_vlXU



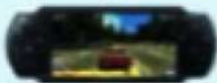
En el siguiente **video**, desarrollado por el periodista **Santiago Hernandorena**, **especialista en videojuegos y docente universitario**, encontraremos una **síntesis evolutiva de los juegos** que fueron marcando un antes y un después en el desarrollo industrial de los videojuegos. Aquellos memorables y otros que, todavía hoy, siguen marcando tendencia.

<https://drive.google.com/drive/folders/1MaibGunFefo06KXpVvFiGqPCfYtVzZ8r?usp=sharing>

(foto) Santiago Hernandorena, Periodista audiovisual de videojuegos, en **Ciudadano News**.

ATARI 1977	NINTENDO 1985	SEGA 1988	PLAYSTATION 1995	X BOX 2001	WII 2006
					

EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

					
ARCADE 1980	TETRIS 1984	GAMEBOY 1989	TAMAGOTCHI 1996	CELULAR 2004	PSP 2004

**AHORA
JUGAMOS**

**IPAD
2009**

Angry Birds



**SMARTPHONE
2012**

Candy Crush



- LA EVOLUCION DE LOS DISPOSITIVOS GENERA DIFERENCIAS EN LA **EXPERIENCIA DE USUARIO** (UX), LO QUE PERMITE MEJORAS EN LA **JUGABILIDAD** Y LAS **GRAFICAS** (DE AHI LA TENDENCIA A LOS REMAKES)
- POR ENDE, SE AMPLIAN LAS POSIBILIDADES DE **PRODUCCION** Y LAS **FORMAS DE CONSUMO**
- LA **JUGABILIDAD (LIMITADA POR LA TECNOLOGIA)** Y EL **ENTRETENIMIENTO** CRECEN DE LA MANO DE LOS PRODUCTOS DISPONIBLES, DE LAS DEMANDAS DEL MERCADO, Y SOBRE TODO, DE UN LENGUAJE UNIVERSAL COMPARTIDO

PROFE..



**..SEGUIMOS SIN RESPONDERNOS SI PODEMOS
CONSIDERAR A LOS
VIDEOJUEGOS OBRAS DE ARTE DIGITAL..**

AHI VAMOS!



**VEAMOS ALGUNOS EJEMPLOS DONDE
LA JUGABILIDAD Y EL MERO
ENTRETENIMIENTO
SE ENCUENTRAN EN SEGUNDO PLANO**

**VEAMOS QUÉ PASA
CUANDO
EXPERIMENTAMOS,
CUANDO RECUPERAMOS
LA DEFINICION DE ARTE
MULTISENSORIAL**

The background of the entire image is a soft, golden-yellow desert landscape at sunrise or sunset. A large, bright sun is positioned in the upper center, casting a long, gentle glow across the scene. In the distance, rolling sand dunes are visible, with a small, white, windmill-like structure perched on one of the peaks. In the lower right foreground, a small, stylized figure of a person in a red robe stands with their back to the viewer, looking out over the vast desert. The overall mood is peaceful and contemplative.

JOURNEY

JOURNEY

(2012)

thatgamecompany

JOURNEY

(thatgamecompany,
2012)



¿HACIENDO ARTE CON VIDEOJUEGOS?

JOURNEY (thatgamecompany, 2012)

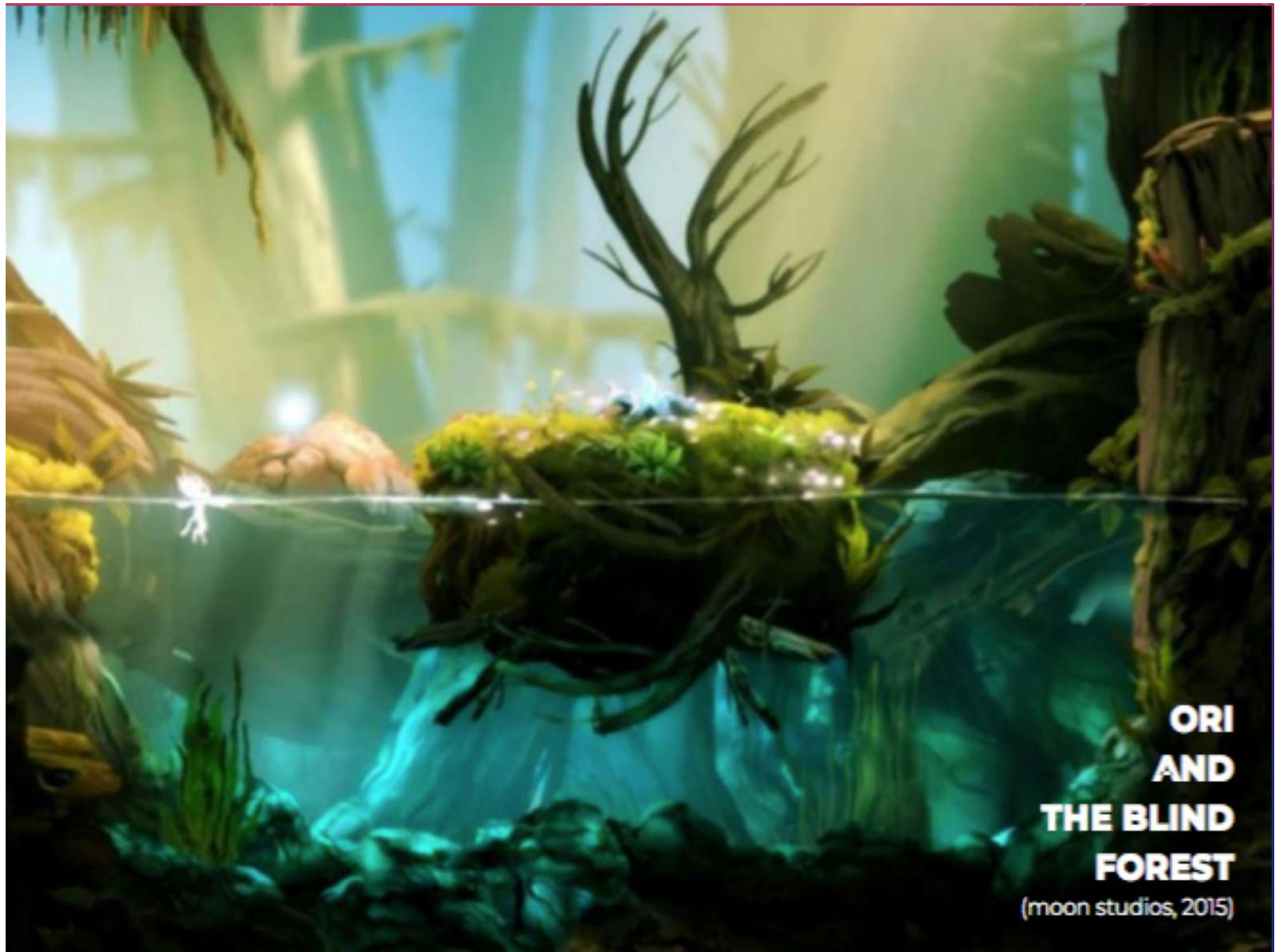
"Un juego zen, contemplativo"

Para PlayStation 3 y 4, aquí el jugador juega como una persona vestida con una túnica que viaja hacia una montaña distante a través de un desierto arenoso. Tiene un componente multijugador, en el que los jugadores pueden interactuar.

JOURNEY
(2012)
thatgamecompany

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=mU3nNT4rcFg>

Gameplay: <https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M>



**ORI
AND
THE BLIND
FOREST**
(moon studios, 2015)

¿HACIENDO ARTE CON VIDEOJUEGOS?

ORI AND THE BLIND FOREST

(moon studios, 2015)

**"Historia preciosa y sensible,
de esas que llegan al alma".**

Este juego cuenta la historia de un joven huérfano destinado a realizar heroicas hazañas; un juego de acción y plataforma con gráficos e ilustraciones pintados a mano y una banda sonora totalmente orquestada.

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=cklw-Yu3moE>

Gameplay: <https://www.youtube.com/watch?v=BT9NSFWqz1g>



GRIS

(nomada studio,
2018)



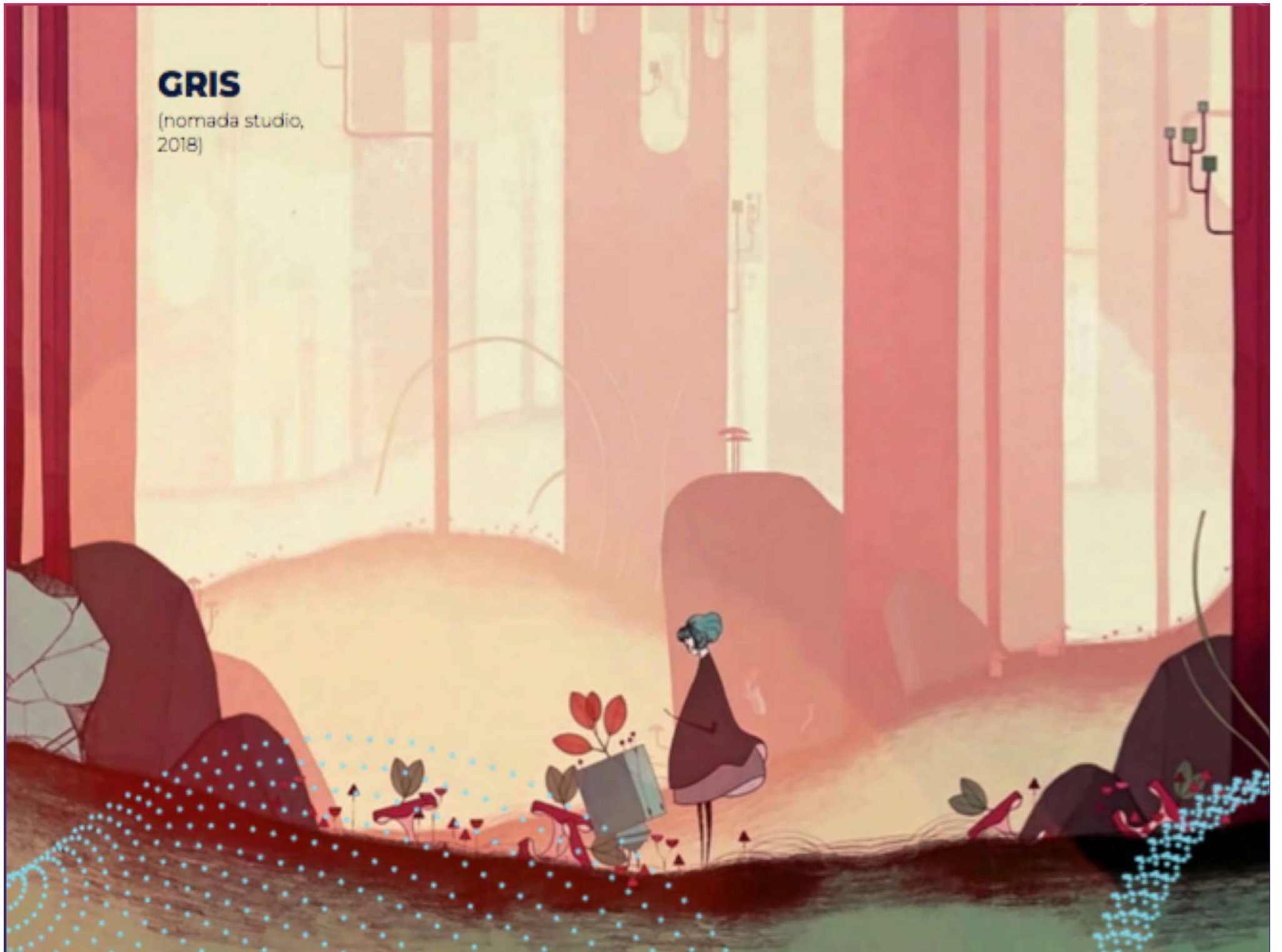
GRIS

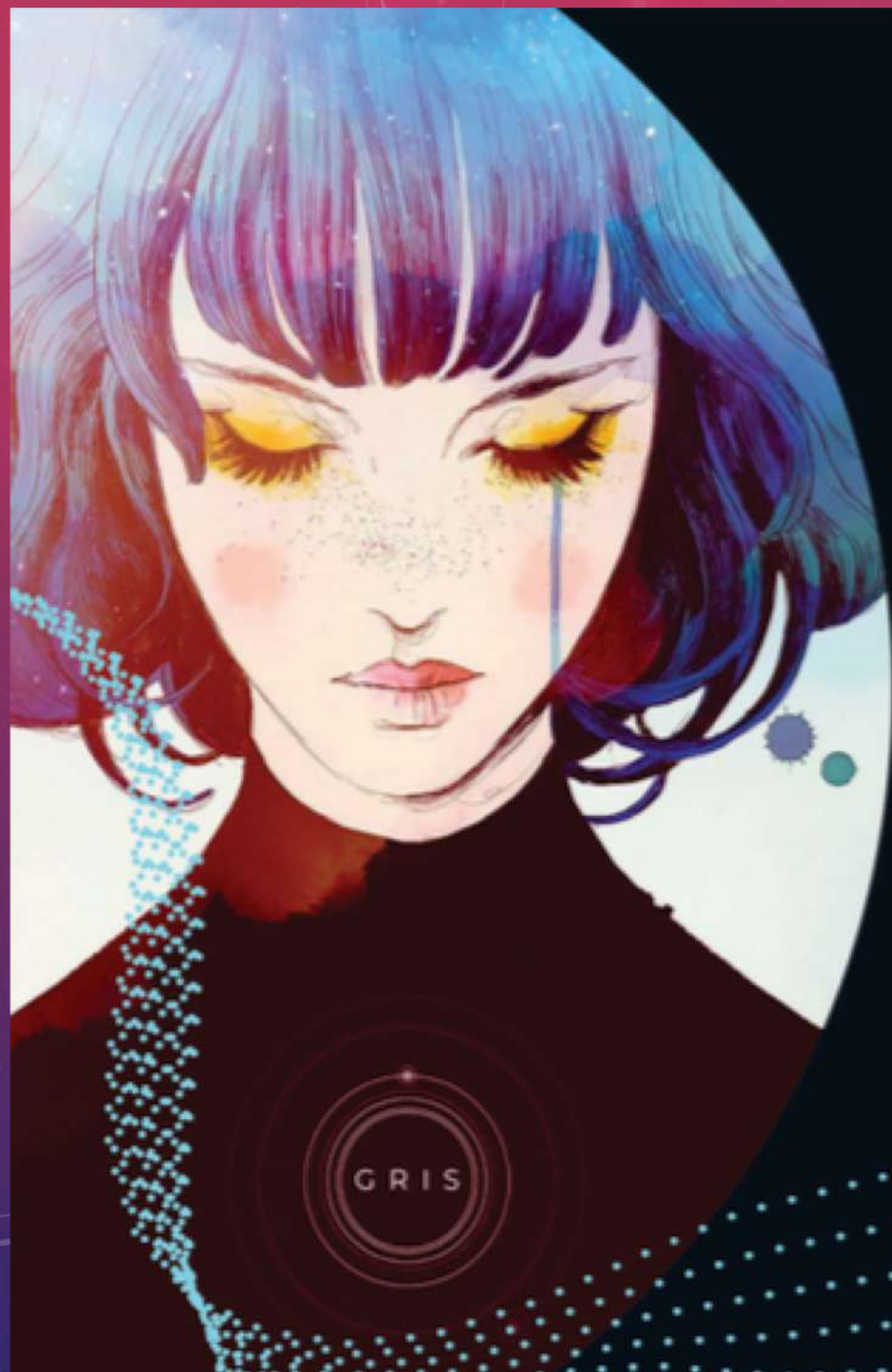
(nomada studio,
2018)



GRIS

(nomada studio,
2018)





¿HACIENDO ARTE CON VIDEOJUEGOS?

GRIS (nomada studio, 2018)

**"Experiencia evocadora,
libre de peligro,
frustración o muerte".**

Esta producción indie española cuenta la historia de Gris, una muchacha llena de esperanzas y perdida en su propio mundo, enfrentada a una experiencia dolorosa de su vida.

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=ttKWwpOB_rE

Gameplay: https://www.youtube.com/watch?v=z8k_ximc8Og&t=558s

ENTONCES, QUÉ OPINAN? PODEMOS CONSIDERAR A LOS VIDEOJUEGOS OBRAS DE ARTE DIGITAL?



Personaje del juego "EVE ON LINE", emulando "El nacimiento de Venus", de S. Botticelli

CONCLUSIONES

- LA **INMATERIALIDAD** ES LA PROTAGONISTA EN EL **ARTE DIGITAL**
- LOS **DISPOSITIVOS Y TECNOLOGIAS** PERMITEN LA **EVOLUCION** DEL **SOPORTE Y**
MOLDEAN LOS **HABITOS DE CONSUMO**
- PODEMOS INCLUIR A LOS **VIDEOJUEGOS** DENTRO DE LA CONCEPCION DE
OBRA DE ARTE DIGITAL ENTENDIENDOLOS COMO UN **ARTE MULTISENSORIAL**
- EL DEBATE ESTA ABIERTO Y **LA EVOLUCION ES PERMANENTE EN EL MUNDO**
DIGITAL, MAS AÚN CON LA APARICIÓN DE LAS **INTELIGENCIAS ARTIFICIALES**



Técnicas y soportes artísticos

El arte digital y la inteligencia artificial

Contexto histórico, herramientas e impacto en el mundo artístico

JIMENA DÍAZ



CATEGORIAS DE OBRAS DE ARTE DIGITAL PARA EXPERIMENTAR EN NUESTRO PRÓXIMO TP:

- **OBRAS DE NET ART**
- **OBRAS DE BIOARTE**
- **OBRAS DE LA INFORMATICA**
- **OBRAS DE VIDEOJUEGOS**

ARTÍCULOS DE REFERENCIA

- **Humanidades digitales y videojuegos**

Investigación completa:

<https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2020/03/097.pdf>

- **El videojuego como medio documental: tipología de representación videolúdica de la realidad:**

<https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2020/03/102.pdf>

- **¿Videojuego como arte?:**

<https://www.yaconic.com/videojuegos-arte/>

ARTÍCULOS DE REFERENCIA

- Análisis de **Journey**:

<https://vandal.elespanol.com/analisis/ps3/journey-psn/12813#p-41>

- Análisis de **Ori and the blind forest**:

<https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-ori-and-blind-forest-definitive-edition-nintendo-switch-502295>

- Análisis de **Gris**:

<https://www.3djuegos.com/juegos/gris/analisis/el-arte-hecho-videojuego-analisis-de-gris-181213-8460>

EN NUESTRO PROXIMO ENCUENTRO:

- **CARACTERISTICAS ESPECIFICAS
DE LAS OBRAS DE VIDEOJUEGOS**
- **ESTRUCTURA LUDICA**
- **GAME DESIGN**
- **JUGABILIDAD-MECANICAS**
- **NARRATIVA EN LOS VJ**

A black rectangular box containing the words "GAME OVER" in a pixelated, yellow font with a red outline. The background of the entire slide is a gradient from purple to blue, featuring faint, stylized circular patterns and a compass-like scale on the right side.

**GAME
OVER**

MUCHAS GRACIAS! HASTA LA PRÓXIMA CLASE!