

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Out of Boundaries: Entre el límite del videojuego y el límite del
archivo**

Juan Pablo Racines Aguirre

Artes Visuales

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de Licenciado en Artes Visuales

Quito, 20 de mayo de 2021

Universidad San Francisco de Quito
USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

***“Out of Boundaries: Entre el límite del videojuego y el límite del
archivo”***
de la materia final Artes Visuales

Juan Pablo Racines Aguirre

Camila Isabel Molestina Luzuriaga, MFA Studio Arts

Quito, 20 de mayo de 2021

© Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombre del estudiante:	Juan Pablo Racines Aguirre
Código de estudiante:	00211526
C. I.:	1718617275

Quito, Mayo 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following graduation project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

AGRADECIMIENTOS

Mis más sinceros agradecimientos a mi familia por la confianza y la oportunidad de estudiar y seguir mis sueños. Gracias a mis amigos y profesores por impulsar mi curiosidad y aprendizaje en estos años.

Resumen

Out of Boundries es un proyecto artístico que explora los errores en videojuegos del género *first person shooter*, resultando en la exploración fuera de los límites del mapa en juegos como Call of duty o Battlefield donde los imaginarios y archivos de origen bélico se transforman y trasgreden para generar imágenes que exponen *glitch* que luego son traducidas a obras intervenidas en procesos análogos, re-digitalización, gifs o videos. Estas cualidades borrosas habitan tanto en la historia como en los espacios indefinidos de los mundos virtuales.

Palabras clave: videojuegos, glitches , archivo, juegos en primera persona ,fuera del límite ,análogo, digital, error computacional, arte contemporáneo, guerra.

Abstract

Out of Boundaries is an artistic project that explores the errors in video games of (FPS) First Person Shooters genre. The result is an exploration outside the limits of the map in games such as Call of Duty or Battlefield, where the imaginaries and archives of warlike origin are transformed and transgressed to generate images that expose glitching. Consequently, adding the creation of artwork that migrates digitally from analog to video cruising the mediums and context of information. These fuzzy qualities inhabit both history and the undefined spaces of virtual worlds.

Key words: videogame, glitching, archive, FPS, Out of boundaries, analog, contemporary art, war

Tabla de Contenidos

Introducción	10
Capítulo 1: Out of Boundaries en el juego.....	13
Capítulo 2: La imagen: resolución y accesibilidad	17
Capítulo 3: El videojuego y el arte contemporáneo.....	19
Capítulo 4: El archivo y el archivo digital.....	24
Capítulo 5: Traducción, Interfaz y Ficción	26
Capítulo 6: Metodología y Conceptualización de la obra.....	29
Proyección de montaje	35
Conclusiones	37
Bibliography	40

Índice de figuras

Ilustración 1 Harun Faroki, Paralell III, 2014.....	14
Ilustración 2 Harun Faroki, Serious Games I: Watson is Down, 2010.....	16
Ilustración 3 Call of Duty: Black Ops Cold War personajes del multijugador.....	22
Ilustración 4 Angela Washko, Free Will Mode, 2014	23
Ilustración 5 Juan Pablo Racines, out_bndr_V.1.3, 2020	32
Ilustración 7 Juan Pablo Racines, out_bndr_EC.1.2, 2020.....	33
Ilustración 8 Juan Pablo Racines, out_bndr_EC.1.1, 2020.....	33
Ilustración 6 Juan Pablo Racines, out_bndr_EC.1.3, 2020.....	33
Ilustración 9 Juan Pablo Racines, out_bndr_V.2.3, 2020	34

Introducción

Desde el primer momento que tuve la oportunidad de jugar un videojuego, mi interés en ellos fue absoluto, los colores, los gráficos pixelados y la música reminiscente de un sintetizador fueron la combinación perfecta. Sin embargo, la primera vez que experimenté un juego FPS¹ en línea mis prioridades se cambiaron, el juego se transformó en la actividad más estimulante de mi realidad, deportes, estudios y hobbies me resultaron irrelevantes, incluso crearon tensiones en mi familia por un interés compulsivo en el PlayStation 3.

Ahora, 11 años después, ese mismo interés por los videojuegos se convierte en la base de este estudio, resultando en esta exploración artística. El espacio que nace de las partidas del multijugador de Call of Duty llega a mí en el 2010. Modern Warfare 2 era el juego más popular entre los FPS, en algún partido de *team deathmach* o *domination*² me encontré con un grupo de jugadores pegados a la pared haciendo movimientos que parecían no tener sentido, no recuerdo si estaban hablando por micrófonos o mi curiosidad me impulsó a mandarles un mensaje por medio del PlayStation Network. Ese día, cuando observé a un jugador volar por los cielos del mapa descubrí el *elevator glitch*³, semanas después me encontraba haciendo *hacks* para llegar al *prestige rank*⁴ o conseguir todos los trofeos del juego. Por medio de tutoriales de YouTube y *gameplays*⁵ me permití estar al tanto de los *glitches* y *exploits* y con esto me comencé a preguntar sobre la distorsión de la realidad de un videojuego, aunque nunca tuve interés en programar o crear mods por mi cuenta, estas experiencias sin duda son una gran inspiración para mi producción artística.

¹ First person shooter o juego de disparos en primera persona traídos a la popularidad en videojuegos como *Doom* (1993)

² Modo de juego que consiste en capturar el territorio del equipo contrario popular en multijugadores

³ El glitch de elevador fue uno de los exploits más comunes en Modern Warfare 2 permitiendo a los jugadores acceder a los límites del mapa, adquiriendo una ventaja táctica en el multijugador.

⁴ Máximo rango dentro del juego al que un jugador puede llegar, similar a la milicia

⁵ Nombre que se le da al video comentario en base a un juego popularizado en YouTube

Esta investigación artística indaga sobre la incidencia creativa y conceptual de fenómenos ocurridos en la jugabilidad de *First person shooters* como el Call of Duty o Battlefield y cómo las imágenes y experiencias producidas de errores en estos videojuegos exponen otras posibilidades para la creación de productos artísticos y acercamientos teóricos que exploren los límites del videojuego y su estructura estética. Parto de un estudio de los componentes de los videojuegos, para comprender el origen de las imágenes que los conforman y el diálogo que establecen con el sujeto y su percepción de la memoria del juego/realidad. Tomo referentes de juegos del género *FPS* para traducir esos imaginarios del mundo digital hacia la pintura, la foto, el video y el collage. Me interesa hablar de las diferentes experiencias que estos videojuegos brindan al jugador en donde acontecimientos históricos se diluyen entre la ficción y las narrativas de cultura popular. Y de esta manera explorar los procesos que lideran a la distorsión visual y conceptual que ocurre en el territorio del juego y cómo los imaginarios que rigen la estética del género FPS son una apertura para indagar en el archivo y su cualidad de ser un puente de acercamiento perceptivos desde la memoria del jugador y el juego.

Este documento es una descripción del proceso creativo y exploración personal que une las imágenes de mi producción artística con el bagaje teórico de las imágenes provenientes de videojuegos en primera persona y el internet. Es una búsqueda especulativa de métodos, lógicas y técnicas, que justifican en marcos teóricos la viabilidad discursiva de mi creación y finalmente sustenta la exhibición de estos objetos como obras de arte.

La primera parte de la investigación introduce el *Out of Boundaries*⁶ y explora su composición desde la imagen pobre a la relación visual e histórica que mantiene con el archivo y el género FPS. En el segundo capítulo se habla de la cualidad transitoria de la imagen digital en la actualidad y cómo esta influye en la memoria que rodea al videojuego y la realidad que es modificada por su habitar en lo virtual. En el tercer capítulo se da una revisión de los estudios de arte contemporáneos relacionados al videojuego y artistas que exploran el mismo campo. El cuarto capítulo profundiza la relación del archivo con mi práctica y cómo vinculo este a las cualidades actuales de la imagen y la memoria. En el último capítulo exploro cómo la traducción de estos contenidos es una pregunta que surge de la experimentación entre el sujeto y el videojuego resaltando cómo influye en mi obra y potencialmente al espectador.

⁶ *Out of boundaraies* es un término utilizado por la comunidad *gamer* para visualizar un territorio externo en el espacio principal del videojuego que por medio de *glitching* logra situar al jugador en un lugar aparentemente inaccesible.

Capítulo 1: Out of Boundaries en el juego

En el desarrollo de videojuegos como Call of Duty y Battlefield se ve una similitud fundamental, son juegos que quieren introducir al jugador a una experiencia bélica, replicando acontecimientos históricos en donde el enfrentamiento entre dos bandos es inminente, para esto los desarrolladores se apropian de las características de varios ejércitos del mundo, imitando uniformes, armamentos y personajes importantes. Esto resulta en campañas militares ficticias, pero bastante similares a la realidad, que sitúan a los jugadores en momentos de tensión y violencia. Y al mismo tiempo por medio del multijugador en donde se formulan territorios con similitudes geográficas a las batallas representadas por cada juego utilizando ciudades abandonadas, paisajes históricos, maquinarias que son replicadas en lujo de detalle para acoplar a las distintas temporalidades que se insertan en cada experiencia. El objetivo es el enfrentamiento en tiempo real de dos bandos de jugadores conectados por medio del internet. Pero mientras estas experiencias se desarrollan se presencian errores de manera individual por jugadores en todo el mundo sin tener una correspondencia contextual que los vincule. Así, una diáspora de espacios indefinidos en la realidad digital de un videojuego es revelada; estos espacios luego son replicados e investigados por medio de *glitching*⁷ para introducir a jugadores al *out of boundaries* o fuera de los límites. En este lugar se puede observar una memoria y archivo sobre el desarrollo del videojuego. Las texturas, assets⁸, arquitecturas y paisajes, son habitantes de un espacio temporal que se relegó del producto final del juego.

⁷ El *glitching* es una técnica creada por los jugadores para acceder a lugares restringidos del videojuego, desafiando las físicas establecidas en el mismo y usualmente generando ventaja en un multijugador.

⁸ Assets son componentes fundamentales en los videojuegos estos representan cualquier imagen que se encuentre en su interior. Como ejemplo el asset de un árbol puede tener diferentes estilos.

Desde este lugar nacido del error y apariencia indefinida empiezo mi trayecto para generar conceptos e imágenes que veo sobre el espacio del videojuego y la memoria que se ejecuta en la virtualidad. Este proyecto interpreta y cuestiona las diferentes temporalidades y disyunciones⁹ que en la experiencia del juego habitan. De esta manera encuentro en juegos como Call of duty o Battlefield que representan acontecimientos reales por medio de narrativas y experiencias de ficción donde sus contenidos potencialmente deterioran y deshumanizan la guerra del imaginario actual, creando polaridad entre sus significantes (Una polaridad de lo que potencialmente puede significar) haciendo que su validez histórica sea borrosa. Una intención similar se puede observar en la obra de artistas como Harun Faroki que buscan discernir los significados en las fronteras entre el mundo del videojuego y la naturaleza de los objetos.



Ilustración 1 Harun Faroki, Paralell III, 2014

⁹Disyunción Separación de dos realidades, cada una de las cuales está referida intrínsecamente a la otra; p. ej., *masculino y femenino; izquierdo y derecho. Diccionario RAE*

“Parallel II and III seek out the boundaries of the game worlds and the nature of the objects. It emerges that many game worlds take the form of discs floating in the universe – reminiscent of pre-Hellenistic conceptions of the world. The worlds have an apron and a backdrop, like theatre stages, and the things in these games have no real existence. Each of their properties must be separately constructed and assigned to them.” (Farocki, Harun Farocki Artist web , 2014)

De este modo utilizando el Out of Boundaries como un motor lógico en mi práctica, identifico fenómenos similares en la memoria de estos conflictos bélicos que resultan incompletos y distantes para individuos y en especial mientras más se aleja de su realidad inmediata. Resultando en un reconocimiento de las formas políticas, pero no necesariamente en la interacción directa o comprensión del mundo que se genera o generó ajeno a sus límites, ubicando al espectador en un espacio indefinido de su realidad. De la misma manera, el jugador en Out of Boundaries reconoce los *assets* de la realidad virtual pero la capacidad de jugar o interactuar se encuentra limitada a una experiencia contemplativa creada desde la inserción del jugador en a este espacio expandido en los límites del juego. Este sucede en un proceso que extrae los privilegios del jugador (con un uso similar a los del administrador en un ordenador), resultando en un momento que puede compararse a una experiencia visual artística, cuando esta se expone elimina el objetivo o interacción primordial entre el jugador y el videojuego. En otra exploración de Harun Farocki se puede encontrar una conexión con esta relación de distancia entre el jugador y el simulador bélico, pero de manera opuesta en este filme *Serious Games* , 2014, soldados son expuestos a estas imágenes para introducir terapéuticamente las experiencias traumáticas del campo de batalla en el campo virtual con el objetivo de aplicar efectos de catarsis emocional. El objetivo del video es demostrar cómo la vida de los militares que viven en campamentos tiene similitudes visuales con las de las imágenes presentadas en los simuladores, pero las dinámicas entre el software y el jugador-paciente o jugador-terapeuta no necesariamente tiene los efectos esperados. (Farocki, *Serious Games* , 2014)



Ilustración 2 Harun Faroki, Serious Games I: Watson is Down, 2010

De este modo cuando un jugador ingresa en este territorio abyecto de la lógica principal del simulador de guerra, se demuestran en sus imágenes temporalidades distantes que son observadas por medio de los símbolos que residen en el imaginario de cada sujeto. De esta manera se introduce al jugador a un momento indefinido de su experiencia en donde se debate la realidad y el porqué de su composición. Por ejemplo, en el caso de *Out of Boundaries* puede que se alberguen las posibilidades del jugador y cómo su vida se relaciona con esta dimensión que representa eventos potencialmente influyentes en una especie de energía en potencia que está a punto de desatarse en el caso del jugador-artista este espacio es relativo a las obras que pueda producir.

Capítulo 2: La imagen: resolución y accesibilidad

La imagen en la actualidad es uno de los componentes de más fácil acceso en la sociedad, en un campo que abarca desde la fotografía a imágenes generadas por algoritmos computacionales. Se puede decir que es el tiempo de las imágenes ya que nos rodean y hablan de nuestras experiencias. Estas se encuentran en tantos lugares; en distintos tamaños, formatos y habitando en una multiplicidad de dispositivos y aplicaciones. Y en el caso de los videojuegos la imagen se manifiesta de manera similar. Con imágenes que se encuentran en distintos usos y catalogaciones dentro del mismo videojuego similar, a un micro universo con su propia estructura física y lógica. Es así, que la percepción de la imagen ha mutado y gracias a los constantes procesos tecnológicos que con su revolución terminaron haciéndola transitable tanto en su cuerpo como contexto. Hito Steyerl define esto como la imagen pobre:

“La imagen es liberada de las criptas del cine y los archivos y empujada a la incertidumbre digital a costa de su propia substancia. La imagen pobre tiende a la abstracción; es una idea visual en su propio devenir” (Steyerl, 2012, p. 34)

Cuando un jugador se sale del mapa las imágenes que le rodean carecen de resolución, estas pueden ser identificadas y su parecido a las gráficas del espacio principal son como un espejo que contrasta el producto principal de un boceto. Otras se encuentran fijas como partes de un fondo que ambienta y de ilusión de realismo en el espacio, pero su composición en general es abstracta. El *Out of Boundaries* al tener una identidad múltiple como parte y no parte del videojuego implica un cambio en los poderes y valores de la imagen generando accesibilidad por medio de la resolución. Crea una aparente lucha de clases por la imagen en donde surgen fenómenos que son propios y originales de una imagen transitoria; como es el caso del *glitching* y en el caso de este documento, el *Out of Boundaries* que sacrifican la experiencia estética del videojuego para

reinstaurar el lugar del jugador a su conveniencia o no. Estas ocurrencias que habitan en el umbral de la actividad digital no son entendidas al momento de comprar un videojuego o software, sin embargo, se experimentan desde el error, el malfuncionamiento y en algunas ocasiones el mal uso intencionado por parte del jugador, haciendo del jugador artista y espectador al mismo tiempo. Esto genera imágenes y lugares inestables que expresan un límite en su habitabilidad en donde los *assets*, y modelados que no son parte de la narrativa principal son expuestos para revelar una memoria del programador o en el caso del *glitching* un error en el sistema.

Observar estas imágenes y buscar una conexión lógica a su proveniencia se transforma en una actividad sin sentido. Pero lo que se puede tomar como intención fundamental de la recolección y reproducción de estos errores en videojuegos es la creación de lugares únicos. Actualmente la captura de estas experiencias está relegada a una suerte de predisposición del autor de registrarlos. En donde el usuario usa su celular o computador para generar una captura de video o captura de pantalla fotografiando y grabando estos momentos. Que, por su rareza, le impulsan al jugador documentar estas imágenes que generalmente se encuentran desprovistas de alta resolución por esta misma facultad cándida. Estas imágenes que provienen del videojuego son archivadas en galerías, foros, YouTube, Reddit y otros sitios web. Cuando este traslado de imágenes sucede de la computadora o consola ocurre una variedad de reconfiguraciones de formato, resolución y contextos.

Capítulo 3: El videojuego y el arte contemporáneo.

Para una investigación que tiene como referente principal los videojuegos, encontrar teoría, artistas y pensadores, se transformó en un desafío por las barreras del lenguaje y accesibilidad a documentos y repositorios para ver las obras. En mi experiencia como jugador y estudiante de artes visuales he encontrado que el arte contemporáneo y los videojuegos poseen mucho en común al ser dos productos que tienen la intención de brindar una experiencia específica para un público que busca nuevas experiencias visuales y narrativas complejas. Por esta razón, la existencia de curadores y artistas que empujan los límites del videojuego para transformarlo en un medio para transitar el arte no resulta sorprendente, pero al momento es un campo en exploración. En esta búsqueda de información sobre teoría de arte relacionada con videojuegos, me llamó la atención Axel Stockburger en su investigación *Modalities of Space in Video and Computer Games* (2006). En su tesis doctoral genera observaciones sobre el denominado *game space* y cómo los movimientos en los jugadores mantienen un vínculo espacial que es replicado en ambas realidades. Por ejemplo, en juegos de carreras los jugadores se mueven en la dirección del volante, utilizando sus manos o cabeza. Desde esta observación sus estudios tienen el objetivo de analizar las implicaciones en los individuos que son expuestos a los territorios del videojuego y las posibilidades conceptuales o teóricas que se relacionan en la práctica artística.

“I want to point out that it is crucial to investigate games from a truly spatial perspective. Such a perspective has to account for the hybrid and dynamic nature of the phenomenon. Space in games is the product of a human being interacting with a program and it is actively generated at the moment of play”. (Stockburger, 2006, p. 09).

La complejidad de la investigación de Stockburger deriva en exploraciones psicológicas y relacionadas a la percepción humana del espacio en donde las posibilidades de investigación son extensas y abren el campo a la incidencia directa del videojuego en el humano para observar cómo

su cerebro y comportamientos se relacionan. A diferencia de Stockburger, esta investigación artística deja la posibilidad para solo enfocarse en la relación del videojuego con el espacio. Personalmente intento comprender los espacios dilatados en el mismo videojuego desde una mirada estética en donde autores como Rolsalind Krauss y su texto *La escultura en el campo expandido* (1979) inspiran una interpretación de este espacio tan complejo. Krauss menciona en su escrito cómo las categorías de la escultura y la pintura han sido extendidas y retorcidas para incluir casi cualquier cosa y recalando que: “El historicismo actúa sobre lo nuevo y diferente para disminuir la novedad y mitigar la diferencia” (Krauss, 1979). Estas categorías influyen específicamente la creación del *Out of Boundaries* como investigación artística ya que el peso histórico del arte terminará por ser incluido en la observación de las obras generadas desde la investigación. Las imágenes de guerra y violencia que son parte de la experiencia del *Out of Boundaries* terminan por nublar la identificación de este espacio que puede darse en una variedad de juegos con diferentes temas.

Además, busca entender cómo este espacio expandido del videojuego interactúa ante las lógicas del territorio como contenedor de objetos y como contenedor de una experiencia artística. Para lo cual entender las lógicas que rodean la interpretación teórica de este nuevo espacio se muestra fundamental y tiene que ser contrastada con obras y exhibiciones que analizan estos territorios. Un ejemplo se puede ver en muestras como *Open World: Video Games & Contemporary Art* curada por Theresa Bembnister (2019) que ayudan a discernir las posibilidades artísticas y legitimando el espacio teórico generado por los videojuegos en una sociedad que de manera creciente los consume e incorpora en su cotidiano. En esta exposición se puede observar cómo los videojuegos en su facultad de obra de arte usualmente están compuestos de fragmentos históricos o acontecimientos de la experiencia humana. En donde obras como *Long March: Restart*

de Feng Mengbo (2008) trasgreden momentos históricos a simulaciones virtuales siendo fundamentales para entender la imagen en el videojuego. Y cómo el potencial que reside en este trae de vuelta lo problemático a un mundo aparentemente inocente. Esta relación entre la historia “re-narrada” y el arte, son inspiraciones fundamentales para mi obra. Pero también sirven como recordatorio de la necesidad de entender la construcción del espacio digital y la estrecha relación con ideas como las de Krauss, que de algún modo observan las dinámicas artísticas desde un lugar analítico y contextual. Este espacio habita el *Out of Boundaries* pero no necesariamente lo define. Preguntas como ¿Qué habita en el *Out of Boundaries*? ¿Cómo se define este espacio pensado desde el arte? ¿Cómo las obras de arte habitan en este espacio? ¿Por la cualidad espacial del *Out of Boundaries*, se definen como esculturas los objetos nacidos en este espacio? ¿Puede el *Out of Boundaries* actuar como galería? A lo largo de la investigación intentaré responder algunas de estas preguntas de modo práctico para transferir mis experiencias en este texto.

Tomando en cuenta las cualidades del territorio que existe en el *Out of Boundaries* y cómo influye la creación de obras de arte que provienen de simuladores de guerra y *FPS*, la actividad principal del videojuego no solo tiene un carácter exploratorio si no el de eliminar a otro jugador o a su vez la representación de otro ser humano. En este proceso se generan preguntas sobre el otro y cómo este es representado en los videojuegos y cómo la presencia de esta entidad contraria es el centro de una narrativa que define la idea de simulador de guerra. De la misma manera, se puede observar cómo existe un imaginario del enemigo que es creado en muchas ocasiones desde la tergiversación o exageración de acontecimientos históricos. Entre los más famosos se pueden ver a la Unión Soviética, el imperio nazi, terroristas de medio oriente, entre más estereotipos. Aun cuando se ha intentado implementar imágenes que se consideran más inclusivas dentro de los videojuegos, no se puede desconectar la idea del asesinato o eliminación del otro por un bien

mayor. Esto hace de la simulación virtual un espacio reflexivo y de contraposición. Otro ejemplo interesante se ve en Free Will Mode de Angela Washko (2014), en esta serie de obras se explora relaciones entre la arquitectura e inteligencia artificial, enfocando la habilidad de Sims¹⁰ para repensar las lógicas del espacio.

““Free Will Mode” is a series of videos in which the artist uses The Sims to place human Artificial Intelligence into architectural situations which test the constraints of their ability to rethink the environments they've been placed in. Despite the absurdity of these built architectural anomalies, they expose a greater cultural phenomenon within people- the extent to which we accept the hand we've been dealt (architecturally, politically, socially, economically). When operating in free will mode, the AI in this strategic life simulation game eat when hungry, piss when necessary, sleep when tired, socialize when bored.....but they never alter the environment they've inherited, even if it kills them.” (Washko, 2014)



Ilustración 3 Call of Duty: Black Ops Cold War personajes del multijugador

¹⁰ Videojuego y Simulador social, popular en los 2000s

Comparar la obra de Washko añade dimensiones interesantes al videojuego como espacio para la creación. Aquí podemos ver cómo el territorio en el que transita el artista/jugador define lógicas y experiencias desde las cualidades codificadas o estructurales de videojuegos como productos que predisponen un medio. En caso de Washco, la estructura que se pone en tensión es distinta a la de esta exploración, pero de alguna manera se puede relacionar similitudes en la motivación de ruptura o apertura de dinámicas por medio del juego. Exponiendo y relacionando fragmentos coyunturales que son reminiscentes en el videojuego, en esta relación encuentro cómo los jugadores de manera consciente o inconsciente buscan el Out of Boundaries en donde las técnicas de *glitching* o apropiaciones artísticas se tornan subversivas ante un sistema que tiene una facultad opresora.



Ilustración 4 Angela Washko, Free Will Mode, 2014

Capítulo 4: El archivo y el archivo digital.

Videojuegos como Call of Duty o Battlefield están estrechamente relacionados con archivos militares como se mencionó en el primer capítulo, estos se basan en acontecimientos históricos para representar y recrear experiencias de ficción o en algunas ocasiones intentado ser lo más cercano a la realidad. El uso de fotografías y documentos históricos ayudan a armar las narrativas en los videojuegos.

“Unlike cartoons, which create their own distinct stylisation, video games strive to imitate analog film images. In that sense they are imperfect, because one can navigate in them; they are derived from data rather than reproducing a given (external) reality. Computer generated images ascribe a higher value to themselves than photographic images using film stock. They are something that is generated, not something that is reproduced.” (Farocki, Serious Games , 2014, p. 94)

Según Harum Faroki las imágenes generadas en videojuegos usualmente están inspiradas en fotografías, entender cómo estas fotografías son transformadas a una realidad digital y reconstruidas para formar juegos de video que intentan acercarse lo más posible a la realidad es un tema de investigación por sí mismo. Desde esta lógica, la construcción de imágenes y videos de este proyecto artístico resulta en una combinación de archivos militares y archivos online en cuanto a *glitching* y exploraciones fuera del mapa.

Otra característica importante de mencionar es la relación del Out of Boundaries frente al archivo como medio de creación. En primera instancia las imágenes que provienen del *glitching* son documentadas de forma esporádica y no tienen una consigna o identificación con el archivo como institución. Estas provienen de un lugar más personal, del coleccionismo. Se trata de la necesidad del jugador/autor de recolectar estos eventos que se salen de lo común, en donde lo fortuito hace que la experiencia sea más llamativa, este fenómeno se puede comprender desde las características de la imagen en la actualidad y su habitar en el internet, suponiendo que el

jugador/artista tiene a su disposición una cantidad masiva de archivos provenientes del videojuego de su preferencia. Y este es constantemente bombardeado de publicidad, *gameplay* o *screenshots* (estos son impulsados por compañías como Sony que enfatizan el *share play* como una extensión del videojuego y las redes sociales) resultan en una necesidad de exponer las fallas y rarezas que surgen mientras se está jugando. Tomando en cuenta que estas fallas ocurren de manera de manera individual al momento de jugar y que en contadas ocasiones ocurren de manera similar, en estos fenómenos existe una interesante dinámica entre la reproductibilidad de estas experiencias y el resultado siempre distinto que se produce al momento de ser replicadas. Estas son la otra cara de la moneda que surge de la dinámica interconectada del publicador y los jugadores. Como resultado podemos ver tutoriales, compilaciones e imágenes regadas por toda la web; estas se encuentran catalogadas o en completo desorden y poseen una variedad de intencionalidades, pero enfocadas específicamente a catalogar y exponer errores, *glitches* y *hacks*. Estos se pueden ver como un reflejo de la individualidad que caracteriza al jugador contrastada con la imagen del publicador (sin olvidar que también existe una comunidad que crea fotografía y videos con características de alta gama como proyectos personales). Es así que, los videojuegos crean su propia lógica del archivo en una variedad de sistemas entre el tiempo y la manera en que estos documentos son utilizados. “Stanley Cavell describes this in relation to automatism, a mechanism through which we return to the past, compiling indexes of comparisons and tables of facts that generate their own public and private meanings.” (Enwezor, 2006, p. 13). Estos significantes privados del archivo son el soporte del Out of Boundaries como una práctica artística. Es una constante comparación de *assets* de la realidad, en donde lo indefinido y complicado de rastrear encuentra su lugar en la forma de imágenes que transitan en diferentes temporalidades, contextos y formatos, confundiendo al espectador y recreando las expansiones que sufre la imagen que proviene del videojuego.

Capítulo 5: Traducción, Interfaz y Ficción

Para la creación de obras de arte inspiradas en videojuegos es importante estar consciente de las limitaciones entre la experiencia teórica del videojuego y el videojuego como un motor de representación. La facultad de generar cualquier experiencia narrativa por medio de imágenes hace que el videojuego se relacione con cualquier contenido utilizando este medio como recurso principal. Como resultado, al descomponer las imágenes en el videojuego puede haber una barrera de comunicación al presentar las obras de esta investigación a públicos no familiarizados con videojuegos. Esta barrera se conecta en los componentes específicos del juego como la interfaz: partes de la realidad específica y singular de un género de videojuegos. Estas características específicas definen las experiencias del jugador, un ejemplo claro es el FPS como género ya que no puede existir un *first person shooter* sin un avatar controlado en primera persona. No puede ser *shooter* si el jugador no dispara algún tipo de proyectil. Así mismo no se puede navegar en el juego sin un HUD o interfaz. Al momento de traducir esta información en una imagen estática o video, existe la posibilidad de perder componentes estructurales por la cualidad del videojuego como producto visual. Ya que no se demuestra a públicos generales que en su estructura usan un sistema de señalización o desglose de la realidad para guiar y ambientar al jugador. Estos componentes más que visuales son objetos implementados para el funcionamiento del mundo generado. Se puede decir que, en este proceso, el jugador lee una parte de la realidad y la traduce en acciones. Esta cualidad del videojuego se representa en su interfaz y HUD¹¹ según el diseñador Micah Bowers.

¹¹ Heads Up display

“A video game user interface is a system of visual components that allows players to interact with the game story (narrative) and break into the game space (the fourth wall). There are four classes of UI in video games: Non-diegetic, Diegetic, Meta, and Spatial.” (Bowers, n.d.).

Con esta descripción se puede entender cómo el interfaz permea la experiencia del jugador y al momento de traducir estos componentes como arte se puede asociar la importancia de los elementos específicos en el diseño de un juego a los resultados que los desarrolladores esperan de su público. De manera similar, como creador, la intervención de lenguajes específicos del videojuego en las obras es intencionada para generar conexiones a diferentes públicos unificando la experiencia visual con la facultad visual de los elementos específicos del videojuego. Lev Manovich, en su investigación sobre los nuevos medios, explica cómo el interfaz del internet y las computadoras ya tiene un efecto en los comportamientos de la sociedad. En su texto *The language of new Media* en el capítulo *The Interface* (2002) explica que en términos semióticos esta actúa como un código que transporta mensajes culturales en una variedad de formatos. Al usar el interfaz del navegador web, esta misma cualidad de código, visto desde la comunicación cultural raramente tiene un estatus neutral ante la información que procesa. Esto resulta en mensajes que son más fáciles de entender y trasforma otros en inconcebibles. (Manovich, 2002, p. 76). En mi obra, juego con las posibilidades que surgen al leer este mundo digital en donde la información demuestra las cualidades borrosas de la imagen y sus variados contextos, que similar al lente de una cámara fotográfica, no logra enfocar bien los *layers* de información, tanto en imágenes como en texto y narrativa. Esto me permite jugar con la interfaz en mis obras como elementos que se describen a sí mismos, pensando estos elementos como códigos de bienvenida a la obra o de salida. Haciendo que la traducción de estos imaginarios sea totalitaria.

Al momento de crear collages o videos para esta investigación artística mi intención es traducir mi experiencia al momento de jugar, explorar cómo mi personaje se incorpora con la

narrativa del juego, y más interesante como el proceso creativo puede utilizar lógicas como la generación de ficción en el videojuego para crear nuevos escenarios. La ficción es un elemento del videojuego que se usa para crear nuevas historias. En el texto *Video Game as Self-involving Interactive Fictions* (2016) de los Autores Jon Robson y Aaron Meskin, se debate el proceso de ficción. Para ellos el aspecto SIIF (Self involving interactive Fictions) es un proceso que marca al jugador y le posiciona en diferentes autodenominaciones. (Yo como creador me incluyo en estas, ya traducir los componentes de un juego a obras de arte, no necesariamente es un proceso lineal o directo). Las denominaciones en las que entra el jugador al incluirse en la generación de ficción en el videojuego son creadas por las diferencias que existen entre la ficción canónica y la de los videojuegos. Esto es debido a que los jugadores pueden influenciar la realidad de lo que es verdadero o relevante del “mundo trabajable” (que se considera como el mundo de ficción per se) del juego. Robson y Meskin por medio de Grant Tavinor, también concluyen que no hay distinción clara entre lo que es verdad: en el mundo trabajable y el mundo autorizado del juego. Ya que estos pueden ser directamente influenciados por el compromiso del jugador por incursionar en las líneas narrativas de su preferencia. (Robson & Meskin, 2016). De este modo mis obras se arman para generar interacción con el público de acuerdo con el grado de información y cercanía que este tenga con el videojuego. La estructura de ficción se diluye no solo desde la imagen, esta habita en el diálogo que existe entre el motor lógico del videojuego como significante narrativo y la capacidad del jugador/espectador de interactuar con su contenido. Este aspecto se puede extender a una dimensión performática que no se incluye en esta exploración. Como conclusión en este proyecto, la traducción, interfaz y ficción entran en un territorio indefinido similar al *Out of Boundaries*. La limitación de su uso es caracterizada por el alcance interactivo del público y su disposición a la ficción al momento de denominarse jugador/público.

Capítulo 6: Metodología y Conceptualización de la obra

El videojuego siempre fue una parte importante al momento de crear, siendo una de las actividades en las que más tiempo empleo, puedo decir que al jugar encuentro mucha inspiración. El juego ya no solo existe para entretenerme, este se transforma en un campo de estudio en el cual yo estoy consciente de cada detalle y dinámica que ocurre entre el ambiente del juego y yo. Desde este lugar materializo las ideas que se cruzan entre la teoría y el juego, cuando experimento algo de mi interés. Como ejemplo, cuando un error o malfuncionamiento se incorpora en la realidad del *playthrough*, se forma como parte de toda la experiencia y no como un suceso aislado. Para mí esto se trata de una convivencia con este software y hardware que posee habitantes y un territorio, personas reales e inteligencia artificial. Parte de este proceso también sucede cuando yo mismo documento estos errores por medio de software incluido en la consola PlayStation 4 que facilita el grabado y captura de pantallas en cualquier momento del juego.

Visualmente me interesa crear desde la recolección de imágenes por medio de archivos digitales militares y páginas o blogs relacionados al videojuego. Partiendo de estos elementos busco una disección del videojuego para recolectar momentos donde se pueda observar un *glitch* o *exploit*. Videojuegos como Call of duty o Battlefield tienen inspiración directa en acontecimientos y locaciones reales, pero estos siempre están intervenidos por estetizaciones que se presentan por el tipo de hardware, generación o estudio que las crea. Esto resulta en paletas de color, intensidad de sombras y cuan realista es el videojuego. Al momento de crear composiciones estoy pensando constantemente en estos elementos, y cómo la interposición de varios conjuntos estéticos me permite hablar de una historia del videojuego como proceso inscrito en su cuerpo.

También busco una dislocación del paisaje por medio de sus contrapartes digitales al reconciliar las historias personales del jugador. Para esto intento armonizar la mirada en primera

persona con una inspección casi satelital que se puede lograr desde la tercera persona, en donde las estilizadas referencias del juego se ponen en contacto con sus contrapartes reales. Esto manifiesta un espacio de mapas o paisajes de información. Durante todo este proceso estoy empujando los límites del Out of Boundaries como motor creativo. Replico la salida de la realidad por medio de el traslado de las imágenes a diferentes medios, en esta traducción se producen reducciones o expansiones y en ocasiones la creación de nuevas fronteras (como los espacios blancos que añade el scanner). Esta mirada en tercera persona la conecto con errores como caer fuera del mapa que le permiten al jugador ver la composición geométrica de los *assets* en donde un edificio es mas reminiscente a un cubo. Este juego de perspectivas es un elemento que uso para generar Out of Boundaries en la superposición de diferentes escalas y perspectivas para poner al jugador/espectador en varias denominaciones al mismo tiempo. En este juego mi intención es hablar de la pantalla y el dispositivo y como el jugador recorre su mirada, desde el momento que prende la consola y mira al monitor (que es a primera vista una superficie plana que luego extiende otra realidad tridimensional). Hasta la completa inmersión del jugador que traduce sus movimientos a lo que ocurre en el juego.

Todas estas pautas del proceso creativo no se unifican de manera ordenada, los tiempos en que se implementan son indefinidos y lo lugares de donde es extraída la información también. Para mí cada imagen representa un *frame*¹² que nace aleatoriamente y con el mínimo control, replicando el Out of Boundaries en una consola de videojuegos como espacio indefinido y motor de creación. Los elementos visuales que utilizo son parte del juego como entidad propia y con una personalidad designada. En el caso de este proyecto, esa identidad se tradujo en juegos como Call of duty o Battlefield, en donde el peso y contexto de sus imágenes e imaginarios fue implementado como

¹² Segmento individual de un video

la piel de un esqueleto. Las acciones, historia y eventos que traen consigo son elementos de mera ficción que tenían que ser explorados y puestos en contexto. Pero al final se ejecutan en un umbral de significaciones que al momento de interactuar con el Jugador/espectador generan verdades personales similares a las de SIIF (Self involving interactive fictions) y su recorrido visual es una idea en sí misma.

“Imagine an individual, Amanda, playing a game of dark souls II. In one sense it’s clear that Darksouls II is not about her; the makers of the game never met her, and the detailed descriptions of the game’s plot found in videogames publications will never so much as mention her. We maintain, though, that Amanda’s playing of Darksouls II will contain fictional truths about her.” (Robson & Meskin, 2016, p. 168)

Estas verdades ficticias se aplican a toda la investigación y similar a un juego de video se manifiestan dependiendo de las necesidades creativas al transitar como Jugador/Artista/Espectador. Estos estados resaltan esporádicamente los varios intereses que nacen de cada autodenominación a lo largo de los elementos de esta investigación.

En esta imagen se puede ver como utilizo distintos elementos del videojuego para recontextualizarlos por medio del collage, Aquí mi objetivo es diluir el contexto por medio de la ficción e imágenes que son icnográficas para el imaginario del FPS. La imagen base es una fotografía real de la guerra de Vietnam obtenida desde el *National*



Ilustración 5 Juan Pablo Racines, *out_bndr_V.1.3*, 2020

*Archives US*¹³. Luego esta es puesta en diálogo con una imagen de *glitch* que representa el Out of Boundaries de manera textual. Si se la inspecciona de manera cercana se puede ver que los objetos se caen del mapa. De este modo estoy ubicando en el espacio varios componentes del videojuego. Estos usualmente conviven de manera homogénea y con una estética similar. Aquí, por medio de archivos, distintos orígenes y resoluciones, unifico por medio del error generando de manera análoga la realidad. La imagen pobre permea el contexto de la obra. Otro objeto importante es la implementación del rifle AK-47 sobre la composición, este se hace como un concepto en sí mismo ya que usualmente este es conectado de manera directa con los antagonistas de cualquier juego gracias a su contexto histórico, así añadiendo de manera alegórica el HUD que se presenta de manera permanente en los juegos de primera persona. Esto traduce la intención del juego hacia el jugador. En este rose de imágenes represento el combate entre los dos bandos. Al no ser expuestos de manera directa, expreso esta obra como un juego en estado potencial en donde los acontecimientos están a punto de suceder.

¹³ <https://www.archives.gov/>

En esta serie de imágenes mi intención es crear un sistema de archivo. Una documentación progresiva de acontecimientos, aquí la ficción es generada de manera progresiva y los elementos son influenciados por el Out of Boundaries. Progresivamente diluyo las realidades a componentes menos reconocibles y abstractos, para luego ser adaptados a la lógica inestable del Out of Boundaries. Los acontecimientos y elementos no cumplen con requerimientos estéticos o lugares definidos ya que en la memoria del juego pueden habitar muchos *assets* en uso o desuso. De algún modo dilato la dimensión del videojuego y de una manera secuencial los elementos del videojuego y la imagen viajan progresivamente al frente. Hablando del tiempo y el movimiento en los FPS, la escala y mapa son referencias directas al *glitch*.



Ilustración 7 Juan Pablo Racines, out_bndr_EC.1.1, 2020



Ilustración 6 Juan Pablo Racines, out_bndr_EC.1.2, 2020



Ilustración 8 Juan Pablo Racines, out_bndr_EC.1.3, 2020

Para esta composición mi objetivo es jugar con los componentes del HUD de manera directa generando un diálogo con los elementos del género FPS. Aquí me inspiré con las mecánicas del juego Battlefield y el modo de juego *conquest* que tiene como objetivo que los jugadores capturen objetivos marcados en el mapa, A, B, C, D

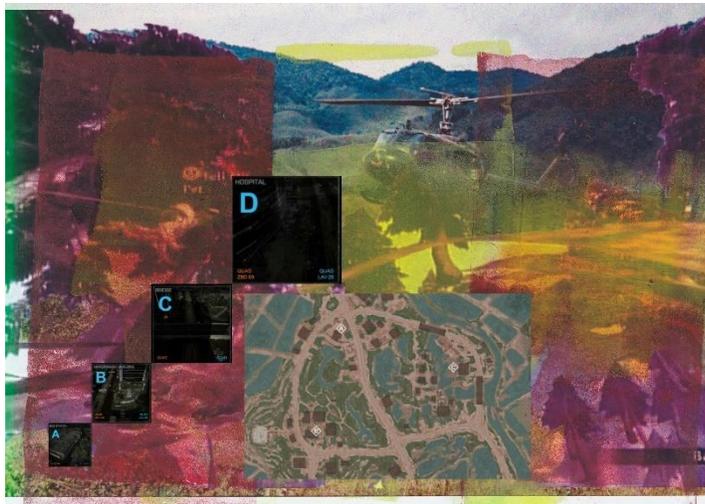


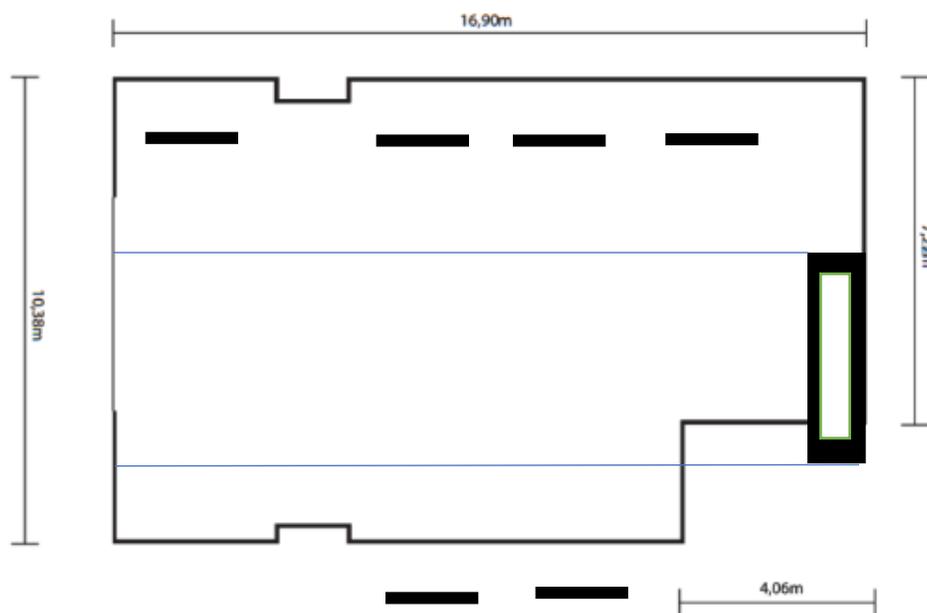
Ilustración 9 Juan Pablo Racines, out_bndr_V.2.3, 2020

son lugares ubicados en cada mapa, estos cuentan con estructuras y paisajes diferentes. Además, estos se traducen en el HUD como letras haciendo una especie de atracción del espacio. El jugador reconoce el lugar desde su memoria. Uno puede visualizar el objetivo B desde el objetivo A, y puede acercarse dependiendo de la situación, si esta pertenece al enemigo el acercamiento será uno y si esta pertenece a un grupo aliado o se encuentra en disputa será distinto. Estos tres escenarios se convierten en acciones que arman una narrativa y desencadenan en cual equipo gana. En todo este proceso existe una historia y esta es narrada de manera continua. El jugador genera en tiempo real espacios de ficción. El Out of Boundaries habita de manera pasiva en este espacio, pero su estadía es constante durante cualquier partida ya que los jugadores pueden acceder a este de manera justificada o el juego le introduce a este espacio sin dar aviso. Los *glitches* y errores son parte de la experiencia en los juegos que se desarrollan actualmente. Esta imagen se presenta como una serie parecida a la demostrada anteriormente, incorporando los aspectos mencionados.

Proyección de montaje

Esta investigación artística se exhibirá en dos espacios al mismo tiempo; la galería online y el espacio físico de galería Q. Para el recorrido de la obra me interesa que exista de manera simultánea contenido exclusivo de cada realidad, lo que se expone en la galería física se expande en la realidad digital. Al ver en la pared de la galería una serie de impresiones que continúan en la pantalla de un teléfono el espectador es puesto en diálogo con los diferentes medios y formatos. De este modo la migración sucede de la información que sucede ante sus ojos, hablando de la era digital y la calidad de imagen. El recorrido de la mirada de la pared al celular abre la posibilidad de entender el *Out of Boundaries* como el espacio y lo que sucede de las espaldas del espectador mientras está parado en la galería, su atención ya no es en la vida real migra a la digital, lo que ocurre a sus alrededores es ignorado e indefinido. Tener un recorrido tanto físico como virtual es una prioridad para dar una idea de los límites entre la realidad virtual y el espacio de los espectadores, desde la puerta de la galería hasta la pared que se encuentra al frente dos líneas paralelas que enmarcan la puerta, atraviesan la sala para llegar a un monitor que tenga acceso al recorrido virtual de la galería. En la Paredes izquierdas de la galería se exhibirán colecciones de 3 a 4 impresiones por tema, en la pared derecha un monitor de tamaño mediano presentará un *loop* de gifs y a lado de este una serie final de impresiones o un cuadro si se encuentra disponible. Un proyector que reproduzca el video que acompaña la exhibición este prendido de manera permanente y si hay posibilidad de acceder a la sala adyacente tener un espacio oscuro para su reproducción.

Galería Q



Conclusiones

Las posibilidades que existen en las imágenes del videojuego son exponenciales, y las que se producen de juegos en primera persona como Call of duty o Battlefield son tan complejas que poseen un sistema de códigos que requiere conocimientos en programación y diseño.

Algunos de estos códigos están ligados al contexto histórico que tiene la guerra en la sociedad y hacen de su estudio muy interesante pero controversial. Por esta razón intentar limitar las interacciones entre el arte contemporáneo y el campo del videojuego puede parecer injusto o inapropiado al momento de ponerse en diálogo con las imágenes y personas que forman parte de conflictos violentos y dolorosos. Por lo tanto, desde mi experiencia y probablemente la de muchas personas de esta generación la desensibilización es una realidad que interfiere con los hechos y aleja estas realidades del imaginario que habita en las imágenes de violencia. Mencionado esto, el estudio principal de esta investigación Out of Boundaries se da como un espacio de varias denominaciones y que alberga a sujetos desde el pasado, pero generando imágenes en el presente. Es un lugar que pertenece y no pertenece al videojuego, y además interviene el jugador que es artista/espectador.

Todas estas variables dieron como resultado la búsqueda de un “umbral” que mientras escribía se daba como una palabra que intentaba aplicar constantemente pero siempre terminaba por no encajar o encontrándose como una idea en su propio devenir como diría Hito Steyrl. Aun cuando nunca pude materializar este umbral o ni siquiera conectarlo de manera tangible a la investigación, este fue el motor más importante del proceso creativo. Me encantaría decir que en este lugar se encontraba el corazón de esta investigación que intentaba hilar una causalidad en los errores de un videojuego a las personas. Este espacio intermedio que tanto me llamaba la atención

sin duda me abrió muchas posibilidades y por medio de esta investigación pude encontrar artistas, ideas y campos que ahora impulsan nuevamente mi interés. Entre estos, la obra de Harum Faroki en donde encuentro similitudes e interés en la búsqueda de estos lugares digitales, También mencionar a Malevich o Steyerl como fundamentales para una teoría digital y del videojuego.

Para mí, los logros obtenidos en esta investigación tuvieron lugar en la insatisfacción metódica que circuló en la producción de las obras, esto al sentirme constantemente limitado por el tiempo y las herramientas a mi disposición. Es por esta razón que la investigación de los textos tiene una proyección al futuro a diferencia de la creación de las obras. Aun así, la creación y re-digitalización de las imágenes por medio del scanner sigue siendo muy interesante y en especial cómo las dimensiones y el formato de la imagen se transforman constantemente, o un simple cabello entrometido que aparece sin ser invitado puede cambiarlo todo.

Y en ese cabello encuentro una metáfora con la experiencia digital y cuál es su relación con el humano. luego de horas de pensar como artista y en todo el proceso de creación de la imagen, un simple cabello en el escáner se siente tan fuera de lugar, aun cuando en muchas de las imágenes se ven personas y lugares. Esa memoria de la creación que se documenta insólita replantea toda interacción entre los límites y espacios que se investigan en este documento. Este trabajo expone la desagradable verdad de los cuerpos que habitamos, relegados de una experiencia absoluta (si existe algo como eso). La mente que proyecta ideas e imágenes de mundos creados por nosotros mismos nos recuerda al mismo tiempo de una humanidad vulnerable y mortal que en su propia descomposición cae en el gran algoritmo de lo digital para ubicarse de manera descabellada en un sistema que no percibe nuestra existencia.

Al final en la búsqueda de espacios tan ridículos como el Out of Boundaries, veo reflejada la humanidad misma. Incompleta, obstinada y borrosa ante la exactitud de la máquina. Ahí es donde realmente los jugadores se sienten en casa a la merced de la incertidumbre.

Bibliography

- Bowers, M. (n.d.). *Level Up – A Guide to Game UI (with Infographic)*. Retrieved Mayo, 2021 from Toptal: <https://www.toptal.com/designers/gui/game-ui>
- Enwezor, O. (2006). *Archive Fever: Photography Between History and the Monument*. In *Archive Fever: Uses of the Document in Contemporary Art*. New York: International Center of Photography .
- Farocki, H. (2014). *Harum Farocki Artist web* . From <http://www.harunfarocki.de/>
- Farocki, H. (2014). *Serious Games* . *EUROPEAN JOURNAL OF MEDIA STUDIES*, Vol.3, NO. 2, 89-97.
- Krauss, R. (1979). *La escultura en el campo expandido* . In *La escultura en el campo expandido* . New York.
- Manovich, L. (2002). II. The Interface. In L. Manovich, *The Language of New Media* (pp. 75-79). Massachusetts: MIT Massachusetts Institute of Technology.
- Robson, J., & Meskin, A. (2016). Videogames as self-involving interactive Fictions. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* , SPRING 2016, Vol. 74, No. 2 pp. 165-177, pp. 165-177.
- Steyerl, H. (2012). *En Defensa de la Imagen Pobre**. In H. Steyerl, *Los Condenados de la pantalla* (pp. 33-51). Caja Negra Editora, 2014.
- Stockburger, A. (2006). *THE RENDERED ARENA: MODALITIES OF SPACE IN VIDEO AND COMPUTER GAMES*. London.

Washko, A. (2014). *Angela Washko*. From You're Either In Or Out:

<https://angelawashko.com/artwork/3407886-You-re-Either-In-Or-Out.html>