

ES Subidos a la nube: sobre las lecturas en el tiempo de *Super Mario Clouds*

EN Up on the cloud: on the readings at the time of *Super Mario Clouds*

ITA Caricati sulla nube: sulle letture all'epoca di *Super Mario Clouds*

FRA Montés sur le nuage: à propos des lectures dans le temps de *Super Mario Clouds*

POR Carregados à nuvem: sobre as leituras nos tempos de *Super Mario Clouds*

Diego Maté

Subidos a la nube: sobre las lecturas en el tiempo de *Super Mario Clouds*

Recibido: 20/06/2022; Aceptado: 23/09/2022; Publicado en línea: 7/02/2023.


<https://doi.org/10.15446/actio.v7n1.107177>



DIEGO MATÉ

Docente. Licenciado en Crítica de Artes, máster en Crítica y Difusión de las Artes y doctorando en Artes por la Universidad Nacional de las Artes. Dirige el grupo de investigación Videojuego, Juego y Game Studies, en el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IEAC - UNA). Coedita la serie de Game Studies de los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (Universidad de Palermo).

Correo electrónico:
diegomateo@gmail.com

 0000-0001-5791-0847

RESUMEN (ES)

Super Mario Clouds (2002), de Cory Arcangel, es una obra fundante del campo del *game-art*, clasificación que reúne múltiples formas de arte realizadas a partir de videojuegos. La obra consiste en una modificación del código fuente del juego original: el artista borra toda la información del cartucho hasta dejar solo las nubes. La inclusión de la obra en el circuito institucional del arte generó al menos tres tipos de lecturas: una estética, que inscribe a *Super Mario Clouds* en distintos linajes genéricos y estilísticos propios del campo artístico; otra tecnológica, que presenta la intervención no como arte, sino como parte de la cultura informática del *do-it-yourself*; finalmente, una tercera en la que la obra es problematizada en términos de la relación que mantiene con el medio del videojuego. La amplitud de las interpretaciones con las que circuló *Super Mario Clouds* indica la volatilidad característica de un objeto de estatuto artístico oscilante y el olvido del videojuego como medio tematizado explícitamente por la obra; como si esa invisibilización hubiera sido la condición de posibilidad para la lectura artística. Desde la perspectiva de la sociosemiótica, estas oscilaciones muestran el estado, a veces conflictivo e inestable, de las relaciones que sostiene el videojuego con el campo de las artes.

PALABRAS CLAVE: videojuego, *game-art*, arte, sociosemiótica, *Super Mario Clouds*.

ABSTRACT (ENG)

Super Mario Clouds (2002), by Cory Arcangel, is a foundational work in the field of *game-art*, a genre covering multiple art forms made from videogames. The work consists in modifying the original game's source code: the artist erases all information from the cartridge, leaving only the clouds. The inclusion of this work in the institutional art circuit generated at least three kind of readings: an aesthetic reading, embedding *Super Mario Clouds* in different generic and stylistic lineages from the art field; a technological

reading, showing the intervention not as art, but rather as part of the *do-it-yourself* informatic culture, and finally, a third reading where the work is questioned in terms of the relationship it holds to the videogame medium. The range of interpretations with which *Super Mario Clouds* circulated indicates the volatility characteristic of an object whose artistic status oscillates, and the forgetfulness of the videogame, as a medium explicitly thematized by the work, as if this lack of visibility had been the condition of possibility for the aesthetic reading. From a socio-semiotic perspective, these oscillations show the status, sometimes conflicting and unstable, of the relationship between videogames and the field of the arts.

KEYWORDS: videogame, *game-art*, art, socio-semiotics, *Super Mario Clouds*.

RIASSUNTI (ITA)

Super Mario Clouds (2002), di Cory Arcangel, è un'opera fondatrice nel campo della *game-art*, classificazione che riunisce l'arte realizzata a partire da videogiochi. L'opera consiste in una modifica del codice sorgente del gioco originale: l'artista cancella tutta l'informazione della cartuccia fino a lasciare unicamente le nubi. L'inclusione dell'opera nel circuito istituzionale dell'arte generò almeno tre tipi di lettura: una estetica, che iscrive *Super Mario Clouds* in diversi lignaggi genetici e stilistici, propri del campo artistico; un'altra tecnologica, che presenta l'intervento non come arte, ma come parte di una cultura informatica del *do-it-yourself*; per ultimo, una terza lettura in cui l'opera è problematizzata in termini della relazione che mantiene con il mezzo del videogioco. L'ampiezza delle interpretazioni con cui circolò *Super Mario Clouds* indica la volatilità caratteristica di un oggetto di statuto artistico oscillante e la dimenticanza del videogioco, come mezzo tematizzato esplicitamente dall'opera, come se tale invisibilità fosse stata la condizione di possibilità per la lettura artistica. Da una prospettiva sociosemiotica, queste oscillazioni

mostrano lo stato, a volte conflittuale e instabile, delle relazioni mantenute dal videogioco con il campo delle arti.

PAROLE CHIAVE: *videogioco, game-art, sociosemiotica, Super Mario Clouds*

RÉSUMÉ (FRA)

Super Mario Clouds (2002) de Cory Arcangel, est une œuvre fondatrice dans le domaine du game-art, classification qui rassemble l'art réalisé à partir des jeux vidéo. L'œuvre consiste en une modification du code source du jeu original: l'artiste efface toute l'information de la cartouche et ne laisse que les nuages. L'introduction de l'œuvre dans le circuit institutionnel de l'art a généré au moins trois types de lecture: une esthétique, qui inscrit *Super Mario Clouds* dans différentes lignées génériques et stylistiques propres au champ artistique; une autre, technologique, qui présente l'intervention non comme un art mais comme une partie de la culture informatique du Do-it-yourself, enfin, une troisième selon laquelle l'œuvre est problématisée en fonction de la relation qu'elle conserve avec le milieu du jeu vidéo. L'amplitude des interprétations avec lesquelles a circulé *Super Mario Clouds* montre la volatilité caractéristique d'un objet au statut artistique oscillant et l'oubli du jeu vidéo, comme moyen thématique explicitement par l'œuvre; , comme si cette invisibilisation avait été la condition d'une possible lecture artistique. Depuis la perspective de la sociosémiotique, ces oscillations montrent l'état, parfois conflictuel et instable, des relations qu'entretient le jeu vidéo avec le monde des arts.

MOTS CLÉS : *jeu vidéo, game-art, art, sociosémiotique, Super Mario Clouds.*

RESUMO (POR)

Super Mario Clouds (2002), de Cory Arcangel, é uma obra fundadora na área do game-art, uma classificação que inclui a arte feita a partir dos videogames. A obra consiste em uma modificação do código fonte do jogo original: o artista apaga toda a informação do cartucho até que restam apenas as nuvens. A inclusão da obra no circuito institucional da arte gerou, pelo menos, três tipos de leituras: uma estética, que inscreve *Super Mario Clouds* em diferentes linhagens genéricas e estilísticas características do campo artístico; outra tecnológica, que apresenta a intervenção não como arte, mas sim como parte da cultura informática do "do-it-yourself"; e, finalmente,

uma terceira em que a obra é problematizada em termos da relação que mantém com o meio do videogame. A amplitude das interpretações com as quais *Super Mario Clouds* circulou indica a volatilidade característica de um objeto artístico oscilante e o esquecimento do videogame, como um meio tematizado explicitamente pela obra, como se esta invisibilização tivesse sido a condição da possibilidade para a leitura artística. Da perspectiva da sociossemiótica, estas oscilações mostram o estado às vezes conflitivo e instável das relações que o videogame mantém com o campo das artes.

PALAVRAS-CHAVE: *videogame, game-art, arte, sociossemiótica, Super Mario Clouds.*

preservación. La muestra generó todo tipo de reacciones, desde la adhesión plena hasta el rechazo total (Jones, noviembre 30, 2012; Leibovitz, marzo 13, 2013).

Esa polémica se acopló a otra que se venía dando por fuera de los espacios institucionales desde hace algunos años, y que tuvo como uno de sus capítulos más virulentos los textos del crítico de cine Roger Ebert, que se volvió rápidamente el blanco de *gamers* y fanáticos que, por el contrario, sostenían que el videojuego debía ser considerado artístico (noviembre 27, 2005; abril 16, 2010).

Antes de la muestra del MoMA y de la estabilización de los ingresos al museo, se dibujaron otras vías de intercambio entre el videojuego y el campo de las artes. Una de ellas fue la establecida por los llamados *art-games*, clasificación atribuida inicialmente al desarrollador independiente Jason Rohrer para caracterizar una producción emergente de juegos personales de muy bajo presupuesto, que se apartaban de los mandatos de los géneros populares y de los estilos dominantes de la industria. Años después, la categoría cayó en desuso, en buena medida debido a la amplitud y a la generalidad que englobaba. La rúbrica logró establecer, sin embargo, un dispositivo clasificatorio que contribuyó a señalar y jerarquizar una zona de la producción *indie* que se construye en oposición con la oferta *mainstream*¹. Hoy, es posible identificar tendencias que pueden verse como una continuación de lo que alguna vez hizo parte del espectro del *art-game*, como el *walking simulator*, cifra que reúne juegos que, en su mayoría, centralizan las actividades del jugador en torno del acto de caminar y, por lo tanto, lo alejan de las grandes acciones asociadas al medio, como disparar grandes armas, correr, saltar a grandes velocidades, realizar proezas físicas, manipular objetos, controlar habilidades y poderes especiales, etcétera (Maté, 2019).

Finalmente, una tercera vía de intercambio entre el medio y las artes fue la llamada *game-art*, compuesta por obras que se apropian de alguna dimensión asociada al videojuego y sus productos, como el dispositivo, la interacción, la ludicidad, sus personajes, los modos de

INTRODUCCIÓN

Desde hace al menos dos décadas, el videojuego, afinado históricamente en el campo

del entretenimiento desde su surgimiento mediático a principios de los 70, empieza a vincularse con otras esferas de la cultura como, entre muchas otras, la pedagogía, el periodismo (*game journalism*), el activismo y la vida cotidiana (a través de aplicaciones que gamifican actividades y tareas sociales). Uno de los diálogos más convulsionados que el videojuego ha mantenido en los últimos tiempos ha sido con el campo de las artes. Ese diálogo se sostiene a través de diferentes vías. Una de las más visibles, y por eso mismo, más polémicas, es el ingreso de los productos del medio a las instituciones del campo artístico.

Las muestras, en galerías o museos que exhibieron videojuegos, se remontan al menos hasta 1989 con la muestra *Hot Circuits: A Video Arcade*, realizada en el *Museum of the Moving Image*. Sin embargo, no es hasta el nuevo milenio este tipo de pasajes crece y se regulariza. En 2012, año decisivo, se realizaron dos muestras que habrían de modificar el lugar social asignado al videojuego. Una de ellas, por lejos la más resonante, fue la inclusión de dieciséis juegos (luego serían veinte) en la muestra *Applied Design*, curada por Paola Antonelli, a cargo del Departamento de Arquitectura y Diseño del *Museum of Modern Art* (MoMA).

Bajo el concepto de «diseño aplicado», Antonelli y su equipo realizaron una selección de juegos de múltiples géneros, plataformas y momentos históricos. La curadora explicó que los casos fueron elegidos atendiendo a criterios relacionados con la belleza y la elegancia del diseño de la interacción (Antonelli, 2012). Además, bajo la dirección de Antonelli, el MoMA adquirió, mediante gestiones y donaciones, los códigos fuente de todos los juegos exhibidos que pasaron a integrar el patrimonio del museo y se volvieron objeto de estrategias de cuidado y

1 Una problematización de carácter descriptivo y no-esencialista del fenómeno, en todo caso, debería atender a la singularidad del funcionamiento clasificatorio, ya que, al igual que sucedió en otros lenguajes (como el cine), aquí también el efecto «estetizante» y la posibilidad de leer artísticamente esa producción fue el resultado de las operaciones de ruptura que esos juegos (como los del propio Rohrer) ponían en escena; por ejemplo, quebrando los modos de interacción establecidos por el medio y sus principales géneros desde la década del 70. Si para los actores involucrados la noción de *art-game* comportaba una supuesta lectura de «propiedades artísticas», una problematización sociosemiótica del fenómeno debe, en cambio, detenerse en el funcionamiento metadiscursivo del fenómeno.

representación, los estilos (el *pixel art*), etcétera. Si la vía del *art-game* se dio dentro del campo del entretenimiento y consolidó allí sus operaciones de quiebre y de diferenciación respecto de la producción videolúdica *mainstream*, el *game-art*, en cambio, surge en el interior del campo del arte, por lo que su irrupción no trae aparejados problemas clasificatorios, como los del *art-game*, ni genera grandes polémicas sobre el estatuto de artisticidad, como sucede con los videojuegos que son exhibidos en museos y galerías.

A diferencia de las vías mencionadas anteriormente, el *game-art* no posee un inicio ni una trayectoria definidos: las obras de *game-art* se remontan por lo menos hasta la década del 90, cuando ya había artistas que trabajan incorporando de una u otra forma el videojuego en sus obras. Es el caso de Milto Manetas, pintor griego que a mediados de la década realiza una serie de cuadros que tienen como tema los dispositivos del videojuego y a sus jugadores, a los que inscribe dentro de las reglas de géneros pictóricos como la naturaleza muerta o el retrato. Después del año 2000, la escena de *game-art* creció y se extendió a escala planetaria. Esa expansión produjo un complejo sistema de géneros y formatos. Oulton (2021) señala, entre otros, la *demoscene*, el *machinima*, los *mods*, el *ROM hack*, la fotografía *in-game*, los no-juegos (o juguetes), los *serious games*, el *playable media* y los juegos instalados².

En este proceso de expansión y diversificación, *Super Mario Clouds* constituyó un punto de inflexión para el campo. Una de las obras más estudiadas de toda la esfera del *game-art* fue, sin embargo, objeto de lecturas divergentes que la inscribieron en diferentes series: como obra de arte y como emergente de la cultura *DIY*. Estas dos lecturas, a su vez, incurren en un curioso olvido: sea como obra artística o como objeto informático, estas posiciones de reconocimiento (Verón, 1998) parecen dejar de lado, o al menos no asignarle importancia, a las muchas relaciones que *Super Mario Clouds* mantiene con el pasado mediático del videojuego. No es sino hasta hace unos años que algunos trabajos comienzan a problematizar estos vínculos, estableciéndose así una tercera lectura

sobre la obra y cuya singularidad consiste en restituir la importancia del diálogo que *Super Mario Clouds* mantiene con el videojuego y su historia mediática.

MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

Para el estudio de las diferentes lecturas de las que ha sido objeto *Super Mario Clouds* se parte de uno de los fundamentos de la perspectiva de la sociosemiótica, el cual entiende el sentido no como una propiedad de los textos, sino como una relación entre discursos. De esta forma, el sentido se construye en la semiosis, en el desfase necesario entre dos conjuntos de restricciones: la producción y el reconocimiento. Verón (1998) explica que se trata de dos lógicas diferentes: mientras que las condiciones de producción constituyen un conjunto finito, las lecturas en reconocimiento que pueden llegar a realizarse de un mismo discurso son, en principio, infinitas. Esto supone que las distintas formas de categorizar y caracterizar a *Super Mario Clouds* movilizadas por textos curatoriales, reseñas de catálogo, críticas periodísticas o ensayos académicos constituyen, en efecto, distintas trayectorias de sentido. Dicho de otra forma, la obra es aquello que los discursos posteriores construyen; la obra no hace sentido sino en su inscripción en diferentes estrategias de lectura.

Para analizar estas modalidades se trabaja, como ya se dijo, con discursos en reconocimiento, es decir, que están leyendo la obra de Arcangel. A muy grandes rasgos, para organizar estos discursos se retoma la conocida clasificación intertextual de Gérard Genette (2001), que incluye —pero no se limita a— paratextos y metatextos. Los paratextos son aquellos discursos que rodean y acompañan la instancia de emisión de los discursos. En el caso de una obra de arte, esto engloba, antes que nada, el título, pero también otros elementos como el texto del artista, los textos curatoriales (emplazados en la sala o en un catálogo), las reseñas y/o las críticas que pudieran situarse, por ejemplo, en un catálogo, programa o folleto de mano. Los metatextos, en cambio, se sitúan en una instancia posterior y mantienen una relación diferente a la del paratexto, en tanto lo analizan o problematizan. Ejemplos de metatextos pueden ser la reseña o la crítica

2 No es el objeto de este artículo dar cuenta de la enorme variedad de propuestas generadas por el *game-art* en las últimas dos décadas: solo nos proponemos ofrecer una pequeña lista de las rúbricas que llegaron a organizar su producción. De todas formas, esta lista, aunque extensa, no pretende (no podría) abarcar la totalidad de prácticas artísticas que hoy conforman el universo del *game-art*.

periodística, pero también una entrevista, un ensayo, una ponencia, un artículo académico, una tesis, un videoensayo, entre otros³.

Si bien pueden ser muchos los mecanismos sociales que soportan la vida discursiva de un objeto como *Super Mario Clouds*, en tanto se trata de una obra situada en el campo de las artes, los metadiscursos emplazados en el museo y sus dispositivos curatoriales, como en el universo del periodismo y la academia, funcionan como las principales correas de transmisión entre los discursos y su circulación. Es decir, que se pueden estudiar las distintas trayectorias de sentido de *Super Mario Clouds* observando los modos en los que sus metadiscursos tematizaron y problematizaron la obra. Como se trata de tres lecturas con cierto grado de regularidad, es posible referirse, entonces, a tres gramáticas de reconocimiento (Verón, 1998), ya que en las tres se encuentra una regla que explica la producción discursiva.

Nuevamente, desde la perspectiva de la sociosemiótica resulta de gran relevancia poder aproximarse a la comprensión de las modalidades en las que la cultura leyó una obra de *game-art* como *Super Mario Clouds*. La existencia de la lectura que privilegia el funcionamiento DIY antes que el estético señala la oscilación categorial de la que fue objeto *Super Mario Clouds*, e indica, a su vez, la conflictividad entre el videojuego y las artes propia del momento histórico (inicios del nuevo milenio), cuando las relaciones entre el medio y el campo de las artes estaban todavía en una etapa muy inicial (faltaban todavía diez años para la muestra del MoMA).

Estas modulaciones pueden contribuir a trazar un mapa de las relaciones entre el videojuego y el campo de las artes. Los estudios dedicados al tema, muy numerosos, tendieron a enfocarse en las propiedades de las obras y de los juegos antes que en sus tránsitos institucionales y discursivos. Estos abordajes comportan siempre el peligro de los estudios inmanentes, que se proponen estudiar los fenómenos «en sí mismos», sin atender a sus relaciones

3 Como adivina el lector, la diferencia entre paratexto y metatexto no siempre es nítida. Por ejemplo, un texto curatorial, que acompaña la obra, puede (y suele) tener una lógica metatextual, en tanto clasifica o propone una cierta visión de la obra. El criterio utilizado a lo largo de este trabajo, entonces, será el siguiente: se hablará de paratextos para referirse a los discursos «acompañantes» de la obra (los ya mencionados textos curatoriales y textos que pudieran encontrarse en catálogos, programas, etc.), y se utilizará la noción de metatexto al momento de dar cuenta de discursos posteriores o externos al emplazamiento de la obra (tipos textuales propios del periodismo o la academia). Si bien esta distinción puede ser algo imprecisa, se la emplea solo para orientar y simplificar la exposición, sin olvidar que ambos conceptos, paratexto y metatexto, comparten con frecuencia el espacio de un mismo discurso. Cuando se aluda a ambos se empleará, en cambio, metadiscursos (Steimberg, 2013).

con un afuera necesariamente discursivo. Esta precaución no es ociosa tratándose de un tema rodeado de polémica, como lo es el estatuto artístico del videojuego. Desde la sociosemiótica, el fenómeno no puede sino pensarse como una transformación de los modos de lectura que una sociedad hace de algunos de sus productos. En efecto, la clasificación de arte tiene una historia y unos contornos precisos: Shiner (2014) sostiene que se afianza en el siglo XVII como un proceso de diferenciación de la producción humana que distingue, por primera vez en la historia, entre arte y artesanía, lo que lleva a separar al artesano del artista y, finalmente, a identificar distintos usos y prácticas sociales (el uso cotidiano, utilitario vs. la contemplación estética y desinteresada que se agota en sí misma). Pueden encontrarse variaciones en la caracterización de la clasificación: para Danto (2009), el arte, tal como se lo conoce en el presente, se afirma durante el Renacimiento, mientras que para Bourdieu (1995), desde un enfoque sociológico, el arte como campo social autónomo no termina de definir plenamente sus reglas hasta el siglo XIX. Más allá de los matices y de las diferencias entre las perspectivas, resulta claro que lo artístico no es una propiedad esencial o metafísica de los objetos, sino una clasificación cuya emergencia acompaña y define el surgimiento de la sociedad occidental moderna.

VIDEOJUEGO Y ARTE

La inclusión en los espacios institucionales del arte posibilita la emergencia de lo artístico, entendido como un tipo de funcionamiento social y no como una esencia o un atributo de las cosas, tal como lo entiende Nelson Goodman (2013), como un tipo específico de simbolización que depende del emplazamiento y de sus rituales. Si en el presente la clasificación de arte parece haberse expandido y admitir objetos y prácticas que durante mucho tiempo estuvieron excluidos, como la gastronomía, el cine o la arquitectura, entre muchos otros, eso puede explicarse mediante la noción de *artificación*, tal como la emplean Heinich y Shapiro (2012). Según las autoras, la noción de arte no cesa de extender sus límites, lo que posibilita el ingreso a sus confines de productos antes rechazados. Es el caso, entre otros, del videojuego. La inclusión dentro de los límites del arte supone, para los actores sociales, y para la vida social de esos productos, una forma de legitimación y validación cultural; sin embargo, una aproximación científica al fenómeno no puede replicar ese efecto, sino que debe problematizarlo. Dicho de otro modo, si para un *gamer* el reconocimiento social del videojuego como objeto artístico implica una jerarquización del medio, un abordaje sociosemiótico debe trabajar sobre esta transformación, haciendo notar que el cambio de emplazamiento (del campo del entretenimiento al del arte) no implica ningún

cambio de jerarquía, ningún «ascenso» o acceso a un estadio superior, sino solo un desplazamiento en términos de los modos en los que la sociedad piensa y clasifica sus productos.

Numerosos trabajos dan cuenta de esta estabilización. Los artículos y entrevistas compilados por Clarke y Mitchell, en su fundamental *Videogames and Art* (2007), muestran cómo la apropiación del videojuego por parte de artistas era, a principios del 2000, una práctica expandida y con un alto grado de reflexión. Poco tiempo después, Sharp (2015) encara una investigación sobre las modalidades de esos tránsitos (del videojuego al arte y viceversa) y Schrank (2014) se refiere a una nueva producción videolúdica con el rótulo de *avant-garde videogames*. En abordajes como los de Sharp y Shrank suele revisarse la producción de las vanguardias históricas y de movimientos posteriores, atendiendo a la presencia de operaciones lúdicas en grupos como *Fluxus*, o en algunas formas artísticas como las derivas dadaístas, la psicogeografía situacionista o los *happenings*, lo que confirma que arte y juego ya ensayaron distintas formas de encabalgamientos en el pasado.

Hubo también aproximaciones al problema desde disciplinas específicas: Kirckpatrick (2011) indaga el videojuego desde su dimensión estética, interrogándose por la sensorialidad de sus dispositivos, su contacto y sus placeres y displaceres. Sharp y Thomas (2019) retoman esa indagación problematizando la noción de diversión bajo la perspectiva de la estética. Desde la filosofía analítica, Tavinor (2009) se pregunta si el videojuego puede ser considerado artístico mediante el análisis comparativo con otros medios y de los rasgos que identifican socialmente la categoría social de arte. La cuestión de la artísticidad reaparece constantemente en el estudio de producciones en los márgenes: su carácter rupturista o político conecta la oferta videolúdica con la praxis artística, como sucede en Flanagan (2009), Schleiner (2017), Juul (2019), entre otros.

Aunque la indagación de las relaciones entre videojuego y arte tiene su espacio de despliegue sobre todo en la academia anglosajona, hubo investigaciones de largo aliento en España y Argentina que dan cuenta de la expansión del fenómeno y de sus interrogaciones. Sánchez Coterón (2012) analizó una gran cantidad de yuxtaposiciones entre juego, videojuego y arte, tanto en el campo del entretenimiento como en el de las instituciones artísticas. García Martín (2020) problematizó recientemente los modos de inscripción del videojuego en el territorio del *game art* como medio expresivo con un repertorio discursivo propio. Desde la praxis curatorial,

Oulton (2020) estudia las modalidades de exhibición de *art-games* y videojuegos experimentales desarrolladas en museos y galerías.

En el caso de *Super Mario Clouds*, el «olvido» que se encuentra en las diferentes lecturas de la obra indica el lugar problemático que el videojuego ocupó (y ocupa) en la esfera del arte. La mayor parte de los textos que pensaron la obra, ya sea como objeto *DIY* o como artefacto artístico, parecen olvidar que la intervención de Arcangel se realiza sobre un caso emblemático para la historia del videojuego. La centralidad que *Super Mario Bros* (Miyamoto, 1985) ocupa en la proyección mediática del videojuego parece inagotable, pero a grandes rasgos puede decirse que estabilizó al que sería uno de los personajes más populares del videojuego (lo que condujo a Mario, su mundo de ficción y la marca Nintendo a todo tipo de productos y *merchandising* situados más allá del juego) y sintetizó los rasgos de uno de los géneros más longevos del medio (el juego de plataformas)⁴.

Para plantearlo de otro modo, *Super Mario Bros* condensa atributos ligados a la especificidad mediática del videojuego, en especial la cuestión de la interacción lúdica. Como lo explica Aarseth (1997), en su seminal *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literatura*, existe una larga tradición de textos ergódicos que requieren de la participación de un lector/usuario. El videojuego retoma así una larga historia textual que incluye, entre muchos otros casos, los rituales y los deportes, pero también textos escritos como el *I-Ching* o *Cien mil millones de poemas*, de Queneau, que no están «activados» hasta el momento del uso/lectura y de su consiguiente «actualización».

El videojuego es un medio ergódico, es decir, participativo. En el mismo año que Aarseth, Murray (1999 [1997]) se aproximaba al mismo problema desde una perspectiva narratológica. La autora se interesaba en los modos de interacción narrativa que los, por ese entonces, nuevos medios habilitaban. Una noción central para Murray es la de agenciamiento, con la que caracteriza las atribuciones con las que un texto inviste a sus usuarios en términos participativos. Como puede verse, en la prehistoria de los *game studies*, desde posiciones teóricas

4 El carácter emblemático de Mario y su relación metonímica con el medio del videojuego en su conjunto lo volvió objeto de numerosas apropiaciones desde el arte, muchas de las cuales tuvieron, como *Super Mario Clouds*, un carácter claramente apropiativo y disruptivo que se proponía someter la figura a distintos procesos de reconfiguración y descomposición. Es el caso, entre otros, de *Super Mario movie* (2005), realizada por Arcangel en colaboración con el colectivo Paper Rad que, como explica Garin (2012), iniciaría una larga serie de intervenciones organizadas desde el *glitch art*, provenientes tanto del *game-art* como de la producción de contenidos generadas por usuarios.

muy distintas, dos autores señalan, por diferentes vías, que la interacción es el corazón del funcionamiento mediático del videojuego.

Es especialmente en esa dimensión sobre la que opera Arcangel, ya que su obra no solo reduce o borra (a la manera del *De Kooning borrado*, de Robert Rauschenberg) el mundo de *Super Mario Bros*, sino que, antes que nada, interrumpe la interacción. *Super Mario Clouds* quita todo excepto las nubes, pero en ese «todo» no pesa igual la falta del entorno, los enemigos o el protagonista como el hecho de que el texto pierda su dimensión ergódica y, por lo tanto, ya no quede resto alguno de agenciamiento. La disrupción que supuso la obra de Arcangel no puede sino reenviar al videojuego, su pasado mediático y a sus grandes títulos y nombres (Mario). Sin embargo, como veremos, las lecturas frecuentes de *Super Mario Clouds* tendieron a olvidar esto y a situar la obra en otras series, la de la cultura informática y el DIY, de un lado, y la del arte, del otro.

SMC

Super Mario Clouds (SMC) (2002), de Cory Arcangel, consiste en un mod (o hack, o ROM hack) de un cartucho de *Super Mario Bros* (1985) de la consola Nintendo Entertainment System. Arcangel intervino el cartucho, modificó el código fuente y borró todos los elementos del juego original excepto las nubes. En el sitio de Arcangel se listan diez muestras en las que la obra participó, pero

una búsqueda en la web arroja un número mayor. La exhibición más importante fue la Bienal Whitney en 2004, celebrada por el Whitney Museum. El registro fotográfico muestra cómo un cartucho aparece insertado en una consola NES y las imágenes del juego intervenido pueden verse en tres pantallas, una de un televisor y dos de gran tamaño proyectadas en las paredes.

Como se dijo, se trata de una obra nodal que señala la estabilización y expansión de los cruces e intercambios entre el videojuego y el campo de las artes. La popularidad de *Super Mario Clouds* contribuyó notablemente al robustecimiento de la vía del *game-art*, que se volvería una práctica estética frecuente después de 2002 (Clarke y Mitchell, 2007; Sharp, 2015; Oulton, 2020)⁵.

Desde la exhibición en el museo Whitney en adelante, los paratextos institucionales desplegaron un conjunto más o menos definido de operaciones clasificatorias asociadas al arte. Estas operaciones, como se verá más adelante, sugieren una lectura totalmente distinta a la propuesta por un texto del propio Arcangel en su página

- 5 «El ROM Hack pionero, o al menos el primero que mayor eco logró, en el campo de los videojuegos y el arte es *Super Mario Clouds* (2002) del artista estadounidense Cory Arcangel y el colectivo BEIGE. La obra final, las nubes flotando en el cielo del videojuego *Super Mario*, ha sido exhibida en multiplicidad de ocasiones. Constituye un hito en la historia del *game art* y es generalmente difundida como un hackeo en el cual se han borrado todos los elementos del juego hasta quedarse con lo mínimo imprescindible para dar cuenta del mismo» (Oulton, 2020, pp. 16-17).



Figura 1. Registro del emplazamiento de SMC durante la Bienal Whitney. Fuente: Sartle. *Rogue Art History*. (2002). <http://bit.ly/3EfVqyH>

web y, a su vez, entrañan el olvido (o la borradura) del videojuego como medio (sobre el cual trabaja explícitamente la obra).

UN ESTATUTO OSCILANTE

El texto curatorial de SMC para la Bienal Whitney parece haber fijado un espectro temático dentro del cual se moverían los paratextos institucionales futuros. En la versión que se encuentra en la página web del museo puede leerse que:

On a formal level, the project is reminiscent of paintings that push representation toward abstraction [...]. He (Arcangel) will often learn a new programming language in order to develop a work [...]. What might be viewed as nostalgia for the popular entertainments of an earlier era depends, in fact, on a rigorous conceptual approach to computer hard- and software as well as a refusal to participate in contemporary culture's lightning-fast cycle of technological turnover (Whitney Museum, s. f.)⁶.

El marco narrativo en el que se inscribe la obra parece claro: por un lado, hay un reenvío al momento moderno de un lenguaje canónico (la pintura); por otro, se propone que la obra efectúa un comentario político sobre la obsolescencia programada y la sociedad de consumo; finalmente, la caracterización de Arcangel como creador multifacético, que se mueve entre distintos lenguajes y técnicas, lo sitúa dentro del cantón del artista contemporáneo, creador proteiforme y movedido que explora diferentes materialidades y soportes sin especializarse en ninguno.

Con cambios de tono, acentuaciones y matices, los textos curatoriales futuros gravitaron alrededor de estos ejes. Por ejemplo, en un comunicado de prensa de Migros Museums anunciando la muestra inminente Nerdzone Version 1, dedicada a Cory Arcangel y Mika Taanila, se afirma que:

While references to monochrome painting can be discerned in the monotonic pictorial structure, the work can equally be interpreted as an ironic commentary on the development of traditional cloud painting, which in art history terms is seen as the starting point of abstract painting (Migros Museums, 2005, p. 1).

⁶ Debido a la dificultad para acceder a muchos de los textos trabajados, en varios casos se trabaja con versiones de los paratextos originales publicadas en revistas y sitios web.

Aquí la inscripción dentro de alguna tradición o práctica cultural se da plenamente dentro del campo de la pintura, tanto de la moderna (monocromática, abstracta) como de la más clásica (el paisaje)⁷. Se observa, entonces, que el paratexto inserta la obra en la tradición de los lenguajes artísticos.

La cuestión de la crítica tecnológica también se volvería recurrente. En el texto que acompaña la muestra The Sharper Image, realizada en 2010 en el Museum of Contemporary Art de Miami, la curadora Irina Leyva-Pérez se detiene en ese tema:

Throughout the exhibition it is very easy to see that Arcangel is enthralled with technology. He is questioning the fast pace at which technical equipment changes [...] Our society is living at the speed of light or faster, and we don't stop to marvel at new technological advances. We just take them for granted in our thirst for innovation and our consumer frenzy. Arcangel is looking beyond that. He is daring to challenge us with his pieces, forcing us to look at technology as a source of inspiration for art (Leyva-Pérez, 2010).

En el texto gana la escena lo que la presentación de la Bienal Whitney apenas había esbozado: la narrativa de Arcangel como crítico de la fugacidad de la vida contemporánea, como comentador político de la relación que mantiene la humanidad con la técnica.

Esa caracterización insiste en el tiempo. En 2013, Arcangel tiene una muestra en solitario, *Power Points*, organizada por la DHC/ART Foundation en Montreal. El texto del curador John Zeppetelli se detiene especialmente en ese eje:

Arcangel embraces the Internet's anarchic potential and its Utopian open source culture, making works that question authorship, the status, and value of the art object. Exploring both the promises and deceptions of software, electronic gadgets, games and other devices —with an emphasis on how they become old and quickly out-dated— Arcangel's art

⁷ El texto, sin embargo, no repara en la singular conflictividad que supone ese enlace. Se trata de dos momentos pictóricos radicalmente diferentes. Mientras que la mención del paisaje remite a un género, es decir, a un conjunto de previsibilidades que organiza la oferta pictórica y su vida social (Steimberg, 2013), la referencia a la pintura monocromática reenvía a un proyecto que en su despliegue histórico entabló una polémica abierta con la figuración y, por ende, con el sistema de géneros correspondiente a ese momento estilístico (lo que Hal Foster caracteriza como la «búsqueda de pureza» propia de la modernidad tardía) (Guasch, 2000).

eulogizes technology's built-in obsolescence while also wittily celebrating its noise, mindless repetitions, and inevitable failures (Zeppetelli, junio 21, 2013).

En 2009, sin embargo, aparece una lectura novedosa. En la muestra colectiva *Depreciated*, el texto curatorial sigue dentro de los patrones establecidos desde la Bienal Whitney, pero abre una línea de interpretación nueva. La curadora Petra Heck, del Netherlands Media Art Institute, después de caracterizar a Arcangel como un artista que se mueve en muchos dominios, registros, técnicas y estilos⁸, afirma:

Arcangel modified a version of the Nintendo game 'Super Mario' by hand, in such a way that only the iconic, bright blue sky with its clouds slowly drifting by remained. Like 'Japanese Driving Game', this work refers to landscape art and minimalism. At the same time it is humorous, and totally unplayable. With its simplified, pixelated cloud forms and garish color the iconic blue sky refers to pop art. Arcangel uses the aesthetic of games in order to create a contemporary variant of pop art (Heck, agosto 29, 2009).

8 De nuevo, el motivo del artista contemporáneo.

Se repite entonces la tensión entre el género del paisaje y la pintura minimalista ya mencionada, pero emerge además la caracterización de la obra como pop, lectura que irá ganando vigencia con el paso de los años. Esto empieza a verse también en el campo de los metatextos. Por ejemplo, en 2013, en una crítica de la muestra colectiva *Regarding Warhol*, a cargo del Warhol Museum en Pittsburgh. La crítica Cristina Rouvalis escribe para *Carnegie Magazine*

Today, Arcangel's clouds intermingle with Warhol's famous helium-filled ones as part of *The Warhol's incarnation of Regarding Warhol*. Warhol's silver clouds waft past projections of the *Super Mario Clouds*, periodically blocking out the images as they cast shadows (Rouvalis, 2013).

En la anterior cita, se refiere a otra obra de Arcangel, *I Shot Andy Warhol* (2022), y también a una intervención de un cartucho de la NES, dedicada explícitamente a Warhol: «As soon as he finished *Super Mario Clouds*, Arcangel dug even deeper into the Warholian psyche of technology and pop culture by modifying an old Hogan's Alley cartridge to create a game titled *I Shot Andy Warhol*» (Rouvalis, 2013).

Los textos elegidos permiten trazar un paisaje (el juego de palabras no es del todo involuntario) de lecturas en el que conviven, con diferentes acentos, la historia del arte



Figura 2. *I Shot Andy Warhol* (2002). Intervención del cartucho del juego Hogan's Alley. Fuente: Cory Arcangel. (2002). *I Shot Andy Warhol*. <http://bit.ly/3A0T1ih>

y un estado de la tecnología en el presente. En el primer eje, las referencias son múltiples y puede notarse cómo las remisiones a la pintura abstracta y monocromática pierden peso ante la aparición de la interpretación warholiana, donde la materialidad y el lenguaje se diluyen y un conjunto de operaciones (de cita, de montaje, de apropiación, etc.) ganan la escena, inscribiendo la obra plenamente en el territorio de la contemporaneidad (y ya no de la experimentación con las posibilidades plásticas de la pintura, un programa más propio de la modernidad). En el segundo eje, las remisiones tecnológicas parecen moverse en el mapa común de la crítica de la vida actual y del vínculo con los dispositivos digitales; aquí el marco narrativo reconoce en la obra un gesto político, un comentario sobre un cierto estado de las cosas de la especie.

De esta manera, los distintos paratextos construyen dos temporalidades que confluyen, en general, sin problemas (al menos dentro de los metadiscursos observados): la clasificación de acuerdo con movimientos, lenguajes, géneros y estilos artísticos (diacronía), y la puesta en serie de la obra con prácticas sociales, estilos de vida y conflictos del presente histórico (sincronía). Así, el acto de situar *Super Mario Clouds* y la obra de Arcangel en distintas series históricas del arte se articula con la actualidad de crítica política.

LA TROMPETA DEL ARCANGEL

El problema surge cuando ese paisaje más o menos armónico es contrastado con la palabra de Arcangel en un metadiscursos de su sitio web. Si bien la página dedicada a *SMC* no tiene fecha, todo sugiere que la entrada fue publicada más o menos en simultáneo con la creación y presentación de la obra. El título de la sección «Things I made» anuncia el tono irreverente del texto sobre *SMC*:

Super Mario Clouds is an old Mario Brothers cartridge which I modified to erase everything but the clouds. Check below for the ROM & a link to the source code. When this wz first posted 2 the net in 02 is wz as a DIY tutorial. As I kept on updating CMS's on my website, eventually this tutorial got mangled. None the less, 4 those interested, here iz the 2002 & 2006 posts (thx web recorder!). FYI: I still need 2 get around 2 cleaning up all the different versions of this code (all so unorganised & with so many bugs!), and making an official The Source zine. Coming soon, I promise (Cory Arcangel, 2002).

El desparpajo de la descripción, que es reforzado por la escritura desprolija y los errores ortográficos, propone una visión de *SMC* distinta a la presentada por los paratextos institucionales. El texto no solo no invoca las mismas tradiciones estilísticas (minimalismo, abstracción, pop), sino que ni siquiera se refiere al objeto como obra de arte. Al contrario, la descripción del proceso y las instrucciones para su réplica inscriben visiblemente al artefacto en el terreno de la cultura *DIY*, o *hacker*, propia de la comunidad de fanáticos de la electrónica y la digitalidad.

La lectura del paratexto del artista junto con los textos curatoriales produce un efecto particular: la descripción de Arcangel parece, por contraste, desacralizar aquello que las instituciones y las críticas tematizan con cierta solemnidad, ya sea referenciando el pasado de la pintura o bien señalando una crítica al modo de vivir en el presente. El metadiscursos del artista, entonces, no trata de inscribir *SMC* en una narración artística alternativa, sino de remover completamente la obra del campo de las artes.

Arcangel reforzó esta lectura en *The Making of Super Mario Clouds* (2004), un video documental hoy inaccesible. Algunos investigadores que pudieron verlo (Patrick Lemieux y Eddie Lohmeyer, entre otros) explican que el autor piensa *SMC* desde una lógica estrictamente *DIY* y extraartística. En fragmentos incluidos en el video ensayo de Lemieux (lo presentaremos a continuación), puede verse al artista en un espacio de trabajo desordenado, atestado de cables e instrumentos de electrónica: allí Arcangel se filma a sí mismo modificando e interviniendo el chip del cartucho de *Super Mario Bros* en un sillón. Nada en el video sugiere que el proceso deba ser leído como una intervención artística.

Esto confirma la existencia de dos estrategias discursivas muy distintas, cada una con una propuesta clasificatoria singular: mientras que los paratextos institucionales y algunas críticas inscriben la obra dentro de series históricas del campo del arte, el metadiscursos de la página web de Arcangel lo hace dentro del terreno de la cultura *DIY*. Mientras que los textos curatoriales no parecen atender a esa dualidad, Arcangel se muestra bastante consciente del problema, como lo explica en una conversación junto a la artista Dara Birnbaum publicada por *Art Forum* en 2009:

Well, you're right to some extent. I can put a video game online and the core audience will be drawn like a magnet to it, while in the art context, some people just won't even go there [...]. *I Shot Andy Warhol* doesn't totally work online, though, because your average computer dork doesn't care about Warhol. *The Clouds* really worked, on the other hand, for the reasons

you describe. In the art context, it brings to mind the history of landscape and video installation (Birnbaum y Arcangel, 2009).

El artista caracteriza, en pocas palabras, con un aire desenfadado, la reacción del público en cada uno de los espacios: su web, por un lado, y las muestras en instituciones artísticas, por el otro. Ese conflicto clasificatorio no parece un descuido sino, por el contrario, una operación buscada, una forma que encuentra Arcangel para poner en discusión el discurso institucional sobre su propia obra. Con el paso del tiempo, las lecturas de *SMC*, incorporando o no los ejes de lectura establecidos por los textos curatoriales, empezaron a atender a ese estatuto dual e inestable de la, ahora, obra-artefacto.

Lo hace, por ejemplo, Luca Carrubba en su tesis doctoral *Los juegos posibles* (2019). Carrubba señala el carácter escindido de *SMC* y diferencia entre la obra exhibida y el objeto (y las instrucciones) tal como es presentado en la página del autor. En el segundo caso, según Carrubba, el artefacto es tematizado desde la óptica de la perspectiva *DIY*, en tanto el creador ofrece explicaciones y archivos que permiten replicar la obra de manera artesanal modificando el código fuente: la

clasificación del propio Arcangel, así, es ahora reconocida y considerada (algo que no hicieron los paratextos institucionales analizados).

En la misma línea trabajó un poco antes *Everything but the Clouds* (2017), un video ensayo de Patrick Lemieux que asegura que *SMC* no es una modificación (un *ROM hack*) sino una creación plena del artista. Como un detective, Lemieux explica en detalle por qué las nubes de la obra no son las mismas que las del videojuego original; la pesquisa lo lleva a problematizar la dualidad de los emplazamientos y la inestabilidad del estatuto de la obra-artefacto en su paso por diferentes espacios y marcos narrativos.

Entonces, algunos metatextos recientes (el videoensayo de Lemieux y la tesis doctoral de Carrubba) finalmente problematizan esa oscilación. La tematización de *SMC* como una obra-artefacto confirma lo dicho por Genette cuando explica, refiriéndose a la noción de paratexto, que «más que de un límite o una frontera cerrada, se trata aquí de un *umbral* o [...] de un vestíbulo, que ofrece a alguien la posibilidad de entrar o retroceder» (2001, p. 7). Como señalan las críticas y ensayos recientes, la página web de Arcangel, su video documental y sus



Figura 3. Fotograma de *Everything but the Clouds* en el que se detallan las diferencias visuales entre las nubes de *SMC* y las del juego *Super Mario Bros*. Fuente: LeMieux, P. (Noviembre 8, 2017). *Everything but the Clouds*. Vimeo. <https://vimeo.com/241966869>

entrevistas configuran, en todo caso, y para decirlo genettianamente, una *lógica vestibular* radicalmente distinta a la fijada por los paratextos institucionales.

QUE COMIENCEN LOS JUEGOS (Y LAS CONCLUSIONES)

Es notable, a su vez, que la identificación recién señalada del doble emplazamiento de *SMC* parece haber habilitado, por añadidura, el reconocimiento de un elemento antes ignorado por los metadiscursos institucionales y de la crítica: el videojuego y su historia mediática. En la mayoría de los textos curatoriales, y en el texto del propio Arcangel, el videojuego constituye apenas algo que se menciona al pasar, y eso en los casos en los que se lo nombra. Con los años, la obra fue interpretada cada vez con más frecuencia con relación a la historia textual video lúdica.

En su tesis doctoral, Ruth García Martín (2020) se detiene en la *negación de la jugabilidad*, algo que, hasta el momento, sorpresivamente, casi no se había abordado en profundidad, a pesar de que se trata de un rasgo fundante de *SMC* y del medio video lúdico en su conjunto, tal como lo problematizaron tempranamente Aarseth (1997) y Murray (1999 [1997]). García Martín explica que muchas de las obras de Arcangel trabajan a partir de la limitación, y que ese gesto en *SMC* implica la cancelación de la interacción. El señalamiento del detalle entraña la restitución de la historia del videojuego, el primer medio participativo de masas de la contemporaneidad, sobre el cual trabaja Arcangel y que los metadiscursos analizados, curiosamente, olvidaron (o bloquearon).

Lohmeyer (2021), por su parte, se toma su tiempo para inscribir *SMC* en una línea warholiana. Sin embargo, también se fija en algo que llama *defamiliarization* y que alude al enrarecimiento del contacto propio del dispositivo video lúdico: «In *SMC* and *SMM*, Arcangel defamiliarizes our experience of movement and space within the 8-bit platformer, drawing attention to the strange ontological vibrancy of the *SMB* engine and *NES* split architecture» (Lohmeyer, 2021).

Con demora, algunos metatextos recientes llaman la atención sobre un eje ignorado por los paratextos institucionales y del artista. Lo que la problematización de estos metatextos revela es que la lectura de las filiaciones estilístico-artísticas de *SMC* obliga a atender a la forma en la que se invoca el juego fuente, *Super Mario Bros* y, por lo tanto, implica también observar la forma en la que se tematiza el videojuego mismo, como dispositivo y como lenguaje. Siguiendo la línea de los metatextos presentados, la intervención que supone *SMC* no puede

comprenderse del todo sin atender a la subversión (o negación, o *defamiliarization*) de la interacción, propiedad definitoria del medio videolúdico.

La producción metadiscursiva reciente en torno a *SMC* no solo reinstituye el videojuego como centro de las búsquedas expresivas de la obra, sino que además llama la atención sobre su carácter oscilante, que bascula entre la obra y el artefacto. *SMC*, una obra consagrada, fundante del campo del *game-art*, sugiere, a pesar de su reconocimiento por las instituciones del arte, la inestabilidad inherente del videojuego en términos de su estatuto social; en tanto se trata de un medio asociado plenamente con el campo del entretenimiento, pareciera que su inclusión en una obra como *SMC* hubiera disparado tensiones y conflictos entre una y otra esfera cultural. La traza de esos conflictos puede observarse en el *olvido* del videojuego ya señalado en los paratextos de los museos y galerías que albergaron *SMC*, pero también en el paratexto del mismo Arcangel que inscribe su obra dentro del territorio de la cultura *hacker* y *DIY*. De esa manera, Arcangel rechaza no solo el estatuto artístico sino que también ignora el gesto que supone su intervención en relación con la historia del videojuego. Las dos estrategias discursivas, de los metadiscursos de las instituciones y del propio artista, sugieren que el *game-art*, al menos en sus inicios, para poder apropiarse estéticamente del videojuego y acceder a museos y galerías, debió ser inscripto en distintas series históricas del arte (de géneros, estilos y movimientos) al tiempo que se pasaba por alto el pasado mediático del videojuego. Esas tensiones funcionan como un recordatorio del ingreso accidentado, todavía inconcluso y en permanente negociación del videojuego y sus productos a la esfera del arte.

REFERENCIAS

- AARSETH, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. John Hopkins University Press.
- ANTONELLI, P. (Noviembre 29, 2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters. *Inside / Out*. <https://mo.ma/3UmckKx>
- BIRNBAUM, D. y Arcangel, C. (2009). In Conversation: Dara Birnbaum and Cory Arcangel. *Art Forum*, 47(7). <https://ropac.net/press-documents/172/>
- BOURDIEU, P. (1995). *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Anagrama.
- CARRUBBA, L. (2019). *Los juegos posibles. La creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas* [tesis doctoral]. Universitat de Barcelona.

- CLARKE, A. y Mitchell, G. (comps) (2007). *Videogames and Art*. Intellect.
- CORY Arcangel. (2002). *I Shot Andy Warhol*. <http://bit.ly/3AoT1ih>
- CORY Arcangel. (2002). *Super Mario Clouds*. <http://bit.ly/3tftluh>
- CORY Arcangel. (2004). *The Making of Super Mario Clouds* [video documental].
- CORY Arcangel. (2005). *Super Mario Movie*. <http://bit.ly/3H92G9b>
- DANTO, A. (2009). *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el fin de la historia*. Paidós.
- EBERT, R. (Abril 16, 2010). Video games can never be art. Roger Ebert. <https://bit.ly/3SUZAJK>
- EBERT, R. (Noviembre 27, 2005). Why did the chicken cross the genders? Roger Ebert. <https://bit.ly/3UpocgB>
- FLANAGAN, M. (2009). *Critical play. Radical game design*. MIT Press.
- GARCÍA Martín, R. (2020). *Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego* [tesis doctoral]. Universidad de Castilla-La Mancha.
- GARIN, M. (2012). Super Mario reimaginado. Machinima, glitch y el arte de la apropiación fan en el videojuego. En M. Carlón y C. Scolari (comps.). *Colabor_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*. La Crujía.
- GENETTE, G. (2001) *Umbrales. Siglo XXI*.
- GOODMAN, N. (2013) *Maneras de hacer mundos*. Antonio Machado.
- GUASCH, A. M. (ed.). (2000). *Los manifiestos del arte posmoderno*. Akal.
- HECK, P. (Agosto 29, 2009). Cory Arcangel Depreciated. Nimk. <http://bit.ly/3FZYSrL>
- HEINICH, N. y Shapiro, R. (2012). When is artification? *Contemporary Aesthetics*, 4.
- JONES, J. (Noviembre 30, 2012). Sorry MOMA, video games are not art. *The Guardian*. <https://bit.ly/3NtWmM4>
- JUUL, J. (2019). *Handmade Pixels. Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. MIT Press.
- KIRKPATRICK, G. (2011). *Aesthetic theory and the video game*. University Press.
- LEIBOVITZ, L. (Marzo 13, 2013). MOMA Has Mistaken Video Games for Art. *The New Republic*. <https://bit.ly/3WSDDEH>
- LEMIEUX, P. (Noviembre 8, 2017). *Everything but the Clouds*. Vimeo. <https://vimeo.com/241966869>
- LEYVA-PÉREZ, I. (2010). Cory Arcangel: The Sharper Image. *Art Pulse*. <http://bit.ly/3DKDFze>
- LOHMEYER, E. (2021). *Unstable Aesthetics. Game Engines and the Strangeness of Modding*. Bloomsbury.
- MATÉ, D. (2019). Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator. *Panambí. Revista de investigaciones artísticas*, (9), 19-31.
- MIGROS Museums (2005). *Nerdzone Version 1*. Press Release. <https://bit.ly/3O57AY1>
- MURRAY, J. (1999 [1997]). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- MIYAMOTO, S. (1985). *Super Mario Bros* [videojuego]. Nintendo.
- OULTON, M.L. (2020) *Creando un nuevo tablero de juego*. *Arte y Tecnología*.
- CURADURÍA de art games y videojuegos experimentales en el museo [tesis de maestría]. Universidad CAECE.
- OULTON, M. L. (2021). Aproximaciones a una arqueología de las relaciones entre arte y videojuegos. *Cuadernos del Instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica*, (6). 21-38.
- ROUVALIS, C. (2013) *Under the Influence*. *Carnegie Magazine*. <http://bit.ly/3tcAsu7>
- SÁNCHEZ Coterón, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea* [tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid
- SARTLE. *Rogue Art History*. (2002). *Super Mario Clouds*. <http://bit.ly/3EfVqYH>

SCHLEINER, A. M. (2017). *The player's power to change the game: Ludic mutation*. Amsterdam University Press.

SCHRANK, B. (2014). *Avant-garde videogames*. MIT Press.

SHARP, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. MIT Press.

SHARP, J., Thomas, D. (2019). *Fun, Taste & Games. An Aesthetics of the Idle, Unproductive, and Otherwise Playful*. MIT Press.

SHINER, L. (2014). *La invención del arte*. Paidós.

STEIMBERG, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, los estilos, de la transposición*. Eterna Cadencia.

TAVINOR, G. (2009). *The Art of Videogames*. Wiley.

VERÓN E. (1998). *La semiosis social*. Gedisa.

WHITNEY Museum (s. f.). *Cory Arcangel. Super Mario Clouds*. Whitney Museum. <https://whitney.org/collection/works/20588>

ZEPPELELLI, J. (Junio 21, 2013). *Cory Arcangel: Powerpoints*. Lisson Gallery. <http://bit.ly/3TB2zrj>

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.

Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

