



*«No one in the world ever gets what they want, and that is beautiful».*  
*Se hizo una breve pausa y entonces Oasis fue surgiendo a mi alrededor y yo solté un suspiro imaginario de alivio.*  
*Ernest Cline. Ready Player One. 2011*

Estamos acostumbrados a que el silencio y la distancia son la norma en el museo, mientras que la fiesta y el contacto pertenecen al ámbito de lo íntimo y social. Aquello que ingresa en el círculo del arte y traspasa las puertas del museo o la galería de arte atraviesa inmediatamente un proceso de reconfiguración: un aura lo envuelve e ingresa a otra esfera. Somos invitados en un juego donde un game master, cual Mago de Oz, indica los movimientos posibles. Por el contrario, aquello que está en nuestros hogares y entorno cotidiano, nos es cercano y familiar, nos movemos con seguridad y confianza. Aquí somos nosotros quienes ponemos las reglas. ¿Qué pasa cuando cambiamos el tablero de juego?

Con OASIS ESNE entra en escena para proponer una nueva partida. No estamos en el museo, pero tampoco estamos en casa. No estamos ante obras tradicionales, ni podemos guiarnos por las convenciones que acompañan a las muestras de arte. Videojuegos experimentales, independientes y artgames convierten a ESNE en un híbrido entre galería y living familiar invitándonos a repensar ciertas certezas a las que estábamos habituados y a rediseñar las reglas. La única forma de atravesar la experiencia es tocando. El gesto es simbólico, pero también real, necesario e ineludible. La única forma de activar el juego es jugando.

**“Please, Touch the artwork”** (*Por favor, toca la obra de arte*) se convierte en la pieza central que abre el recorrido como una invitación expresa a involucrarnos, a romper la distancia aurática de la obra de arte y la institución museo, a recuperar un poco de la magia y rito del juego y de los orígenes mismos del arte. A partir de allí la exhibición se estructura en cuatro nodos que sirven como conectores y disparadores de conversación.

El nodo **Narrativa** convoca a pensar los modos en que desarrolladores y jugadores co-construyen historias a través de un lenguaje que les es único y donde confluyen las historias del arte, la tecnología y el juego. Por su parte el nodo **Activismo** propone entender al videojuego como una poderosa herramienta de empoderamiento, empatía y cambio

social cuando decide hacer uso de su capacidad reflexiva y de su específico modo de agencia aunado esto con su poder de ubicuidad y recurriendo a estrategias de accesibilidad. El nodo **Afectos** busca reactivar una conversación muchas veces relegada: el lugar de las emociones: en este apartado la selección de obras presenta al videojuego como un espacio idóneo para explorar la miriada de emociones y sentimientos que nos habitan y los modos en que nos relacionamos. El cuarto nodo plantea cómo el videojuego puede redefinir aquello que lo caracteriza: la **Interactividad**, cómo puede experimentar con distintos modos de interpretarla, arriesgarse a reducirla al mínimo indispensable o probar nuevas formas de convocarla poniendo en jaque la definición misma de videojuego.

Los nodos se superponen y convocan entre sí porque las conversaciones nunca son unidireccionales. Las obras que se presentan en OASIS son un recorte que busca capturar algunas de las inquietudes y caminos que se están dando hoy en el campo de los videojuegos independientes, de los artgames y videojuegos experimentales. Las etiquetas a fin de cuentas sirven como guías en una búsqueda que lleva más de una década y que evidencia una evolución del dispositivo y de la industria del videojuego.

En la primer década del siglo XXI hubo un fuerte movimiento en el campo de los videojuegos impulsado por una ola de desarrolladores independientes que decidieron apostar por un recorrido distinto al que la industria mainstream proponía en búsqueda de aquello que definiera y distinguiera al videojuego del resto de las artes. La indagación por la especificidad del dispositivo es algo que también trascendió al campo de la academia con el nacimiento de los game studies y que ha atravesado diversas olas y batallas encontrándose hoy en un momento de afianzamiento y expansión. En un principio los videojuegos necesitaron pedir prestados recursos, terminologías y métodos de otros campos para poder ganar su propio lugar y construir su lenguaje, hoy son las artes audiovisuales, la música, la literatura y las artes performáticas las que buscan al videojuego para aliarse e inspirarse.

ESNE abre un paréntesis físico y temporal para presentar un recorrido de juegos que provocan, divierten, asombran y conmueven dando cuenta de todas las posibilidades que el videojuego tiene hoy día. Los nodos son cuatro pero podrían ser mucho más o uno solo. Los juegos podrían fácilmente intercambiarse de lugar y es justamente esa la invitación que ESNE busca hacer al público, el recorrido está abierto para que cada visitante construya su propio Oasis.

*María Luján Oulton  
Junio, 2022*





"No one in the world ever gets what they want, and that is beautiful".  
There was a brief pause and then Oasis was emerging around me and I let out an imaginary  
sigh of relief.

*Ernest Cline. Ready Player One. 2011*

When we think of museums and art galleries we usually associate them with silence and a feeling of distance, leaving outside any sense of festiveness, togetherness or intimacy. Any object that is received by the art circle is immediately set into a process of reconfiguration that situates it within a higher level, an auratic state. We are witness to a game where a Game Master, like The Wizard of Oz, dictates the possible moves. On the contrary, any objects that can be found in our own homes and day to day, feels close and familiar to us; we move with security and confidence around them because we are the ones setting the rules. But, how would that change if we modify the game board?

ESNE introduces OASIS as an attempt to reconfigure the game. We are not in the museum, and neither are we at home. We are not interacting with traditional works or art, there are no established conventions for us to rely on in this exhibition. Experimental games, independent videogames and artgames transform ESNE into a hybrid between a gallery and a family living room, inviting us to rethink and reshape our conceptions. The event is also an invitation to redesign the rules. The only way to go through the experience is by playing. The gesture is symbolic, but also real, necessary and unavoidable. The only way to start the game is by playing.

**"Please, Touch the artwork"** becomes the central piece that works as an explicit invitation to get involved, to break the auratic distance between the artwork and the museum institution, between the artist/creator and its audience. It invites us to recover a bit of the magic and ritual that is hidden in every game and work of art. From there on, the exhibition is structured in four game clusters that work as connectors and triggers for conversation around diverse design logics, contents, goals and formats that videogames have to offer.

The **Narrative** cluster invites us to think about the ways in which developers and players co-construct stories through a language that is unique to them. The selection of games explores how the history of art, technology and games can converge. The **Activism** cluster deals with critical play and proposes to understand the video game as a powerful tool for empowerment, empathy and social change. The **Affections** cluster seeks to reactivate an often neglected conversation: the place of emotions within the gaming scene both in the creative process and in the playing experience. The fourth cluster plays around a central concept of videogames: **Interactivity**. The works selected show a wide variety of experiences that can arise when trying out different levels of interactivity, from almost non-existent to completely new ways of playing.

The nodes overlap and connect between each other because conversations are never unidirectional. The works presented in OASIS seek to capture some of the concerns and paths that are taking place today in the field of independent video games, artgames and experimental video games. The labels ultimately works as guides in a search that has been going on for more than a decade and that evidences an evolution of the device and the videogame industry.

In the first decade of the 21st century there was a strong movement in the field of videogames driven by a wave of independent developers who decided to bet on a different path from the one proposed by the mainstream industry in search of what would define and distinguish the videogame from the rest of the arts. The search for the specificity of the device arrived to the field of academia with the birth of game studies, which are now in a moment of consolidation and expansion. At first, videogames needed to borrow resources, terminologies and methods from other fields in order to gain their own place and build their own language. Today it is the audiovisual arts, music, literature and the performing arts that look to videogames for inspiration.

ESNE invites us to enter a parenthesis in time and space inhabited by a selection of works that provoke, amuse, amaze and move, showing all the possibilities that videogames have today. There are four clusters but they could be many more or just one. The games could easily switch places, which is precisely what ESNE looks to inspire in the audience: the invitation is open for each visitor to build their own Oasis.

*María Luján Oulton*  
*June, 2022*

