

archivo

n°1 / 2

Memoria del arte /
memoria de los medios

n°3

El arte y lo cómico

n°4

Las muertes de las
vanguardias

n°5

Las tapas de
semanarios del siglo

XX

n°6

Estéticas de la vida
cotidiana

n°7

Objetos de la crítica

n°8

Centros y fronteras. El
cine en su tercer siglo

n°9

Dispositivos
mediáticos: los casos
de las tapas de revistas
en papel y en soporte
digital

n°10

Sobre historia y teoría
de la crítica I
búsqueda

Contacto
Comentarios
Suscripción
Centros y fronteras. El cine en su tercer siglo

n° 8

sep.2011

semestral

Recorridos

Quando el arte se enciende y se juega a jugarse

Lelia Fabiana Perez


 abstract
 texto integral
 notas al pie
 autor
 bibliografía
 comentarios

Abstract

Un panorama de continuo desarrollo de nuevos géneros de videojuegos se presenta aquí, planteando la pertinencia de algunas de estas producciones en las esferas de las artes. Diversas interrelaciones entre experiencias y proposiciones teóricas en los ámbitos del cine, las técnicas de animación digital y el videogame serán recorridas en este escrito, que intenta dar cuenta además, de una propuesta específica promovida desde un espacio de arte. En Objeto-a (Bs. As. Marzo de 2009) mediante una muestra titulada "Game On! El arte en juego" y, a través de una serie de actividades prácticas, performáticas y teóricas, los participantes pudimos incursionar en ciertos sitios de cruce y diálogo entre artes y videojuegos. Este escrito apuesta e invita a la posibilidad de ampliar un escenario en el cual, desde una actitud experimental, bien se podría continuar investigando.

Abstract en inglés
When art is played on and played

An overview of continuous development of new genres of video games presented here, raising the relevancy of some of these productions in the areas of the arts and so-called the high cultures. Diverse interrelationships between experiences and theoretical propositions in the areas the cinema, the technologies of digital animation and the videogame, will be crossed in this writing that tries to realize in addition, of a specific offer promoted from a space of art. In Objeto-a (Bs. As. March, 2009), with an exhibit entitled Game On! The art in game, and through a number of practical, performative and theoretical, the participants we could penetrate into certain sites of intersection and dialogue between arts and video games. This written commitment and invites to the possibility of extending a scene in which, from an experimental attitude,

well it might continue investigating still much more about these proposals.



Texto integral

1. Un recorrido introductorio por ciertas zonas del videojuego

"Gameplay is the most important part of game" – Jason Rhorer en *The Escapist*
"The game design of art"

- 1 Sumergirse en el macrouniverso del videojuego puede convertirse en un viaje más allá y más acá de los parámetros comerciales diseñados por cualquier empresa, o incluso de los lineamientos propuestos por desarrolladores independientes. Es ingresar a un mundo de variables, más o menos expandidas, que terminan configurándose en un espacio experiencial definido por quien juega y *se juega* en él. Es el jugador el que (con mayor o menor grado de opciones) activa los engranajes que articulan la maquinaria puesta en marcha por el videojuego: la interactividad.

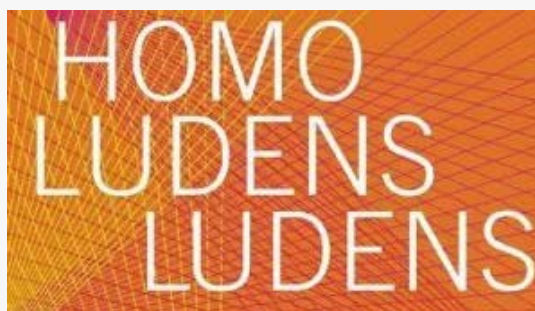


- 2 Por supuesto, se trata de una especie de interacción específica, que conjuga elementos de *galaxias* diversas. Variados lenguajes de la tecnología, la literatura, el cine, la plástica, la música y de otros géneros de juegos (algunos de ellos con larga data) confabulan o mejor co-fabulan en la articulación y desarrollo de las cada vez más expansivas como diversas propuestas de este particular universo.



- 3 Las prácticas del videojuego capturan espacios no demasiados explorados por otros sitios del juego, el arte, la tecnología o algunas ciencias.

El videojuego se vale de elementos y herramientas que migran de otros lugares a la pantalla de video para conformar, desde los ámbitos de la producción, un *amasado* particular que termina convirtiéndose para un número creciente de jugadores/receptores en el plato favorito del menú. Será quizás porque entre los ingredientes que más nos atraen podemos encontrar ese sabor especial que cada uno le agrega a la mezcla, cuando toma el comando y *se juega a jugarse*.



- 4 Son muchos y variados los interrogantes y terrenos a explorar con la práctica de ciertas propuestas de videojuego. Ya sea que se trate de adentrarnos en sitios conceptuales, perceptivo/sensoriales, socio-comunicacionales, estéticos o semánticos. Los caminos se multiplican, los modos de transitarlos se expanden y mutan cuando ingresamos por algunos mapeos dibujados por el *gameplay*. La sensación, en definitiva es que el juego está abierto, que queda en el participante la decisión de sumarse a la experiencia interactiva que lo hace co-autor y protagonista de un recorrido que no está planteado de antemano sino que se configura en el propio hacer del juego que se juega.



- 5 Ese carácter de experiencia *abierto a*, es el que está reformulándose en ciertos

espacios de producción y reflexión del videojuego, que nunca dejan de intersectarse con la propia práctica del jugar. De allí que surjan conceptos y propuestas como *Experimental Gameplay*, comunidades como las que se agrupan en torno a *ADVA* (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina), con proyectos del tipo de *CODEAR*, concursos para desarrolladores de juegos hobbistas e independientes, *COREAR*, concursos de remixes de música para videojuegos, o *EVA* (Exposición de Videojuegos Argentina).

2. Arte y videojuegos: "Game on!" en Objeto a

- 6 Las *topografías* del arte invariablemente mutan, otras *cartografías* se diseñan y al léxico de recursos artísticos ya no le son ajenos términos migrantes como *on*, *off*, *play*, comandos, *game over*, consola, *avatar*, plataforma interactiva, metaverso, *Second Life* y una lista que podría continuar.



- 7 Entre las actividades programadas de "Game on! El arte en juego", una propuesta (y apuesta) abierta por *Objeto-a* entre el 18 Marzo y el 3 de Abril del 2009 se presentó un grupo de desarrolladores y diseñadores de videojuegos, pertenecientes al equipo de *Games & Web*. Éstos, mediante una actividad performática se propusieron introducir a los participantes en uno de tantos relatos del universo del videogame y sus tecnovirtualidades interactivas. Una de las espectadoras se prestaba al experimento. Los diseñadores, tras realizar una serie de tomas fotográficas de las manos y rostro de la participante colaboradora, retocadas luego mediante técnicas de *Photoshop*, transportaron su fisonomía a la pantalla de un ordenador, y ella se integró al enorme torso del personaje "del malo" que aparecía como escenario de fondo en el videogame *Ben 10 guerrero samurai*. Allí, el monstruo que acosaba al héroe se rediseñó tomando prestados el rostro enfadado y los puños apretados de la participante. A continuación, y gracias a tecnología *Flash* de cineanimación, el reconfigurado personaje se desplazaba por la pantalla describiendo pesados movimientos e intentando aplastar a golpes al pequeño pero invencible guerrero.



Videojugando en Game on! Objeto a

- 8 Aunque nuevos soportes, técnicas, materiales y medios virtuales tecnológicos reactiven ciertas desconfianzas y recelos, cada vez resulta menos extraño pensar que el arte encuentra nuevos recorridos. Con ello nos enfrentamos cuando abordamos, entre otros, ciertos tópicos asociados a determinadas producciones, circulaciones y recepciones, activadas por entornos o lenguajes interconectados como *Second Life*, *Machinimia* (cine y video que hace uso de motores, recursos, interfases, escenarios o personajes del ámbito del videojuego), tecnologías de cineanimación y/o *videogames*. Entonces la pregunta "qué es arte" podría cambiarse en "¿cuándo algo funciona como arte?".



Uno de los diseñadores de arte para videojuegos de Sabarasa Global Fun, en Game on!, dibujando mientras nos contaba cómo llegó desde la plástica al ámbito game

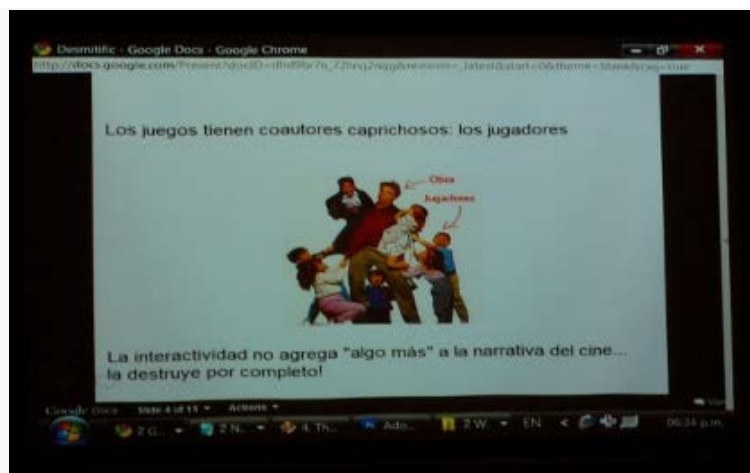
- 9 Muy en sintonía con esas coordenadas que apuestan a no perseguir respuestas definitivas sino a elaborar nuevas preguntas se dirigió otra de las actividades programadas para "Game on!". En una charla desarrollada durante el último día de la muestra, bajo el título ¿Esto es arte?, Daniel Benmergui, desarrollador independiente de videojuegos y uno de los activadores del proyecto *CODEAR*, habló de ciertos aspectos asociados a modo de *mitos* a la práctica del videojuego que, decididamente, está encontrando su propio espacio de hacer práctico/lúdico/discursivo. Elaboró además, una breve clasificación de videojuegos, tomando como ejemplos algunos de los videojuegos que se exhibían en *Objeto-a*. Éstos estuvieron a disposición del público visitante, en salas permanentes abiertas a la interacción con el espectador/jugador que podía optar entre una variada propuesta de juegos.
- 10 En una categoría se contarían los que podrían denominarse videojuegos *Experencialistas*. Éstos no apuntan a llevar al jugador por complicados planteos conceptuales o de *jugabilidad*, sino que ponen el acento en una propuesta basada en narrativas y recursos expresivos dirigidos a exploraciones a nivel perceptivo sensorial.

Entre ellos se contaría "[Flower](#)", una de las últimas realizaciones de *That Game Company*, para *Playstation 3*, y *Playstation Network* (juegos en red). Un videojuego

que presenta una interface gráfica sumamente atractiva. Los jugadores se enfrentan a una pantalla que muestra, en fases sucesivas, una serie de paisajes de colores y luces que dibujan una atmósfera mágica de naturaleza en esplendor. Quien ingresa a estos paraísos se identifica con una flor a elección y, haciendo uso de los controles, se desplaza por campos verdes y amarillos abriendo pimpollos de flores y activando molinos de viento. En simultáneo, una melodía inspiradora acompaña el viaje interactivo, en el pasaje de una a otra pantalla, con propuestas de paisajes cada vez más fascinantes.



- 11 En otra categoría podrían integrarse aquellos juegos desarrollados en base a lo que Daniel Benmergui definió como *significado dinámico* (significado a través de reglas). Para dar muestra de esta categoría se hizo referencia a los videojuegos "The Marriage", desarrollado por Rod Humble y "Gravitation", por Jason Rohrer. Se trata aquí de propuestas que no se amparan en estéticas demasiado reconocidas. Los modos o indicaciones acerca de las reglas del juego tampoco son dados a priori, sino que son descubiertos por el jugador a medida que experimenta en interacción con el propio juego. En ellos la propuesta gráfica puesta en pantalla no resulta para nada compleja ni atractiva. En "The Marriage" los elementos visuales con los que el jugador debe interactuar son simples figuras planas y geométricas. Los roles del matrimonio están representados por un cuadrado rosa y uno azul. El jugador interviene sobre ellos haciendo uso de un *mouse* e identificándose con una pequeña flecha en la pantalla. Los cuadrados se mueven acercándose, alejándose o intersectándose, mientras una serie de círculos de diversos colores caen desde arriba hacia el borde inferior de la pantalla. Posando la flecha sobre las figuras éstas desaparecen, cambian su tamaño o modifican sus cursos. En pantalla no hay ninguna instrucción o regla a seguir. Sólo experimentando con los elementos en juego, el jugador va configurando el cómo del funcionamiento de las reglas.
- 12 Después de visitar algunos espacios de producción de videojuegos, no resulta entonces extraño afirmar, como bien destacó Benmergui que los videojuegos no son buenos "contando", son buenos planteando un espacio de exploración interactiva. Haciendo foco en la asociación entre cine y videojuegos, Benmergui explicó que, según su opinión, "la interactividad no agrega algo más a la narrativa del cine...la destruye por completo!". Esto referido a que sería imposible, en el caso del videojuego, que desde la producción de la "narrativa game" se diseñen momentos precisos de incremento de la tensión, mientras en el guión cinematográfico sí se lo hace (conceptos como el de *Plot Point* se conectan con este diseño). Un elemento indispensable en la generación del o los momentos de mayor tensión en el relato "game" es el accionar del videojugador, por lo tanto, aquellos "puntos álgidos" no podrían establecerse a priori, ya que las elecciones de jugadas sólo están parcialmente pautadas por los parámetros propuestos desde el diseño programado por los desarrolladores.



13 A propósito de algunas de estas cuestiones acerca de cine, videojuego y autorías, en una entrevista publicada en el sitio web de *EVA* (Exposición de Videojuegos Argentinos), Benmergui retomó esos temas al responder a una pregunta acerca del concepto de autor en el ámbito del videojuego, en comparación al generado desde otras industrias creativas, entre ellas la del cine: " (...) el problema de la autoría está disputado en juegos con un espacio de posibilidades muy profundo, como el Go o el ajedrez o el fútbol. La mayoría de los juegos que hacemos ahora tienden a parecerse más a películas... las películas son claramente de autor. Igual, los jugadores pueden subvertir un juego por completo a veces, quitándole la autoría a los propios diseñadores".

14 Retomando el desarrollo de *¿Esto es arte?*, pero continuando con aspectos relacionados a los recorridos en párrafos precedentes, durante su exposición Benmergui habló además de la *narrativa emergente*, un concepto que bien podría aplicarse a un videojuego como *Dwarf Fortress*" que fue presentado allí para graficar de algún modo esta neoconfiguración video-narrativa.



Narrativa Emergente - Dwarf Fortress

"Dwarf Fortress" es una propuesta videogame muy compleja, que nos enfrenta a algo así como la creación de una fortaleza de enanos. Numerosos y variados personajes se crean y mueren en situaciones a veces inverosímiles, casi ridículas. Las tramas y modos de construcción de la fortaleza son tan variadas que los jugadores que se animan a este juego podrían dar cuenta de que los desarrollos de videojuegos que presentan nuevos desafíos de orden conceptual cuestionan el prejuicio de que el mundo del videojuego es sólo un mero entretenimiento pasatista.

- 15 Jason Rohrer, uno de los desarrolladores que apuesta a estas propuestas diferentes, teoriza, además, sobre la práctica del videojuego y, acuñando el concepto de *línea de Rohrer* se refiere a una supuesta línea divisoria que demarcaría límites entre producciones de las llamadas "alta cultura" y "baja cultura", o entre lo artístico y no artístico. Un concepto que recuerda ciertas problemáticas dicotómicas planteadas por Umberto Eco en el paradigmático *Apocalípticos e Integrados* (1965), el choque entre fuerzas que se resisten a aceptar en la esfera del arte y la llamada "alta cultura" a las producciones relacionadas con los medios masivos de comunicación y la "cultura popular" y las que en el otro extremo acuerdan asimilarlas. El creciente desarrollo del video juego, un espectro que se abre a una multiplicidad discursiva, quizás esté renovando en algunos aspectos aquellas polémicas.

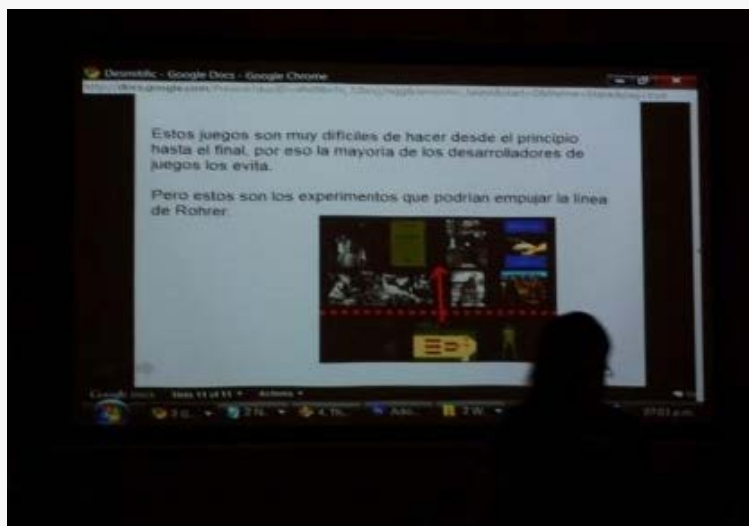


Gráfico acerca de la línea de Rohrer

- 16 Esta línea divisoria ciertamente se desdibujaría después de ingresar a ciertos territorios del *videogame*. Muchas de las tantas propuestas surgidas en los últimos años dentro de este campo de hacer, entre ellas algunas de las que se mencionaron hasta aquí, dan muestra de una variedad de planteos conceptuales, estéticos y/o artísticos, que no caben ya de ningún modo en la vulgar categorización del videojuego como "dispositivo" disparador de narrativas simplistas, obvias o consabidas, con función de mero entretenimiento. Han surgido, incluso, otras finalidades para los variados usos de las múltiples formas de narrativas game, cabe destacar que actualmente en nuestro país, se están implementando estrategias educativas que incluyen prácticas pedagógicas a partir de videojuegos educativos. Estas metodologías fueron incorporadas hace un tiempo ya, por otros países como EEUU o El Reino Unido, y dieron lugar al origen de un término que las nombra y define, *Edutainment*.

Como señala M. Castrillón es un artículo aparecido recientemente en *La Nación*: "Esta palabra compuesta se refiere al uso de videojuegos en la educación y puede convertirse en un gran avance en las herramientas didácticas a disposición de los docentes. Si las computadoras han cambiado la forma en que nos comunicamos, trabajamos y nos divertimos, ¿por qué no pensar que también pueden modificar la manera en que aprendemos?"

- 17 Otros de los sectores de hacer cultural artístico, en el que se observan constantes cruces y diálogos con propuestas del *videogame*, es en el de los espacios de nuevas prácticas para otras formas de realización, circulación y espectación cinematográficas. A propósito de esto y a modo de ejemplos, me gustaría hacer mención de unos modos de producción audiovisual que se nombran con el término *Machinimia*, el cual alude a realizaciones de cine y videos que hacen uso de motores, recursos, interfases, escenarios o personajes del ámbito del videojuego. Luego, el *XL Gaming*, una práctica que dice más acerca de renovados intereses por parte de los espectadores de cine, consiste en el alquiler del uso de pantallas de cine para jugar videojuegos de la consola *Playstation 2*. Dicha actividad se inició unos pocos años atrás en las salas de cine *Kinepolis*, de la ciudad de Brujas, Bruselas. Claramente puede inferirse en este tipo de prácticas el diseño de otros roles para quienes acuden a una sala de cine buscando sentirse parte activa e integrada al relato que se cuenta en la pantalla. Se trata de un relato con el cual el espectador encontraría una forma de interacción más dinámica.

- 18 Concluyendo, el interés de este texto fue el de dar a conocer algunas de las tantas actividades y exposiciones que involucran el amplio panorama del videogame, con géneros diversos, interconectados con algunos lenguajes artísticos. Apostamos a que el juego siga abierto, a experimentar e investigar, desde la práctica y la teoría, en el campo de las interrelaciones entre arte y videojuegos.

Bibliografía

- ADVA. *Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina*. Abril de 2009 en <http://www.adva.com.ar/>
- Benmergui, D. "Definition of Experimental Gameplay" en *Ludomancy Blog*. 26 de Diciembre de 2006 <http://www.ludomancy.com/blog/2006/12/26/definition-of-experimental-gameplay/>
- Castrillon, M. H. "Los videojuegos, también una fuente de aprendizaje" en *Cultura, La Nación*, Domingo 13 de Marzo de 2011
- Delacroix, K. "Salón de Juegos Vol. 7: Dwarf Fortress" en *El rincón del F.R.E.A.K Blog* Martes 4 de Setiembre de 2007 en <http://atomskfreak.blogspot.com/2007/09/saln-de-juegos-vol-7-dwarf-fortress.html>
- Eco, H. (1965) *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona, España: Editorial Tusquets, 1999
- EVA. *Exposición de Videojuegos Argentinos*. Abril de 2009 en <http://expoeva.com/>
- EVA. *Entrevista a Daniel Benmergui* (2009) Julio de 2010 en <http://expoeva.com/2009/11/entrevista-a-daniel-benmergui/>
- Games & Web. *Ben 10 Samurai Warrior*. Abril de 2009 en http://www.gamesandweb.com/games/games/ben_samurai/index.html
- Humble, R. (2006) *The Marriage A computer Game by Rod Humble*. Abril de 2009 en <http://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html>
- _ "Games Rules as Art" en *The Escapist Magazine*. 18 de Abril de 2006 en http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_41/247-Game-Rules-as-Art
- Juegomania. *Flower (PS3 Descargas)*. Abril de 2009 <http://www.juegomania.org/ps3/270>
- Objeto-a. Blog. *Game On! Vernissage*. 20 de Marzo de 2009. <http://www.objeto-a.com.ar/blog/index.php?modo=leer&idpost=232>
- Objeto-a. Blog. *Últimos días de Game On! El arte en juego*. 01 de Abril de 2009. <http://www.objeto-a.com.ar/blog/index.php?modo=leer&idpost=237>
- Quevedo Baiz, F. *Modelos estructurales del guión de cine. Plot Point*. Julio de 2010. <http://www.lapaginadelguion.org/ModEstruc.htm>
- Rhorer, J. "The game design of art" en *The escapist Magazine*. 24 de Junio de 2008. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_155/4987-The-Game-Design-of-Art
- _ (2007) *Cultivation Video Game by Jason Rhorer*. Abril de 2009 en <http://cultivation.sourceforge.net/>
- _ (2008) *Gravitacion. Video Game by Jason Rhorer*. <http://hcsoftware.sourceforge.net/gravitation/>
- Wikipedia. *Atari. Inc*. Abril de 2009 en <http://es.wikipedia.org/wiki/Atari>
- Wikipedia. *Go (juego)* Abril de 2009 en <http://es.wikipedia.org/wiki/Baduk>
- Wikipedia. *Machinimia*. Abril de 2009 en <http://es.wikipedia.org/wiki/Machinima>

Autor/es

Lelia Fabiana Perez es Licenciada en Artes Plásticas, en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán. Se especializó, además, en Producción de Textos Críticos y de Difusión Mediática de las Artes, en el Instituto Universitario Nacional de Artes. Actualmente, y dentro del marco de esta Institución, integra el grupo que trabaja en el Proyecto de Investigación: *Fronteras del cine. Intersecciones del lenguaje, el dispositivo y la teoría*.

fasol33@gmail.com

<http://www.revistafiguraciones.com.ar>

Instituto Universitario Nacional de Arte - IUNA Crítica de Artes

Yatay 843 (C1184ADO) Ciudad Autónoma de Buenos Aires 54 011 4861.0324



Realizar comentario

Comentario

Nombre y apellido

E-mail

Minibio (opcional)

Enviar