

PROYECTO DE GRADUACIÓN 2015

LIC. EN CRÍTICA DE LAS ARTES - UNA

Informe de investigación

Docentes:

Silvina Tatavitto

Nicolás Bermúdez

Alumno:

Leandro Godón

DNI 25.594.437

lgodon@gmail.com

Índice

1. TEMA DEL TRABAJO	3
1.1 ESPECIFICACIÓN SINTÉTICA DEL FENÓMENO/TEMA SELECCIONADO	3
1.2 JUSTIFICACIÓN DE SU INTERÉS PARA EL ALUMNO	3
2. SITUACIÓN DEL TEMA	3
3. ANÁLISIS DEL PROBLEMA	7
4. BIBLIOGRAFÍA	12
5. ÁMBITOS DE INTERVENCIÓN CRÍTICA PROPUESTOS (MEDIÁTICOS, MUSEÍSTICOS, EDUCACIONALES, ETC.)	13
5.1 ANÁLISIS DE SUS CARACTERES: TIPO DE PÚBLICO, RASGOS ESTILÍSTICOS, PROPUESTA VINCULAR, ETC.	13
5.2 SELECCIÓN DEL ESPACIO DONDE SE EMPLAZARÁ LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN CRÍTICA: ANÁLISIS Y JUSTIFICACIÓN	14
6. BOCETO PARA LA PRODUCCIÓN DE INTERVENCIONES CRÍTICAS Y/O DE DIFUSIÓN	15
6.1 REVISIÓN DE LAS DECISIONES DE SUBDIVISIÓN DEL TEMA	15
6.2 ESTRUCTURA PRELIMINAR DE CADA PRODUCCIÓN: INDICACIÓN DE SUS PARTES Y DE LA ESTRATEGIA DISCURSIVA DE CADA UNA APORTANDO TODOS LOS DESARROLLOS OBTENIDOS HASTA EL MOMENTO.	15

1. Tema del trabajo

1.1 Especificación sintética del fenómeno/tema seleccionado

El objeto de la presente investigación son los videojuegos desarrollados por los diseñadores Daniel Benmergui y Agustín Pérez Fernández en el período 2008-2010. Estas producciones suelen ser clasificadas (tanto por la crítica como por los propios artistas) dentro de la categoría de *art games*. En particular, la investigación se centrará en los juegos *Today I die* (2009), *I wish I were the moon* (2010), de Benmergui, y *Avantgarde* (2008) y *El beso* (2010), de Fernández.

1.2 Justificación de su interés para el alumno

La influencia cultural de los videojuegos ha crecido notablemente en las últimas décadas. Su estudio académico es un campo reciente (no más de 20 años) que todavía está desarrollando las herramientas formales para aproximarse a su objeto de estudio. Es, por lo tanto, un momento muy interesante para proponer nuevos enfoques metodológicos y preguntarse, a partir del análisis de casos particulares, por las potencialidades de significación de todo el medio.

2. Situación del tema

En la última década, el término *art game* (o *artgame*) ha sido utilizado tanto por diseñadores de videojuegos como por la prensa especializada para describir un conjunto de obras que, alejadas de las convenciones y los presupuestos de la industria, proponen un cruce entre videojuegos y arte. La categoría es ciertamente difusa, y funciona principalmente mediante la ejemplificación, con juegos como *Braid* (Jonathan Blow, 2008) y *Passage* (Jason Rohrer, 2007) citados habitualmente como representantes. Sin embargo, al contrario que la también difusa categoría de *indie*, que abarca una mucha mayor cantidad de juegos y que engloba tanto un criterio estético como otros de producción y distribución y resulta en una gran variedad de objetos difíciles de clasificar, los *artgames* parecen exhibir características textuales en común. En particular, la dos que suelen destacar los metadiscursos son una fuerte presencia autorial, poco habitual en otros géneros, y la idea de que los *art games* "dicen" algo que el resto de los videojuegos no. Esta idea del *art game* como generador de discurso favorece un análisis semiótico de los mismos.

El primer uso académico del término *art game* precedió a estas obras ejemplares. En 2002, Tiffany Holmes lo utilizó para nombrar "una obra interactiva, usualmente cómica, de un artista visual, que hace uno o más de estas cosas: desafía estereotipos culturales, ofrece una crítica social o histórica, o cuenta una historia de manera novedosa". Por

varias razones, la definición de Holmes no se puede aplicar a nuestros objetos de estudio. En primer lugar, Holmes supone que el creador del juego es un artista visual; es decir, hay una función fuerte de autoría que precede al texto y que sirve para inscribirlo dentro del sistema institucional de las artes. En segundo lugar, es demasiado poco específica; es posible citar decenas de juegos que cumplen con una o más de esas condiciones y, sin embargo, no son incluidos ni por los creadores ni por la crítica dentro de la categoría.

Ian Bogost (2011) ofrece un análisis más actual, centrado en *Braid*, *Passage* y *The marriage* (Rod Humble, 2007). Bogost defiende enérgicamente una aproximación a estos objetos que no esté basada en la relación con las instituciones artísticas:

A pesar de su falta de especificidad, la idea de "juegos como arte", o *artgames*, para usar el término del diseñador Jason Rohrer, puede ofrecer en sí mismo un entendimiento. Sugiere que los juegos pueden ser contruidos *nativamente* como arte, dentro de las comunidades de práctica e incluso la industria de los videojuegos, en lugar de jurar vasallaje al reino de las bellas artes. Sus practicantes son, primero, desarrolladores de juegos, y, segundo, artistas, si es que lo son.

Incluso le asigna la creación del término a Rohrer, diseñador de *Passage*. Sin embargo, más allá de reclamar esta independencia, Bogost no le ve provecho a la categoría en sí:

[...] A pesar de su poder retórico, *artgame* es un término insuficiente para ser útil para los jugadores, los creadores o los críticos. Es un sustituto provisorio para un conjunto todavía sin nombre de movimientos o estilos, a la manera del realismo o el futurismo. [...] En otras palabras, lo que nos falta es discusiones sobre las convenciones, estilos, movimientos en desarrollo mediante los cuales los juegos están participando en un concepto más amplio de arte.

Este párrafo nos invita a analizar la proposición de Bogost a través de los conceptos de género y estilo que analiza Steimberg en sus muy citadas "Proposiciones sobre el género". Bogost les asigna a los art games estilos particulares, que estarían emparentados no tanto con estilos de autor sino con un *modo de ser* artístico. Lamentablemente, esto deja afuera una parte importante de la cuestión. El realismo o el futurismo se constituyen como estilos transmediáticos a través de características comunes de textos cuya pertenencia a un mundo artístico no se cuestiona (pintura, poesía, etc). En cambio, los art games pertenecen a un medio cuyo estatuto artístico es, como mínimo, discutible. De hecho, muchas veces se cita a los art games como prueba de que los videojuegos son o pueden ser arte, como si pudieran cumplir para esta "comunidad de práctica" el sueño de ser aceptados dentro de la "familia del arte". Bogost explícitamente se declara incapaz de analizar qué es lo que permitiría a todos los art games "participar de un concepto más amplio de arte". Lo que hace, en cambio, es analizar los procesos de significación de tres juegos en particular, los ya citados *The marriage*, *Braid* y *Passage*.

Lo que Bogost encuentra en estos tres casos es un proceso de significación que él denomina *retórica procedural*, un concepto que ya había trabajado en *Persuasive games*. Allí, Bogost propone que la retórica procedural crea un significado a partir de la interacción entre el jugador y un sistema. A medida que el jugador interactúa con el sistema y observa los diferentes resultados que genera esa intervención va formándose una idea del funcionamiento sistémico. El sistema del juego replica sistemas de la realidad cotidiana del jugador; esta relación mimética le permite al juego “hablar sobre el mundo”. Bogost aplicó este concepto en la construcción de *newsgames*, juegos que editorializan sobre las noticias. Pero, así como es posible identificar la retórica procedural de los tres juegos citados, Bogost admite que esto no es posible en otros art games, como *The graveyard*, de Tale of Tales. Estos otros juegos pertenecerían a un estilo no identificado todavía, sobre el cual Bogost no parece tener nada para decir.

Aun cuando están hablando de objetos distintos, las dos definiciones tienen un núcleo común: la idea de un significado crítico o artístico producido por los art games. En Holmes, no hay una explicación de qué aporta esta “forma videojuego” apropiada en la configuración enunciativa de las obras. En Bogost, el análisis semiótico se limita a aquellos juegos que el autor identifica con la retórica procedural; no hay ninguna propuesta para el resto. Esta carencia teórica para poder abordar todo el universo de los videojuegos puede relacionarse con el uso del concepto de “simulación” y la polémica de origen de los *game studies*, habitualmente denominada “narratología versus ludología”.

Hacer una historización detallada de estas posiciones contrapuestas es una tarea demasiado extensa para esta investigación. Sin embargo, en líneas generales, el debate se puede resumir como una disputa por el marco teórico y metodológico más apropiado para abordar los videojuegos como objeto de estudio. Este debate no estaba exento de consideraciones políticas respecto del campo académico: estaba en juego el capital simbólico sobre una disciplina disputada por distintos ámbitos de la academia (los departamentos de tecnología y los de humanidades).

Hacia el final del siglo XX, asomaron los primeros enfoques teóricos sobre los videojuegos dentro del marco de los estudios sobre los *new media*, principalmente en la academia estadounidense. Tres autores que ejemplifican esta tendencia son Janet Murray, Lev Manovich y Barry Atkins. Murray, en *Hamlet in the Holodeck: The future of narrative in cyberspace* (1998), postula a las computadoras como el soporte técnico de una nueva forma narrativa propia, como lo fueron la imprenta y el cine en el pasado. Atkins, en *More than a game: The computer game as fictional form* (2003), propone un análisis de los videojuegos utilizando herramientas del análisis literario.

Ante este panorama, un grupo de teóricos como Espen Aarseth, Jesper Juul y Gonzalo Frasca rechazaron de plano la propuesta de considerar a los videojuegos como una forma narrativa. Opusieron al concepto de narración el de simulación:

Los juegos, sin embargo, suelen ser *simulaciones*; no son laberintos estáticos como los hipertextos o las ficciones literarias. El enfoque de la simulación es crucial: es, en tanto estructura cognitiva y comunicativa, una alternativa radicalmente diferente a la narrativa. (Aarseth, 2001: 15)

El concepto de simulación abrió la puerta a la *ludología*, una disciplina creada específicamente para el estudio de los juegos en general; de los cuales formarían parte los videojuegos.

Hoy la discusión parece saldada a favor de los ludólogos. Es notorio que, en los últimos años, algunos de estos autores moderaron sus posiciones teóricas iniciales (en particular Frasca y Juul). El triunfo de los ludólogos implicó que el concepto de simulación resultó central en los posteriores análisis sobre la significación en los videojuegos. Sin embargo, aun cuando la categoría de simulación resulta mucho más apropiada para el objeto que la de narración, introduce otras problemáticas aparejadas, como la de la mimesis sistémica mencionada anteriormente. Una de las objeciones que puede plantearse es que es mucho más apropiado para algunos géneros de juegos (juegos de estrategia, de construcción y administración, de vida artificial, etc) que para otros. Se puede comprobar que este tipo de juegos son los más habituales en los análisis de los ludólogos.

Esta parcialidad hacia algunos géneros, combinada con una vocación formalista, lleva a planteos teóricos y metodológicos que resultan demasiado sesgados frente a la variedad del medio. En *Half-Real*, Jesper Juul propone una definición formal de juego que, entre otras condiciones, estipula que estos son sistemas de reglas con resultados variables obtenidos a través de la influencia del jugador. *Gone home* (Fullbright, 2013), elegido el mejor videojuego del año por varios medios, no califica como videojuego según esta definición, y pueden citarse muchos otros casos similares.

Algo similar ocurre con la impotencia de Bogost frente a los art games. La simulación es central para su retórica procedural, por lo que quedan afuera los juegos que no cuadran bien dentro de esa clasificación. Proponemos entonces centrar nuestro análisis semiótico no en la idea de un “sentido emergente” de la simulación sino en la de “mecánicas de juego” que configuran una escena enunciativa.

Entendemos por mecánicas de juego (traducción del inglés *gameplay*) aquellos mecanismos de retroalimentación que regulan la relación entre el accionar del jugador y la diégesis del videojuego. Este proceso se suele describir como la reacción por parte del sistema ante el *input* que el jugador provee mediante la interacción física con el dispositivo tecnológico. Sin embargo, esta es una simplificación excesiva. Como argumentan Arsenault y Perron (2009), hay un ciclo continuo de acción y reacción entre el jugador y el juego. El movimiento del jugador está informado por los elementos que el juego le presenta, y estos a su vez cambian en respuesta a este movimiento. La

producción de sentido de las mecánicas de juego se realiza, entonces, en esta espiral en donde este ciclo continuo abarca cada vez un mayor campo de sentido.

Este ciclo de retroalimentación puede describirse en los términos del esquema actancial de Greimas (Genvo, 2009). La generación de sentido en los videojuegos es un proceso continuo que se da en cada interacción; la suma de estas interacciones no necesariamente genera un sentido sistémico emergente. De esta forma podemos superar el límite metodológico que le impedía a Bogost analizar los art games en su conjunto. El análisis de las mecánicas de juego es la clave para entender como *todos* los videojuegos configuran una escena enunciativa. En este marco teórico analizaremos entonces las preguntas de nuestra investigación: ¿cómo significan los art games? y ¿se los puede considerar un género?

3. Análisis del problema

Analizaremos, en conjunción con los cuatro objetos seleccionados para la investigación, un corpus de *art games* considerados como tales por sus creadores y la crítica. El objetivo es determinar si estos videojuegos poseen propiedades discursivas en común que, a su vez, los distinguen de los que no entran en esta categoría.

Los juegos que integran nuestro corpus son:

- . *Passage* (Jason Rohrer, 2007)
- . *Braid* (Jonathan Blow, 2008)
- . *The graveyard* (Tale of tales, 2008)
- . *Heart* (Alejandro Grilli, 2009)
- . *Art game* (Pippin Barr, 2013)

Podemos entonces comparar los nueve videojuegos en los siguientes aspectos:

a) Plataforma tecnológica. Todos los juegos del corpus se ejecutan en computadoras personales y se pueden jugar con un teclado y un ratón. *Braid*, además, está disponible en la plataforma XBLA de Microsoft, y se puede jugar con un *joypad*.

b) Técnica utilizada para los gráficos. La tendencia que predomina es la del *pixel art*; un estilo que construye las figuras a partir de bloques de color sólido del mismo tamaño. El pixel art genera una imagen minimalista, usualmente plana (sin profundidad de campo), que remite a los juegos de la década del 80. En nuestro corpus, *Today I die*, *I wish I were the moon*, *Passage*, *Heart* y *Art game* utilizan esta técnica.

Por otro lado, los dos juegos de Fernández, *Avantgarde* y *El beso*, utilizan gráficos 2D no figurativos. *Braid* tiene figuras 2D dibujadas a mano, mientras que *The graveyard* utiliza

modelos 3D. Si bien, entonces, el pixel art es una dominante en los art games, no es una constante.

c) Técnica utilizada para el sonido. *Braid*, *Heart*, *Today I die*, *I wish I were the moon* y *The graveyard* utilizan música ambiental, que no resalta ningún pasaje específico del juego. *The graveyard* es el único en agregar sonidos ambiente y una canción. *Passage* y *Avantgarde* utilizan chiptunes (música electrónica generada a la manera de las primeras computadoras con capacidades sonoras) como acompañamiento musical. *El beso*, en cambio, incorpora el sonido (un dueto de la ópera *Lakmé*, de Léo Delibes) como un elemento fundamental de la mecánica de juego. *Art game* no hace ningún uso del sonido.

d) Tema. En los metadiscursos sobre los art games se suele destacar que trabajan temáticas distintas de las habituales en el medio. En nuestro corpus, *Heart*, *Passage* y *The graveyard* trabajan con motivos como el paso irreversible del tiempo, la vejez y la muerte. El amor de pareja es otro motivo observable en *Passage*, *I wish I were the moon* y *Braid*. Por otro lado, *Avantgarde*, *El beso* y *Art game* abordan el tema de la creación artística.

El aspecto temático es un diferenciador importante para los art games. Como en el caso anterior, no es una condición suficiente, dado que es fácil encontrar juegos que tratan temas similares haciendo uso de una mecánica tradicional: *Mother 3*, *Final Fantasy VII*, *God of war*, *Okami*, *The walking dead*, etc. Sin embargo, la comparación deja en claro que el tema es fundamental para configurar una escena enunciativa que, en contraste con la de los videojuegos que no son art games, pone el énfasis en la creación de sentido. Desde sus orígenes, los videojuegos están signados por el mandato de “ser divertidos”: el enunciatario se construye a partir de la idea del placer de superar un desafío físico o mental. El aspecto temático comenzó siendo poco más que un marco decorativo para ese desafío. Con el paso del tiempo, muchos juegos incorporaron elementos narrativos y representativos más densos, y el aspecto temático cobró espesor y relevancia. Estos ejes temáticos, sin embargo, eran heredados de otros medios narrativos, en particular del cine industrial y la literatura popular. Los art games, en cambio, adoptan temas que, en su circulación social, suelen estar asociados a géneros como la poesía, la performance y el cine de autor. Aun cuando la idea de los “grandes temas” del arte pueda entenderse como excesivamente romántica o incluso ingenua, no cabe duda de que afecta la recepción de los art games, como queda evidenciado en los metadiscursos.

e) Mecánicas de juego. Los juegos del corpus exhiben todos una relación, más cercana o más lejana, con las mecánicas de géneros establecidos. En general, para los videojuegos, los géneros son fundamentales para establecer las expectativas y la capacidad del jugador de navegar con éxito la interactividad propuesta. Salvo en los dos de Fernández, en todos los textos del corpus el jugador controla los movimientos un avatar humano. En *Avantgarde* y *El beso*, en cambio, se controla una suerte de nave.

Passage se emparenta con el género de los JRPG (*Japanese role-playing games*) sobre todo por la perspectiva utilizada (avatares de perfil sobre un mapa visto desde arriba) y la forma de recorrer el espacio (navegar el mapa, dividido en una grilla, mediante las teclas direccionales).

Art game combina una estética y una interactividad similar a las aventuras gráficas de los 80 de Sierra on-line (como *King's quest*) con citas textuales de videojuegos clásicos de la era de los arcades (*Tetris*, *Snake* y *Asteroids*).

Los juegos de Benmergui se pueden enmarcar dentro del género de *puzzles*, donde el jugador debe disponer de diversos elementos que se combinan entre sí de forma tal que se resuelva el acertijo planteado; es un género cuya genealogía se puede remontar al antiguo Tangram y los rompecabezas de cartón, y entre cuyos muchos exponentes podemos citar, por ejemplo, a *Sokoban* y *The incredible machine*.

Los dos juegos de Fernández, especialmente *Avantgarde*, heredan su mecánica de los *shoot'em up*, juegos de disparos en 2D, género que incluye videojuegos pioneros como *Spacewar!* y *Asteroids*.

Braid es un híbrido entre los juegos de plataformas y los de *puzzles*. La perspectiva y los movimientos del avatar remiten a juegos clásicos como *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) a las que *Braid* agrega la mecánica original de permitir al jugador revertir el curso del flujo temporal. *Heart* también está emparentado con los juegos de plataformas, pero lo que hace es quitarle al jugador capacidades de movimiento típicas del género, impidiéndole retroceder y saltar.

The graveyard, finalmente, al utilizar una perspectiva 3D en tercera persona, alude a juegos de plataformas 3D tales como *Super Mario 64* y *Tomb raider*. Al igual que en *Heart*, la diferencia con el género radica en las posibilidades que se quitan: el avatar del jugador, una anciana, se desplaza muy lentamente y no realiza ningún tipo de piruetas.

En todos los casos hay, a la vez, una fuerte relación con un género preexistente y una innovación en el área de la mecánica de juego. Ésta es una característica que comparten todos los art games, y que los convierte en un subconjunto de los llamados juegos experimentales (juegos cuyo objetivo es presentar una mecánica de juego novedosa). Otra vez, esta característica por sí misma no es una condición suficiente para ser considerados como art games. Hay una larga lista de juegos que innovaron radicalmente sobre mecánicas existentes, tanto en el mainstream (*Super Mario 64*, *Grand Theft Auto III*, *Portal*) como en el indie (*Tower defense*, *Minecraft*, *Papa Sangre*) que nunca fueron considerados art games.

Las mecánicas de juego son el aspecto retórico y enunciativo más importante en el medio. Cada mecánica, individualmente, puede considerarse como un recurso retórico;

y, en la medida en que determinan la capacidad de intervención del jugador sobre el mundo diegético, son fundamentales en el aspecto enunciativo.

Analicemos un ejemplo del juego más sencillo de nuestro corpus, *Heart*. Al comenzar, el jugador identifica una muy pixelada figura humana, que se destaca por ser de colores mientras que el fondo es monocromático. Educado por una larguísima tradición de juegos de plataformas en 2D, el jugador deduce que esta figura es un avatar que puede controlar. Efectivamente, al presionar la tecla de flecha a la derecha, el avatar se mueve en el espacio diegético en esa dirección. Ahora bien, al presionar la flecha hacia la izquierda, en lugar de un movimiento del avatar obtenemos una pantalla gris con una frase como “no puedo volver a como era antes” o “tomé una decisión, debo enfrentar las consecuencias”. Aquí, entonces, comienza a funcionar el “ciclo mágico” de la mecánica y a producirse el sentido. Las frases, junto con la incapacidad de mover el avatar hacia la izquierda, obligan a considerar a la mecánica del movimiento como metáfora del paso irreversible del tiempo. Este sentido se potencia con los aspectos temáticos: el fondo gris que remite lejanamente a una oficina, el caminar que se vuelve un gatear, el piso que se convierte en una cuesta. Se forma, entonces, una idea de rutina en la que se desperdicia el tiempo de la vida a partir de una mecánica rutinaria (el único movimiento posible es avanzar hacia la derecha). La mecánica de juego queda desprovista de su atributo esencial, ser “entretenida” de ejecutar, para quedar reducida a su función significante. La escena enunciativa configurada de esta forma exige un enunciatario que “reflexiona” en lugar de “distraerse”.

No todos los viedojuegos del corpus exhiben un conflicto tan abierto entre lo lúdico y lo reflexivo como lo hacen *Heart* y *The graveyard*; pero todos ofrecen una escena enunciativa que propone ir más allá del acto del juego como entretenimiento. Aquí, entonces, está la clave de la forma de significación específica de los art games. Si bien es posible rastrear esta característica en los nueve juegos del corpus, centraremos nuestra atención en *Braid*, por la posición relevante que ocupa tanto dentro de la categoría de art games como en el canon del *indie*.

El análisis comparativo de *Braid* con videojuegos que no son considerados como art games es sumamente revelador del funcionamiento enunciativo específico que hemos identificado en los art games. *Braid* es el único juego del corpus que alcanzó gran notoriedad dentro de un circuito masivo tradicional, y a su vez es el ejemplo más recurrente cuando se discuten los art games como categoría. Para esta comparación hemos elegido a *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010), dado que comparte muchas características con *Braid*, y sin embargo ningún discurso crítico lo considera un art game. Podemos clasificar las similitudes entre los dos juegos en tres categorías. Por el lado de la producción, ambos fueron realizados por equipos sumamente pequeños (dos personas) para ser distribuidos en la plataforma XBLA de Microsoft (más tarde fueron portados para PC) en momentos cercanos. Por el de la recepción, ambos fueron éxitos de ventas y de críticas. Sin embargo, las similitudes que conciernen a nuestro análisis son textuales. Ambos juegos se inscriben dentro del género de plataformas 2D; y, más

específicamente, muestran una intertextualidad muy fuerte con *Super Mario Bros.* que incluye la alusión y la cita directa.

Braid y *Super Meat Boy* presentan una diferencia fundamental en el aspecto temático. Ambos juegos heredan de *Super Mario Bros* el tema clásico de la damisela en apuros; sin embargo, mientras que en *Super Meat Boy* hay, en todo caso, una cita nostálgica, en *Braid* hay una subversión del tema. Lo que al principio parece ser la repetición del esquema clásico del rescate se transforma, a medida que avanza el juego, en la historia de un hombre que persigue a una mujer que ya no lo ama y huye de él. Esta innovación temática se combina con una mecánica, como en los otros casos del corpus. En *Braid*, el jugador puede revertir el sentido del tiempo: al presionar un botón, los objetos recorren el camino inverso al que los llevó hasta ahí. Esta innovación, en una primera instancia, parece limitarse al aspecto del entretenimiento. Cuando se suman objetos que hacen caso omiso de este retroceder en el tiempo, sirve para plantearle al jugador acertijos que debe resolver. Sin embargo, cuando se combina con el aspecto temático del hombre que quiere volver al pasado, esta mecánica se vuelve significativa más allá de su utilización como desafío lógico.

Todos los art games derivan este proceso de significación del *gameplay* de la posición única del jugador como enunciatario, que está, necesariamente y por la naturaleza mismo del medio, *dentro* de la escena. Esta es, también, la característica específica que tenían los juegos que Tiffany Holmes denominaba art games aunque, como vimos, no es posible equipararlos con los de nuestro corpus.

Una vez que hemos identificado estos rasgos retóricos, temáticos y enunciativos comunes, ¿podemos contradecir a Bogost y referirnos a los art games como un *género*? Varios caminos nos conducen a una respuesta afirmativa. Por un lado, se cumple una condición que Steimberg entiende como necesaria: metadiscursos estables. El hecho de que un grupo numeroso de diseñadores proponga sus propias obras como art games y que el discurso crítico y curatorial los asuma como categoría taxonómica es un síntoma de que estos rasgos se han estabilizado como género. A esto se suma la existencia de juegos paródicos, como *Shitty fucking art game* (PsychoPop, 2011), que comparte la categoría en el portal Newsgrounds con, entre otros, *Today I die*.

Al realizar un análisis diacrónico del género, podemos observar que los “pioneros” del art game (*The Marriage, Passage, Braid*) funcionaron en el momento de su aparición como obras anti-género, en la nomenclatura de Steimberg: mostraban una fuerte relación con géneros preexistentes, pero, a la vez, exhibían rasgos novedosos que se expandían más allá, como se puede rastrear en sus críticas. Eventualmente, las características comunes de estos juegos se consolidaron en un género nuevo. Género que, luego de un período de gran actividad en los años 2008-2012, en el presente ya da muestras de fatiga. El propio Benmergui, por ejemplo, está desarrollando *Ernesto*, un juego de rol que, por lo que se puede ver hasta el momento, no exhibe ninguna de las

características que hemos identificado en los art games (y que el mismo autor no incluye en dicha clasificación).

En este punto podemos volver al análisis de los juegos de Benmergui y Fernández que motivó nuestra investigación. En estos cuatro casos se proponen temas relacionados con la creación artística. En *Today I die*, los motivos que se combinan son los de la poesía con el de la superación personal. La mecánica de manipular objetos para generar palabras que puedan cambiar el poema inicial se nutre, en lo temático, del pasaje de la oscuridad hacia la luz, y lo mismo sucede con el recorrido final del poema, que el jugador debe transformar de “Dead world / full of shadows / today I die” (“Mundo muerto / lleno de sombras / hoy muero”) a “Free world / full of beauty / today I swim / until you come” (“Mundo libre / lleno de belleza / hoy nado / hasta que vengas”). En *I wish I were the moon*, la relación con la literatura es un poco menos evidente, pero el mismo Benmergui relacionó el juego con *La distancia de la Luna*, de Italo Calvino, al que podemos sumar *Si una noche de invierno un viajero...*, del mismo autor, y su particular propuesta de construcción narrativa: la función del jugador es la de descubrir, o tal vez crear, distintos microrelatos con los tres personajes presentados (un joven, una joven y la luna).

En los juegos de Fernández, el tema es el de la creación artística, y se configura una escena enunciativa que ubica al jugador como el creador de obras de la pintura, en *Avantgarde*, y de la ópera, en *El beso*. Sin esta referencia temática, estos juegos no funcionarían como art games sino solo como juegos experimentales. La apelación a las Bellas Artes es la que resignifica el accionar del jugador como creación (una operación muy similar, pero con un objetivo humorístico, es usada por Pippin Barr en *Art game*).

4. Bibliografía

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. JHU Press.

_ (2001) "Computer game studies, year one." en *Game studies* 1, número 1: 1-15.

Arsenault, D., & Perron, B. (2009). “In the frame of the magic cycle: The circle (s) of gameplay” en Perron, B., & Wolf, M. J. (eds.) *The video game theory reader*, 2. Abingdon: Routledge. 109-131.

Atkins, B. (2003). *More than a game: The computer game as fictional form*. Manchester: Manchester University Press.

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge: Mit Press.

- _ (2011). *How to do things with videogames*. Minneapolis: U of Minnesota Press.
- Frasca, G.** (2003). "Simulation versus narrative" en Perron, B., & Wolf, M. J. (eds.) *The video game theory reader*. Abingdon: Psychology Press. 221-235.
- Genvo, S.** (2009). "Understanding digital playability" en Perron, B., & Wolf, M. J. (eds.) *The video game theory reader, 2*. Abingdon: Routledge. 133-149.
- Holmes, T.** (2003). "Arcade classics spawn art? Current trends in the art game genre." en *Melbourne Digital Arts and Culture*: 46-52.
- Juul, J.** (1999). A clash between game and narrative. *Danish literature*.
- _ (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT press.
- Murray, J. H.** (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: Simon and Schuster.
- Steimberg, O.** (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.

5. Ámbitos de intervención crítica propuestos (mediáticos, museísticos, educativos, etc.)

5.1 Análisis de sus caracteres: tipo de público, rasgos estilísticos, propuesta vincular, etc.

Existen dos tipos de ámbitos diferenciados desde donde se suelen abordar los art games. El primero es el de las instituciones vinculadas al arte, que se preguntan sobre la relación entre arte y videojuegos. El segundo, el de los medios especializados en videojuegos, que se acercan a los art games a partir de un conocimiento específico del medio.

En el primer caso, los videojuegos suelen ser presentados como una novedad, como un objeto distinto a los habituales que transitan el circuito de las artes visuales o escénicas. En el ámbito museístico, las exhibiciones sobre videojuegos frecuentemente están relacionadas con su preservación en tanto artefactos culturales, antes que con una reflexión sobre su estatuto artístico. Un caso emblemático de esta modalidad es la exhibición *The Art of Video Games*, organizada por el Smithsonian American Art Museum en 2012. Allí se expusieron más de ochenta videojuegos que ilustraban los cuarenta años de la industria. Ninguno era un art game; la selección apuntaba a juegos representativos de cada época. Una colección similar es la del MOMA de Nueva York,

quien en los últimos años adquirió 14 juegos para su departamento de arquitectura y diseño. Entre juegos clásicos como *Space Invaders*, *Tetris* o *The Sims*, el MOMA incluyó *Passage*.

Por otro lado, algunas exhibiciones se centran en los art games como un caso especial de cruce entre una búsqueda artística y el videojuego como forma. Un ejemplo de este tipo de muestras es *Game (Life): Video Games in Contemporary Art*, realizada en el 2010 en la Firehouse Gallery de Burlington, Vermont. Aquí sí el art game fue protagonista de la selección curatorial (estaban incluidos *Passage*, *Braid* y *The graveyard*, entre otros art games). Este tipo de muestras favorecen la galería como espacio, antes que el museo, y las producciones contemporáneas antes que los clásicos de antaño. Están dirigidas a un enunciario interesado en el arte actual, y que tal vez no conozca o no haya considerado la potencialidad expresiva de los videojuegos. En estos espacios los art games se vinculan no tanto con la historia de la industria del entretenimiento sino con la tradición de las instalaciones y el arte interactivo.

El segundo ámbito de producción de reflexiones críticas y analíticas sobre los art games es el de los medios dedicados específicamente a los videojuegos; la inmensa mayoría de ellos son publicaciones exclusivamente en línea. La tradición de este medio ha discurrido un sendero completamente separado del circuito artístico, y se remonta hasta la década de los 80, cuando aparecieron las primeras revistas para entusiastas de las computadoras y, luego, de las consolas hogareñas. Aún hoy se conserva fuertemente una enunciación dirigida a una figura, mezcla de consumidor y aficionado, a la que se refiere con la denominación de *gamer*. Muchos de los medios, como por ejemplo *Polygon* y *Kotaku*, poseen un formato de blog, donde se suceden entradas que pueden ser información para el comprador, noticias de la industria, críticas de videojuegos (muy similares en su funcionalidad a las críticas cinematográficas de los grandes medios impresos, incluida una calificación con puntaje) y artículos de opinión. Algunos, como el sitio *Critical Distance*, se especializan en un discurso más analítico y teórico; sin embargo, antes que una producción propia, lo que presentan es una selección y agregado de otras fuentes. La mayoría de estas fuentes son los blogs personales de diseñadores, críticos y académicos. De esta forma, el ecosistema del pensamiento teórico sobre los videojuegos no está montado sobre publicaciones colectivas o instituciones, sino sobre una red de intervenciones personales, de forma y temas dejados enteramente a elección del autor. El enunciario de estas intervenciones sigue siendo un *gamer*, versado en la historia y el presente de los videojuegos, tantos los “tanques” de la industria como las pequeñas joyas del mundo *indie*; pero no uno que se defina simplemente como consumidor sino que aspire a un entendimiento más profundo del medio.

5.2 Selección del espacio donde se emplazará la propuesta de intervención crítica: análisis y justificación

El primer ámbito para la propuesta de la intervención crítica será el académico; en particular el vinculado con la reflexión teórica sobre el arte. Específicamente, se producirá una ponencia para el Congreso Internacional de Artes “Revueltas del Arte”, cuya primera edición organizó la UNA en 2014.

El segundo será una exhibición de art games dentro del circuito de galerías. En particular, la muestra *Game On! El arte en juego*, que organiza anualmente Objeto A, bajo la dirección de María Luján Oulton y el propio Agustín Pérez Fernández.

Finalmente, el tercer ámbito será el de varias entradas en un blog personal, desde donde se propondrá una reflexión sobre los art games y una propuesta de producción de un juego o serie de juegos que puedan ser definidos como tales.

6. Boceto para la producción de intervenciones críticas y/o de difusión

6.1 Revisión de las decisiones de subdivisión del tema

Hay una correspondencia entre los dos ámbitos de intervención registrados y los dos aspectos propuestos para analizar en la subdivisión del tema. Las instituciones dedicadas al arte se aproximan a los art games como experiencias estéticas; mientras que los blogs sobre videojuegos se preguntan sobre su relación con los videojuegos más tradicionales. El objetivo de nuestras intervenciones críticas será el de cubrir ambos aspectos, sin reducirse a un solo ámbito.

6.2 Estructura preliminar de cada producción: indicación de sus partes y de la estrategia discursiva de cada una aportando todos los desarrollos obtenidos hasta el momento.

El primer trabajo de intervención crítica se inscribe dentro del género de la ponencia académica. El objetivo de este trabajo será exponer las conclusiones de la investigación emprendida: cuáles son los rasgos que caracterizan, desde un punto de vista semiótico, los juegos habitualmente catalogados como art games. Dado el lugar de emplazamiento elegido, se supondrá un público versado en la problemática del estatuto de lo artístico en la actualidad; en particular con los problemas del concepto de autor, de una jerarquía de las distintas artes y de la relación entre arte y tecnología. Por otro lado, es esperable que la audiencia no esté familiarizada con los videojuegos del corpus ni con sus creadores, ni con los art games como género, por lo que se incluirá una pequeña descripción de los mismos y un análisis de su relación con otros juegos más conocidos. Posiblemente se mencionen también otros entrecruzamientos entre arte y videojuegos (game art, art mods, arte interactivo) para circunscribir mejor el objeto de estudio. Las

condiciones formales de la ponencia están especificadas en el sitio de la UNA: <http://iuna.edu.ar/congresos/congresointernacionaldeartes/archivos/2014-re-congreso-artes-normas-y-formato-estilo.pdf>

El segundo trabajo es un texto curatorial para acompañar una muestra de los trabajos de Benmergui y Fernández dentro del marco de *GameOn! El arte en juego*. Este texto será pensado para dos soportes a la vez: la página de la muestra (www.gameonxp.com) y un programa que se distribuirá entre el público en el espacio físico donde sean exhibidos los juegos (que ha variado con los años entre el Centro Cultural Recoleta, el Centro Cultural de España en Buenos Aires y el Cine Gaumont). El público al que estará dirigido es uno que no necesariamente está especializado en la problemática artística ni en la industria de los videojuegos, pero que demuestra curiosidad por las manifestaciones novedosas del cruce entre tecnología y arte. El desafío de este texto será el de aprovechar esa curiosidad para invitar a los visitantes a probar por sí mismos los juegos y reflexionar sobre la experiencia que proponen.

Finalmente, el tercer trabajo es una intervención crítica y productiva personal dentro de la discusión especializada sobre videojuegos descrita en el apartado 5. Para este fin se realizará un videojuego que responda a los lineamientos del art game establecidos por la investigación, y luego un texto que dé cuenta de los desafíos encontrados al trabajar con la forma y que analice algunas de las decisiones tomadas durante el proceso de desarrollo. Si bien, en otros medios, la idea de realizar una producción artística como trabajo crítico puede resultar extravagante, creemos que en el caso de los videojuegos es sostenible como una opción viable. Existen varios antecedentes de teóricos y críticos que trabajaron en la realización de videojuegos personales: por ejemplo, Jesper Juul (*Puls in space*, 1997), Ian Bogost (*A Slow Year: Game Poems*, 2010), y Gonzalo Frasca (*September 12*, 2003), así como experiencias multidisciplinarias de creación de videojuegos como la del MIT Game Lab. Este cruce entre producción y teoría se puede dar en este momento en que los *game studies* están dando recién sus primeros pasos; no hay un marco metodológico de análisis que tenga una aceptación extendida y el vocabulario técnico descriptivo está por desarrollarse. Por estas razones, la teoría se nutre todavía de muchos conceptos originados de la disciplina del diseño de videojuegos, que tiene dos décadas más de historia. En el caso particular de los art games, sin embargo, esta relación entra en tensión, por el conflicto entre la mecánica como signifiante y como fin en sí mismo. El objetivo de este tercer trabajo, entonces, es el de explorar esta tensión discursiva.

Esta intervención se compondrá de un art game o una serie de art games o, en su defecto, de un documento de diseño para los mismos, y un texto crítico que reflexione sobre el proceso de creación y su relación con los procesos de significación analizados por la investigación. Este texto estará estructurado alrededor de la búsqueda investigativa del crítico/productor, dirigido a un público ya formado en *game studies*, para ser publicado en un medio en línea sin limitaciones de formato o contenido.