

**El arte en  
juego: art  
games en  
Argentina**

# Objeto de estudio

Diseñadores argentinos de videojuegos:



Daniel Benmergui

Agustín Perez  
Fernandez  
(Tembac)



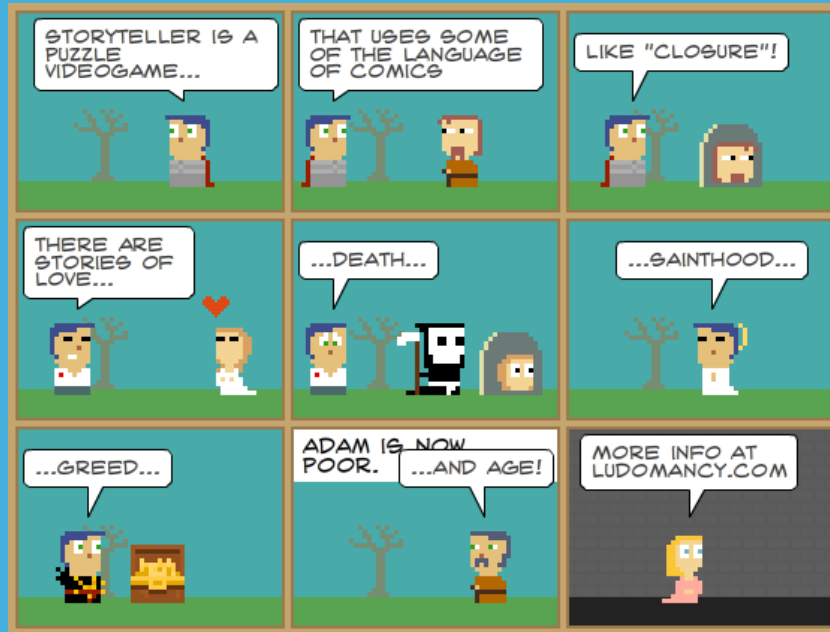
# Benmergui: Today I die (2009)



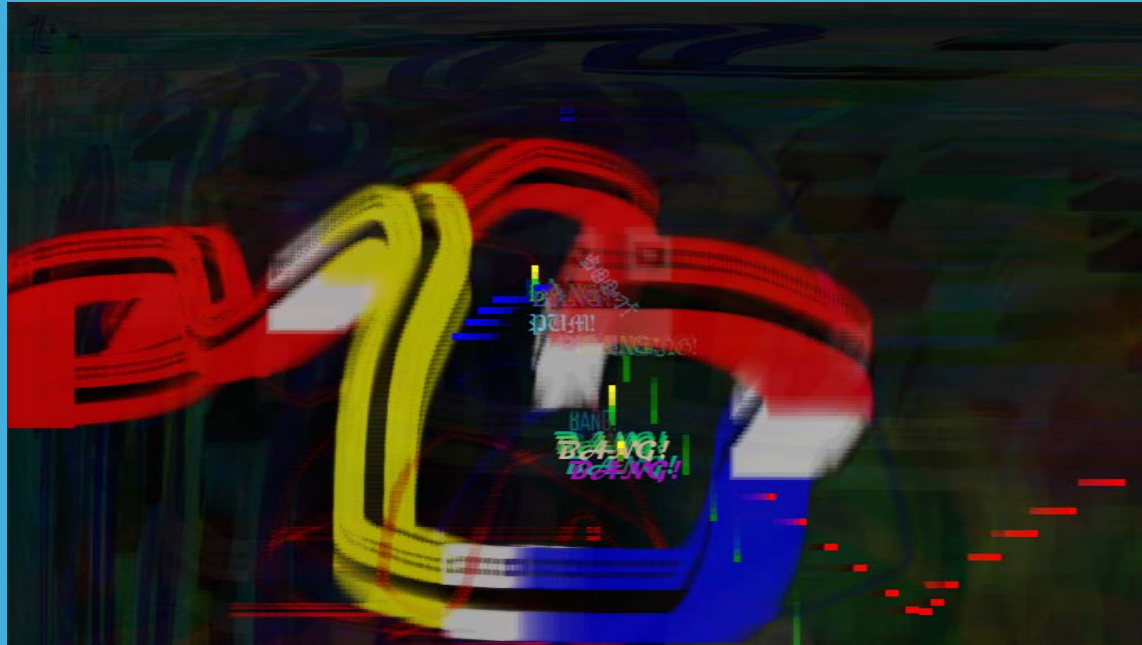
# Benmergui: I wish I were the moon (2010)



# Benmergui: Storyteller (en progreso)



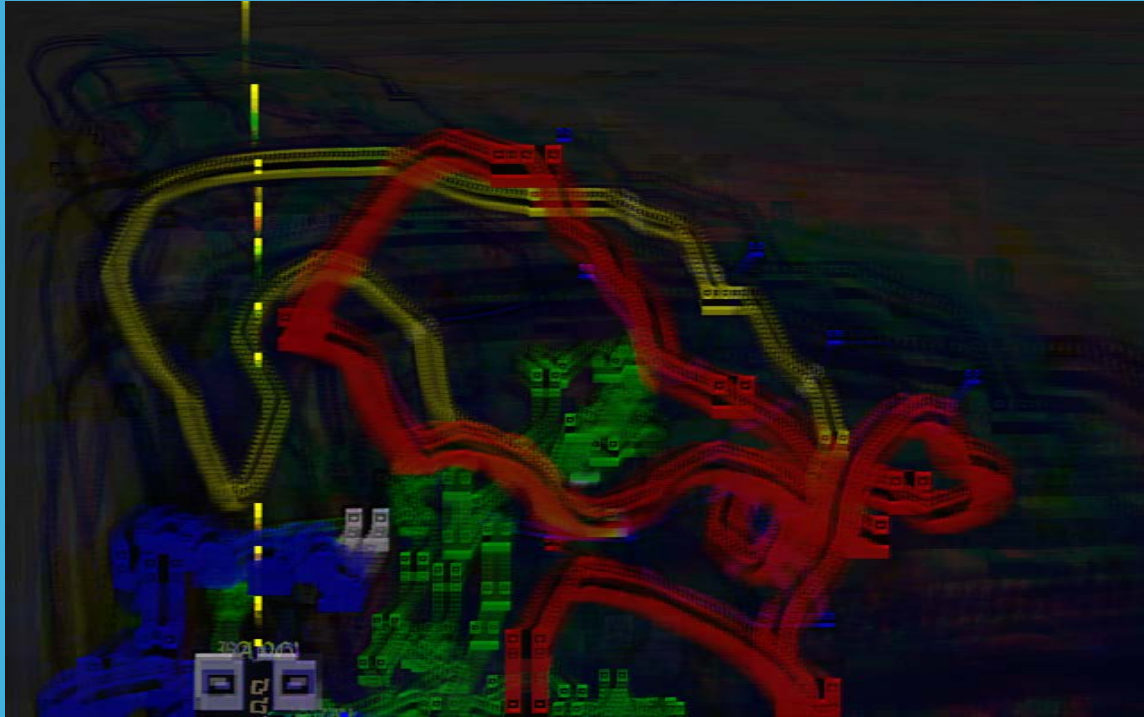
# Tembac: Vestigios (2011)



# Tembac: Vestigios (2011)

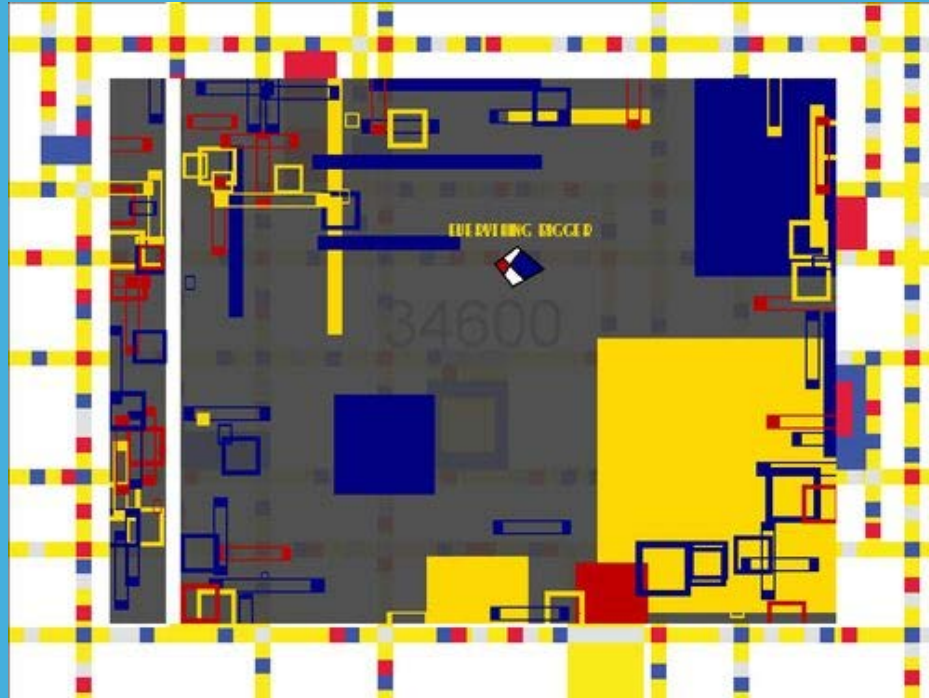


# Tembac: Vestigios (2011)





# Tembac: Avantgarde (2008)



# Tembac: El beso (20 10)



# Art games

- Cruce entre arte y videojuegos.
- Fuerte presencia autoral.
- Temas poco habituales.

# Marco teórico

Steimberg: género y antigénero.

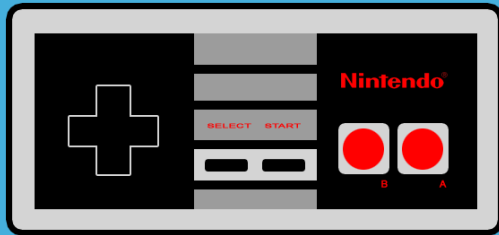
Verón: modos indicial, icónico y simbólico de producción de sentido.

# Retórica de la simulación

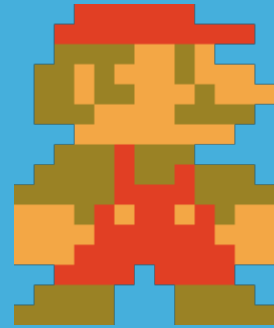
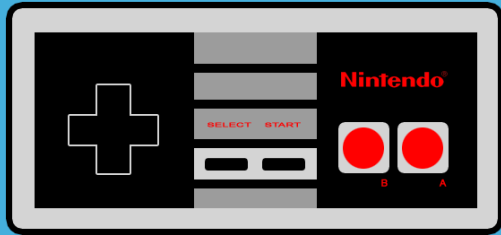
Bogost, Frasca: el *algoritmo*  
como soporte semiótico.

Se limita al nivel simbólico.

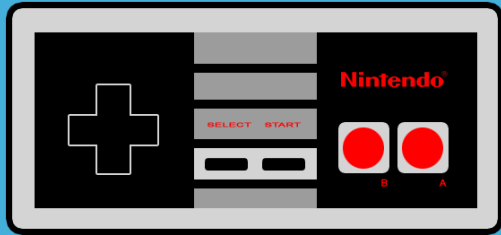
# Gameplay



# Gameplay

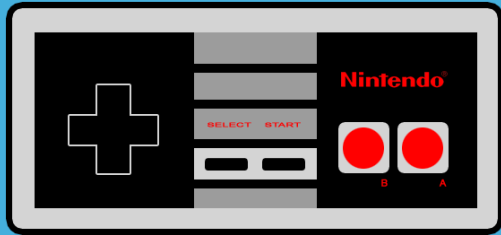


# Gameplay





# Gameplay



# Conclusiones de la investigación

En los art games, el gameplay se enlaza con el tema y se semantiza.

# Passage (Jason Rohrer, 2007)



# Braid (Jonathan Blow, 2008)



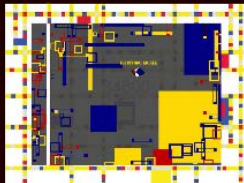
# Intervenciones críticas

## Programa de retrospectiva para la muestra *GameOn!*



**I wish I were the moon**

Hay tres personajes en *I wish I were the moon*: un chico, una chica, y la Luna. La resolución de este particular triángulo amoroso quedará a cargo del jugador, quien, al manipular los distintos elementos en pantalla, podrá descubrir hasta siete finales posibles para esta historia.



## Demergüi-Tembac videojuegos en busca del arte

### Today I die

Al comienzo de *Today I die*, nos encontramos en pantalla con los versos "Dead world / full of shades / today I die". El jugador deberá transformarlos en un poema más optimista. Para esto, deberá manipular y combinar los elementos en pantalla para conseguir palabras nuevas. Estos elementos (la protagonista, los monstruos, las luces y la oscuridad) cambian según las palabras que el jugador ubique en el poema. El juego propone una relación de ida y vuelta entre las palabras y las cosas.

### Avantgarde

La pintura es también una inspiración importante en *Avantgarde*, aunque aquí el fantasma que se conjura ya no es el de Jackson Pollock sino el de Piet Mondrian. Al igual que en *Vestigios*, la premisa del juego remite a los primeros arcades: el jugador controla una nave que dispara proyectiles de colores en las cuatro direcciones. Su objetivo es destruir los rectángulos que amenazan su nave, haciendo coincidir los colores de cada disparo con el del blanco. Se vuelve a comprobar que la mecánica de juego no es un objetivo en sí misma, sino un vehículo para la creación visual: la pantalla del juego queda cubierta de grandes bloques de colores que remiten ineludiblemente a la obra del gran pintor holandés.



### El beso

En *El beso*, la música deja de ser un acompañamiento y se integra al gameplay. Nuevamente, el color es protagonista: el objetivo del jugador es el de rodear cuadrados de color para volverlos blancos, mientras evita chocar su nave contra ellos. Mientras tanto, se escucha el "Dúo de las flores" de Dálibas. Si el jugador choca su nave, la música se ralentiza, se vuelve disonante. Aparece claro entonces el objetivo del jugador: su misión no es sumar puntos para batir récords, sino preservar lo bello. Como en sus otras obras, Tembac ubica al jugador en el centro de la belleza visual y auditiva, en el lugar mismo del artista: con la potestad de preservarla, compartirla o destruirla.



# Intervenciones críticas

Ponencia con los resultados de la investigación para el Congreso Internacional de Arte de la UNA.



The graveyard  
(Tale of tales, 2008)

Home  
(Increate, 2009)



# Intervenciones críticas

Bitácora sobre la creación de un art game: *Marienbad, el juego.*





Ir a balaustrada frente al río

Donner

Prendre

Utiliser

Ouvrir

Parler

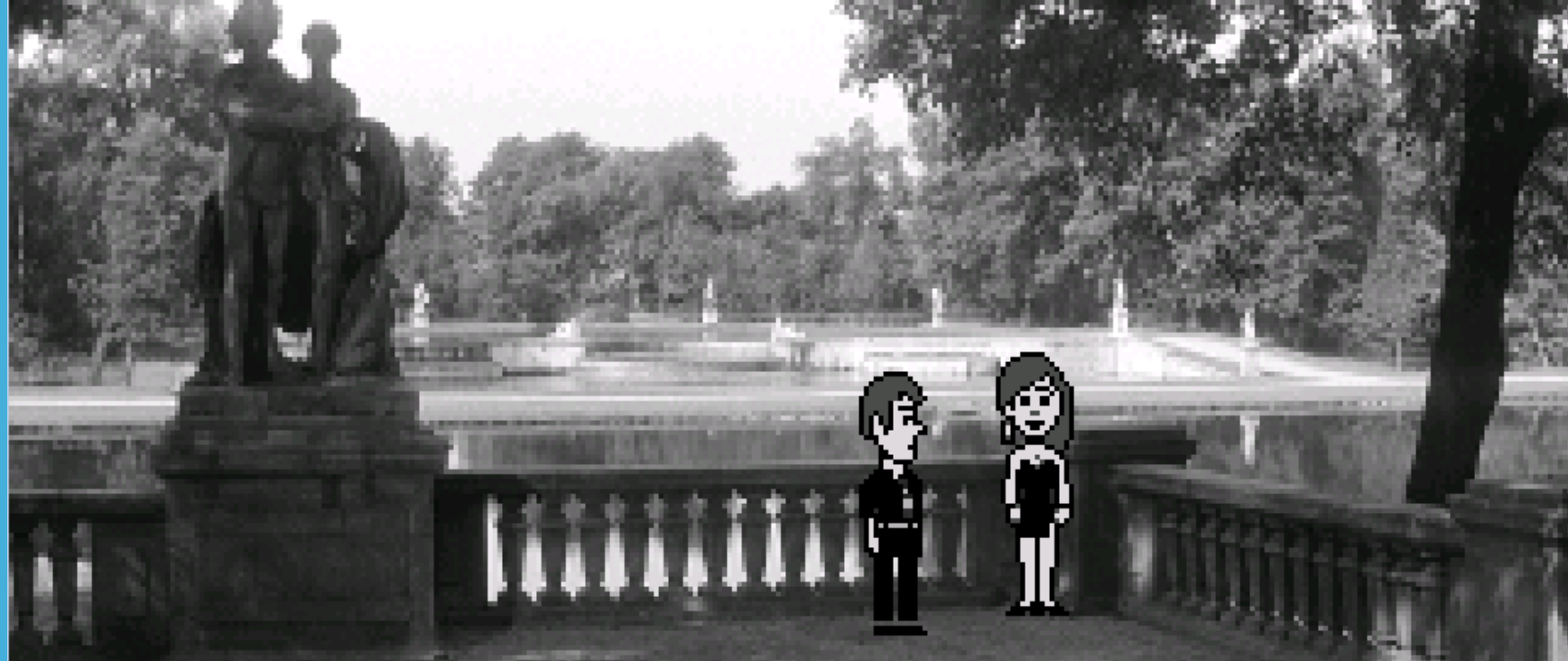
Pousser

Fermer

Regarder

Tirer





1. Nos hemos visto el año pasado
2. Hermosas estatuas
3. Adiós

**Nunca he estado en Friedrichsbad.**



Hablar con A (la mujer morena.)

Donner

Prendre

Utiliser

Ouvrir

Parler

Pousser

Fermer

Regarder

Tirer





www.

marienbade**l**ju ego  
.blogspot.com.ar