

Licenciatura en Crítica de Artes, UNA.
Proyecto de Graduación II. 2015
Docentes: Tatavitto, Bermúdez. Turno tarde
Leandro Godón - lgodon@gmail.com
Entrega parcial (sin diseño): 5/11/2015

3. Entregable: Programa para una retrospectiva de Daniel Benmergui y Agustín Fernández en el marco de la muestra *Game On! El arte en juego*.

Benmergui/Tembac: videojuegos en busca del arte

Un cuadro abstracto, un poema, una ópera. ¿Qué relación pueden tener estas formas de arte con los videojuegos? Esa es una de las preguntas que invita a responder esta retrospectiva de Daniel Benmergui y Agustín Pérez Fernández, más conocido como Tembac. Estos dos reconocidos miembros de la comunidad de desarrolladores argentina e internacional han participado de *Game On! El arte en juego* desde su primera edición: nos complace saber que hemos crecido juntos, explorando nuevos territorios.

Lo que nos proponen Tembac y Benmergui es una experiencia estética que solo se puede manifestar en forma de un videojuego. No se requieren reflejos rápidos, ni siquiera haber tenido alguna vez un joystick en las manos. Solo dejarse llevar. Los videojuegos están asociados con la infancia; sin embargo, muchas veces la repetición y la competencia les hacen perder esa sensación de descubrimiento que tenían los juegos infantiles. Esa capacidad de asombro es lo que buscan recuperar estos juegos-arte.

En la década pasada, dentro de la variada y floreciente escena *indie*, algunos juegos se distinguieron por una clara intención de ir más allá de “lo divertido” y proponer al jugador una experiencia más reflexiva. *The marriage* (Rod Humble, 2006), *Passage* (Jason Rohrer, 2007) y *Braid* (Jonathan Blow, 2008) dieron inicio a lo que ahora conocemos como *art games*: videojuegos que crean arte a través de nuevas formas de jugar.

Los art games de Benmergui trabajan con la narración y la poesía; los de Tembac, con la pintura y la música. La creación artística da forma al gameplay: el jugador crea historias, escribe poemas, pinta paisajes abstractos. Estos juegos nos proponen ponernos en el lugar mismo del creador.

Today I die (Daniel Benmergui, 2009)

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.

I wish I were the moon (Daniel Benmergui, 2010)

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.

Storyteller (Daniel Benmergui, en progreso)

Storyteller generaliza la idea de *I wish I were the moon*. En lugar de tres personajes predefinidos, el jugador dispone ahora de todo un arsenal de situaciones, acciones y posibles desenlaces. El amor, la traición, la crueldad, el deseo, son reflejados en un complejo sistema de relaciones que se van desplegando en viñetas de historietas. El jugador puede, así, reconstruir la estructura básica de los relatos tradicionales, desde la Biblia hasta *Drácula*, pasando por *Hamlet*. Ese es justamente el desafío que propone *Storyteller*: reconstruir las grandes obras literarias de nuestra cultura.

Vestigios (Tembac, 2009)

Vestigios fue creado especialmente para la primera edición de *Game on! El arte en juego*, en 2009. A primera vista, la premisa del juego parece proponer una competencia entre dos jugadores: cada uno de ellos controla una nave que dispara y es capaz de destruir la nave del otro. Sin embargo, lo distintivo de la experiencia es que el movimiento de las naves deja rastros de color en la pantalla, similares a los de un pincel, y crean así llamativos patrones que recuerdan a la pintura abstracta. La competencia, de esta forma, se transforma en colaboración artística. La acción destructiva, una presencia constante en los videojuegos desde las primitivas explosiones de *Spacewar!* (1962), se convierte en creación. Las "pinturas" creadas a partir de las sesiones de juego fueron preservadas y expuestas en una galería virtual.

Avantgarde (Tembac, 2008)

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 (Tembac, 2010)

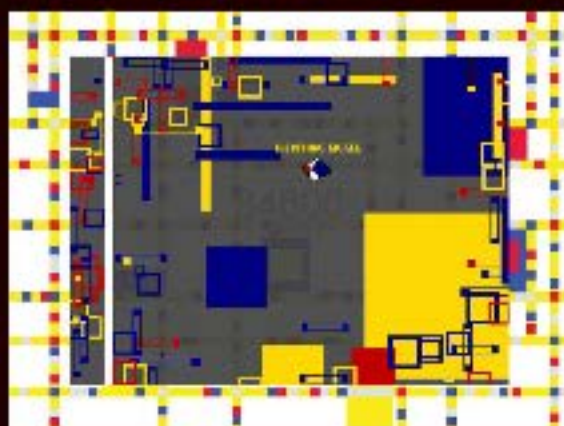
En *El beso*, la música deja de ser un acompañamiento y se integra al gameplay. Nuevamente, el color es protagonista: el objetivo del jugador es el de rodear cuadrados de color para volverlos blancos, mientras evita chocar su nave contra ellos. Mientras tanto, se escucha el “Dúo de las flores” de Délibes. 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.

Benmergui-Tembac videojuegos en busca del arte



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.



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 Délibes. 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.

