



**Siglo XXI,
Estado del arte
y los artistas locales,
en la Era
de la tecnología global**

Cátedra Anahí Cáceres

UNA -Dto. Artes Visuales 2020-2022

**Siglo XXI,
Estado del arte
y los artistas locales,
en la Era
de la tecnología global**

Cátedra Anahí Cáceres



Siglo XXI, estado del arte y los artistas locales en la era de la tecnología global :
Catedra Anahí Cáceres / Anahí Amelia Cáceres García Faure ... [et al.]. - 1a ed
ilustrada. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Anahí Amelia Cáceres García
Faure, 2023.
108 p. ; 21 x 14 cm.

ISBN 978-631-00-1136-3

1. Arte. 2. Tecnología de la Comunicación. 3. Tecnología de la Información.
I. Cáceres García Faure, Anahí Amelia.
CDD 700.905

Dirección Anahí Cáceres, participación del equipo e invitados para esta publicación

Docentes investigadores de la Cátedra: María José Barretto, Barbara-Karen- Brownell, Claudio Escobar, Mónica Mir, Juan José Tirigall, Mariana Zuetta. Alumnos de Proyectual Alan Korell, Jazmín Jacobo, graduandas Clara Riavec, Estefanía Canabal, Daiana - Dinda- Indaburo, Romina Aguilera. Investigadoras externas invitadas Lic. Mariela Farina y Lic. Carmen Torrieri.

Capítulo V

Usos del Videojuego dentro del dispositivo artístico

Juan José Tirigall

Game Art. Campos, institución y mundo del arte.

El término dispositivo artístico, lo utilizo tomando el trabajo de Brian Holmes ⁶⁶ (Holmes, 2007), pero ampliándolo también al propuesto por Agamben. Según Holmes, un dispositivo artístico es una herramienta o conjunto de herramientas que el artista utiliza para construir un cierto tipo de relación entre el espectador y la obra de arte. Sin embargo, la diferencia entre ambos conceptos radica en que, para Agamben, los dispositivos tienen una dimensión política, ya que operan para producir y reproducir relaciones de poder y control en la sociedad. Por su parte, Holmes se enfoca en la dimensión estética de los dispositivos artísticos, es decir, en su capacidad para producir efectos estéticos en el espectador. Aunque ambos conceptos tienen sus diferencias, pueden ser útiles para entender la complejidad de los procesos artísticos y cómo estos procesos están estrechamente ligados a cuestiones políticas y sociales más amplias. En última instancia, tanto el concepto de dispositivo de Agamben como el de dispositivo artístico de Holmes son útiles para reflexionar sobre la relación entre el arte, la estética y sus campos de legitimación.

Usos y apropiaciones

Para Michel de Certeau ⁶⁷, el concepto de uso deviene principalmente de las operaciones que los usuarios pueden hacer sobre los bienes culturales impuestos y sobre las “combinatorias de operaciones que componen también (de un modo no exclusivo) una «cultura»”. (1996) En su ensayo “La invención de lo cotidiano: Artes de hacer” Michel de Certeau muestra que el consumidor, lejos de la pura pasividad a la que se lo suele reducir, se dedica a un conjunto de operaciones asimilables a una verdadera “producción silenciosa”. Plantea que servirse de un objeto es forzosamente interpretarlo, utilizarlo (en los términos de uso que vengo desarrollando) es a veces traicionar su concepto.

66 Profesor de filosofía en la Escuela Europea de Graduados en Saas-Fee, Suiza, donde imparte un seminario intensivo de verano. Ha trabajado con el colectivo gráfico francés Ne Pas Plier de 1999 a 2001 y con el colectivo cartográfico francés Bureau d'Études

67 Fue un sociólogo, historiador, teólogo, semiólogo y filósofo francés. Sus investigaciones abarcan desde la historia de la mística y las corrientes religiosas de los siglos XVI y XVII, hasta la hermenéutica del Mayo francés.

Laura Baigorri ⁶⁸, en *Game as Critic as Art*, hace mención explícita de la utilización de estos recursos, comentando que “La apropiación y deconstrucción del software de cualquier videojuego –ingeniería inversa– es en sí mismo un acto subversivo que implica una doble intencionalidad: crítica (de revisión) y creativa (de regeneración). En todos los juegos de ordenador realizados por artistas, juego, crítica y creación se combinan en mayor o menor medida para conseguir productos sorprendentes y paródicos que incitan a la exploración. Estas características cobran mayor relevancia en los juegos online y offline, originales o modificados –también parodias de juegos–, que poseen un marcado carácter sociopolítico y que se ubican de manera explícita en el territorio del arte.” (2004)

Estas prácticas son comunes dentro del dispositivo artístico, tienen sus antecedentes en la vanguardia de principios de siglo XX (Duchamp), pasando por el desvío situacionista planteado por Guy Debord, hasta el concepto de posproducción de Bourriaud, donde dice que “si bien el desvío de obras preexistentes es un procedimiento que actualmente se utiliza con frecuencia, los artistas ya no recurren a ello para “desvalorizar la obra de arte”, si no para hacer uso de ella.

La instauración de nuevas formas de sociabilidad y una verdadera crítica a las formas de vida contemporáneas se da con una actitud diferente respecto al patrimonio artístico, mediante la producción de nuevas relaciones con la cultura en general (como la de los videojuegos) y con la obra de arte en particular.

Cuando los artistas toman como referencias obras precedentes, con la postproducción inventan nuevos usos para dichas obras, incluyendo las formas sonoras o visuales del pasado en sus propias construcciones. Pero asimismo trabajan en un nuevo recorte de los relatos históricos e ideológicos, insertando los elementos que los componen dentro de escenarios alternativos.

Artes Electrónicas y Arte Contemporáneo mainstream.

Hasta los años setenta aproximadamente, podríamos decir que la historia del arte de los nuevos medios está implícita en el relato de la historia del arte dominante, desde el futurismo, el dadaísmo, el arte cinético y el arte conceptual, siendo a partir de este último donde, desde el punto

68 Dra. Laura Baigorri Ballarín es una investigadora teórica feminista española especialista en Arte y Nuevos Medios

de vista de Shanken ⁶⁹, las historias legitimantes se bifurcan. Gran parte de las instituciones artísticas dominantes legitiman obras que en general no hacen uso de tecnología explícita, incluso pueden remitir a la cultura tecnológica pero sin utilizarla. Hoy el término nuevos medios (o artes electrónicas) está vinculado a un tipo de producción donde se utilizan tanto elementos electrónicos como elementos vinculados al campo científico, diversificándose en multitud de géneros. El arte contemporáneo mainstream aborda, entre muchas otras cuestiones, problemáticas vinculadas con los nuevos medios. Paradójicamente, en el campo del arte de los nuevos medios o artes electrónicas, estos temas se vienen reflexionando y analizando desde hace muchos años, porque son justamente las que han ido constituyendo su desarrollo teórico y su lenguaje. Es llamativo, cómo obras interactivas provenientes del campo del arte de los nuevos medios, que han abordado profundamente las relaciones participativas de los usuarios (espectadores-interactores) entre sí y entre dispositivos, desde hace varios años o décadas, han sido dejadas de lado en el discurso crítico del arte dominante, en favor de conceptos como obras participativas, colaborativas o relacionales. Curiosamente, estos términos están estrechamente relacionados con un tipo de arte de los nuevos medios vinculado a la web y a las redes sociales, sin embargo, muchas de las obras que utilizan estas tecnologías directamente, suelen estar ausentes en las principales exposiciones del arte contemporáneo mainstream. Según Shanken, es curioso que en la lista de artistas que enuncia Nicolas Bourriaud en su amplia bibliografía, por ejemplo, no aparezca ninguno de los artistas destacados que han trabajado con estos medios directamente.

Por otra parte, podríamos plantearnos si este tipo de juicios ponen en evidencia la falta de conocimiento del lenguaje y de las teorías que fundamentan el campo de las artes electrónicas o es simplemente prejuicio. Respecto a esto, Shanken plantea que, “la dicotomía implícito/explicito que construye Bourriaud sirve de figura retórica para realzar el primer miembro de la pareja -el ideal noble y teórico- a expensas del segundo -la herramienta práctica y cotidiana-. Esta lógica epistemológica de oposiciones binarias debe ser cuestionada, y sus artificios y objetivos ideológicos desmontados, con objeto de reconocer la inseparabilidad de artistas, obras de arte, herramientas, técnicas, conceptos y concreciones como agentes de una red de significado.” (Shanken, 2013, p. 120).

69 Historiador de arte estadounidense, cuyo trabajo se centra en el entrelazamiento del arte, la ciencia y la tecnología, con un enfoque en el arte experimental de los nuevos medios y la cultura visual. Shanken es Profesor, División de Artes, en UC Santa Cruz

Para diferenciar estos bienes culturales Sharp desarrolla tres grandes categorías: Games, Artgames y Game Art. Por mi parte, considero que los Games y Artgames circulan principalmente en campo de los videojuegos y la industria cultural y los Game Art dentro del dispositivo arte. Además, desde mi punto de vista, dentro de la categoría Game Art, podemos distinguir dos categorías más, las obras que circulan principalmente dentro del campo del “arte contemporáneo mainstream” y las que circulan principalmente dentro del “campo de las artes electrónicas”, y por supuesto las de carácter más híbrido, que circulan en ambos campos indistintamente.

Matteo Bittanti,⁷⁰ es otro autor reconocido en este tema, que se centra en la evolución del arte contemporáneo a través de la incorporación del videojuego como medio artístico. El autor destaca que el arte del videojuego ha evolucionado desde la creación de arte para juegos comerciales, vinculado principalmente al diseño visual, hasta la creación de videojuegos como obras de arte independientes.

En general, tanto Sharp como Bittanti están interesados en explorar la relación entre el videojuego y el arte contemporáneo, y muestran que hay una variedad de maneras en que los videojuegos pueden ser utilizados como medio para expresar ideas y explorar temas artísticos y culturales. Sin embargo, aunque ambos autores utilizan el término Game Art, es importante señalar, que sus enfoques y definiciones del concepto difieren ligeramente.

En resumen, mientras que John Sharp se enfoca en los videojuegos que se ajustan a ciertas características estéticas y formales del arte contemporáneo, Matteo Bittanti se enfoca en la práctica artística que utiliza los videojuegos como medio para crear obras de arte, entendidas como bienes culturales que pueden circular tanto en el campo de los videojuegos como dentro del dispositivo arte.

Games

Esta categoría se refiere a los videojuegos convencionales, que se centran en la diversión y el entretenimiento. Los juegos suelen estar diseñados para tener una jugabilidad fácil de aprender y difícil de dominar, con un fuerte énfasis en la competencia entre jugadores. Los juegos también

⁷⁰ Matteo Bittanti es un artista interdisciplinario con sede en San Francisco y Milán. Su práctica se encuentra en la intersección de los juegos, el cine y la web.

pueden tener una historia y personajes desarrollados, pero la jugabilidad sigue siendo el factor más importante en la experiencia del juego. El espacio de circulación de estos bienes es el campo de los videojuegos de la industria cultural.

Artgames

Los artgames son videojuegos que se enfocan en temas artísticos y culturales, y se utilizan como un medio para explorar y comunicar ideas. Los artgames a menudo se centran en la emoción, la experiencia y la expresión personal, más que en la competencia. Los desarrolladores de artgames buscan crear juegos que sean una expresión artística en sí mismos, y no solo una forma de entretenimiento. El ámbito de circulación de estos videojuegos suele ser el de la industria cultural, sin embargo, también circulan por espacios híbridos como ferias y eventos. Esta categoría propuesta Sharp y que tiene que ver con algunas obras citadas por Wolf como “Juegos de ordenador como arte” (2010), también está relacionada con los desarrollos independientes conocidos como Indie Games ⁷¹.



“I Wish I Were the Moon”.

Del desarrollador argentino Daniel Benmergui (2009). Videojuego para PC

71 “Los videojuegos independientes, popularmente clasificados como Indies, son videojuegos desarrollados por grupos reducidos de individuos o pequeñas empresas. No suelen contar con el apoyo financiero de distribuidores y publicistas, sino que su difusión depende principalmente de la voluntad de los jugadores para compartirlos con otros.” Wikipedia.

Game Art

El Game Art es un término más amplio que se refiere a bienes culturales que circulan dentro del dispositivo artístico, que utilizan el medio del videojuego como una forma de expresión. Puede incluir instalaciones (interactivas o no), performances, materialidades tradicionales, modificaciones de juegos existentes y otros proyectos que utilizan el videojuego como medio para explorar temas artísticos y culturales.

A grandes rasgos, las obras de Game Art que circulan en el campo de las artes electrónicas, además de los procesos de postproducción y apropiación, suelen hacer uso de los mismos medios de producción de los videojuegos. Estos medios son principalmente el desarrollo y modificación del software y/o del hardware, como así también al uso del lenguaje videolúdico ⁷²abordando las mecánicas, dinámicas y estéticas como elemento de discusión, experimentación y análisis. Por otra parte, las obras de Game Art que circulan en el campo del arte contemporáneo mainstream, suelen limitarse generalmente a la apropiación y descontextualización de la iconografía del campo de los videojuegos.

Game Art en el Arte Contemporáneo Mainstream

Las obras de Game Art que circulan en el campo del arte contemporáneo mainstream, suelen limitarse generalmente a la apropiación y descontextualización de la iconografía del campo de los videojuegos. Los lenguajes utilizados pueden ser diversos, pintura, escultura, objeto, instalación, fotografía, video, performance, por citar algunos. Lo que tienen todos en común es la falta de interactividad y del uso de software o hardware como elementos constitutivos del lenguaje en los procesos de producción.

Peripherals (1997) Miltos Manetas ⁷³ utiliza como medio la pintura, representando objetos electrónicos de consumo como, joysticks, computadoras y consolas de videojuegos. También suele pintar a personas utilizando estos dispositivos electrónicos.

Pac Man Yellow (2017) Richard Orlinski es un artista francés, hace

⁷² “El estudio de la significación del videojuego se puede abordar desde la consideración del videojuego como medio de expresión (el lenguaje videolúdico) y desde la consideración del videojuego como discurso o texto (discurso videolúdico). Esta distinción remite a la dicotomía entre “lengua” y “habla” establecida por Saussure [...] es decir: el estudio de sistemas de significación (lenguajes), o bien el

⁷³ Miltos Manetas es un pintor y artista multimedia griego. (A.C de Wikipedia)

esculturas neo-pop facetadas, tomando como referencia los modelos 3D Low-Poly.

Pac-Man Invader es el pseudónimo de un artista francés, cuya obra se basa en la interpretación pixelada de íconos de los videojuegos de las décadas de los ochenta y setenta. Sus obras suelen estar en la vía pública “invadiendo” lugares estratégicos.

Cartonero (2006). Estanislao Florido es un artista argentino, pionero en el uso y la apropiación de la “estética” de los videojuegos. Uno de sus trabajos más conocidos es “Cartonero”, donde utiliza el videoarte con técnicas de posproducción, tipografías y filtros para lograr una imagen que remite a los videojuegos.



“Cartonero”. Estanislao Florido (2006). Video monocal.

Game Art en las Artes Electrónicas

Las obras de Game Art que circulan en el campo de las artes electrónicas, además de los procesos de postproducción y apropiación, suelen hacer uso de los mismos medios de producción de los videojuegos. Estos medios son principalmente el desarrollo y modificación del software y/o del

hardware, como así también el uso del lenguaje videolúdico ⁷⁴ abordando las mecánicas, dinámicas y estéticas como elemento de discusión, experimentación y análisis.

Game Mods

El término “mod” proviene de la propia industria de los videojuegos, es una extensión del software que modifica el contenido original de un videojuego, pudiendo aportar nuevo contenido, características y/o correcciones, o reemplazar el material ya existente. Esta categoría es la más común y abordada por los artistas que desarrollan obras de Game Art.

Trigger Happy (1998) Thomson y Craighead⁷⁵ recrearon el videojuego “Space Invaders” en su obra Trigger Happy (1998). Para esta obra modificaron el juego cambiando las naves enemigas por un texto, cuyas palabras podían desplazarse hacia abajo y disparar. En el juego tenemos que intentar “matar” al texto que habla sobre “la muerte del autor” antes que el texto nos mate a nosotros.

Super Mario Clouds (2002) Esta obra de Cory Arcangel ⁷⁶, se basa en el hackeo de un cartucho original del juego Super Mario Bros. de Nintendo. Interviene el juego original haciendo una modificación drástica, saca todos los elementos menos las nubes. Expone la obra como una instalación de video, con la consola Nintendo Entertainment System corriendo el cartucho modificado.

SOD (2002) La obra de JODI ⁷⁷, es una modificación del videojuego Wolfenstein 3D de id Software. Wolfenstein 3D es considerado como uno de los precursores del género FPS (First Personal Shooter), fue uno de los primeros videojuegos en utilizar gráficos 3D en perspectiva en primera persona. JODI elimina toda la información iconográfica, transformando

74 “El estudio de la significación del videojuego se puede abordar desde la consideración del videojuego como medio de expresión (el lenguaje videolúdico) y desde la consideración del videojuego como discurso o texto (discurso videolúdico). Esta distinción remite a la dicotomía entre “lengua” y “habla” establecida por Saussure [...] es decir: el estudio de sistemas de significación (lenguajes), o bien el estudio de la organización global del sentido en los productos del lenguaje (discursos, textos)” (Latorre, 2011)

75 Jon Thomson y Alison Craighead son artistas visuales con sede en Londres que trabajan con video, sonido e Internet. (A.C de Wikipedia)

76 Cory Arcangel es un artista posconceptual estadounidense que trabaja en muchos medios diferentes, incluidos dibujo, música, video, artes escénicas y modificaciones de videojuegos, por lo que es más conocido. (A.C de Wikipedia)

77 Jodi, o jodi.org, es un dúo de artistas de Internet formado por Joan Heemskerk de Holanda y Dirk Paesmans de Bélgica. Considerados artistas claves del net art. (A.C de Wikipedia)

las imágenes en composiciones abstractas, solo deja el sonido original del juego.

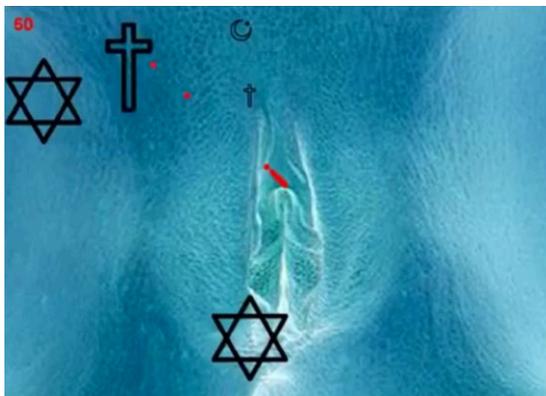
[domestic] (2003) Mary Flanagan ⁷⁸ hizo esta obra utilizando el motor del Unreal Tournament, videojuego multiplayer que consiste en aniquilar a todos los enemigos tratando de sobrevivir. Mientras que Unreal Tournament se basa en la violencia sin sentido, Flanagan propone un juego donde se recorre un espacio hogareño inspirado en un traumático recuerdo, el incendio de su propia casa cuando tenía siete años. El objetivo del juego es entrar a la casa y apagar el fuego de las habitaciones.

Prepared PlayStation (2005) Prepared PlayStation son una serie de trabajos del colectivo RSG (Radical Software Group) ⁷⁹ donde los artistas exploran los errores y bugs (glitches) que tienen algunos juegos para crear escenas donde se producen bucles infinitos. Este trabajo es un caso particular, porque si bien el grupo tienen obras donde hacen desarrollo de software, en esta no hacen ningún tipo de edición, modificación o intervención en el código. Solamente utilizan el gesto duchampiano del ready made, preparando el juego original (en su consola) donde aparece el error, el glitch, dejándolo en evidencia.

Deuteronomio 22.13-24 (2006) Este Game Art es de mi autoría, es el primero o uno de los primeros Game Art (en los términos que estoy describiendo en este artículo) hechos en la Argentina. Para su realización tomé las mecánicas del juego Asteroids de 1979. Como disparador e inspiración tomé parte del texto del pasaje bíblico en Deuteronomios 22.13-24, que dice “Tomé a esta mujer, pero al llegarme a ella no la encontré virgen [...] Pero si el asunto es verdad, que no se habían hallado evidencias de virginidad en la joven, entonces la sacarán a la puerta de la casa de su padre. Luego los hombres de su ciudad la apedrearán, y ella morirá; porque hizo vileza en Israel fornicando en la casa de su padre. Así quitarás el mal de en medio de ti.” El software estaba programado en el lenguaje ActionScript 2.0, por lo que funcionaba tanto offline como online.

78 Mary Flanagan es artista, autora, educadora y diseñadora. Fue pionera en el campo de la investigación de juegos con sus ideas sobre el juego crítico y ha escrito cinco libros (A.C de Wikipedia)

79 Radical Software Group is a loosely defined ensemble of artists and programmers, working collaboratively in digital media. (A.C de Electronic Arts Intermix)



“Deuteronomio 22.13-24 (2006)”. Juan José María Tirigall (2006).
Game Art para PC y Web.

Desarrollos Propios (Vanilla)

En informática, “vanilla” (vainilla) es el término utilizado para referirse cuando el software o también el hardware, no se desarrollan a partir de una forma previa original. Es decir, significa una versión básica de algo, sin características especiales ni personalizaciones. El término proviene del gusto del helado bien básico (vainilla). En el contexto de los videojuegos también se lo emplea para referirse a las versiones sin ningún tipo de agregados, cambios o actualizaciones.

La diferencia fundamental, con la categoría anterior, es que la operación principal no es la referencia a un videojuego particular, no es la cita explícita ni la apropiación, sino la creación de un proyecto nuevo con su propio lenguaje videolúdico y sus propias mecánicas, dinámicas y estéticas.

Flywrench (2007) Creado por Mark Essen ⁸⁰ en 2007, se caracteriza por ser un juego de plataformas de ritmo rápido y alto nivel de dificultad. En el juego, el jugador controla una nave espacial llamada Flywrench, la cual puede cambiar de forma y de color para pasar a través de obstáculos y enemigos. Los obstáculos son una serie de líneas y formas que se interponen en el camino de la nave, y que requieren que el jugador cambie

80 Traducción del inglés-Mark Essen, mejor conocido como Messhof, es un diseñador y artista de videojuegos estadounidense mejor conocido por Nidhogg, su secuela y Flywrench. (A.C de Wikipedia)

de forma y color para poder pasar a través de ellos. La nave cambia de forma presionando un botón y de color al atravesar ciertos obstáculos, y debe cambiar rápidamente para evitar los obstáculos que no coinciden con su forma y color actual. Los aspectos más destacados de la obra son su dinamismo, la abstracción gráfica minimalista, la banda sonora y las mecánicas.

Twitch (2009) Esta obra de Casey Reas ⁸¹, uno de los creadores del software Processing ⁸², consiste en la resolución de puzzles que se van desarrollando en distintas ventanas del navegador Chrome. A medida que se va avanzando el juego, las ventanas actúan como una composición visual de arte digital.

Dy4sia (2012) La artista Anna Anthropy ⁸³ utiliza los videojuegos como medio para compartir su vivencia como mujer transgénero, y también para brindar a los jugadores la oportunidad de comprender y empatizar con su perspectiva.

The Best Amendment (2013) La realización del colectivo Molleindustria “La Mejor Enmienda”, se enfoca en la retórica del control de armas y la violencia armada después del tiroteo de Sandy Hook en 2012. La declaración de Wayne LaPierre ⁸⁴ establece la premisa del juego, que sostiene que solo un buen hombre armado puede detener a un hombre malo armado. En el juego, los disparos del hombre bueno con capucha blanca determinan las acciones de los hombres malos con capucha negra.

Game Art en Entornos Expandidos

En esencia son Game Arts que utilizan diferentes operaciones sobre la expansión de la pantalla hacia el espacio. Suelen emplear recursos de las Realidades Mixtas, las instalaciones interactivas, el arte robótico y el arte electrónico en general. Se caracterizan por la experimentación con el hardware (además del software), interviniendo o desarrollando periféricos

81 Casey Edwin Barker Reas, también conocido como C. E. B. Reas o Casey Reas, es un artista estadounidense cuyas obras de arte conceptuales, procedimentales y minimalistas exploran ideas a través de la lente contemporánea del software. (A.C de Wikipedia)

82 Processing es uno de los softwares y lenguajes de programación más utilizados en las producciones de arte interactivo.

83 Anna Anthropy es una diseñadora de videojuegos estadounidense, diseñadora de juegos de rol, y autora de ficción interactiva cuyos trabajos incluyen *Mighty Jill Off* y *Dys4ia*. (A.C de Wikipedia)

84 “Es un activista y empresario estadounidense partidario del derecho a tener y llevar armas.” Wikipedia.

e interfaces y resignificando la pantalla tradicional. Estas obras suelen articularse bien con el concepto de lo “híbrido” que vimos anteriormente, en este caso entre el campo de los videojuegos y el campo de las artes electrónicas.

PainStation (2001) La obra del colectivo “//////////fur//// art entertainment interfaces”⁸⁵, es una consola-mueble de videojuego para dos jugadores. Tiene la apariencia de una mesa gris con un monitor en la parte superior, y los controles de los jugadores se encuentran a ambos lados del monitor: un joystick cilíndrico (potenciómetro) y un panel metálico con dos botones. Para jugar, dos personas deben sostener el joystick con su mano derecha y apoyar la mano izquierda en el panel metálico para mantener los dos botones presionados. Esto cierra un circuito eléctrico que marca el inicio del juego. Los jugadores compiten en un videojuego inspirado en el clásico Pong, un juego de tenis simple en el que cada jugador es representado por una barra vertical y debe interceptar y devolver la pelota que le lanza su oponente. La diferencia radica en el sistema de castigo: si un jugador no logra devolver la pelota, recibe un castigo físico en su mano izquierda, que puede ser en forma de calor, descargas eléctricas de bajo voltaje o un latigazo en la mano.

Dos computadoras jugando pong (2015) Esta instalación, del artista argentino Diego Alberti, es un Game Art que consta de dos computadoras con capacidades idénticas, diseñadas para competir entre sí en el clásico videojuego Pong. El juego es operado por un sistema de servomotores que mueven los joysticks de cada computadora, permitiendo que cada una de ellas juegue de manera autónoma y compita en tiempo real contra la otra.

85 Since 2001 Volker Morawe and Tilman Reiff are creating multi-sensory artefacts related to the construction and social aspects of computer game culture. Our interactive installations combine game-logic, media criticism, apparatus parody and childhood memories into engaging man-machine experiences, oftentimes altering the view on the relationship between man and his technology. Beside the main artistic exploration of alternative user interfaces, humor, group experience and hormones are the key ingredients of our work. (A.C de Wikipedia)



“Dos computadoras jugando pong”. Diego Alberti
(2015). *Game Art, Instalación.*

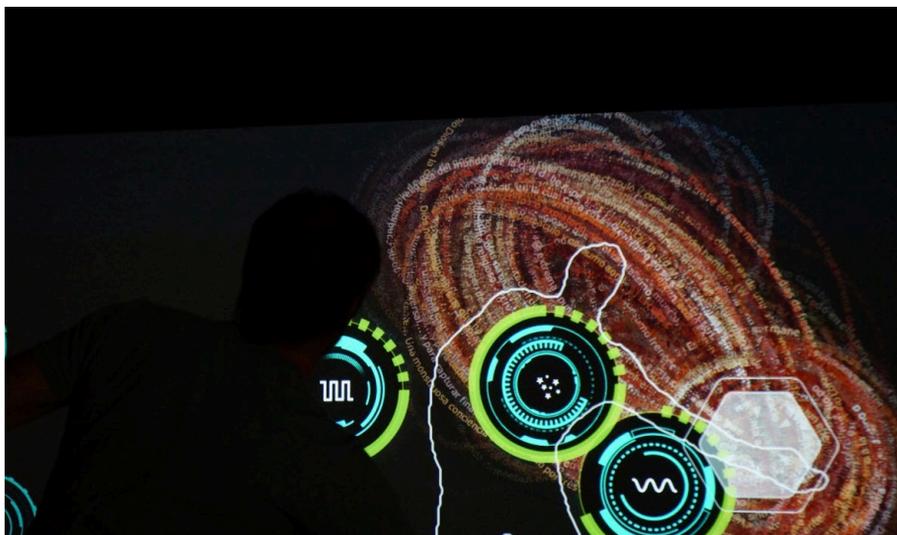
Line Wobbler (2015) La obra de Robin Baumgarten ⁸⁶ es un Game Art unidimensional, realizado con Arduino, que consta de un mando diseñado con un resorte oscilante que posee un acelerómetro. La “pantalla unidimensional” está compuesta por una tira de LEDs. La flexibilidad de la tira de LEDs permite incorporar el espacio físico en el juego, doblando la pantalla alrededor de objetos y paredes. En esencia es un videojuego de exploración de calabozos unidimensional en el que el jugador tiene que sortear obstáculos y luchar contra enemigos para llegar a la salida. El movimiento del personaje (un LED) se controla mediante el mando diseñado por el propio artista. Los efectos de sonido son modulaciones básicas de ondas sinusoidales, cuya frecuencia es controlada directamente por la aceleración del controlador, potenciando el efecto de oscilación del mismo.

Ludus (2016) Esta instalación interactiva del grupo argentino Biopus, consta de una retroproyección y un dispositivo Kinect ⁸⁷ que se utiliza para capturar la silueta del interactor y su gestualidad corporal, permitiéndole interactuar con sus manos para manipular los textos de la pantalla. El

⁸⁶ Robin Baumgarten, a Berlin-based interactive installation artist and experimental hardware game developer, an this is a little website I use to keep track of my experiments. (A.C de <https://wobblylabs.com/>)

⁸⁷ La Kinect es un controlador de videojuegos, hecho en un principio para la consola Xbox 360 de Microsoft, que permite a los usuarios controlar e interactuar con la consola sin necesidad de tener contacto físico con un controlador de videojuegos tradicional, mediante una interfaz natural de usuario que reconoce gestos, comandos de voz, objetos e imágenes.

objetivo del juego es revelar un texto que está incompleto, este texto está compuesto de citas de autores reconocidos que han escrito sobre la subjetividad y el capitalismo. Para completar el texto, el público debe comprometer su cuerpo en un juego en el que sus movimientos coordinan un flujo de textos que “alimentan” diferentes nodos musicales. A medida que logran mantener todos los nodos alimentados, avanzan de nivel, y como resultado, se revelan nuevas letras del texto oculto, permitiendo que la cita se vaya descifrando. Esta dinámica, de ir revelando las letras de la cita, se desarrolla continuamente, pero cada vez con un nivel de dificultad mayor, que va exigiendo físicamente cada vez más al usuario.



“Ludus”. Biopus (2016). *Game Art, Instalación Interactiva.*

While(); (2017) Obra de Brent Watanabe ⁸⁸. Este Game Art, basado en el clásico género de plataformas, consta de un videomapping interactivo, donde los elementos virtuales basados en un sistema de simulación física, interactúan con los elementos físicos-reales que están en la pared proyectada. En el juego no se puede ni ganar ni perder, solamente podemos utilizar al personaje para recorrer el espacio virtual e interactuar con los elementos físicos.

88 Brent Watanabe is an artist combining a background in traditional materials and practices (drawing, sculpture) with emerging technologies (computer programming, electronics), exploring an artistic field still being defined and discovered. His work explores themes of human consumption and waste, our effect on nature and animals, as well as spirituality, suffering and sentience. (A.C de <https://artisttrust.org/artists/brent-watanabe/>).

“La globalización tecnológica y la aceleración de la industria son irreversibles.

Debemos prestar mucha atención en que la practicidad, facilidad, rapidez, y la costumbre en el uso diario, no nos reemplace la reflexión y el ejercicio permanente del pensamiento individual.

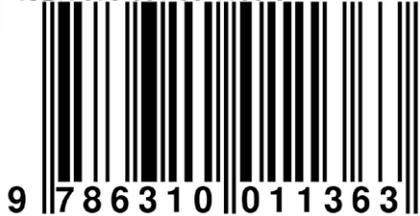
Por todo esto, es crucial el papel del arte y los artistas para hacer de la tecnología una herramienta útil y producir, con su apoyo sin que esta nos suplante las facultades creativas y de decisión.”

“Invitamos a pensar en que los artistas puedan aportar mas y mejores contenidos a la Big Data, evitando insistir en el negocio, la especulación o la ganancia, y sin acentuar prejuicios como la creación de modelos sociales, económicos o de genero,

Y de este modo tal vez podríamos crear verdaderos ideales que puedan ser realizables con una actitud valiente y activista de la conciencia.

Que el arte se apropie de todos los recursos tecnológicos para que esta nueva “inteligencia” no humana, pueda tener resultados mas útiles en tareas específicas de apoyo y con efectos menos peligrosos para la evolución, o sobrevivencia.”

ISBN 978-631-00-1136-3



9 786310 011363