



UNIVERSIDAD DE CHILE

Facultad de Artes

Escuela de Postgrado

“GameArt”

Arte y Videojuego: Movimientos y Tendencias Artísticas
desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy.

www.gameart.cl

Tesis para optar al Curso de Especialización de Postítulo en Artes y Nuevas
Tecnologías con mención en Multimedios Interactivos

Profesor Guía: Néstor Olhagaray

Alumna: Isabel Margarita Orellana Maldonado

Título Profesional: Diseñadora

Diciembre de 2009

Índice

* Agradecimientos	Pg. 3
* Introducción	Pg. 4
Capitulo I: El Video Juego	Pg. 6
1.1 – Los Juegos: Conceptos Generales	Pg. 6
1.2 – La Naturaleza de los Videojuegos	Pg. 9
1.2.1 – Definiciones de Videojuego	Pg. 9
1.2.2 – Plataformas Tecnológicas	Pg. 9
1.2.3 – Genero de los Videojuegos	Pg. 12
1.2.4 – Esquema de un <i>game</i>	Pg. 13
1.2.5 – Las reglas de un <i>game</i>	Pg. 14
1.2.6 – Acciones interactivas de un <i>game</i>	Pg. 15
Capitulo II: Temática de la Obra	Pg. 16
2.1 – Principales Movimientos y Tendencias Artísticas	Pg. 16
desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy	
Capitulo III: GameArt (www.gameart.cl)	Pg. 24
3.1 – Descripción de la obra	Pg. 24
3.2 – Desarrollo de la obra	Pg. 26
3.2.1 – Etapas del GameArt	Pg. 26
3.2.2 – Las reglas del GameArt	Pg. 46
3.2.3 – Acciones interactivas del GameArt	Pg. 47
3.3 – Desarrollo Conceptual	Pg. 48
3.4 – Objetivos	Pg. 49
3.5 – Plan de Difusión	Pg. 49
* Conclusiones	Pg. 50
* Bibliografía y Sitiografía	Pg. 51

Agradecimientos

Les dedico el esfuerzo de esta tesis a mi Mamá, Papá, Roberto y mi hijo Robertito.

Y mis agradecimientos a Néstor Olhagaray y Víctor Muñoz, por sus conocimientos y orientaciones primordiales para las bases teóricas de esta tesis.

Y a Gonzalo Geraldo por la colaboración en temas como Flash y Actioscript.

Introducción

El presente trabajo de tesis surge de la necesidad de investigar y explorar sobre ciertos periodos del arte, principalmente dar a conocer movimientos y tendencias contemporáneas que hoy en día no son tan reconocidas como los movimientos y tendencias de la primera mitad del siglo XX, articulado formalmente bajo la lógica del videojuego. Los temas a tratar irán ligados principalmente a estos dos aspectos, además de presentar formalmente el motivo de la creación de esta tesis, el “GameArt” un videojuego NetArt programado en ActionScript, que estará presente en el ciberespacio mediante una plataforma web que tendrá el nombre o dominio de “***www.gameart.cl***”.

En el Capítulo I hablaré del juego, que es el juego, y expondré diferentes definiciones de autores reconocidos como Roger Caillois, Cristóbal Holzapfel, Johan Huizinga y Jean Baudrillard, para que el lector se vaya introduciendo poco a poco en la obra. Luego introduciré el tema del videojuego según Gonzalo Frasca, de forma más detallada expondré temas como; definiciones de videojuego, plataformas tecnológicas y géneros de los videojuegos (según autores como, los hermanos Le Diberder y Juan Grompone). Para finalizar este capítulo hablaré de la parte programática del videojuego, trataré temas como; el esquema de un *game*, las reglas de un *game* y las acciones interactivas de un *game*, temas fundamentales aplicados posteriormente en el desarrollo del GameArt.

En el Capítulo II hablaré sobre los principales movimientos y tendencias artísticas desarrolladas desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy. Con el fin de introducir la temática y relato del GameArt. En este caso citaré a autores como Simón Marchán Fiz y Giulio C. Argan.

Para finalizar, en el Capítulo III hablaré sobre el desarrollo del GameArt, primero haré una descripción de la obra, de forma general. Luego de forma más detallada hablaré del desarrollo de la obra, dentro de este punto se encuentran; las etapas del GameArt, las reglas del GameArt y las acciones interactivas del GameArt. Para terminar haré un análisis sobre el concepto que me llevo a crear esta obra, objetivos, lo que quiero provocar en el espectador y plan de difusión, lo que pretendo hacer para dar a conocer mi obra.

Bueno este es mi trabajo de tesis, espero se entretengan, y al igual que yo aprendan de estas nuevas y diferentes temáticas artísticas contemporáneas

Capítulo I: El Video Juego

1.1 – Los Juegos: Conceptos Generales

Primero que todo comenzaremos analizando algunas definiciones de la palabra juego, para comprender diferentes planteamientos y luego introducirnos de lleno en este tema.

a.- Según Johan Huizinga:

Comencemos citando el famoso libro de Huizinga, “Homo Ludens”.

Según este autor, el hombre, además de ser faber, habilis o sapiens, se caracteriza por jugar. Además de esto nos entrega dos definiciones de juego, una amplia y la otra más restringida. Rescataremos la segunda definición:

“El juego es una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar, de acuerdo con una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada por un sentimiento de tensión y júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”.

b.- Según Roger Caillois y Cristóbal Holzapfel:

Ahora continuaremos indagando sobre el juego y citaremos al Roger Caillois, presente en el libro “Crítica de la razón lúdica” de Cristóbal Holzapfel.

En este libro, Holzapfel nos muestra como Caillois clasifica a los juegos en cuatro grandes clases.

1.- Juegos de agon, término griego que significa “*competencia*”.

2.- Juego de alea, término latino que significa “*suerte*”.

3.- Juego de mimicry, término de origen inglés, que significa “*mimetismo*”, que proviene a su vez del griego mimesis, “*imitación*”.

4.- Juegos deilinx, término griego que significa “*torbellino*”, del que deriva a su vez ilingos, “*vértigo*”.

Según Holzapfel: “*(...) estos tipos de juego tal vez nunca se presenten por separado, sino en ciertas amalgamas. Es más, debido a estas amalgamas, de producen fenómenos de sinergia en el que un tipo de juego potencia al otro(...)*”.

Por ejemplo la competencia entre dos contendientes relativamente parejos, por ejemplo entre dos boxeadores, evidentemente recibe toda su fuerza en la medida que es potenciada por el vértigo.

Así en “agon”, como en el mismo caso de boxeo, suele inducir al “alea”, y entonces se hacen apuestas sobre los pugilistas, y el “vértigo” se suma tanto a la competencia propiamente tal como al nerviosismo del resultado final de las apuestas.

En el Capítulo III haremos un exhaustivo análisis del “GameArt” con respecto a las cuatro categorías de Caillois y la sinergia citada anteriormente.

Además de esto, Caillois distribuye los juegos, “en un eje relativo a la complejidad de las reglas”. En un extremo sitúa al “paidia”, juego libre e improvisado, y en el otro el “ludus”, el juego con reglas predeterminadas.

Finalmente Caillois no da una definición concreta de juego. Sino que describe un grupo de cualidades. Según él, se trata de una actividad libre, separada (con límites de espacio y tiempo precisos y definidos previamente), incierta, improductiva, reglamentada y ficticia.

Para hacer más detallada mi investigación voy a introducir el concepto de “la corrupción” en los distintos tipos de juegos, ya que en algún momento del desarrollo de mi tesis pensé en brindar un reconocimiento a los participantes de mi GameArt lo que finalmente aclare gracias a lo planteado a continuación.

Corrupción de los distintos tipos de juegos según Caillois:

“(...)la ambición de triunfar gracias al solo mérito en una competencia reglamentada (agon), la renuncia de la voluntad en beneficio de una espera ansiosa y pasiva del fallo del destino (alea), el gusto por adoptar una personalidad ajena (mimicry) y, finalmente, la búsqueda del vértigo (ilinx)(...)” (Jyh, 88).

Se ven corrompidos de la siguiente forma según Caillois:

“Lo que era placer se constituye en idea fija; lo que era evasión en obligación; lo que era diversión en pasión, en obsesión y en causa de angustia.” (Jyh, 89).

Ahora explicaremos de forma más detallada la corrupción en cada uno de los tipos de juegos, según Holzapfel:

1.- Agon corrompido: Se debe a una intervención mundanal. En la realidad mundanal, bajo las estructuras de poder no trabajamos ni hacemos negocios por el solo placer de hacerlos, sino con el fin de obtener ciertos beneficios. Dejamos de jugar por el placer

de jugar y el juego se justifica únicamente en función de la victoria, o del negocio involucrado en ello.

2.- *Alea* corrompido: La superstición, el jugador no respeta el azar, e intenta desentrañar el fallo de la fortuna, encontrando señales del destino.

3.- *Mimicry* corrompido: Es la enajenación, la desconexión, el desdoblamiento de la propia personalidad.

4.- Corrupción del *Ilinx*: Adicciones; exceso de alcohol y drogas conlleva a una destrucción deliberada y pérdida de libertad.

c.- Según Baudrillard:

Finalmente hablaremos sobre la regla de los juegos y para esto citaremos a Baudrillard y su libro "De la seducción" Cap. "La pasión de la regla".

"No está fundado sobre el principio del placer, ni sobre el principio de realidad. Su ámbito es el hechizo de la regla, y la esfera que ésta describe, que no es en absoluto una esfera de ilusión o de diversión, sino de una lógica distinta, artificial e iniciática, donde son abolidas las determinaciones naturales de la vida y de la muerte. Este es el carácter específico del juego, eso es lo que se ventila, y sería inútil abolirlo con una lógica económica, que remitiría a una inversión consciente, con una lógica del deseo, que remitiría a un poner en juego inconciente. Conciente o inconciente: esta doble determinación es válida para la esfera del sentido y de la ley, no lo es para la de la regla y el juego." (DIs, 217).

Baudrillard sostiene que es sobretodo el sin-sentido, en cuanto a lo que escapa a la producción, lo que se-duce.

Y la regla que rige el juego-ritual se caracteriza por carecer de un sentido, o si lo tiene es meramente inmanente al juego (es esotérico). Vista la regla con esta perspectiva, lo que seduce del juego es ante todo la regla.

Las Reglas nos someten a un tipo de lógica donde no se ponen en juego problemáticas existenciales como la vida y la muerte. Lo que nos provoca una inmersión carente de tensiones angustiantes, propiciamente placenteras. Como una especie de simulacro que nos presenta sensaciones de la vida real pero sin pérdidas fundamentales.

El tiempo dentro del juego es una regla que genera una lógica que desafía nuestras capacidades de resolver un problema de forma ágil, como una cuenta regresiva que nos revela como ganadores o perdedores. En el primer caso reafirma nuestra

capacidad, lo que genera una sensación de satisfacción, el segundo caso, una frustración y desafío pendiente, pero este en ningún caso se iguala al nivel de frustración experimentado en la vida real.

1.2 – La Naturaleza de los Videojuegos

1.2.1 – Definiciones de Videojuego

Luego de analizar de lleno que es el juego, revisaremos de forma detallada que es el videojuego y las temáticas que tengan relación con el “GameArt”

Primero comenzaremos definiendo videojuego.

Según la Enciclopedia Británica, a pesar de ser una edición de 1985, se refiere a los “electronic games” o juegos electrónicos como:

“todo tipo de juego operado por una computadora de chip de silicio que provee de memoria. Estos juegos se separan en tres clases: pequeños, portátiles y a pila; juegos más grandes que se proyectan en una pantalla de televisión o en una computadora; y los más grandes jugados en las salas recreativas. Las dos últimas categorías son llamadas usualmente videojuegos”

Otra definición más referida a la acción:

“Un videojuego es un enfrentamiento entre un jugador y un programa de computadora en una máquina equipada con una pantalla de video y un joystick o botones que controlan la acción del juego”

1.2.2 – Plataformas Tecnológicas

Para analizar este tema citaremos al importante creador de videojuegos, Uruguayo, Gonzalo Frasca y su tesis “El videojuego como medio para una ficción interactiva: notas para una poética del joystick”.

Según Frasca podemos separar a las plataformas tecnológicas en tres grupos:

- 1.- Maquinas de Salón o Arcades
- 2.- Consola
- 3.- Computadora personal

Anexadas para mi tesis, plataformas actuales:

- 4.- Consolas de mando inalámbrico
- 5.- Videojuegos en línea

1.- Maquinas de Salón o Arcades: Son máquinas de videojuegos que funcionan en salones de entretenimientos. Cada máquina permite jugar un solo videojuego, y para hacerlo es necesario introducir una ficha o una moneda. Si las comparamos con otros tipos de máquinas de videojuegos, las maquinas son voluminosas (un metro cúbico o más). El jugador suele jugar parado, levemente inclinado sobre una pantalla de rayos catódicos (corrientes de electrones observados en tubos de vacío). En algunos casos, sobre todo cuando el juego es un simulador de auto o aviones, el jugador puede ir sentado en un símil de cabina que puede tener cierto movimiento para hacer más realista el “viaje”.

2.- Consolas: Una consola es una computadora específicamente diseñada para servir como soporte de videojuego. El software se presenta generalmente en cartuchos, que pueden tener uno o más juegos. Suelen poder conectarse a varios accesorios, básicamente a un televisor o monitor y a joysticks. Pero también a pistolas infrarrojas, lentes estereoscópicas, lectores de Cd-Rom y DVD, sistemas de sonido. Al ser una máquina diseñada para videojuegos, suele contar con características técnicas acordes: muy buena resolución gráfica y sonora, microprocesadores rápidos, coprocesadores para audio y animaciones.

Existen también consolas portátiles. Básicamente son iguales al resto: máquinas de videojuegos de juegos intercambiables mediante cartuchos o memorias. Su principal diferencia es que tienen un monitor incorporado (actualmente son pantallas de cristal líquido, blanco y negro o color) y funcionan a batería, lo que permite usarlas en cualquier lugar.

3.- Computadoras personales: Son diseñadas para ejecutar diferentes programas, según las necesidades del usuario. Desde el punto de vista informático, un videojuego es un tipo particular de programa, como puede serlo un procesador de texto o un programa contable. Por esto, las computadoras no suelen fabricarse a priori para ser máquinas de videojuegos, aunque algunas apuntan más que otras a ese sector del mercado.

Luego de haber analizado estas tres plataformas básicas y fundamentales dentro del mundo del videojuego, analizaremos dos nuevas plataformas que creo serán de gran ayuda para evaluar la tecnología de hoy y para introducir y clasificar posteriormente el GameArt.

4.- Consolas de mando inalámbrico: Wii es la sexta videoconsola de sobremesa producida por Nintendo, fue desarrollada en colaboración con IBM y ATI. Es la sucesora directa de la Nintendo GameCube y compite actualmente contra la Playstation 3 de Sony y la Xbox 360 de Microsoft como parte de las videoconsolas de séptima generación.

La característica más distintiva de la consola es su mando inalámbrico, el Control Remoto Wii (o Wiimote), el cual puede ser usado como un dispositivo de mano con el que se puede apuntar, además de poder detectar la aceleración de los movimientos en tres dimensiones. Otra de sus peculiaridades es lo que se ha llamado WiiConnect24, que permite recibir mensajes y actualizaciones a través de Internet en el modo de espera. Por último, la Wii puede sincronizarse con la consola portátil Nintendo DS, lo cual permite que la consola Wii aproveche la pantalla táctil de la Nintendo DS.

5.- Videojuegos en línea: Los videojuegos en línea son aquellos videojuegos jugados vía Internet. Puede tratarse de videojuegos multijugador, en los que se juega con otras personas o videojuegos de navegador que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador.

El primer videojuego comercial que salió fue el famoso Pong, que apareció en la década de los 70 en un salón recreativo de California. Desde el Pong, los videojuegos han sufrido una continua evolución hasta llegar a las sofisticadas máquinas cercanas a la realidad virtual que ahora mismo podemos ver en muchos salones recreativos.

La posibilidad de utilizar un ordenador para jugar en redes telemáticas comenzó en torno a 1979, cuando un grupo de estudiantes de la Universidad de Essex crearon una versión informática multiusuario de un juego de rol llamado Dragones y Mazmorras, basado en el uso de textos alfanuméricos. Así surgió un nuevo tipo de juegos conocidos como MUD (Multi-User Dungeons o Domains) que se desarrollaría rápidamente por la aún poco conocida Internet, surgiendo así las primeras comunidades virtuales.

El primer juego multiusuario que incorporó imágenes de fondo fue Hábitat en 1986, creado por Lucas Films Games y destinado para el Commodore 64. De él surgieron posteriormente juegos como el EverQuest, Asheron's o Ultima Online.

Pero la verdadera revolución de los juegos en red surgió en 1993 con la creación de la World Wide Web. Los usuarios tenían la posibilidad de acceder gratuitamente a versiones reducidas de videojuegos para ordenador con fines básicamente promocionales, como es el caso de la primera entrega del Doom. Además la rápida difusión de Internet como medio de entretenimiento facilitó la mejora de las tecnologías para la conexión en red de usuarios y su acercamiento a la sociedad.

Es importante destacar también el auge de las videoconsolas que, desde principios de la década de los 90, sirven de entretenimiento tanto a niños como a mayores. La primera consola que incorporó la posibilidad de conexión a Internet para jugar en red fue Dreamcast, que se lanzó en Japón en 1998. A partir de ella las consolas más importantes (incluidas portátiles como Nintendo DS o PlayStation Portable) empezaron a ofrecer la posibilidad de ser conectadas a Internet.

1.2.3 – Genero de los Videojuegos

Para analizar este tema nuevamente citaremos a Gonzalo Frasca y su tesis “El videojuego como medio para una ficción interactiva: notas para una poética del joystick”. El cita en su tesis a Los hermanos Le Diberder y Juan Grompone, ellos clasifican de diferente manera los diversos géneros de los videojuegos, sin embargo yo voy a tomar con mayor consideración la de Juan Grapone ya que el incluye en su clasificación los videojuegos *educativos*, genero más adecuado para describir mi GameArt.

Comenzaremos con la definición de género: Para los videojuegos, el género es cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar un *game* de acuerdo a rasgos comunes de formas y de contenidos.

Los hermanos Le Diberder, en su libro “Qui a peur des jeux vidéo?” (¿Quién teme a los videojuegos?) agrupan los videojuegos en tres grandes grupos: Arcade, Simuladores y Adaptaciones. Dentro de los arcade incluye cuatro tipos: Beat them all, Shoot them up, Plataformas, Habilidad y velocidad, y Reflejos. Cuatro en los simuladores: Sistemas complejos, Deportes, Transportes civiles, Simuladores de vehículos militares. En cuanto a las adaptaciones, cita a los Juegos de mesa (“jeux de société”), Aventuras y Reflejos.

Tres grandes grupos:

a.- Arcade: Su nombre proviene de una maquinita llamada Arcadia. Es un género muy frecuente en las maquinitas. Como explican los Le Diberder, los dueños de las salas de maquinitas buscan rentabilidad, por lo que las partidas de videojuegos no pueden durar demasiado, logrando así una mayor rotación de jugadores. Por ello también son fáciles de aprender. Suelen requerir grandes reflejos y habilidad manual. Dentro de este grupo pueden desarrollarse muchos temas: las batallas espaciales, las peleas callejeras, deportes, etc. *Ejemplos: Pacman, Tetris.*

b.- Simuladores: Los más populares son los simuladores de vuelo, aunque también hay los que simulan una ciudad o una campaña electoral. A diferencia de otros videojuegos, muchos simuladores no plantean al jugador un objetivo concreto, sino que lo invitan a recorrer un mundo. Los Le Diberder los describe con tres características principales: reproducen un modelo o “mundo”, prestan especial cuidado en la representación (por ejemplo, en los simuladores de vuelo, el mundo suele ser representado con gran detalle y en perspectiva tridimensional); carecen aparentemente de objetivos. *Ejemplos: Sim City, Flight Simulator.*

c.- Aventuras: Los hermanos Le Diberder, los describen como: *“Un juego de aventuras es en efecto ante todo un relato. Una tal aventura puede ser esquematizada como una red de situaciones en el que uno se desplaza según la manera según la cuál ha resultado pruebas. Cada situación es en general un enigma, o un combate, en el cual el azar puede jugar un rol más o menos importante. Si la aventura tiene generalmente un fin único, el número de caminos posible es muy grande, de manera cada uno traza una vía que siente como personal”*. Ello nombrar a los “Juegos de Rol” como antecesores no electrónicos de los videojuegos de aventura. *Ejemplos: The Dig, Indiana Jones and the Last Crusade.*

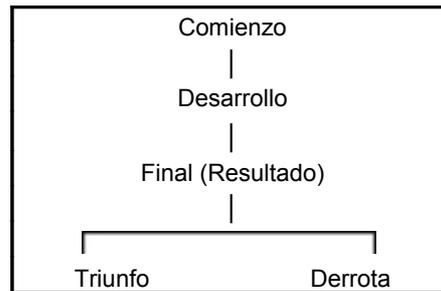
Juan Grompone, en su libro, “Yo hombre, tú computadora”, esboza otra clasificación de los videojuegos: *“Hoy los juegos pueden clasificarse en diversos géneros. Existen juegos de habilidad, juegos de aventuras, juegos de estrategia o juegos policiales. En una dimensión diferente, pueden ser clasificados en juegos solitarios y de varios jugadores; recreativos o educativos y muchas otras variantes”*.

Videjuegos Educativos: Diseñados específicamente para facilitar determinados aprendizajes, como por ejemplo *“Viaje por la Europa de los ciudadanos”* que pretende enseñar el funcionamiento de las instituciones de la Unión Europea y las principales características de sus países miembros. Los juegos educativos, si están bien diseñados, no deben presentar ningún riesgo específico.

1.2.4 – Esquema de un game

Definición de *game*: Juego donde se puede triunfar y ser derrotado.

A continuación realizaremos un esquema de las diferentes etapas de un *game*, según la teoría de Gonzalo Frasca.



1.- Comienzo: Es el momento en que se entra en el juego. Aquí se explicitan las reglas entre los jugadores y, en principio, todos los jugadores tienen en ese momento las mismas probabilidades de ganar.

2.- Desarrollo: Es donde se llevan a cabo las acciones por parte de los jugadores. Dichas acciones están enmarcadas dentro del sistema de reglas y suelen suponer una cierta dificultad para los jugadores. Dicho de otra manera, el jugador actúa para resolver un problema. Si esto no fuera así, el *game* “no tendría gracia”, pues sería demasiado fácil ganar. Conviene recordar que la dificultad de cada *game* es variable respecto al jugador y muchos son los juegos que se adaptan a las características físicas e intelectuales de los participantes.

3.- Final: Término de la partida.

4.- Resultado: Se conocerá si existe un triunfo o una derrota.

1.2.5 – Las reglas de un *game*

Las etapas de un *game* según la tesis de Frasca son:

1.- Reglas de partida: Cada ejecución completa de un *game* tiene un comienzo, donde se aclaran las reglas y se toman ciertas decisiones previas al juego (por ejemplo, en el fútbol, qué mitad de la cancha corresponderá a cada equipo).

2.- Reglas de desarrollo: Antes de que se conozca el resultado, es posible que los jugadores experimenten “ganancias” y “pérdidas”. Estos son valores positivos o negativos en relación a la posibilidad del jugador de obtener “triunfo” como resultado. Por ejemplo en un juego *game* como el fútbol, cada gol es una ganancia para el equipo que lo hace y una pérdida para el otro.

3.- Final: Culmina el *game* con el resultado, este puede ser negativo o positivo.

4.- Reglas de triunfo: Son aquellas que determinan el triunfo en un *game*. Una regla de triunfo del fútbol sería: al finalizar el tiempo reglamentario, aquel que tenga más goles será el triunfador.

5.- Reglas de derrota: Son aquellas que determinan la derrota en el *game*. En muchos casos, las reglas de derrota serán inversas a las reglas de triunfo. Esto se cumple en el caso del ejemplo anterior: en fútbol perderá aquel que tenga menos goles. Pero esto no siempre es así. Existen casos de juegos sin reglas de triunfo, como el Tetris. Este es un videojuego en el que jamás se puede triunfar: lo único que puede hacerse es tratar de superarse. Sin embargo, sí tiene reglas de derrota.

6.- Reglas de resultado: Conjunto de reglas de triunfo y derrota.

7.- Arbitro: Es la persona que vigila el cumplimiento de las reglas. Puede o no ser un jugador. En ciertos casos, todos los jugadores cumplen el rol de árbitros, creándose conflictos en la aplicación del reglamento, como en los partidos de fútbol “de barrio”.

1.2.6 – Acciones interactivas de un *game*

Las acciones interactivas de los *games* según Frasca:

Los *games* están compuestos principalmente de acciones.

Las acciones interactivas, debidamente ordenadas por el programador, y transformadas en ciertos casos en *games*, pueden dar lugar a formas complejas, que en mucho recuerdan a un relato (La definición de relato de Genette dice así: *“representación de un evento o de una serie de eventos, reales o ficticios, por medio del lenguaje, y más particularmente, del lenguaje escrito*). Un ejemplo de ello es un relato de cacería, donde un cazador se dispone a matar a un pato. Según Bremond, en ese momento del relato, el autor dispone para el personaje del cazador de las siguientes posibilidades:

1. El cazador puede realizar la acción de disparar al pato.

1.1. No dispara.

1.2. Dispara.

1.2.1. No acierta.

1.2.2. Acierta.

Lo anterior, el punto 1.2.4 y 1.2.5 serán aplicados para el GameArt próximamente en el Capítulo III

Capítulo II: Temática de la Obra

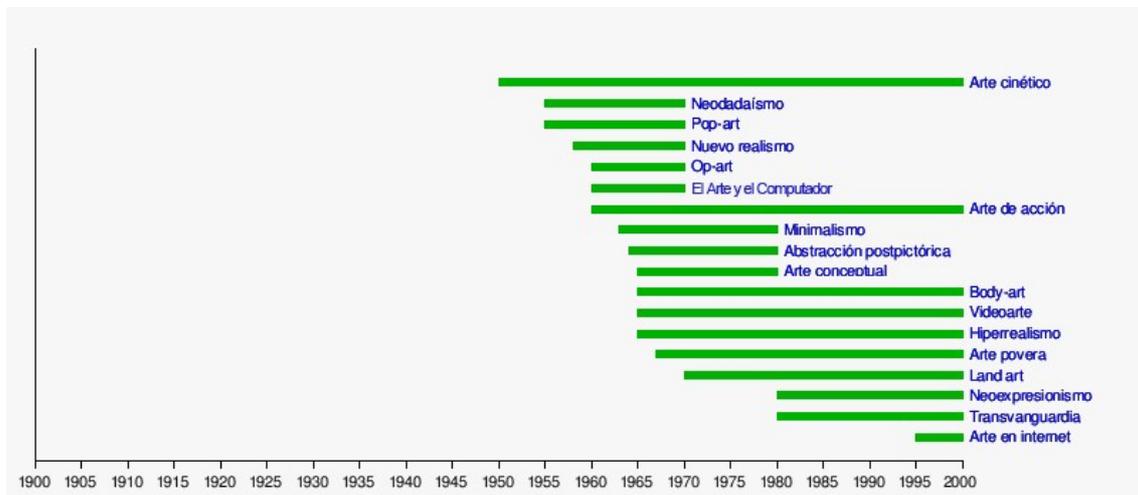
En este capítulo, trataremos temas relacionados con los movimientos existentes durante la segunda mitad del siglo XX, esto relacionado principalmente a la temática tratada en el GameArt.

2.1 – Principales Movimientos y Tendencias Artísticas desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy

Los movimientos a tratar serán: El Arte Cinético, El Neodadaísmo, El Pop Art, El Nuevo Realismo, El Op Art, El Arte y el Computador, El Arte de Acción, El Minimalismo, La Abstracción Postpictórica, El Arte Conceptual, El Body Art, El Videoarte, El Hiperrealismo, El Arte Povera, El Land Art, El Neoexpresionismo, La Transvanguardia y El Arte en Internet o Net Art.

Nos basaremos en este gráfico:

La mayoría de los movimientos que se ven finalizados en el año 2000 siguieron vigentes y desarrollándose durante el siglo XXI.



Comenzaremos analizando el Arte Cinético según Simón Marchán Fiz, en el *“Del Arte Objetual al Arte de Concepto. Epílogo sobre la sensibilidad “Postmoderna”*”. Edición, Akal, S.A., 1997.

1.- El Arte Cinético (según Simón Marchán Fiz):

El término se afianza en un sentido amplio –referido al movimiento virtual y real– hacia 1954, en especial a partir de la exposición *El Movimiento* en la Galería Denise René

de París –1955–. En 1960 la expresión entra en el vocabulario crítico con la publicación de una cronología del arte cinético.

La documenta de Kassel en 1964 y la Bienal de Venecia en 1966 consagran la tendencia.

El termino Cinético en sentido estricto se refiere a la introducción del movimiento real –espacial o no– como elemento plástico determinante. La existencia de movimiento como determinante distingue claramente estas obras de toda posible alusión histórica. El Arte cinético presenta dos modalidades: la del *movimiento espacial*, generalmente denominada *cientismo*, y la *lumínica*, espacial o no, llamada *luminismo*. La primera remite a una modificación espacial perceptible y la segunda acusa en el cambio perceptible del color, luminosidad, trama, etc.

2.- El Neodadaísmo:

El movimiento Neodadá o neodadaísmo surge a finales de los años 50 y principios de los 60 como reacción al arte del expresionismo abstracto, el cual había absorbido plenamente al artista en una experiencia mística respecto a su obra de arte, y la carga emotiva de ésta y su discurso teórico, resultaban tan ininteligibles que, se había creado un distanciamiento del arte como arte-vida-social. Pues la sociedad quedaba alejada de un arte absorto en la personalidad del artista y cuya profundidad y lirismo, no eran accesibles para una sociedad común.

El Neodadá allana los caminos que llevan hacia el arte pop; artistas cuya percepción hace un arte diferente y opuesto al Expresionismo Abstracto, aunque sin ser un arte frío y despersonalizado como el pop de Andy Warhol; el Neodadá continúa los principios del surrealismo pero llevados a otra escala, a otro nivel y lenguaje artístico. Los artistas más representativos de éste movimiento son:

Robert Rauschenberg (n. 1925), con sus materiales mundanos como viejas colchas o telas mezcladas con papeles que dotan de una textura diferente y con nuevos matices, una obra completamente distinta muy singular. Rauschenberg recoge los elementos que tiene a su alrededor, como una lata de cerveza o una botella de coca cola, un neumático,etc; así como su obra cuyos elementos son una cabra y un neumático, también a modo de juego compositivo.

Jasper Johns (n. 1930), el artista que se sirve de la encáustica (espécie de mezcla de resina con cera virgen y pigmento) para dar texturas a sus obras de dianas y de banderas.

El movimiento Neodadaísta innova con otros materiales, hasta ahora poco frecuentes en un ámbito artístico; cabe destacar la obra de esculturas blandas de Claes Oldenburg, precursor principal del arte Pop.

3.- El Pop Art (según Simón Marchán Fiz):

El desgastado término “pop art” hace referencia a la expresión inglesa “popular art”, propuesta en 1955 por Leslie Fieldler y Reyner Banham.

La expresión se refiere a un amplio repertorio de imágenes populares, integrado por la publicidad, la televisión, el cine, la fotonovela, los “comics”, etc., es decir, por el repertorio icónico de la cultura urbana de masas.

El “arte popular” en la coyuntura reciente un doble aspecto: *arte popular de masa* y *arte popular de élite*.

4.- El Nuevo Realismo (por Lara-Vinca Masini, en “El Arte Moderno” de Giulio C. Argan):

El Nouveau Réalisme se creó en 1960 impulsado por Pierre Restany, específicamente el 27 de octubre de 1960, en casa de Yves Klein; en él participaban Arman, Dufrene, Heins, Raysse, Spoerri, Tinguely y Villeglé. A éstos se unieron más tarde César, Rotella y Christo.

Se caracteriza por un intento de apropiación de la realidad paralelo al New Dadá americano y, como este, con referencias directas al “Reddy-made” de Duchamp y al “merz” de Schwitters.

Algunas de sus obras representativas llamadas *acumulaciones* consisten en objetos cortados en trozos que introducen en contenedores transparentes y ahoga en una transparente y sólida cristalización plástica.

5.- El Op Art (según Simón Marchán Fiz):

El término “op” –optical, óptico fue usado por primera vez en 1964 en una crítica de la revista *Time*. “Op” se justifica por su acentuación deliberada en ciertos fenómenos perceptivos visuales, en especial ciertos efectos ópticos según la jerga psicológica. El arte óptico conoció su apogeo entre 1965 y 1968 y se extendió por casi todos los países del área occidental.

El alemán J. Albers –1888– y sobre todo, el húngaro Víctor Vasarely –1908– son considerados como los pioneros del arte óptico.

6.- El Arte y el Computador (según Simón Marchán Fiz):

Desde hace algunos años se multiplican las manifestaciones sobre “arte y computador”, “arte cibernético”, “formas computables” y otras expresiones que reflejan una vez más la colaboración interdisciplinaria entre la vanguardia artística de las tendencias tecnológicas y las ciencias contemporáneas.

La mayoría de las obras realizadas con computador se adscriben a la *gráfica*. Los resultados obtenidos hasta el presente son bastante elementales, primerizos. Se han limitado casi siempre a formas geométricas, a reducciones cromáticas al blanco y negro o a combinaciones simples. Aunque también se han realizado obras representativas, como por ejemplo, las del grupo japonés CTG.

Los dibujos o gráficas en tinta son producidos por un digitalizador electrónico gráfico, trazadora o "plotter" dirigido por el computador.

Hacia 1960 se realizaron los primeros dibujos y gráficas de computador. En 1965 tuvo lugar en Stuttgart la exposición "*Computer-grafik*". Pero la muestra que consagró la tendencia fue la que tuvo lugar en 1968 bajo el título "*Cybernetic Serendipity*" en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres.

7.- El Arte de Acción o Action Painting (según Giulio C. Argan):

La *action painting* norteamericana no representa ni expresa una realidad objetiva o subjetiva, sino que descarga una tensión que se ha acumulado en el artista. Es una acción no proyectada en una sociedad en la que todo está proyectando; es una relación violenta del artista-intelectual contra el artista técnico, ese diseñador industrial que se ha integrado en el sistema y que se dedica a hacer más apetecibles los productos de consumo. En pocas palabras, el arte americano representa el malestar y la revuelta en una sociedad de orden y de bienestar. Pollock no utiliza la pintura para expresar conceptos ni opiniones, sino que desahoga su ira en contra de la sociedad del proyecto haciendo de su pintura una acción no proyectada y no garantizada frente al riesgo.

8.- El Minimalismo o Minimal Art (según Simón Marchán Fiz):

El término "minimal" –mínimo– se puso de moda en el año 1965 por obra de R. Wollheim. La tendencia –conocida asimismo bajo los nombres de arte reduccionista, "cool art", "ABC art" o estructuras primarias –se ha convertido en un estilo en el que las diferentes formas están reducidas a estados mínimos de orden y complejidad desde una perspectiva morfológica, perceptiva y significativa.

La tendencia cristalizó en 1966 en la exposición "*Estructuras primarias*" del Museo Judío de Nueva York.

9.- La Abstracción Postpictórica o La Nueva Abstracción (según Simón Marchán Fiz):

"Hacia una nueva abstracción" –A. Solomon–, "abstracción postpictórica" –Cl. Greenberg–, "pintura sistemática" –L. Alloway– remiten a denominaciones de

exposiciones posteriores a 1960 que intentaban aglutinar las manifestaciones no informales.

La denominación “*nueva abstracción*” se divulgó a partir de la exposición “*Toward a new abstraction*” –Museo Judío de Nueva York, 1963–. En 1964, el Country Museum de Los Ángeles ofrecía la muestra “*Post-painterly abstraction*” que consolidaba las tendencias antiexpresionistas.

Termino “*nueva abstracción*” lo entendemos como la tendencia específica que ha tenido gran relevancia en América durante la primera época de la década de los años sesenta y tuvo algunos epígonos en Europa. Frente al renacimiento neoconstructivista, que reafirma la posición privilegiada de la línea y la forma en la selección del repertorio, la “*nueva abstracción*” se interesa más por el color sin ingredientes de textura y material. Pero desde sus comienzos impone sistematización del material cromático libre.

10.- El Arte Conceptual (según Simón Marchán Fiz):

Las diversas acepciones y prácticas del “conceptual” han supuesto un desplazamiento del objeto (tradicional y objetual) hacia la idea o, por lo menos, hacia la concepción. Esto implica una atención a la teoría y un desentendimiento de la obra como objeto físico. Importan más los procesos formativos, de constitución, que la obra terminada y realizada.

Las exposiciones más sobresalientes han sido: *Conception*, de Leverkusen, 1969; “*Conceptual art, conceptual aspects*”, del Cultural Center de Nueva York, 1969; la muestra de CAYC de Buenos Aires 2.972.453, 1970, y *Arte de sistemas*, realizado por el mismo centro en 1971. Y en 1972 la Documenta 5 de Kassel.

11.- El Body Art (según Simón Marchán Fiz):

En el arte de comportamiento, la experiencia corporal ha alcanzado cada vez mayor relieve. El “*body Art*”, arte del cuerpo, ha nacido como un desarrollo del primero. En el “*Body art*” se atiende tanto a la propia materialidad del cuerpo como a su dimensión perceptual. Según parece, B. Naumann fue uno de los primeros creadores en realizar obras de cuerpo en 1965. La documenta de Kassel de 1972 ofreció toda una sección dedicada a las principales figuras del “*body art*”.

12.- El Video Arte (según Simón Marchán Fiz):

Tras las experiencias de los “videos”, anteriores a 1970 (N. June Paik, A. Warhol, Les Levine, S. Vanderbeck, etc.), el empleo de este medio se ha universalizado en diferentes manifestaciones del conceptualismo, como puede apreciarse en las obras

de Acconci, Oppenheim, Dan Granham y otros. La utilización del film, video y de la imagen dinámica en general contribuye a acentuar la perspectiva temporal de la percepción y el comportamiento. El video define en estas experiencias el *tiempo*, un tiempo que abandona la progresión lineal del cine habitual para interesarse por una progresión circular, sin principio ni fin, acentuando la *conexión entre tiempo, visión y el comportamiento*.

13.- El Hiperrealismo o Superrealismo (según Simón Marchán Fiz):

“*Nuevo realismo*”, *hiperrealismo*, *realistas radicales*, *foto-realistas*, *ultrarrealistas*, *nuevos realistas*, *precisionistas* y que aquí llamaremos *superrealistas*. Fue la sorpresa reservada para la temporada 1969-1970.

En 1966 tubo lugar la exposición “*La imagen fotográfica*”, en el Guggenheim. En 1969 tiene lugar en el Museo Riverside la muestra *Painting from Photo*, y en el Milwaukee Art Center, *Aspectos de un nuevo realismo*. El año 1970 es de la consagración con la exposición en el Whitney y *Realism(es)* en el Museo de Montreal, de Canadá.

El superrealismo, que alude a la representación verista y exacta, se agrupa en dos direcciones. La primera se inspira en un *realismo fotográfico*, derivado del “pop”.

Declara su servidumbre a la fotografía, pero transformándola en un lenguaje pictórico tradicional. Y la Segunda emplea *códigos fuertes de imágenes icónicas*, claramente perceptibles a nivel de códigos perceptivos y de reconocimiento. Pero estos iconos se ven desprovistos de las connotaciones simbólicas y sociales concretas de nuestro momento histórico.

14.- El Arte Povera (según Simón Marchán Fiz):

El arte “povera” –pobre– es un concepto amplio, referido a una nueva modalidad del *arte objetual*. El término tuvo un origen europeo, italiano, hacia 1968-69; se impuso a través de la obra de G. Celant y se consagró en la exposición del Museo Cívico de Turín en 1971. El término “*povera*” viene condicionado por el uso frecuente de materiales humildes y pobres, generalmente no industriales, o por las escasas informaciones que estas obras ofrecen.

15.- El Land Art (según Simón Marchán Fiz):

El “*land art*” o *earthworks* es un corolario del arte “povera” y arte ecológico. Se designan bajo su nombre las obras que abandonan el marco del estudio, de la galería, museo, etc., y son realizadas en su contexto natural: la montaña, el mar, el desierto, el campo o a veces la misma ciudad. En el año 1960, L. Weiner ya había realizado una “exhibición” en el Mill Valley (California), consistente en un crater provocado por

cargas explosivas. En 1962 se cristaliza la tendencia en la exposición *Earthworks* en la Dwan Gal, de Nueva York.

16.- El Neoexpresionismo:

El neoexpresionismo es un movimiento pictórico surgido a finales de los años setenta y principios de los años ochenta en Alemania, desde donde se extendió por el resto de Europa y Estados Unidos.

Fuertemente vinculado a la transvanguardia italiana y la figuración libre francesa, este estilo surgió como una reacción contra el minimalismo y el arte conceptual que predominaron durante los años setenta. El neoexpresionismo se caracteriza por su agresividad, sus descarnados temas, la forma en que estos son tratados y el uso de imágenes fácilmente reconocibles como el cuerpo humano, generalmente dibujadas de manera muy burda.

El neoexpresionismo se inspira en el expresionismo alemán y sus exponentes, Emil Nolde, Max Beckmann, George Grosz, además de otros artistas con estilo altamente emotivo como James Ensor y Edvard Munch; igualmente se nutren del arte tradicional, especialmente el germánico: Durero, Bruegel, El Bosco, Rembrandt. De todas formas, al contrario que la transvanguardia italiana, los neoexpresionistas no rompen con el arte de su país inmediatamente anterior a ellos, aceptando como maestro al gran artista alemán de los setenta, Joseph Beuys.

17.- La Transvanguardia:

La Transvanguardia (en italiano, Transavanguardia, «más allá de la vanguardia») es un movimiento artístico italiano de la postmodernidad. El término fue acuñado en 1979 por el crítico italiano Achille Bonito Oliva, para una serie de pintores italianos.

Nació en los primeros años de los ochenta, en contraposición al arte povera, movimiento anterior de moda hasta entonces en Italia. La transvanguardia teorizaba el regreso a la alegría y a los colores de la pintura después de algunos años de dominación del arte conceptual. El movimiento tuvo como protagonistas a un quinteto de artistas: Sandro Chia, Enzo Cucchi, Francesco Clemente, Nicola De Maria y Mimmo Paladino. Aparte puede mencionarse al artista griego Jannis Kounellis.

Los transvanguardistas se caracterizan por un eclecticismo subjetivo, en el que los artistas vuelven a un lenguaje pictórico clásico. Recurren a temas mitológicos clásicos como el minotauro o el cíclope y a temas heroicos con gran expresividad cromática. Otra de sus características es el "nomadismo", el artista es libre para transitar en cualquier época o estilo del pasado, tomando libremente cualquier referencia de otros

autores. Realizan obras generalmente figurativas, con referencias iconográficas, con gusto por lo fragmentario (fragmentos de obras del pasado).

18.- El Arte en Internet o Net Art:

Net.art designa a la producción artística realizada ex profeso en y para la red internet. El net.art es una de las formas de arte interactivo habilitadas por los soportes digitales, y las prácticas comunicativas generadas por ellos.

La denominación net punto art designa las prácticas artísticas que apuntan a una experiencia estética específica en internet como soporte de la obra, y señalan o desarrollan un lenguaje característico. Net.art se distingue de otras denominaciones como web.art, u otras donde se mezclan la producción artística con la difusión del arte, o los recursos estéticos aplicados al diseño web.

Una obra de net.art tiene como característica fundamental el uso de los recursos de la red para producir la obra. Esto puede ser en forma de uso de datos tomados de internet o del usuario ó uso de programación en el servidor, formularios, email, etc.

Capítulo III: GameArt (www.gameart.cl)

3.1 – Descripción de Obra

El GameArt nació de la necesidad de crear una obra de arte en donde exista al mismo tiempo un espacio cultural y lúdico, dentro de la plataforma de mayor difusión y de más concurrencia hoy en día, “el Internet”.

Así el GameArt es una obra que se inserta dentro del Net Art, en el que se verán desarrollados dos aspectos dentro de un mismo videojuego, el GameArt como videojuego de competencia y el GameArt que además funcionara como videojuego educativo.

1.- El GameArt como videojuego de competencia: Consiste en batirse a si mismo en cuanto a habilidades psicomotoras (controlar mouse y teclado del computador) y velocidad (pasar de forma rápida cada una de las etapas del videojuego). Esto se ve representado de forma directa al momento de que el jugador se ve enfrentado al Pong presente en cada etapa del GameArt. El Pong es un videojuego básico que consiste en que una pelota en movimiento debe destruir una cierta cantidad de bloques en un tiempo determinado, esto mediante el rebote generado por las murallas predefinidas por la interfaz del videojuego y por el rebote generado por una barra manipulable por el jugador que impide que la pelota caiga y se finalice el juego.

El Pong según Diego Levis:

Según informa Diego Levis, el primer videojuego lanzado comercialmente en 1972, el “Pong”, era, en su forma externa, muy semejante a la máquina de “pinball”, con la diferencia de que tenía una pantalla de televisión. La principal característica de estas máquinas es la demanda de juegos rápidos y de corta duración, ya que la rentabilidad de ellas depende del flujo de jugadores.

El GameArt como un juego de competencia, suerte, imitación y vértigo. En este sentido, haré un análisis porcentual con respecto a las categorías del juego según Caillois.

Según la competencia o “agon” (60%) podemos decir que el GameArt es un videojuego en el que principalmente se ve expuesta la competencia contra uno mismo, uno se vate a si mismo en cuanto a habilidades psicomotoras y conocimientos adquiridos durante el juego.

Según la suerte o “*alea*” (10%) podría presentarse el caso en que un jugador conociera con anterioridad las obras presentes en el GameArt, en este caso podría contarse una cierta ventaja, provocada por la suerte, con respecto a sus demás contendientes. Además de esto también se puede considerar como factor suerte si el jugador tiene una cierta compatibilidad o habilidad “superior” con los videogames, específicamente con el Pong.

La imitación o “*mimicry*” (5%) puede aparecer en el caso de que el jugador lograra imitar la forma de jugar de un contendiente superior a él.

Finalmente el vértigo o “*ilinx*” (25%) se presenta en cuanto al nerviosismo que se puede crear a medida avanza el tiempo y no se ha terminado de desarrollar la prueba. Además de esto a medida avanzan las etapas va aumentando el grado de dificultad, este factor puede provocar un aumento en el vértigo del jugador como también la ansiedad creada por el temor a perder a medida va avanzando el juego. En la última etapa se genera vértigo por el miedo a ser “Reprobado”.

2.- El GameArt como videojuego educativo: Consiste en poner a prueba los conocimientos artísticos históricos del jugador, principalmente los adquiridos durante el videojuego. Esto se ve representado al momento de que el jugador se vea enfrentado a los rompecabezas expuestos en cada etapa del juego. Los rompecabezas consisten en exponer una obra representativa de cada movimiento o tendencia artística desarrollada desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy, en forma de “*piezas desordenadas*” que deberán ser armadas por el jugador para así completar la obra. Además de esto el jugador en cada etapa tendrá la posibilidad de leer la reseña de cada movimiento o tendencia correspondiente.

Para finalizar el aspecto educativo del GameArt, en la última etapa se pondrá a prueba la memoria visual y los conocimientos artísticos del jugador, adquiridos durante el juego. Esto mediante el desafío de ubicar cada obra anterior en la casilla perteneciente a su determinado movimiento o tendencia, en un tiempo determinado. Esto es lo que determinará si el jugador “Aprueba” o “Reprueba” el juego (gana o pierde).

3.2 – Desarrollo de la Obra

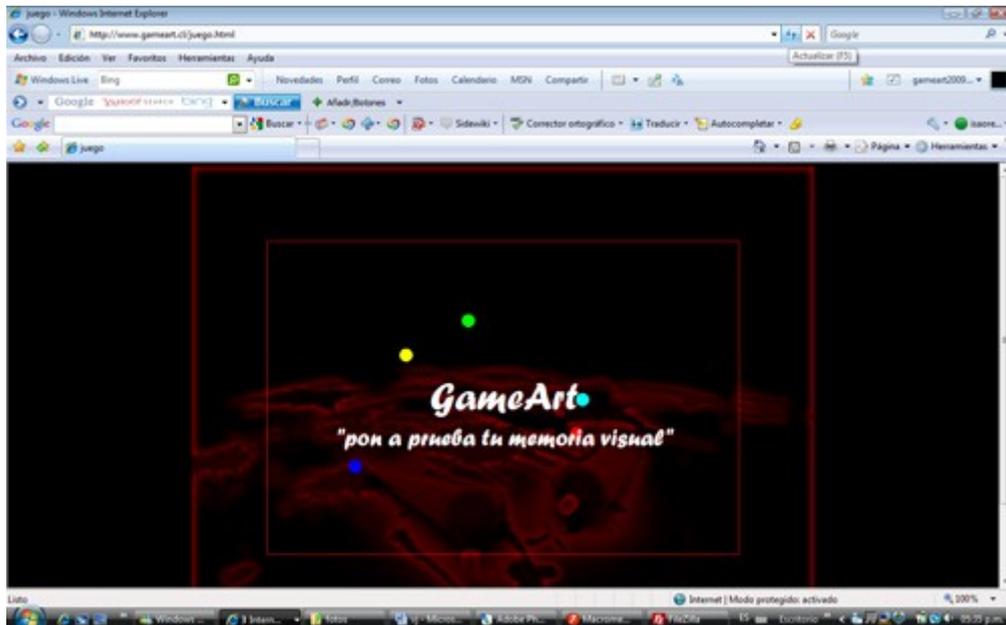
3.2.1 – Etapas del GameArt (desarrollo de un game)

* El orden de las etapas se basa en el grafico del Capitulo II, página 16.

Portada del Sitio Web



Portada del Videojuego

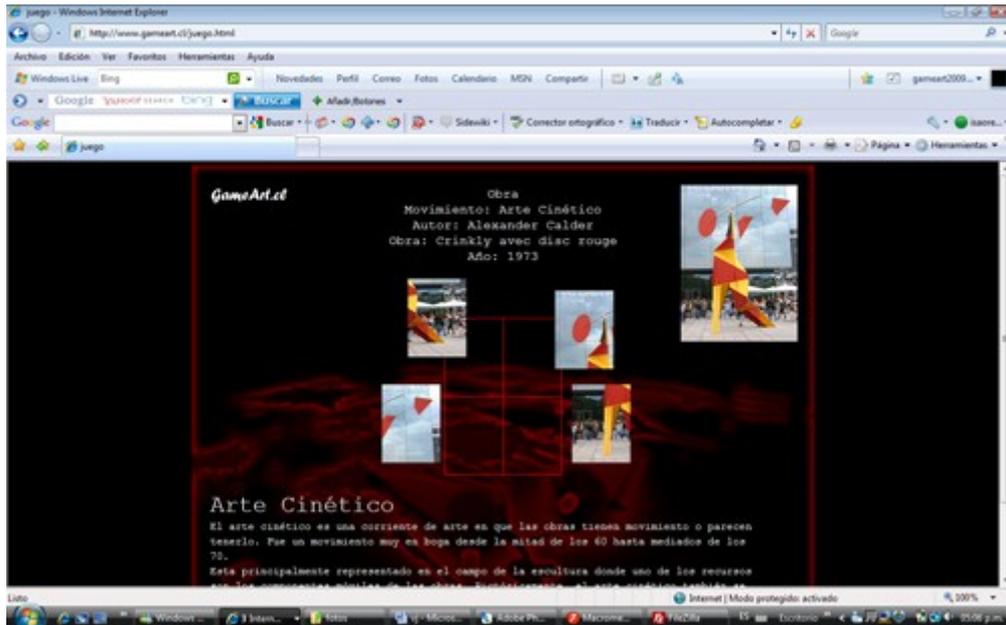


Etapa 1: El Arte Cinético

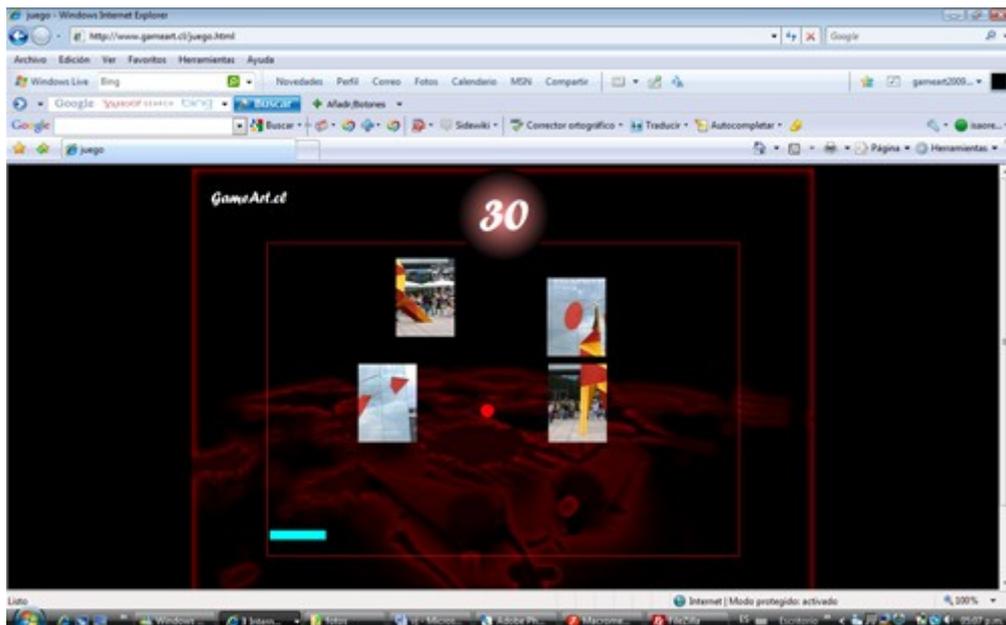
Autor: Alexander Calder - Obra: Crinkly avec disc rouge - Año: 1973



1.1: Rompecabezas (incluye reseña del arte cinético): Número de piezas: 4



1.2: Pong: Numero de pelotas: 1 - Tiempo: 30 seg.



Etapa 2: El Neodadaísmo

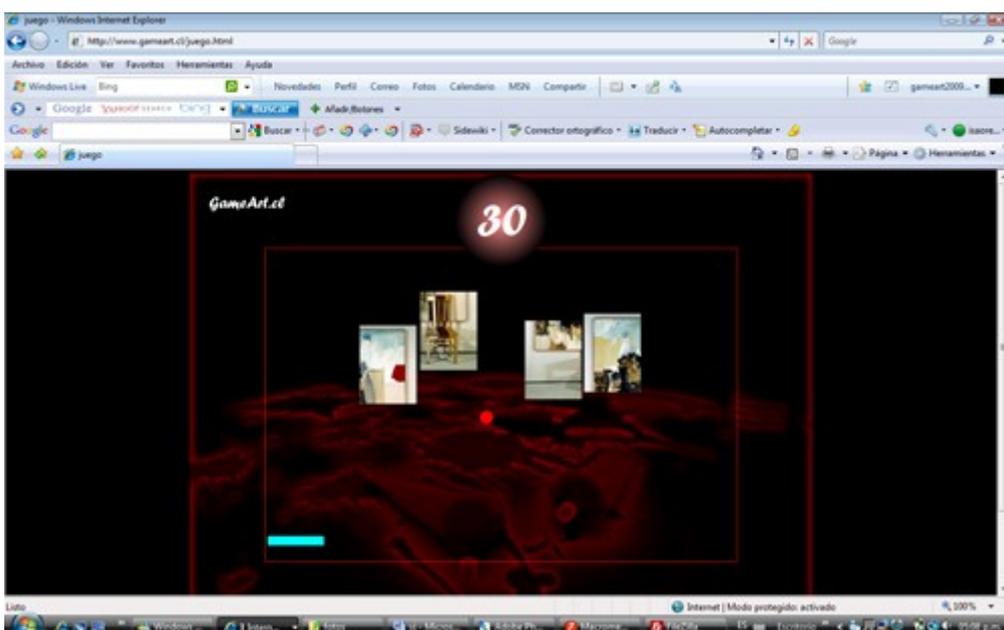
Autor: Robert Rauschenberg - Obra: Mixed mediums with wooden chair - Año: 1950



2.1: Rompecabezas (incluye reseña del neodadaísmo): Número de piezas: 4



2.2: Pong: Numero de pelotas: 1 - Tiempo: 30 seg.

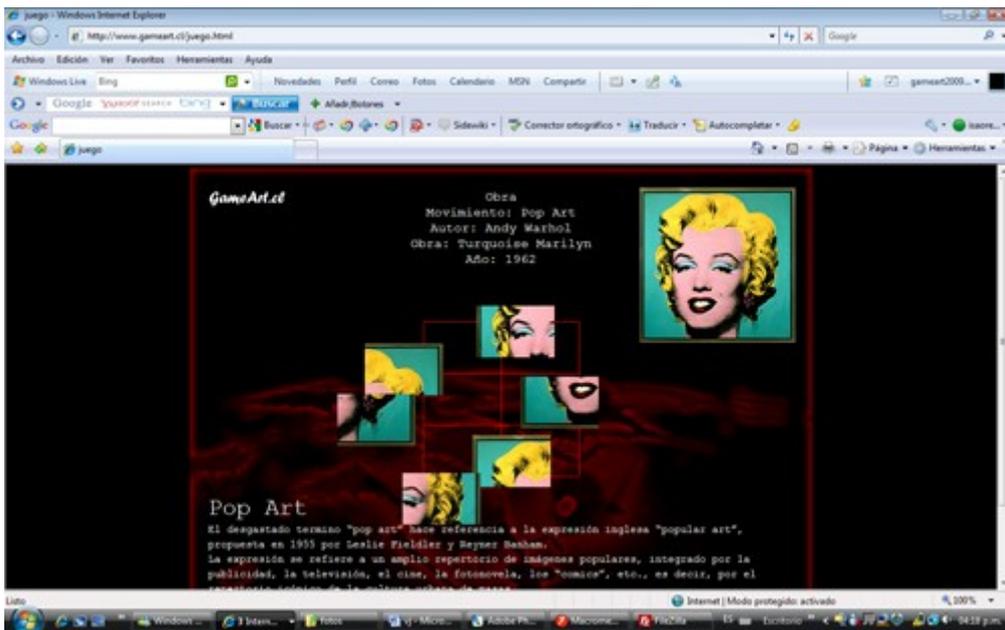


Etapa 3: El Pop Art

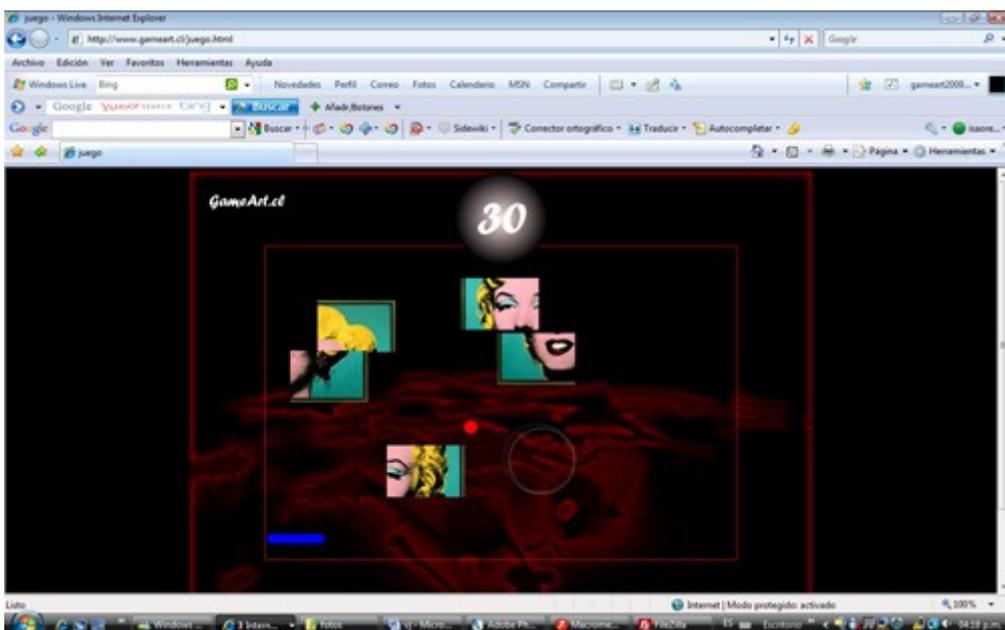
Autor: Andy Warhol - Obra: Turquoise Marilyn - Año: 1962



3.1: Rompecabezas (incluye reseña del pop art): Número de piezas: 6



3.2: Pong: Numero de pelotas: 1 - Tiempo: 30 seg.

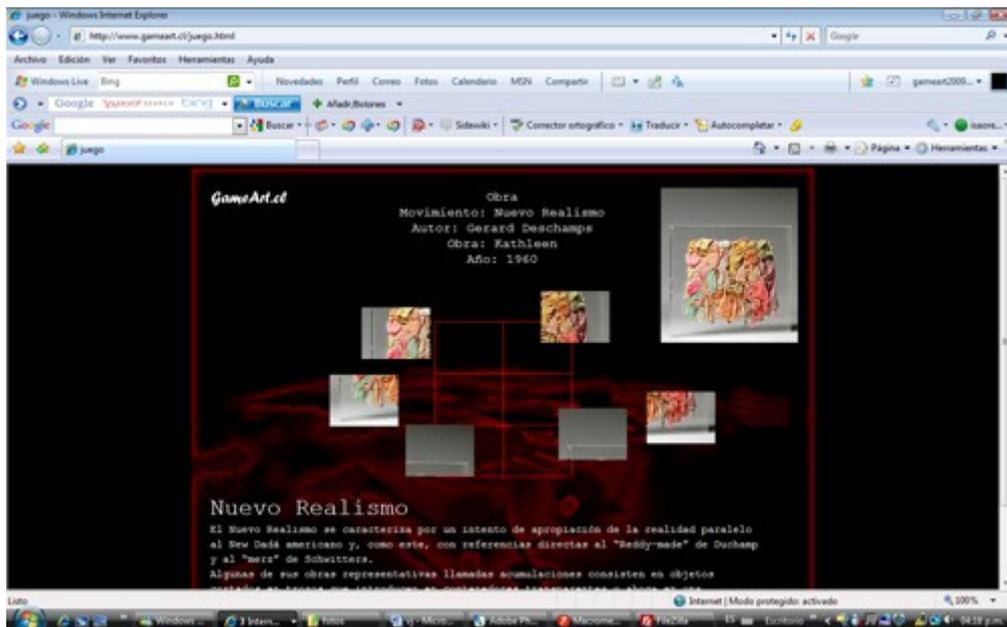


Etapa 4: El Nuevo Realismo

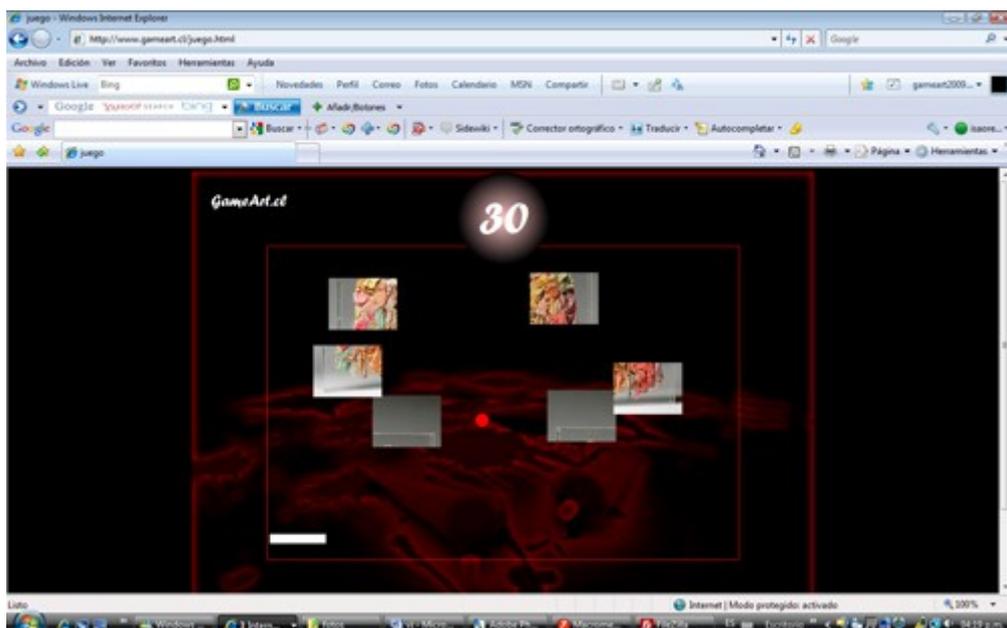
Autor: Gerard Deschamps - Obra: Kathleen - Año: 1960



4.1: Rompecabezas (incluye reseña del nuevo realismo): Número de piezas: 6

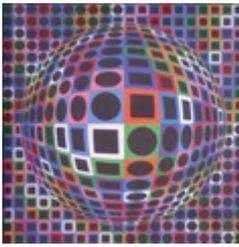


4.2: Pong: Numero de pelotas: 1 - Tiempo: 30 seg.

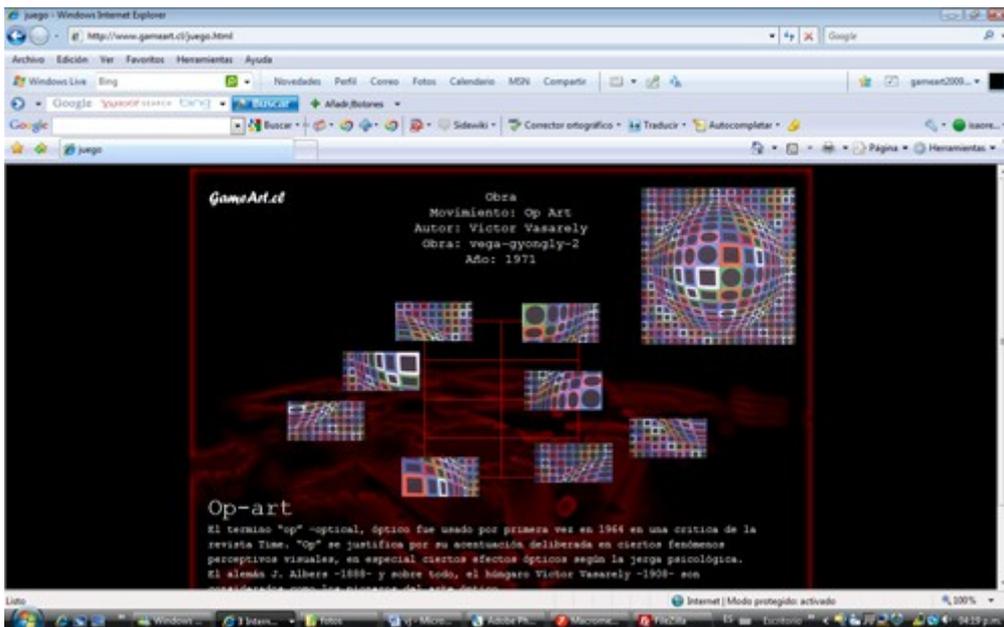


Etapa 5: El Op Art

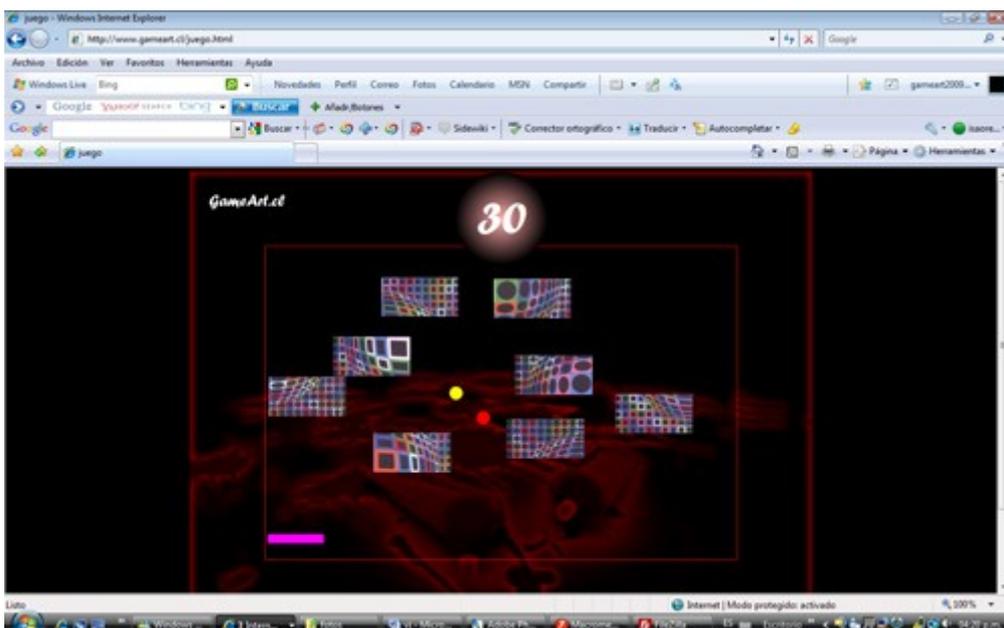
Autor: Victor Vasarely - Obra: vega-gyongly-2 - Año: 1971



5.1: Rompecabezas (incluye reseña del op art): Número de piezas: 8

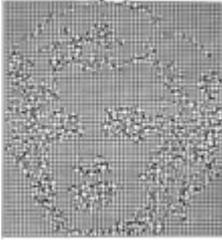


5.2: Pong: Numero de pelotas: 2 - Tiempo: 30 seg.

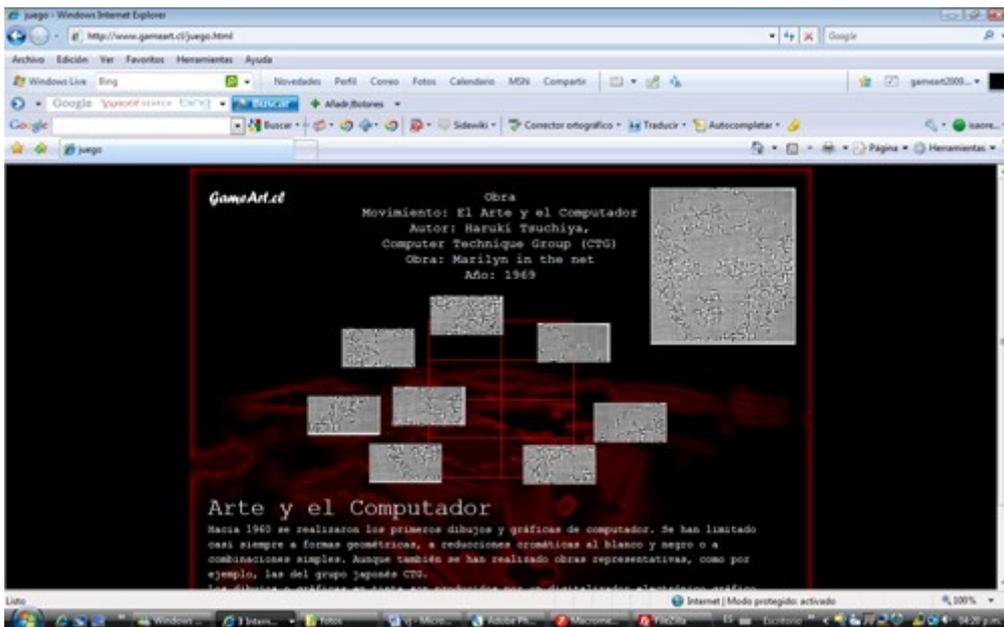


Etapa 6: El Arte y el Computador

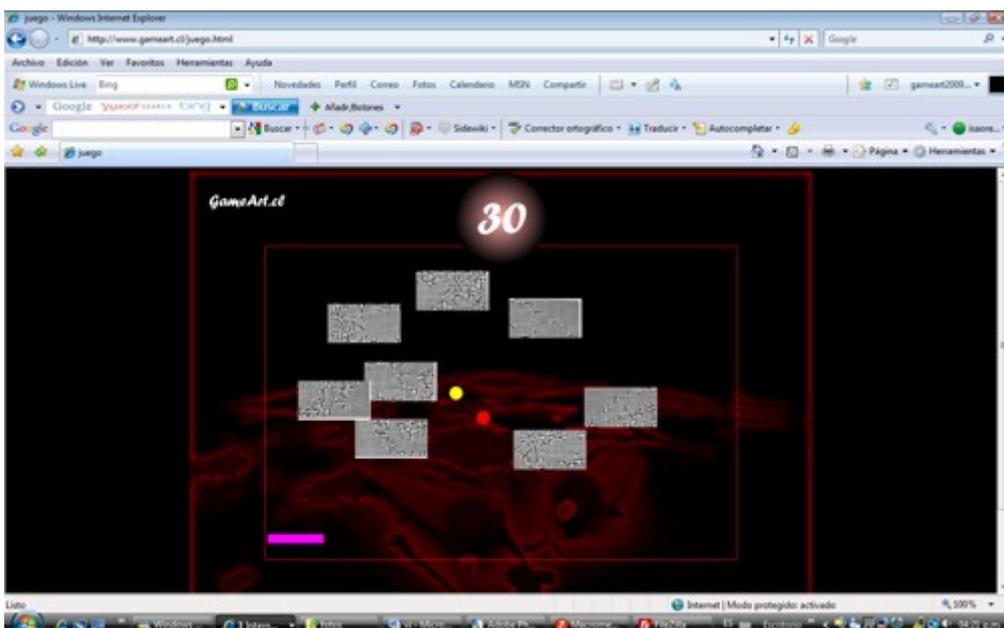
Autor: Haruki Tsuchiya, Computer Technique Group (CTG) - Obra: Marilyn in the net - Año: 1969



6.1: Rompecabezas (incluye reseña del arte y el computador): Número de piezas: 8



6.2: Pong: Numero de pelotas: 2 - Tiempo: 30 seg.



Etapa 7: El Arte de Acción o Action Painting

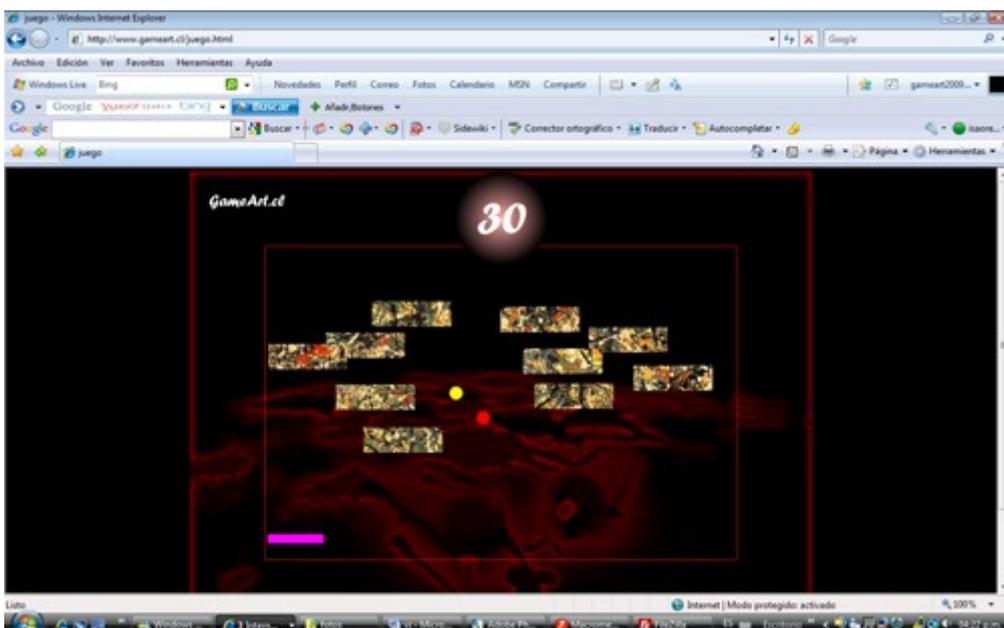
Autor: Jackson Pollock - Obra: Number 8 - Año: 1950



7.1: Rompecabezas (incluye reseña del action painting): Número de piezas: 10



7.2: Pong: Numero de pelotas: 2 - Tiempo: 30 seg.

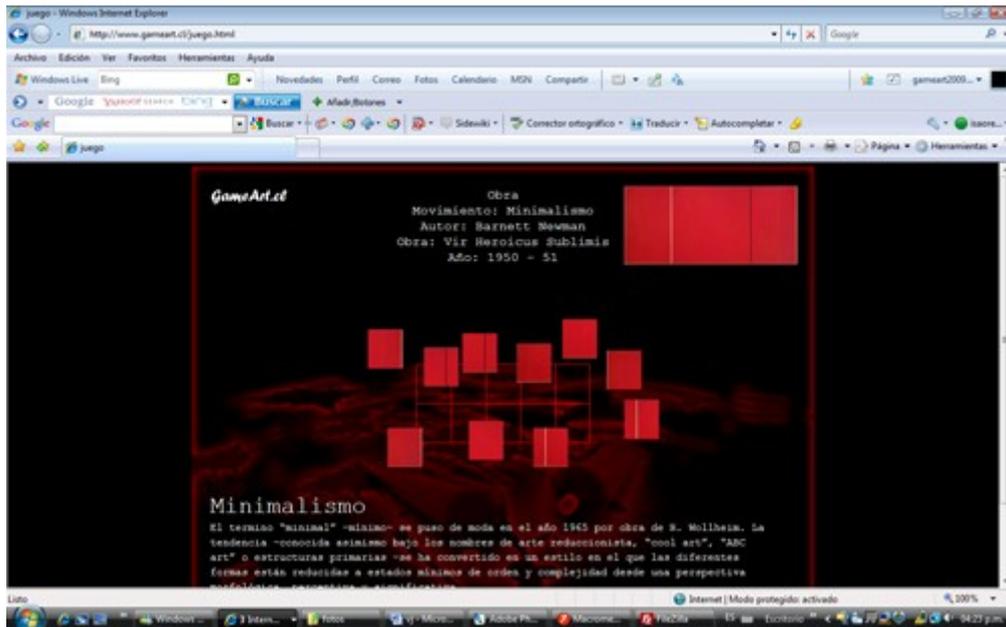


Etapa 8: El Minimalismo

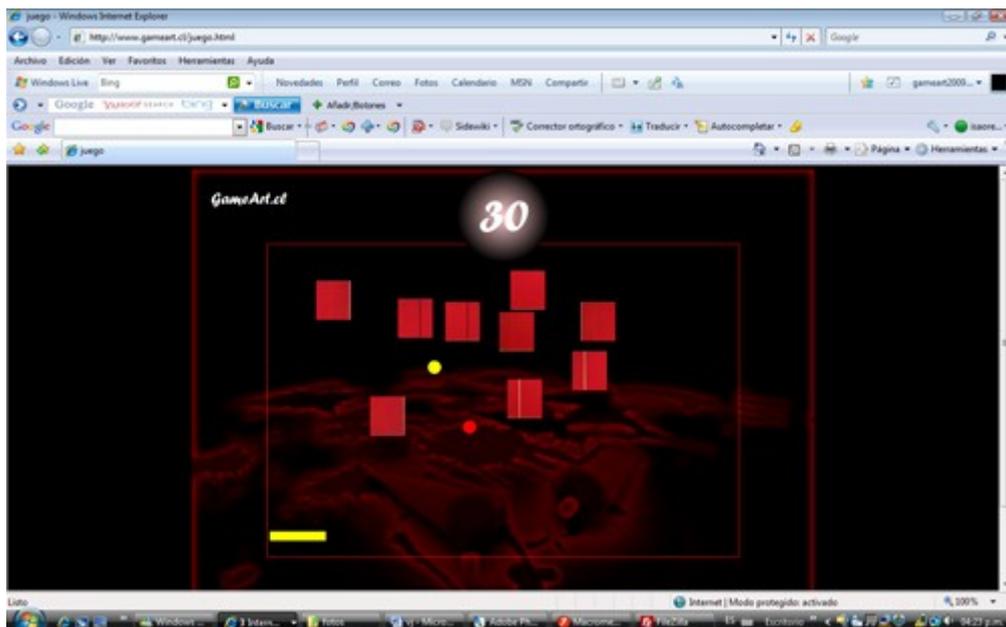
Autor: Barnett Newman - Obra: Vir Heroicus Sublimis - Año: 1950 – 51



8.1: Rompecabezas (incluye reseña del minimalismo): Número de piezas: 10



8.2: Pong: Numero de pelotas: 2 - Tiempo: 30 seg.

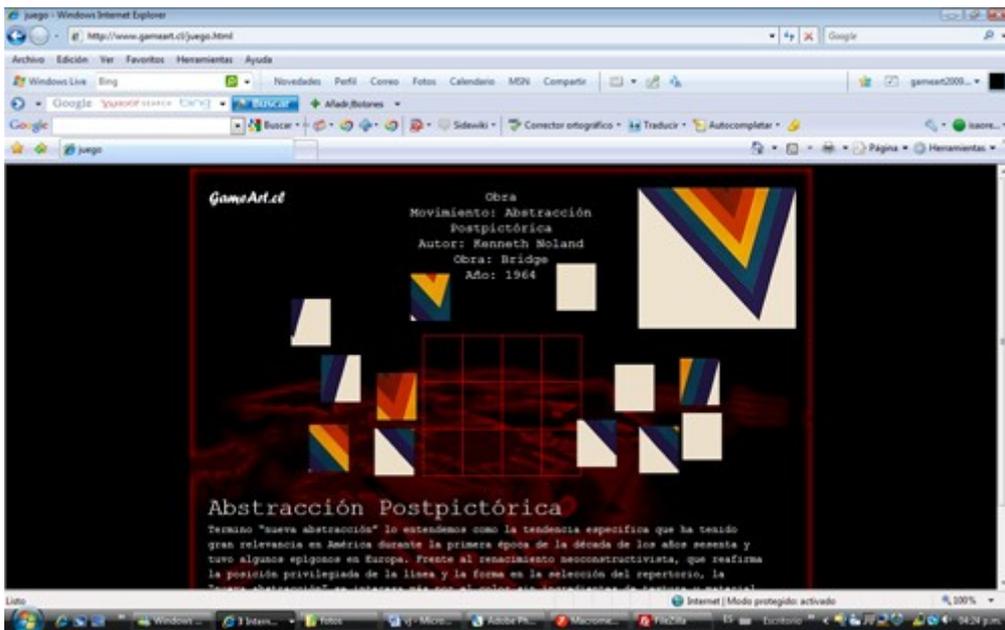


Etaapa 9: La Abstracción Postpictórica

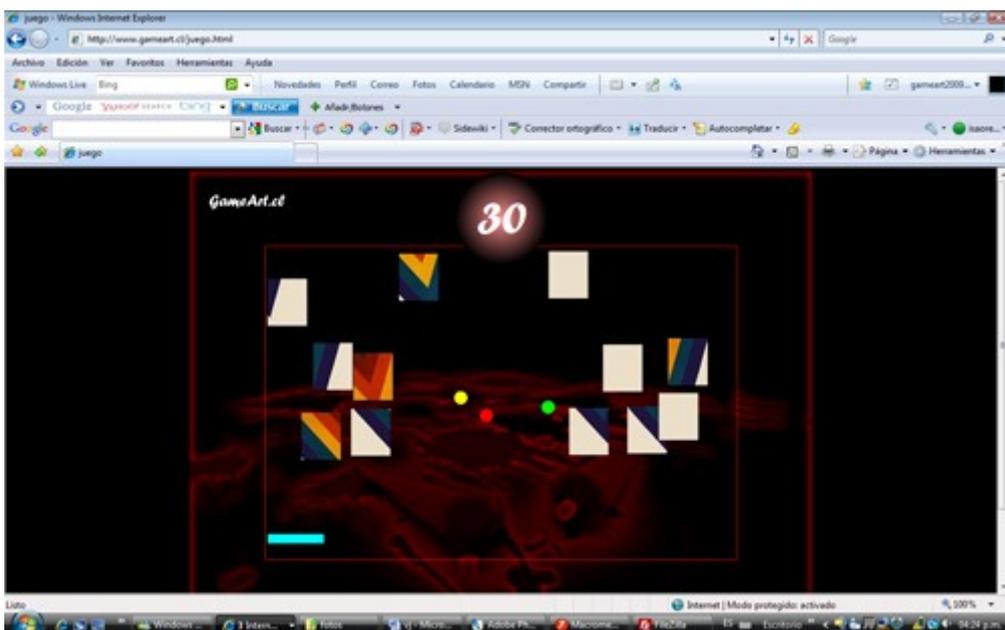
Autor: Kenneth Noland - Obra: Bridge - Año: 1964



9.1: Rompecabezas (incluye reseña de la abstracción postpictórica): Número de piezas: 12



9.2: Pong: Numero de pelotas: 3 - Tiempo: 30 seg.

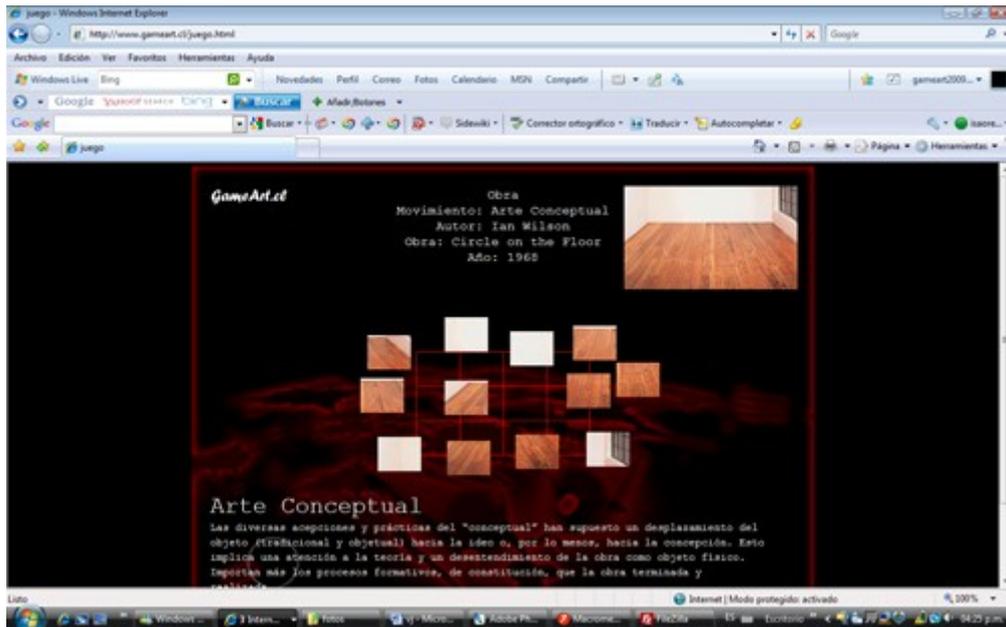


Etapa 10: El Arte Conceptual

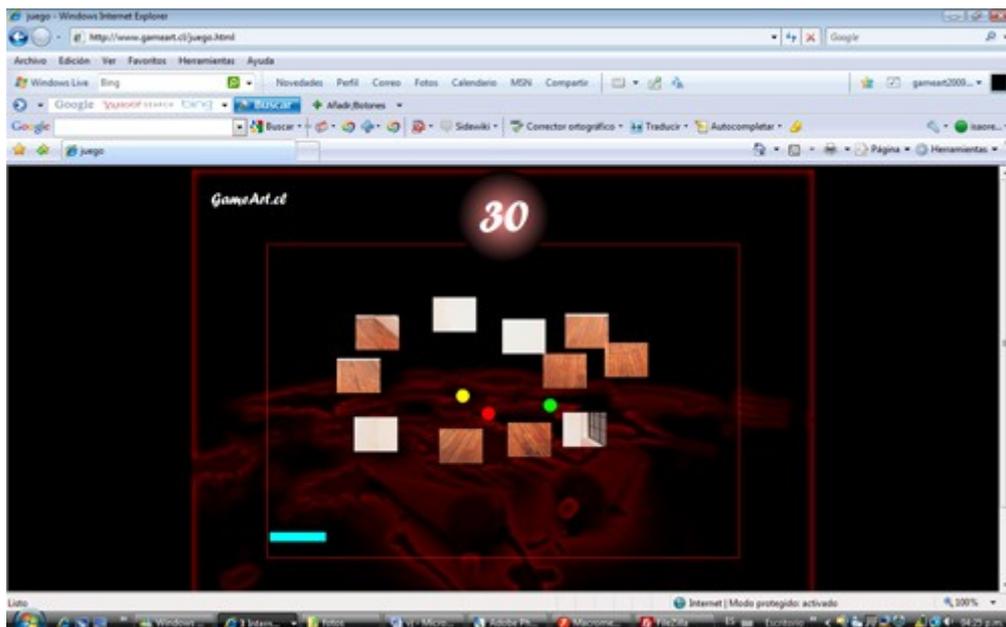
Autor: Ian Wilson - Obra: Circle on the Floor - Año: 1968



10.1: Rompecabezas (incluye reseña del arte conceptual): Número de piezas: 12



10.2: Pong: Numero de pelotas: 3 - Tiempo: 30 seg.

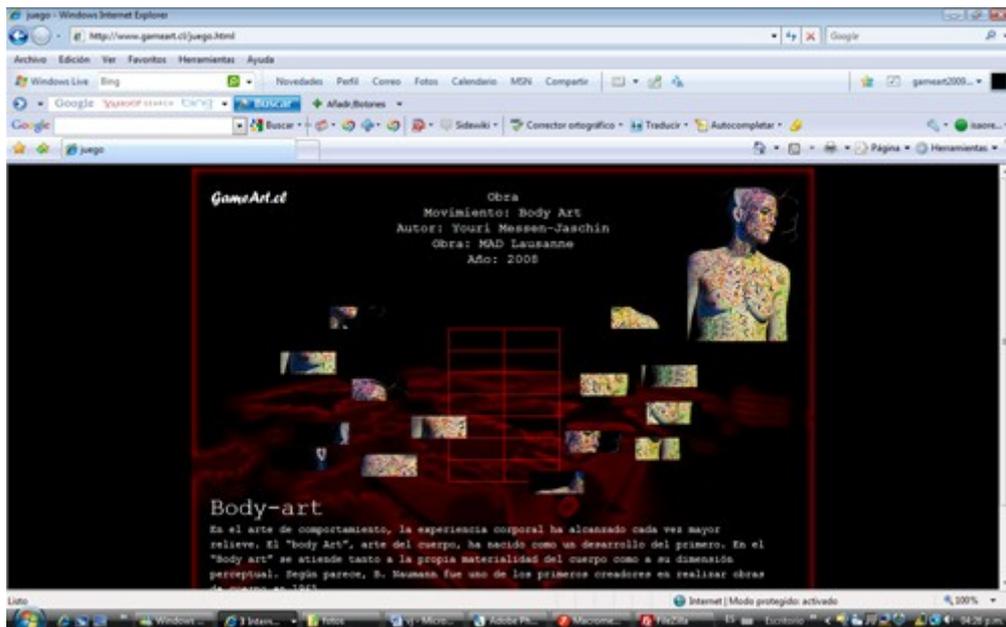


Etapa 11: El Body Art

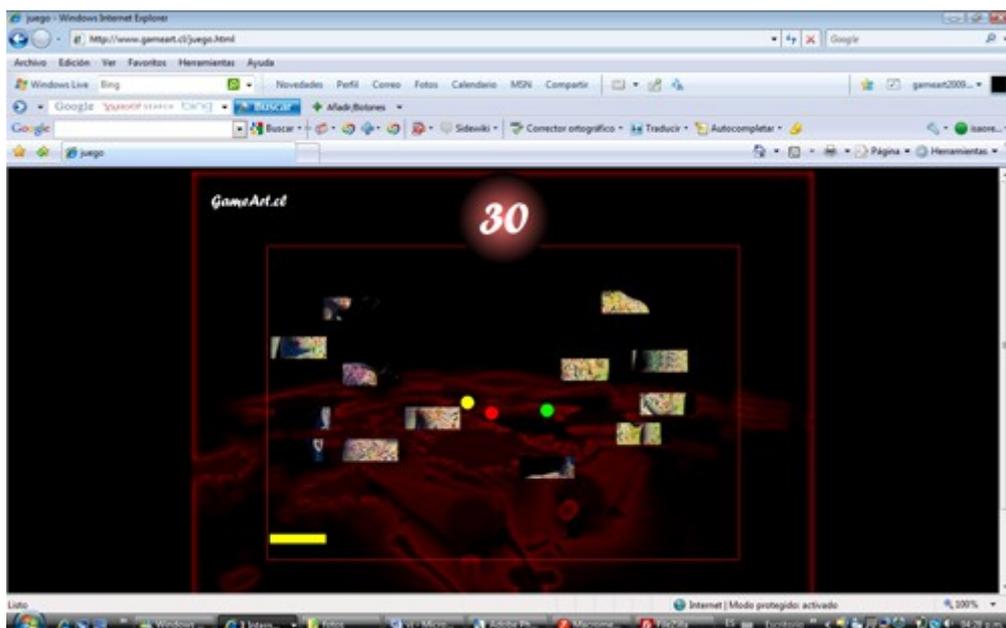
Autor: Youri Messen-Jaschin - Obra: MAD Lausanne - Año: 2008



11.1: Rompecabezas (incluye reseña del body art): Número de piezas: 14



11.2: Pong: Numero de pelotas: 3 - Tiempo: 30 seg.

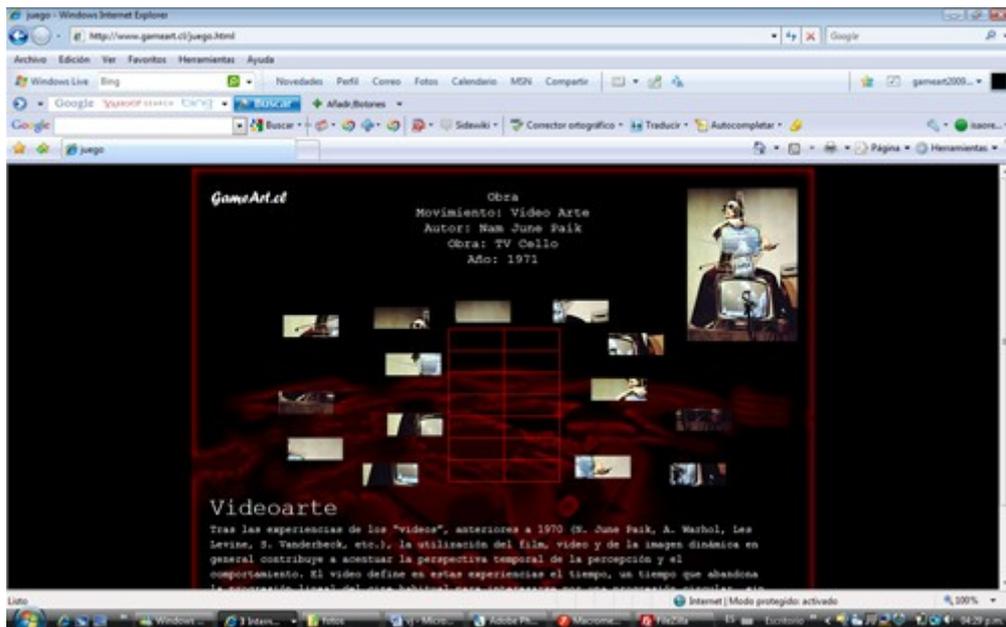


Etapa 12: El Videoarte

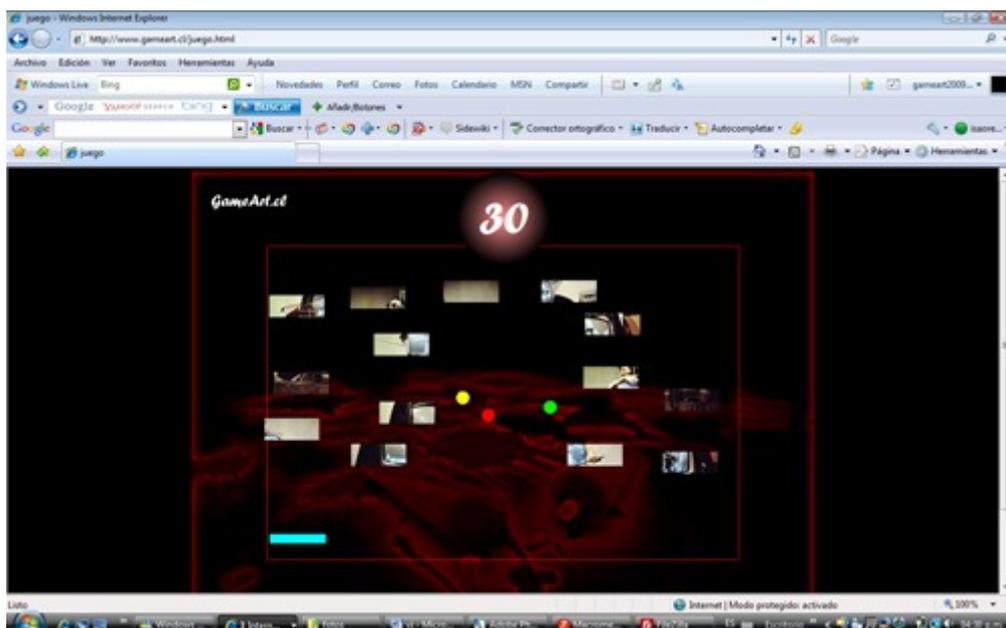
Autor: Nam June Paik - Obra: TV Cello - Año: 1971



12.1: Rompecabezas (incluye reseña del videoarte): Número de piezas: 14

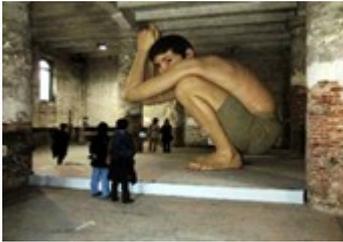


12.2: Pong: Numero de pelotas: 3 - Tiempo: 30 seg.

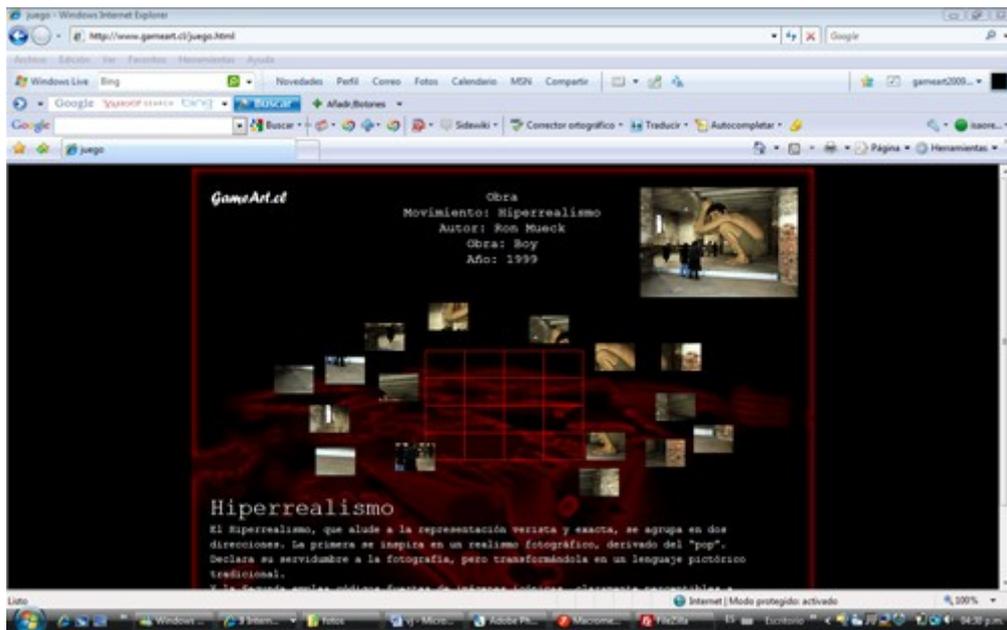


Etapa 13: El Hiperrealismo

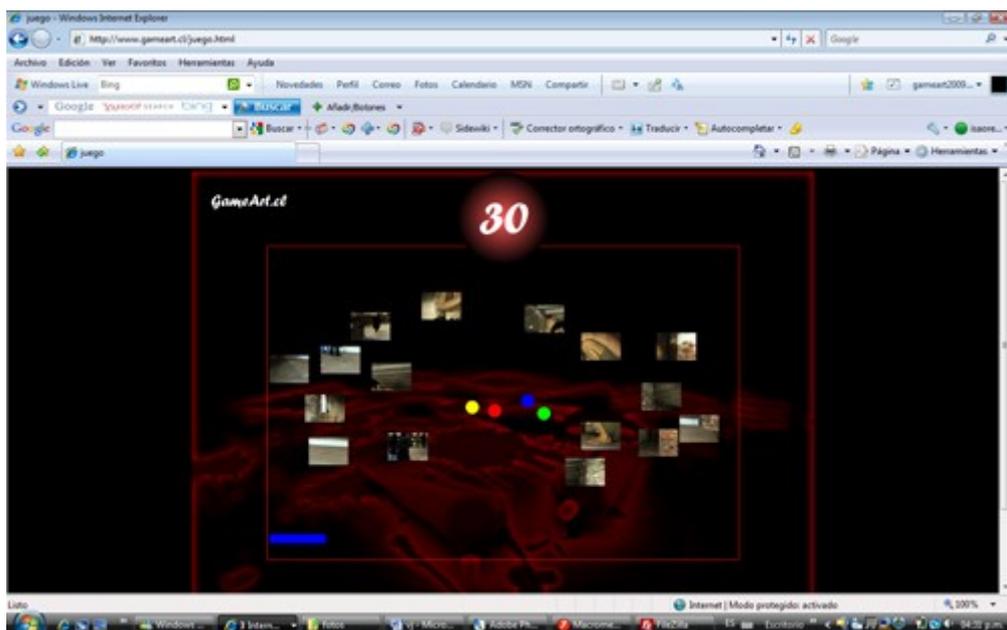
Autor: Ron Mueck - Obra: Boy - Año: 1999



13.1: Rompecabezas (incluye reseña del hiperrealismo): Número de piezas: 16



13.2: Pong: Numero de pelotas: 4 - Tiempo: 30 seg.

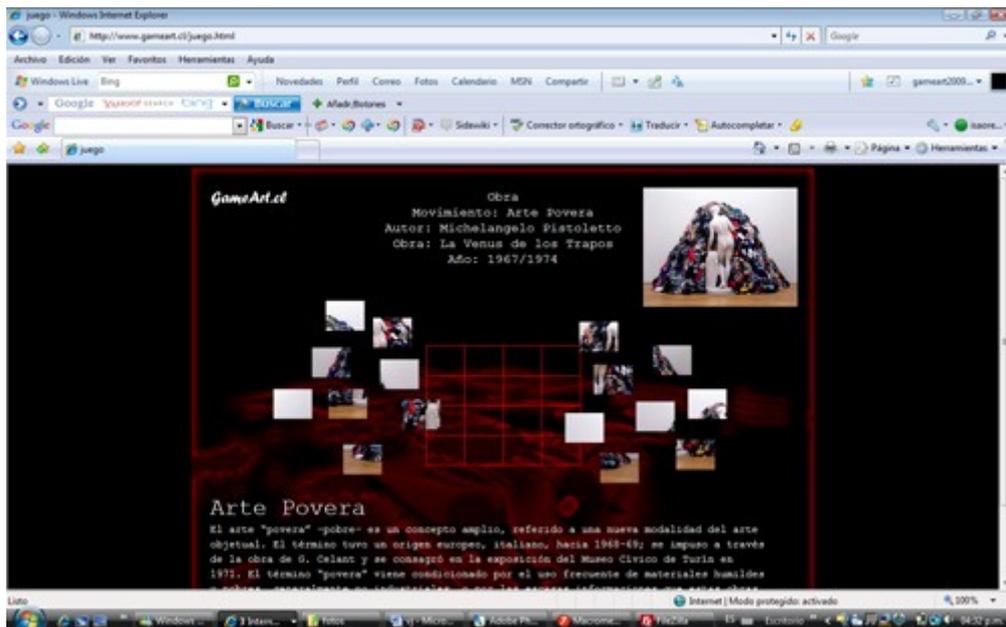


Etapa 14: El Arte Povera

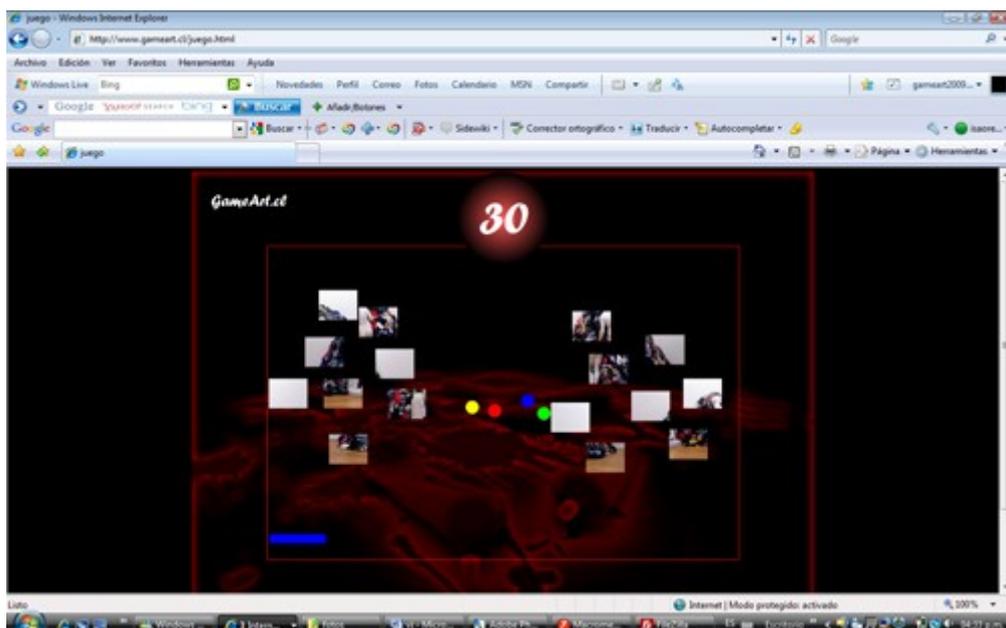
Autor: Michelangelo Pistoletto - Obra: La Venus de los Trapos - Año: 1967/1974



14.1: Rompecabezas (incluye reseña del arte povera): Número de piezas: 16



14.2: Pong: Numero de pelotas: 4 - Tiempo: 30 seg.

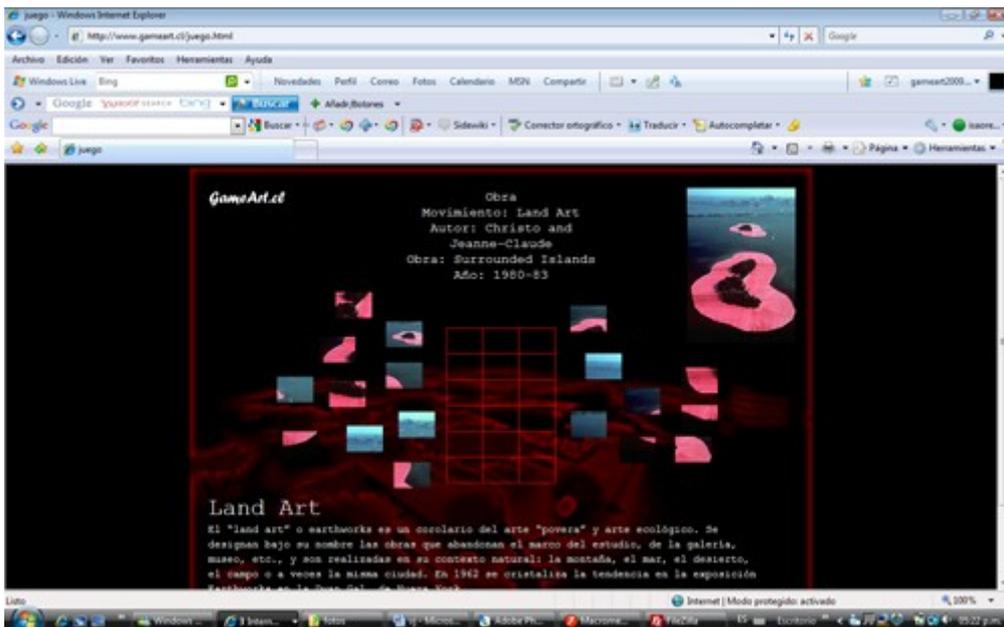


Etapa 15: El Land Art

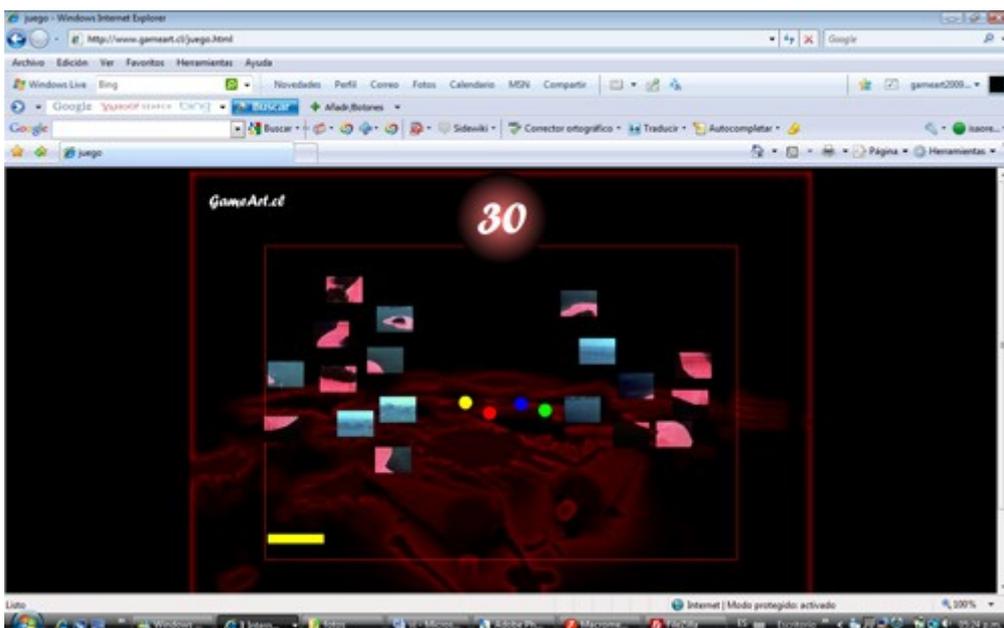
Autor: Christo and Jeanne-Claude - Obra: Surrounded Islands - Año: 1980 – 83



15.1: Rompecabezas (incluye reseña del land art): Número de piezas: 18



15.2: Pong: Numero de pelotas: 4 - Tiempo: 30 seg.

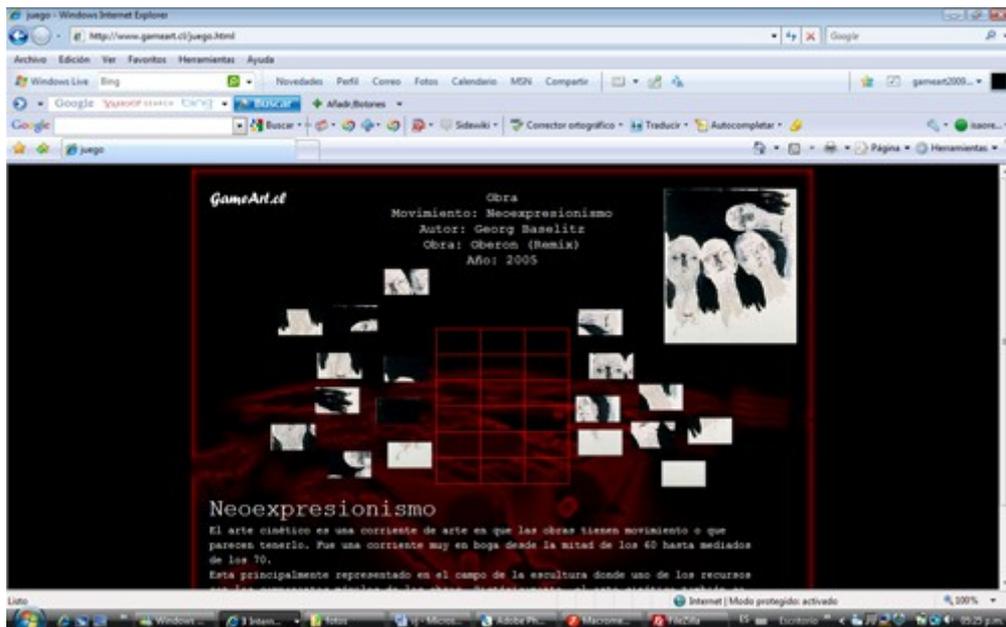


Etapa 16: El Neoexpresionismo

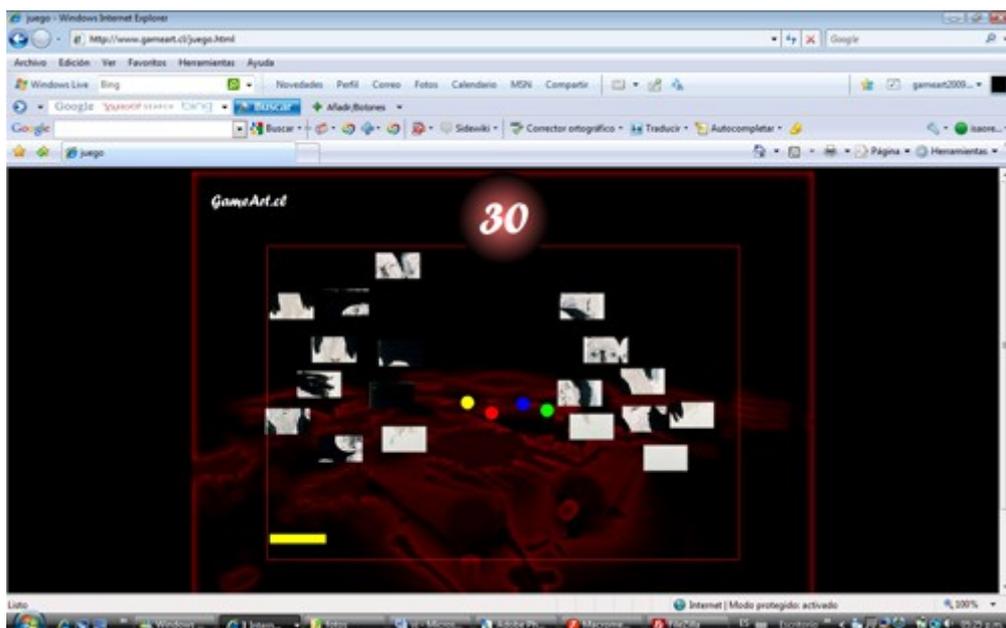
Autor: Georg Baselitz - Obra: Oberon (Remix) - Año: 2005



16.1: Rompecabezas (incluye reseña del neoexpresionismo): Número de piezas: 18



16.2: Pong: Numero de pelotas: 4 - Tiempo: 30 seg.

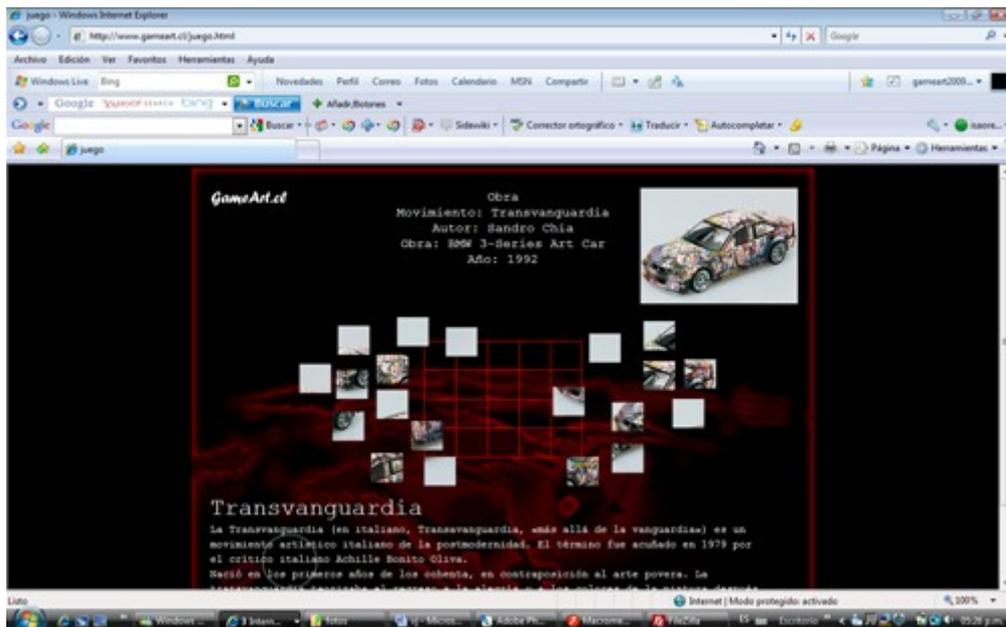


Etapa 17: La Transvanguardia

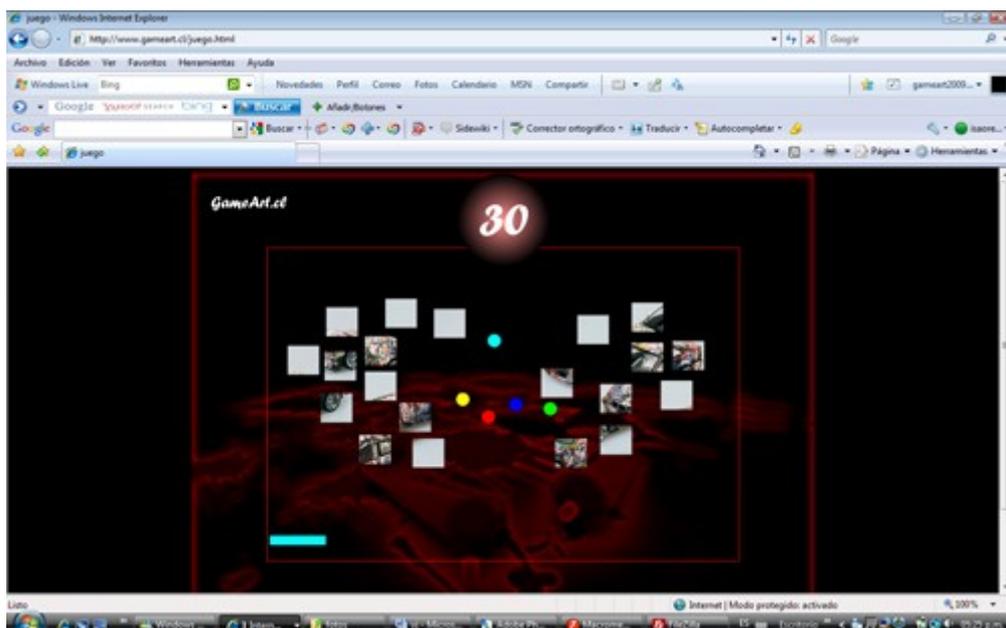
Autor: Sandro Chia - Obra: BMW 3-Series Art Car - Año: 1992



17.1: Rompecabezas (incluye reseña de la transvanguardia): Número de piezas: 20



17.2: Pong: Numero de pelotas: 5 - Tiempo: 30 seg.

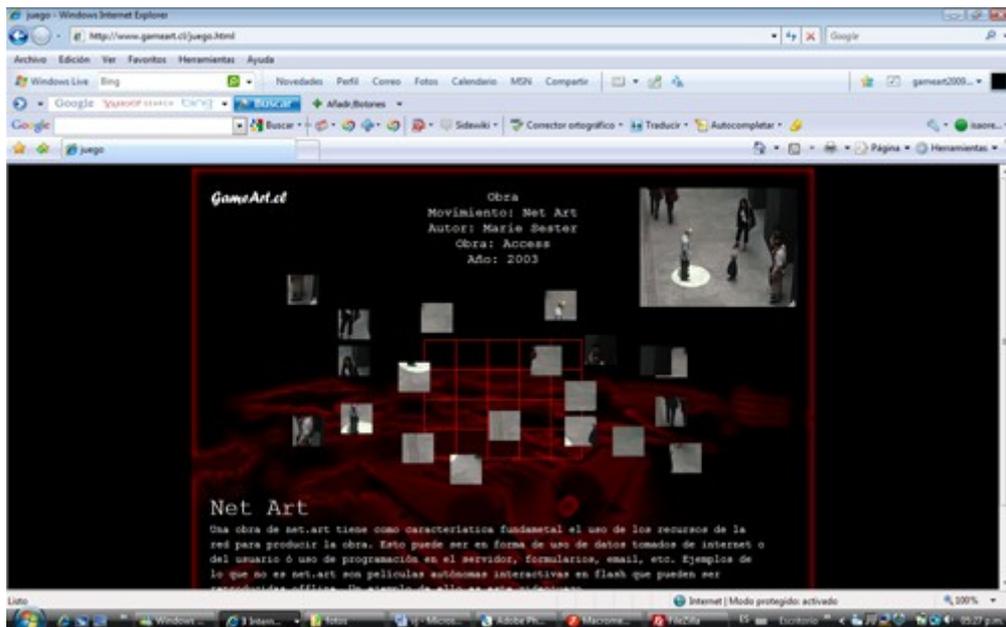


Etapa 18: El Arte en Internet o Net Art

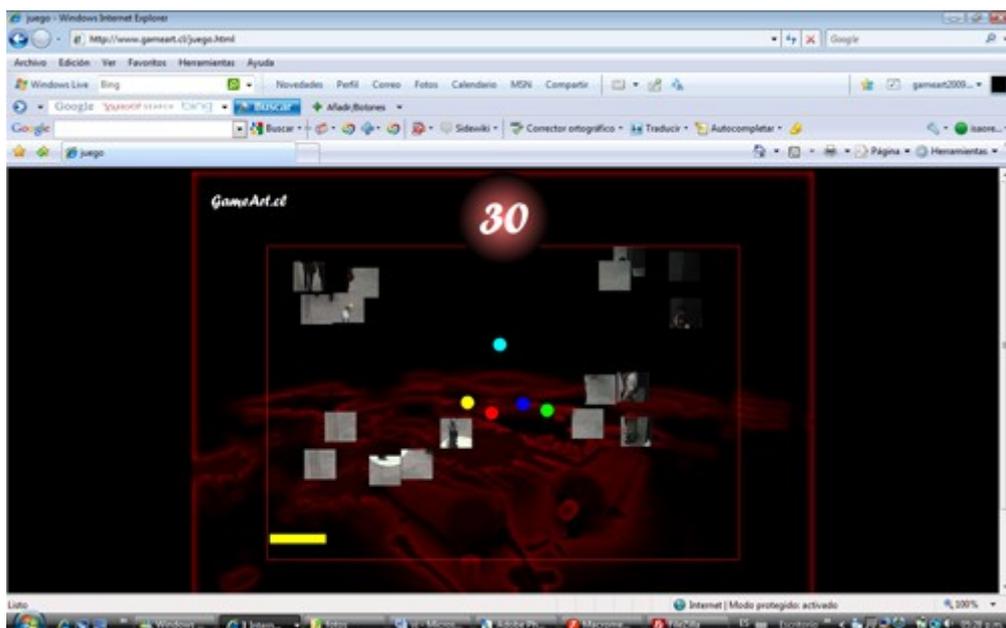
Autor: Marie Sester - Obra: Access - Año: 2003



18.1: Rompecabezas (incluye reseña del net art): Número de piezas: 20



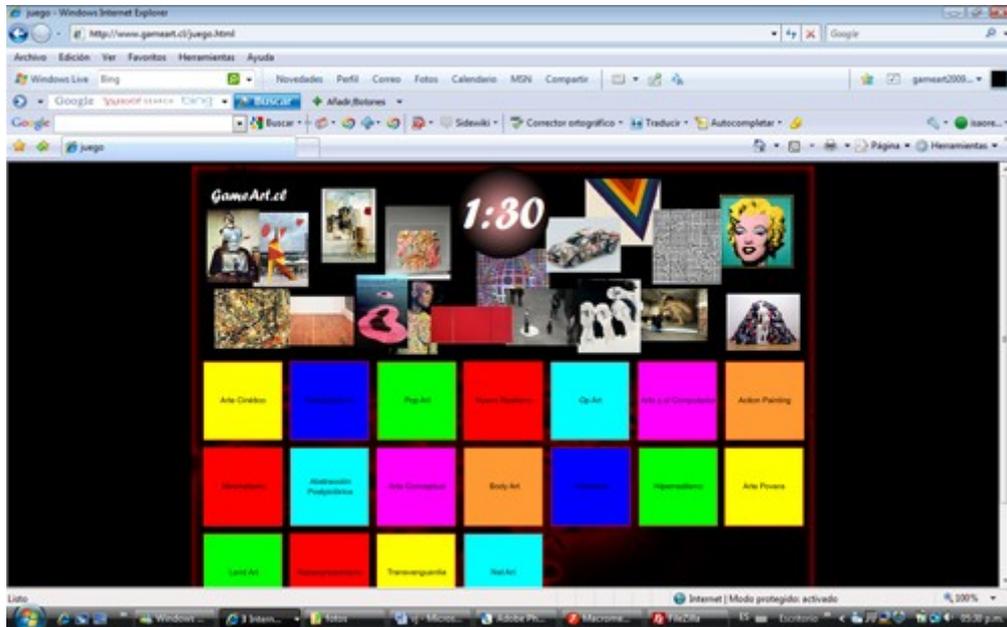
18.2: Pong: Numero de pelotas: 5 - Tiempo: 30 seg.



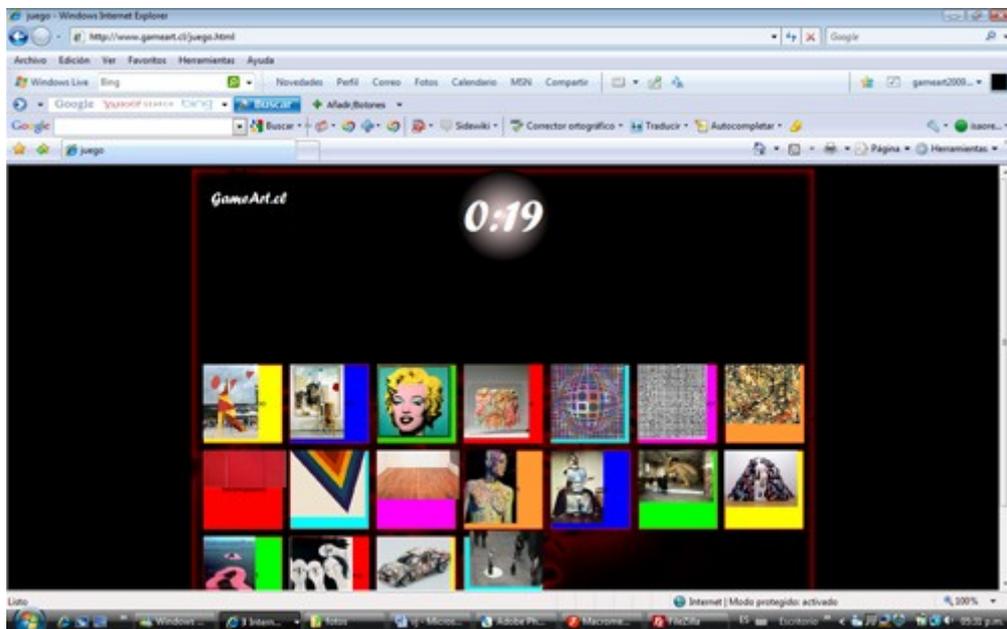
Etapa 19: Pon a prueba lo aprendido anteriormente

Todas las obras anteriores

Obras: Número de piezas: 19 - Tiempo: 1 min. y 30 seg.



Solución:



¡Ganaste!

3.2.2 – Las reglas del GameArt

1.- Reglas de partida o Instrucciones, presentes en el GameArt antes de comenzar el juego:

I) El GameArt consiste en atravesar 19 etapas en las que serán puestas a prueba tus habilidades y conocimientos de Arte.

II) Cada etapa (de la 1 a la 18) consta con 2 sub etapas:

a.- Un rompecabezas, el que tendrás que armar correctamente y leer la reseña para pasar a la siguiente etapa, leer la reseña no es obligatorio pero se recomienda para que sea más fácil “Aprobar” en la etapa 19 y ganar el juego. Los rompecabezas corresponden a obras representativas de los movimientos y tendencias que se desarrollaron desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy. Las reseñas hablan de este mismo tema.

b.- Un Pong, en el que tendrás que “destruir” todas las piezas en movimiento del rompecabezas anterior. Al comienzo de manera simple, para luego ir aumentando su grado de dificultad. Tiempo reglamentado para el Pong: 30 segundos por cada uno.

III) En la etapa 19 y última, serán puestos a prueba los conocimientos aprendidos durante el juego. Tendrás que ubicar cada obra en la casilla con el nombre del movimiento o tendencia que le corresponda, esto nos indicara si estas en condiciones de "Aprobar" o "Reprobar" el *game*. Tiempo reglamentado para realizar esta etapa: 1 minuto y 30 segundos.

IV) Aprobar significa ganar el juego.

¡Mucha suerte!

2.- Reglas de desarrollo:

- Factores que otorgan ganancias: Atravesar cada etapa de manera correcta, sin perder en el Pong y en un tiempo permitido.

- Factores que otorgan perdida: Perder en el Pong (pierdes y vuelves a la etapa 1) y cumplimiento del tiempo reglamentado (pierdes y vuelves a la etapa 1).

* El GameArt no cuenta con puntuación, por lo tanto no existirán bonificaciones (+ o -) durante el desarrollo del juego.

3.- Final: Culmina el *game* con el resultado “Aprobado” o “Reprobado”.

4.- Reglas de triunfo: Ganara quien, en la etapa 19, logra finalizar el reconocimiento de cada obra y ubicarlas en su movimiento o tendencia correspondiente (de forma correcta) antes de que finalice el tiempo.

5.- Reglas de derrota:

Perderá quien:

a.- “Repruebe” la etapa 19 y última (expira el tiempo antes de que las obras sean ubicas en sus respectivos movimientos o tendencias).

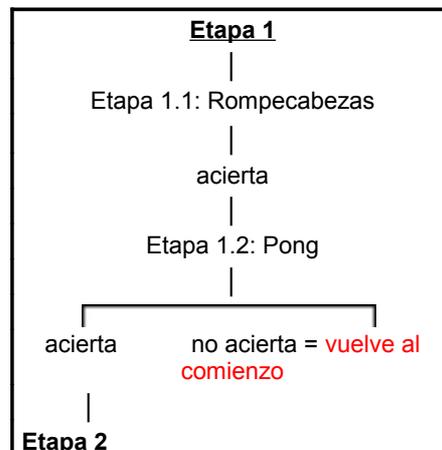
b.- No logre atravesar las etapas del Pong, ya sea por tiempo o por habilidad.

6.- Reglas de resultado: Conjunto de reglas de triunfo y derrota.

7.- Arbitro: El programa del GameArt esta diseñado para que las reglas preestablecidas se cumplan de forma automática.

3.2.3 – Acciones interactivas del GameArt

Esquema 1, acciones interactivas de la etapa 1 a la 18. Esquema 2, acciones interactivas de la etapa 19.



Esquema 1



Esquema 2

3.3 – Desarrollo Conceptual

Mientras buscaba darle un sentido a mi obra, pensé en lograr algo que perdure en el tiempo y además que tenga alguna utilidad para la persona que la aprecie. Luego de darle algunas vueltas llegué al concepto general de exponer mediante un videojuego on line una temática o relato cultural “educativo”, logrando así divulgar el arte de forma lúdica y para todos.

A continuación hablaré sobre los conceptos más específicos:

a.- La Historia del Arte como Relato Cultural

Desglosando lo anterior quise hacer un paralelo y relacionar las etapas del GameArt con los hipertextos on line, más conocidos como link. Hoy en día los link crean una narrativa o relato en los nuevos medios, los cuales se manifiestan como lenguaje formal dentro de Internet. Mi concepto se basa en la teoría de crear un videojuego que se encargue de diseñar de forma autónoma un relato cultural mediante link que se manifiesten de forma informal en el videojuego, es decir, en la programación del GameArt.

La idea es que el relato cultural sea sobre los movimientos y tendencias artísticas desarrolladas desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy, relacionando de forma indirecta el relato creado por los link informales (la programación) con la historia del arte.

b.- La Construcción y Deconstrucción de los Movimientos y Tendencias expuestas en el GameArt

Conceptualmente las etapas del GameArt pretenden asemejar la construcción y la deconstrucción de cada uno de los movimientos y tendencias expuestos.

La Construcción: Se crea el movimiento, se desarrolla y permanece en el tiempo.

La Deconstrucción: El movimiento queda obsoleto para dar paso a uno nuevo que pretende superarlo técnica e ideológicamente.

Llevado al GameArt:

La Construcción: Armado del Rompecabezas, lectura de la reseña del movimiento o tendencia.

La Deconstrucción: El Pong, destrucción de las piezas que componían la obra. Esto para dar paso a una nueva etapa.

De esta forma finalizo el desarrollo conceptual de mi obra.

3.4 – Objetivos

a.- Objetivo General

Fusionar dos aspectos normalmente disímiles, como la cultura y la entretención. Especificados en la combinación del arte y el juego. Conceptualmente tratado en el exponer obras artísticas contemporáneas en una plataforma de programación, insertada en la lógica del Net Art.

b.- Objetivos Específicos

1.- Lograr que el jugador aprenda sobre historia del arte, principalmente sobre este periodo, el cual no es tan reconocido como periodos anteriores.

2.- Lograr que el jugador se distraiga y pase un momento agradable, que olvide las preocupaciones del mundo real y la cotidianidad.

3.- Lograr que es jugador abra su mente a los nuevos medios y a nuevas posibilidades de expresión artística como es el Net Art.

3.5 – Plan de Difusión

a.- Medios de difusión directa

Expuestos y repartidos en instituciones culturales y facultades universitarias.

- Folletos
- Afiches

b.- Internet como medio de difusión

1.- Mails

Mail: gameartfauch@hotmail.com

2.- Facebook

Buscar como: GameArt Fauch

3.- Youtube

Buscar como: Arte y Videojuego “GameArt”

4.- Blog

Blog: <http://gameartfauch.blogspot.com/>

Conclusiones

La presente tesis, ya leída por ustedes, fue de gran ayuda y apoyo para complementar conocimientos, si bien como mencione anteriormente de arte, también de programación.

Me siento muy agradecida de esta obra, y del postitulo desarrollado y finalizado con este trabajo. Los conocimientos aprendidos fueron fundamentales y lo serán para mi futuro desarrollo profesional.

Con respecto al GameArt, espero se cumplan los objetivos expuestos, y que la obra tenga un sinnúmero de visitas (las que serán registradas y expuestas en el sitio web) y además que sea reconocida como un buen referente de Net Art.

Finalmente el GameArt será puesto en funcionamiento el día 15 de diciembre de 2009, tiempo posterior a la entrega de esta tesis, por lo tanto, los comentarios referentes a la obra y su desarrollo podrán ser revisados en el blog on line del videojuego (<http://gameartfauch.blogspot.com>).

Muchas Gracias.

Bibliografía

- “Crítica de la razón lúdica” de Cristóbal Holzapfel. Editorial Trotta, 2003
- “The Video Game Theory Reader” Edited by Mark J. P. Wolf & Bernard Perron. Editorial Routledge, 2003.
- “El Arte Moderno” de Giulio C. Argan. Editorial Akal, 1991.
- “Del Arte Ojetual al Arte de Concepto” de Simón Marchán Fiz. Editorial Akal, 1997.
- “De la seducción” Cap. “La pasión de la regla” de Jean Baudrillard.
- Tesis: “LA MÚSICA DE LOS VIDEOJUEGOS: MODALIDADES DE USO Y SU RELACIÓN CON EL IMAGINARIO SOCIAL. UN ESTUDIO SOBRE LA BANDA SONORA DEL JUEGO ‘FINAL FANTASY VI’”. Por Mónica Moreira Cury. Universidad de Chile. 2004.
- Tesis: El videojuego como medio para una ficción interactiva: notas para una poética del joystick. Por Gonzalo Frasca. Universidad Católica de Uruguay. 1997.

Sitiografía

- <http://es.wikipedia.org/>
- <http://www.portaldearte.cl>
- <http://www.pangea.org/peremarques/videojue.htm>