



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“El arte y el Juego como actividades Autotélicas en espacios virtuales.”

Tesis que para optar por el grado de

Maestro en Artes Visuales

(Orientación Arte Urbano)

Presenta

L.A.V. Gustavo Oribe Mendieta

Director de Tesis

Mtro. Juan Manuel Marentes Cruz
(E.N.A.P.)

Sinodales

Dr. Eduardo Antonio Chávez Silva (E.N.A.P.)

Dra. María de las Mercedes Sierra Kehoe (E.N.A.P.)

Mtra. Laura Alicia Corona Cabrera (E.N.A.P.)

Dra. María Tania de León Yong (E.N.A.P.)

México, D.F., 2013

UN/M
POSGRADO
Artes Visuales





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Revisión y Corrección a cargo de:
Dr. Sergio Manuel Nery Alvarado
Diseño Editorial a cargo de
L.A.V. Gustavo Oribe Mendieta

*“...otros accesos a lo no cotidiano,
simplemente para embellecer lo cotidiano,
al iluminarlo bruscamente de otra manera,
sacarlo de sus casillas...
definirlo, de nuevo y mejor.”*

-Julio Cortázar

A

mi sobrinita Lilith Elvira

Agradecimientos

A mi Padre
por demostrarme que la paciencia
con los hijos es en efecto, infinita.

A mis hermanos
por complementarme

A mi familia,
por estar siempre pendiente
a mis actos y desvaríos

A mi tutor
el Maestro Juan Manuel Marentes Cruz
por enseñarme que el arte no se sustenta,
sino que se reflexiona.

A mis maestros,
de este lado o del otro,
por sus enseñanzas e inspiración.

A mis Sinodales,
el Dr. Eduardo Chávez Silva,
la Dra. Mercedes Sierra Kehoe,
la Mtra. Laura Corona Cabrera y
la Dra. Tania de León Yong
por la lectura, correcciones, comentarios y
sugerencias a este trabajo de investigación
que es para mí una obra tan estimable como
la propuesta plástica que fundamenta.

A la UNAM
por ayudar a este proyecto de investigación
a concretar su forma, materia y concepto.

A los amigos y compañeros,
por darle forma al mundo.

ÍNDICE

Introducción (Preludio).....	12
------------------------------	----

CAPÍTULO 1

1. EL JUEGO.....	16
1.1 El concepto de Juego según Schiller y Kant.....	18
1.2 La perspectiva antropológica del Juego según Huizinga....	21
1.3 Juego y Guerra.....	23
1.4 Representación (o como ser amados por los Dioses).....	28
1.5 Experiencia Estética o los inicios de la simulación.....	34

CAPÍTULO 2

2. ESCAPE A LA VIRTUALIDAD.....	39
2.1 Exceso de Modernidad y la pérdida de los mitos.....	40
2.2 No lugares vinculados a espacios virtuales.....	44
2.3 La Velocidad.....	46
2.4 Regreso al Pasado.....	50
2.5 ¿El Mito recuperado?.....	58
2.6 El espacio Onírico.....	60
2.7 El artista como héroe.....	65

CAPÍTULO 3

3.	JUGANDO A HACER UN JUEGO.....	68
3.1	La Realidad está Rota.....	70
3.2	Propuesta Concreta.....	72
3.3	Estética del videogame.....	74
3.3.1	Interfaces & Collage.....	77
3.4	Motores y Herramientas.....	84
3.5	Modelos y animación.....	90
3.6	Los peleadores.....	98
3.6.1	Crisis de Identidad.....	102
3.6.1.1	Isabel Strider.....	104
3.6.1.2	YS.....	108
3.6.1.3	Le Petit Docteur.....	112
3.6.2	Compañeros, amigos y contrincantes.....	114
3.6.2.1	Xiao Dan.....	118
3.6.2.2	Zero.....	122
3.6.2.3	DJ Insano.....	126
3.6.2.4	Dr. Gil.....	130
3.6.2.5	Exa.....	134
3.6.2.6	Fear.....	138
3.6.2.7	GADU.....	142
3.6.2.8	Isabel.....	146
3.6.2.9	Isis.....	152
3.6.2.10	León.....	156
3.6.2.11	Mencos.....	160
3.6.2.12	Mirel.....	164
3.6.2.13	Necro.....	168
3.6.2.14	Rocío.....	172
3.6.2.15	Sandra.....	176
3.6.2.16	Ian Francisco Soriano.....	180


3.6.2.17	Ulises de la Fuente Copado.....	184
3.6.2.18	Yurian Xerón Guitérrez.....	188
3.6.3	Maestros.....	192
3.6.3.1	Laura Corona.....	194
3.6.3.2	Tania de León.....	198
3.6.3.3	Melquiades Herrera.....	202
3.6.3.4	Raúl Mendieta.....	206
3.6.4	Idolatría.....	212
3.6.4.1	Matthew Barney.....	214
3.6.4.2	Edgar Clément.....	218
3.6.4.3	Alejandro Jodorowsky.....	222
3.6.4.4	Gabriel Orozco.....	226
3.6.4.5	Takashi Murakami.....	230
3.6.4.6	Suda 51.....	234
3.7	Sonido.....	250
3.8	Música.....	253
3.9	El objeto sagrado.....	257

Conclusiones.....270

Bibliohemerografía.....275

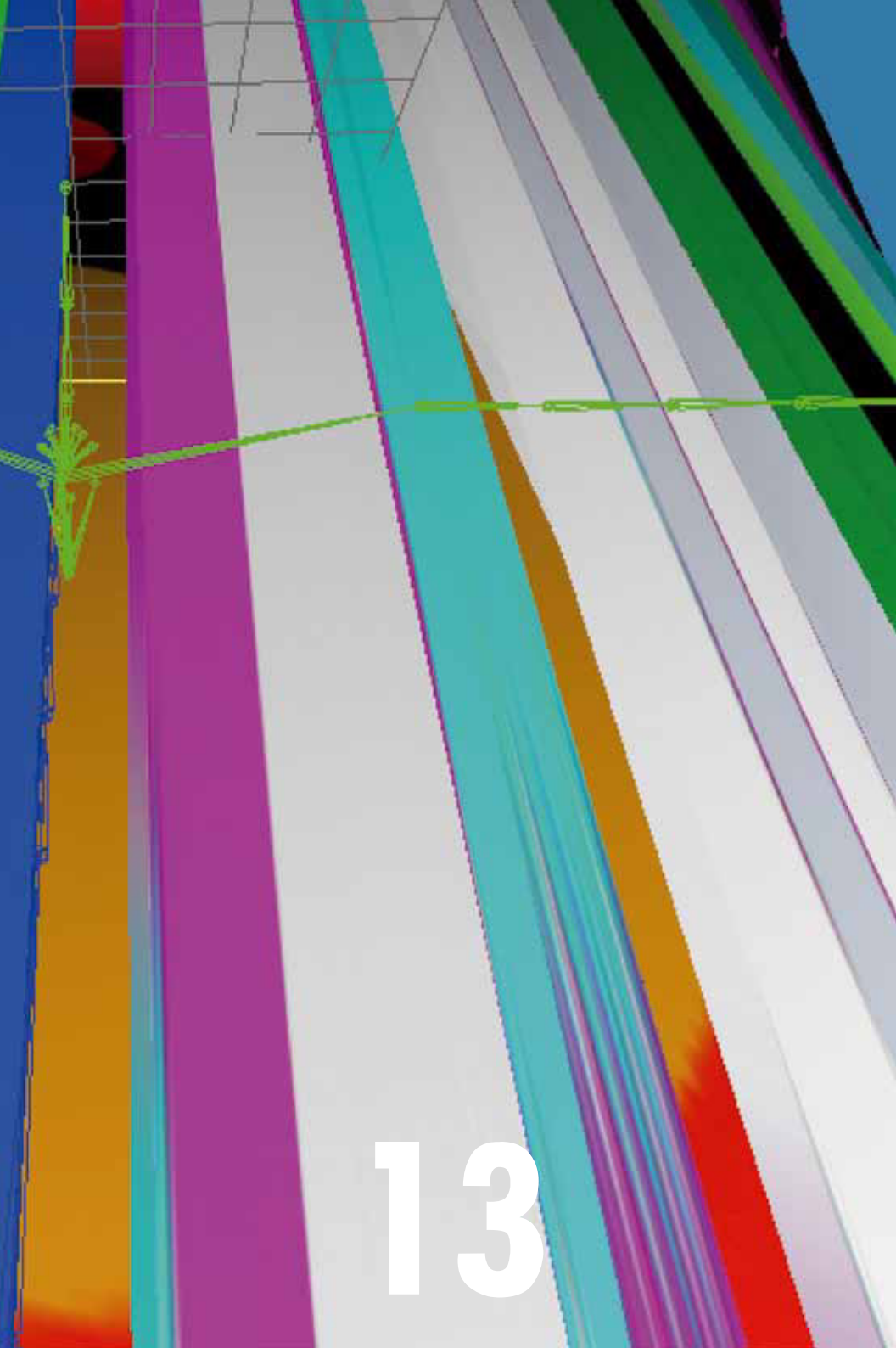
Índice de imágenes.....280

ANEXO: Listado de Movimientos.....288



INTRODUCCIÓN
(Preludio)

12



13

La presente investigación es una extensión, técnica y conceptual, del proceso de creación e investigación. El génesis del proyecto: proponer un medio alternativo dentro del taller de fotografía (ante la incapacidad de adquirir los materiales fotográficos tradicionales), lo que nos llevó a la experimentación digital, de video y plataformas interactivas para visualizar la obra. El resultado fue una pieza que vinculaba todos estos elementos en un videojuego, un medio para hablar de un lugar y momento determinado a través de la perspectiva de lo fantástico, poniendo particular énfasis conceptual en los problemas de la representación.

Decidimos dar seguimiento al proyecto a través de la creación de “Secuelas”, que lo establecían como una serie, así como de otros proyectos que explotaran estas mismas líneas creativas, medios digitales y piezas interactivas. Nunca nos detuvimos a reflexionar sobre cuál era el significado de usar este medio como soporte –más allá de su capacidad tecnológica. Y es que la interacción no estaba limitada a una reacción de la obra por la presencia del espectador, sino que se trataba de una invitación constante para participar en un proceso lúdico.

Siendo entusiastas del entretenimiento electrónico y lo hemos seguido con sumo interés por casi veinte años. Hemos sido testigos de su transformación, de un medio de entretenimiento sumamente inocuo y relegado a una industria millonaria, donde se desarrollan los avances en procesamiento de información más importantes del mundo. También es un medio sumamente versátil para la creación de experiencias y narraciones

que rivalizan incluso con las producciones fílmicas más ambiciosas, así como en un nuevo lienzo empleado con mayor frecuencia por artistas alrededor del mundo para manifestar sus inquietudes sobre una variedad de temas.

Por consiguiente, el objetivo general de esta investigación es desentrañar cómo se relaciona el arte con el juego, desde sus expresiones más básicas y antiguas hasta llegar a sus manifestaciones más tecnificadas y contemporáneas —y si su relación es la misma pese a estas particularidades.

Para tal efecto empleo, principalmente, la investigación documental para crear un marco histórico y conceptual en el transcurso de los primeros dos capítulos, para posteriormente establecer la propuesta visual y conceptual de la obra, así como la metodología de trabajo para desarrollarla.

El primer capítulo tiene como objetivo establecer las características generales del juego a través de la perspectiva de tres autores: Johan Huizinga (1872-1945), Immanuel Kant (1724-1804) y Friedrich Schiller (1759-1805), y como éste último influyó en el desarrollo de las primeras civilizaciones humanas hasta converger en el surgimiento de la figura del artesano.

El segundo capítulo expande el desenlace del anterior, i.e., el rol del artista en el surgimiento de la simulación y los ambientes virtuales a través de la contemplación y ensoñación, hasta aquellos recintos abstractos que se visitan por medio de tecnologías especializadas.

En el tercer capítulo materializaremos los conceptos generales de la investigación (el juego, lo virtual y el arte) en la producción de la obra que acompaña esta investigación, i.e., el videojuego *fighter 5*, la quinta parte de la serie que comenzó varios años atrás. Partiremos de las características estéticas del medio, los recursos técnicos y formales que estructuran nuestra metodología, y cómo a través de ésta ensamblamos todas sus partes como la propuesta plástica.

Únicamente nos queda esperar que el lector encuentre interesante la información de nuestra narrativa, pero por encima de todo esperamos que sea entretenida.





Capítulo 1: El Juego

Luis Argudín define el juego en su libro *La espiral y el tiempo*, partiendo de su análisis

sobre Immanuel Kant y Friedrich Schiller, como una dimensión de la libertad que niega las finalidades, propósitos y exigencias que nos impone la naturaleza y la sociedad; como un estado carente de fines que nos aleja de las presiones de lo real. El juego consiste, grosso modo, en un ejercicio de visualización y reproducción de lo que existe, sin embargo, bajo las reglas de la percepción del individuo; es un espacio libre de creación que tiene semejanza con la ensoñación y los procesos oníricos. Consiste en visualizar las cosas como podrían ser, como quisiéramos que fueran, o crear una situación hipotética para saber cómo enfrentarnos a ella si se volviesen reales.

Esta definición pretende conciliar, en un punto intermedio, los propósitos del juego, a primera vista, antagónicos entre la visión de Kant y Schiller, pero que luego de una inspección lineal parecen ser secuenciales y cuyas características básicas residen en el estudio antropológico del juego hecho por Johan Huizinga. Estos tres autores guardan una relación sobre la concepción del juego como un objeto cultural, empero, cada uno de ellos desde una perspectiva que varía en la finalidad de su actividad.

Comenzaremos con Immanuel Kant. Partiendo de su perspectiva religiosa, en este caso protestante, define al juego como una manera temprana del trabajo. El trabajo tiene como motivación una necesidad, que debe suplirse para participar en el mundo real, y el juego tiene distintas aproximaciones en las que complementa el trabajo o evidencia la necesidad recíproca entre ambos conceptos. El trabajo es constrictor impuesto por el convencionalismo social, y el juego se considera un proceso de entrenamiento para los jóvenes y los niños cuando todavía no pueden realizarlo, ya que dependen de sus padres o cualquier otra figura protectora para subsistir.¹

El trabajo guarda una particular importancia como la manera designada por Dios, al menos desde la perspectiva protestante, para expiar

1 Luis Argudín, *La Espiral y el Tiempo*, México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2008, p.119

el pecado original. Claramente una analogía de la separación del padre y el advenimiento de la vida adulta, en la que el individuo debe valerse por sí mismo a través de su enfrentamiento con las calamidades de la naturaleza que, llevado a términos generales, representa la materialidad del mundo, la materialidad del cuerpo, la carne y, por tanto, el origen de este pecado que debe expiarse. El resultado es la transformación del ambiente natural para asemejarlo a la divina presencia, o la imagen utópica de la ciudad de Dios. A través del trabajo se hace adolecer a la naturaleza de su azar, imprevisibilidad y descontrol, para otorgar un estado de seguridad y permanencia a la comunidad o el grupo. Curiosamente parece restablecer un orden similar al original, en el que los hijos se convierten en los padres, que a su vez tienen sus propios hijos, y a los que le asignan la misma tarea para perpetuar una tradición, sentido social e incluso cultura. Implica un inicio y un final del acto, y a su vez, la persistencia del mismo en la memoria como un hecho empírico. El acopio progresivo de la información, como resultado del juego, es transmitido por tradición entre generaciones, y es entonces cuando se convierte en cultura, como el compendio de toda información y habilidad que poseen los seres humanos. Es un medio para reflexionar acerca de sí mismos.

Por otra parte, la perspectiva de Schiller sobre el juego surge de este punto, en que las generaciones subsecuentes heredan los usos y costumbres de sus padres a manera de un rito. Propone al juego no como el estado de preparación para el trabajo sino más bien como su escape, una vez que éste se ha convertido, como ya mencionamos, en la base de un proceso social y en un canon de comportamiento.²

Schiller considera el juego de dos peculiares maneras, similares, pero diferentes en su origen y teniendo más relación con el uso de la energía pura. En primer lugar, como una suerte de válvula de escape. En oposición al trabajo, el juego tiene la función de reestablecer la *Homeostasis Psíquica*, el desgaste emocional producido por la significación social del trabajo. No se trata precisamente de recuperar fuerzas por un trabajo extenuante físicamente, pues existen muchas profesiones que se desarrollan sólo de manera intelectual, sino reorganizar las partes que forman los componentes esencia-

2 Ídem

les (como si se tratara del disco duro de una computadora) una vez que se han desestructurado para cumplir su función laboral. Ya emprendida dicha acción se comienza en el mejor terreno posible, y no con una configuración caótica que volvería extenuante e ineficiente el trabajo futuro. Nuevamente el juego es un escape de una situación constrictora. En un inicio, el ambiente y la naturaleza imponente, ahora, las exigencias sociales vinculadas con la perpetuidad del estado de control que se ha obtenido a través de generaciones.

George Santayana, filósofo Hispano-Americano, escribe: “Podemos medir el grado de felicidad y civilización, que cualquier raza ha alcanzado, por la proporción de su energía que dedique a tareas libres y generosas, a la ornamentación de la vida, y al cultivo de la imaginación”³. Este estado, se presume, es alcanzado por los logros tecnológicos acumulados a lo largo de la historia de la humanidad, por lo que es bien sabido que en países económica y socialmente más desarrollados (los llamados países del Primer Mundo), las jornadas de trabajo son menores y mejor retribuidas en comparación, por ejemplo a la realidad latinoamericana. Más adelante ahondaremos con respecto a las implicaciones que esto tiene en el área de la producción artística y cultural, por el momento nuestra intención es establecer la base para la segunda función del juego según Schiller.

Partiendo de los países más desarrollados, los más viejos en el canon de la cultura occidental y que han alcanzado este estado de trabajo “Simbólico” que el hombre goza; desde la perspectiva somática, de un exceso de energía, la cual exige ser utilizada pues su naturaleza es el estar en un movimiento constante. Pues bien, aquí es donde surge una distinción importante para futuros puntos de análisis; Jugar no es lo mismo que entretenerse. El entretenimiento sólo busca el hacer llevaderas las horas del día en que no hay que realizar ninguna actividad de suma importancia, consiste en ocupar la mente en algún proceso que no requiera de un juicio o proceso cognoscitivo muy complejo, es decir, no demanda una atención particular ni un esfuerzo, aunque este sea únicamente de razonamiento. El exceso de energía enfocado al juego conlleva la presión por usarlo, y al igual que en el primer uso de la energía enfocada al juego según Schiller, la reestructuración de un orden caótico

3 George Santayana, *The Sense of Beauty*, Dover, Nueva York, 1955, p.19

puede referirse a la acción de la contemplación y percepción de lo existente, precisamente, a un estado de reflexión. A primera impresión no parece haber una relación directa con el uso de energía, ya que esta actividad se asocia con una disposición apacible y relajada. La mente se encuentra inmersa en un proceso de reestructuración donde toda la atención está enfocada en proveer un estado de orden que de otro manera sería un mundo lleno de imperfecciones palpables y ajenas al control de los parámetros de perfección de la mente Humana. La relación del juego con la estética radica en este deseo por otorgar un patrón o una estructura “hermosa” a nuestro modo de observar los hechos cotidianos. El juego requiere de un ágil proceso mental, y es necesario que el individuo ponga todo de sí en dicho proceso, como también se imponga un conjunto de reglas y normas definidas que le permitan enfocar en su mente una posible solución y no deambular entre la infinidad de opciones.

Existe otro rasgo que se ha vuelto más tangible con el paso del tiempo, el hecho de que se trabaja por una retribución justa en relación a la actividad realizada, mientras que en el juego no es así; esencialmente por la falta de consecuencias del juego en la vida real.

Desde la perspectiva de Schiller, podría considerarse al juego como una suerte de recompensa que se obtiene tras la conclusión del trabajo, pero en realidad su función es más bien complementaria, a diferencia de la relación a priori que se puede inducir de los argumentos de Kant. El juego no queda del todo exento del campo de las recompensas, e.g., existen cosas por las que se juega, aunque son más bien de una naturaleza ideal o metafísica más que material. No obstante, a largo plazo tendrán su secuela en el mundo real y en el desarrollo socio-cultural.

Johan Huizinga, historiador y antropólogo holandés, autor del libro *Homo*

La perspectiva antropológica del Juego Según Huizinga

1.2

Ludens, inicia su debate afirmando que el juego es una actividad que realizan los humanos y también los animales. El juego precede al intelecto y la lógica, reside originalmente en el instinto, y es parte esencial de las con-

ductas animales incluso en etapas avanzadas de la vida⁴. Sin embargo, en los humanos es un rasgo que define un desarrollo intelectual y emocional incompleto, asociado con la etapa de la niñez, por lo que es abandonado parcialmente al ingresar a la fase adulta. Esto es porque en su base fisiológica más básica, el juego es considerado solamente como el resultado de un excedente de energía desenfocada y que puede resultar en un impulso dañino, por lo que debe ser orientado. Por otra parte, también se considera que puede ser el resultado de una necesidad congénita de imitación en etapas tempranas del desarrollo, en respuesta al comportamiento de otros sujetos más maduros en su ambiente, lo que viene a cumplir la función pedagógica del juego. Por ejemplo, la preparación para las tareas que deberán realizarse más tarde, o bien puede ser un método de dominio corporal o una auténtica necesidad innata de competencia y superación.

Huizinga analiza, desde el punto de vista antropológico, lo lúdico de la recompensa abstracta en el campo del juego. Es a partir de los mitos y los ritos que el mundo subsiste, al menos desde dicha perspectiva histórico-antropológica. Los mitos cumplen la función de describir el mundo sin palabras, se justifica su existencia por medio de interpretaciones fantasiosas o sucesos inventados. En la mitología Hindú, por ejemplo, se considera que las estaciones del año, *Rtu*, son representadas como seis hombres que juegan con dados de oro y plata.⁵

En culturas como la germánica y japonesa, así como entre las tribus indias de la Columbia Británica (conocidos como *Potlach*⁶), se considera que la representación de estos hechos perpetúa el orden del cosmos y otorga un carácter divino a los diferentes elementos que componen el juego, dándole una función rejuvenecedora⁷. Los conceptos de fortuna y suerte se encuentran constantemente vinculados al estrato de lo sagrado, y al realizar dichos actos sacros se crea un vínculo entre lo mundano, lo inmediato y lo palpable en relación a un orden mayor y místico. Actos como danzas y representaciones de leyendas que se asociaban a los hechos que sustentaban la realidad,

4 Johan Huizinga, *Homo Ludens*, España, Alianza Emecé, 2008, p.12

5 *Ibíd.*, p. 80

6 *Ibíd.*, p. 81

7 *Ibíd.*, p. 79

como los Dioses y Demonios, por medio de ceremonias que se realizaban en un campo propio, convirtiéndose en recintos sagrados. El mito, su narrativa, ritmo y sucesos consecutivos de la recreación idealizada de los acontecimientos que deben llevarse a cabo con riguroso cuidado, es decir, se construyen reglas que garantizan la continuidad del tiempo y el espacio, complaciendo a los Dioses para que permitan el desarrollo continuo de los eventos naturales.

El juego y la cultura guardan una estrecha relación en cuanto a sus elementos compositivos básicos, surgiendo de esta relación una reinterpretación que sugiere una revalorización del juego, por ejemplo, elevándolo a la solemnidad que se atribuye actualmente a la categoría de lo sagrado. Por otro lado, desmitificar la naturaleza de lo divino al asociarlo con un acto libre, espontáneo y ajeno a un origen de carácter lógico que al ser un elemento indiscutiblemente vinculado a los estratos más básicos del comportamiento instintivo, no queda exento de desarrollarse a la par del desenvolvimiento cultural humano. De acuerdo a Huizinga, el juego no se convierte en cultura, la cultura tiene en sus orígenes un carácter lúdico⁸ a través de las ya previstas repercusiones de las recompensas atribuidas al juego, pero éstas están únicamente presentes cuando el juego se vuelve agonal.

La representación de actos sagrados tiene una función ritual encaminada a perpetuar

El Juego y la Guerra

1.3

el orden y rumbo del mundo a través de pasos y características claves. De acuerdo a las diferentes culturas humanas, cada una dotando de valor y significado a los elementos que las componen, y siguiendo rigurosamente un patrón que no deberá de violarse, la apropiación de un espacio real se convierte en un recinto sagrado trascendiendo de lo material a lo virtual.

De estos eventos se desprenden contiendas antitéticas, es decir,

8 *Ibíd.*, p. 101

entre varios grupos que realizan la misma acción (no como un equipo único, sino en competencia) para ganar un reconocimiento particular entre su contexto. Esta finalidad, de disfrutar la victoria, está acompañada de un galardón que consiste en el honor y el prestigio. La tensión y la incertidumbre son parte del juego, pero la exacerbación de la segunda le otorga al juego un carácter que resta atención al hecho de jugar y se enfoca más al hecho de ganar. Ganando se obtiene un status sobre la homogeneidad del grupo, creando no sólo sentido cultural sino estructuras sociales complejas.

El honor es una evaluación del status social de una persona realizado por los individuos que conforman su comunidad, y las personas son asignadas con valía y grado en relación a la naturaleza de sus actos. Ello depende del contexto inmediato del sujeto y sus métodos para obtenerlo, relativo en naturaleza y que pueden generar conflictos entre grupos humanos e ideologías con base a principios materiales y ambiciones subjetivas. Pero por otro lado, el honor también puede ser percibido desde la perspectiva del nativismo, por lo que su permanencia en los usos sociales está arraigado como la estructura misma del cerebro independientemente de la condición étnica o geográfica. Asimismo el honor guarda una relación con la reputación, la opinión general del grupo con respecto a una persona, y con la fama, el renombre o alcance de conocimiento popular de su nombre y sus acciones.

El prestigio es en algunos casos sinónimo de reputación, en conjunto con la estima, el valor emocional, y la naturaleza moral, ergo, lo inherentemente humano, asignado a una persona u objeto. Originalmente, prestigio refería a la pomposidad y la soberbia, pues la raíz latina de la palabra, *præstigium* significa “engaño”. Posiblemente de la asociación de estos actos de desacreditación que los grupos más poderosos ejercían sobre las clases bajas, y acrecentando la brecha social entre ambos. Para perpetuar su estatus, la palabra se convirtió paulatinamente en un adjetivo decoroso: las instituciones, los poderosos, los adinerados, acontecimientos, lugares o actos prestigiosos eran aquellos con los que el individuo debiera asociarse para formar parte de un grupo discriminador, pero poderoso. La relación del poder con la creación y administración del orden social, que determina los usos y comportamientos aceptados; regresamos al punto del honor y la reputación. Y, sin embargo, todo surge del engaño. Vivimos en pos de engañarnos.

Estos dos elementos son las recompensas o galardones que se buscan al momento de jugar cuando el juego se ha convertido en una actividad sagrada, en este ejemplo referido al contexto de los acontecimientos tribales. Marcel Granet, sociólogo francés, atribuía a este sistema de recompensas la creación de los estados feudales; de los resultados de actividades rituales y lúdicas, como danzas estacionales y encuentros deportivos, es que dio inicio la jerarquización de la estructura social, a través de la acumulación del honor y el prestigio.⁹

La trascendencia de los resultados de la competencia parece romper con las finalidades del juego como una actividad que refleja el nivel de libertad obtenido por el individuo y el grupo. Al repercutir fuera del espacio finito que define la dimensión del juego, y en deuda con los orígenes de reverencia divina de estos actos, los desenlaces de estas justas son vistos como el juicio divino de los Dioses para señalar a los más aptos, en un inicio en igualdad de condiciones, para desempeñar una acción particular.

Esta sentencia divina cobra posteriormente mayor importancia con el desarrollo y aumento en la complejidad de las sociedades, cuando los grupos no sólo compiten, sino que además conflictúan, y la resolución de dicha disputa se resuelve en condiciones igualmente lúdicas, por ejemplo, en un pleito legal. Ambas partes, iguales en su naturaleza, en sus derechos y obligaciones, exponen su caso ante un juez, quien por méritos propios se encuentra en esa posición y funge como árbitro (no es igual a ellos). Las formas rituales siguen presentes desde el momento en que el conflicto se lleva a un espacio sagrado, como en este caso un tribunal, y las personas involucradas juegan todas un papel particular: ellas mismas empeñadas e insistentes en probar un hecho ante el que encuentran una resistencia. Una nota adicional, en cuanto a la simbología de estos acontecimientos, es la que cita Johan Huizinga al respecto de la moda en pelucas de los siglos XVII y XVIII entre los juristas ingleses, i.e., “en su función hay que considerarla bastante cercana a las danzas de máscaras de los pueblos primitivos”¹⁰.

Todo conflicto agonal, conectado con reglas limitadoras, posee un

9 Marcel Granet, *Civilisation, El origen deportivo del estado*, Madrid, Ortega y Gasset, 1930, p. 241

10 Huizinga, *Homo Ludens*, p.105

carácter lúdico, pero particularmente enérgico, intenso y definido. Por consiguiente, los conflictos poseen un aspecto cultural cuando existen los elementos que definen como iguales a las partes que se enfrentan, a pesar de que por lo general, éstas se enfrentan por reclamar su derecho a algo, sea la posesión física de un tesoro o incluso la conquista y control social y cultural (y claro, económico) del adversario. Estas porfías se presentan primordialmente por deseos de naturaleza material, como el enriquecimiento por la abundancia de bienes o por laureles abstractos, como el prestigio (que a su vez otorga otras recompensas materiales como consecuencia) o por una deshonra al honor que se suscita en situaciones no agonales, e.g., estrategias bélicas como los ataques por sorpresa, emboscadas o deslealtad que poca relación tienen con lo comúnmente asociado a lo digno y honorable, es decir, con las reglas del juego. Estos actos reprochables destruyen el frágil equilibrio de un espacio ideal.

La batalla no difiere mucho de la contienda legal, excepto que en esta última las herramientas son palabras, diálogos y puntos de vista. El juez debe sopesarlas y entonces emitir un veredicto; los vencedores serán los que fueron elegidos por los Dioses en un juicio divino que no difiere mucho del azar, como en los dados, la ruleta o las barajas, pero con una connotación seria y sagrada.

El lugar donde se desarrolla la batalla es un campo de juego, y las reglas del juego ponen en claro los parámetros a tomar en cuenta para desarrollar el conflicto, como los horarios, las armas y las acciones permitidas. Pese a la brutalidad de la guerra, ésta cumple un fin noble, pues la injuria al honor sólo puede lavarse con sangre, ya que como el juego es una idealización de la vida cotidiana, la guerra, un juego ya en sí mismo, es ensalzada en los relatos y crónicas como una actividad noble que solo pretende restablecer un equilibrio violado. Aunque también parece más bien cumplir la función de matizar la crueldad del mundo real.

El ideal es combatir por una causa que se considera buena, pero la realidad, adonde finalmente se regresa al salir de la esfera del juego, impone presión sobre el hecho de vencer, opacando incluso al sentimiento del honor, lo que conduce a que todo medio que lleve a la victoria deseada sea juzgado como lícito, pese a lo reprobable de su método. Otros factores, como las diferencias étnicas, resultado de las multiplicidades geográficas, generan en algunos grupos el sentimiento de superioridad en base a

las características deseadas dentro de su propio grupo, finalmente llevando a la inequidad de trato en el juego (o guerra); inhibiendo la moderación en sus actos y suscitando crueldades inescrupulosas que son vistas como un castigo permitido por los Dioses contra aquellos que no viven bajo su ley.

Las victorias obtenidas por este medio no proveen ninguna “ganancia”, y el triunfo recae realmente en quienes tienen el honor y tenacidad para mantenerse fieles a las reglas del juego. Otro elemento característico del juego agonal es la tensión, y el exceso de ésta hace que quien esté jugando olvide que en efecto está jugando, pensando sólo en el resultado y la recompensa. No es difícil asociar este estado con la presión del ambiente de donde surgen originalmente los factores determinantes del trabajo, es decir, la actividad desarrollada con el fin de hacer habitable el mundo, y el juego como el espacio temporal y abstracto, no directamente vinculado con lo real, donde se recrea el mundo y se le otorga una estructura ideal. Ambos conceptos están íntimamente relacionados con la reconstrucción de la realidad inmediata a través de procesos tecnológicos o perceptivos; la recreación es un tópico recurrente en el estudio del arte así como en las formas sagradas del juego que se desarrollan a partir de la importancia que, se cree, estos actos tienen en la estructura del mundo.

La relación del juego y la guerra se encuentra en un punto donde su carácter laboral y lúdico se desdibuja. Por un lado, el conflicto se cierra a reglas, pero las reglas se rompen en pos de la victoria, y los resultados son brutalmente violentos, por lo que el ennoblecimiento de la cultura de la guerra parece cumplir solamente con la finalidad de hacer las veces de una veladura de esta crueldad; un escape fantasioso de enfrentamientos nobles y valientes donde se engrandecen los valores tan perseguidos por los grupos sociales prestigiosos. De este elemento depende su status; además de fomentar la valentía y el cumplimiento del deber que, nuevamente, no se encuentran con la frecuencia deseada en el ambiente de lo real, la guerra se convierte en un noble juego de honor y cortesías recíprocas con el enemigo. El refinamiento de este arte de la guerra está particularmente representado en el código de guerra del *Bushido Japonés*, así como en las leyendas caballerescas Europeas. El elemento característico en ambos es la evolución de un conflicto colectivo a un enfrentamiento individual.

A esta modalidad del combate se le conoce como *Duelo*, sustituye a una batalla campal y ostenta pocas diferencias con un encuentro judicial: dos personajes, iguales en dignidad, se enfrentan en un espacio y en un momento pactado, cada uno representando a su bando, y de la resolución de este único encuentro se decidirá el seguimiento de todo el conflicto. En palabras del Merovingio Teodorico, “Mejor que caiga uno, que no todo el ejército”¹¹. El punto trascendente en este momento es el hecho de que estos combatientes son representantes, es decir, ya están realizando un ritual que relaciona al duelo directamente con un acto sacramental, en esencia una representación. Un *Simulacro*.

La Porfía como el medio de demostración de la superioridad ante el grupo es una función educativa presente incluso hasta nuestros días, ya que toda vida noble o civilizada toma la forma de un juego en que cada acción cumple con un requerimiento simbólico, pues así como la guerra que se lleva a menores proporciones que permiten controlarla y mensurarla; la dimensión limitada transcurre en su propio tiempo, con una belleza y proporción fija. Esta creación de la fantasía repercute en la vida social y cultural, porque temple el valor y fomenta el cumplimiento del deber.

1.4

Representación (o como ser amados por los Dioses)

Hemos mencionado el rol de los Dioses en los orígenes de los fenómenos lúdicos que

llevaron al desarrollo social y cultural desde la perspectiva antropológica de los acontecimientos en la vida humana, y sólo en parte hemos reparado, principalmente gracias a Schiller, sobre la inmaterialidad metafísica que esta imbuida en la justificación de estos actos. Los rituales y acciones sagradas se emprenden en pos del beneplácito de seres súper humanos, y su ejecución otorga beneficios por un consenso humano de opinión que en efecto lo considera de esa manera –más allá de cualquier prueba de carácter objetivo.

¿Cómo se obtiene este conocimiento que justifica los actos

11 Ibid., p.121

consagrados, otrora arbitrarios? Si el poder físico tiene sus beneficios como ha quedado establecido en los conflictos bélicos, el conocimiento de “*algo*” conlleva un poder *Mágico*. El conocimiento guarda una relación directa con el orden del mundo. Durante las fiestas sagradas se establecen encuentros antitéticos no solo de ejecución y forma, sino también de conocimientos arcanos, recitados como cantos y preguntas (o incluso como retos de unos a otros), cuyas respuestas residen en muchos casos en el conocimiento profundo de los símbolos y rituales que se llevan a cabo. Su solución es una apuesta mortal, pues los ritos perpetúan el orden del mundo, y de no llevarse a cabo, o en este caso, de contestarse o resolverse, depende la vida. Es un juego sagrado que se sitúa entre la línea de lo lúdico y lo serio, y que además establece las bases de la filosofía, pues las cuestiones cosmológicas acerca del origen de todas las cosas constituyen un rasgo particular del quehacer humano en todas sus épocas, y así como el juego, que en un inicio parece una actividad inocua, la imagen evocada de los sabios discutiendo parece distanciarse mucho de la del atleta embravecido que actúa con toda su energía en las danzas solemnes; sin embargo, esta búsqueda filosófica tiene un carácter agonal bien definido; el buscador de conocimiento reta a sus compañeros, esgrime críticas puntuales y defiende sus percepciones como sobresalientes, entablado una batalla filosófica alegórica que se apega a la concepción del cosmos como un todo, donde se encuentran en constante conflicto las fuerzas elementales opuestas que influyen sobre todo lo que existe, tal como el Yin y el Yang chino.

La solución a estos problemas no se obtiene por la ruta lógica, sino que se desenvuelve en un espacio propio del espíritu, creado por él y para él, y al no seguir los preceptos de la lógica, no puede considerarse como algo serio, por lo que recae en los campos de lo lúdico.

Huizinga menciona que estos espacios invitan a la reflexión infantil más que la adulta¹², pues incluso las inquisiciones más comunes de la civilización humana se parecen a los cuestionamientos de un niño, como por ejemplo, ¿De donde viene y a dónde va el sol cuando es de noche? ¿Por qué llueve? ¿Qué es la muerte?

12 *Ibíd.*, p. 154

El espacio espiritual donde se efectúan esta suerte de conflictos buscan otro fin además de perpetuar el mundo, y es el de perpetuar y personificar lo incorpóreo, transmutar lo percibido en algo vivo.

En el proceso del juego como una recreación o simulación de un suceso real, interviene la idealización, es decir, el desproveer al hecho de los elementos banales o específicos que pueden afectar la inmediatez de su asimilación, su comprensión y solución, consiste en asumir únicamente lo elemental, y crear este supuesto donde estriba la esencia del juego enfocando la atención sólo en lo importante, y en este sentido, se embellece la vida, la complementa en relación a como consideramos que debería ser, crea relaciones rituales y sociales que producen significación en los actos humanos, y a su vez, gracias a las regulaciones para sus propios límites, el juego crea orden, y otorga al mundo un equilibrio perfecto, provisional y finito, de la misma manera como el duelo es un acto consagrado que reduce el conflicto a una mera convención social.

Las reglas y sus limitaciones, la simulación idealizada, el espacio sagrado que no debe transgredirse, así como el tiempo continuo que se dirige hacia la finalización del juego, todas ellas crean un equilibrio frágil que la más ligera desorientación puede quebrantar. En este sentido, el juego posee una relación sumamente estrecha con el campo de la Estética, pues tal como el juego pretende crear esta esfera autónoma, que al menos por un momento condense todos los elementos necesarios para el equilibrio de una realidad ideal, en el campo de la estética se buscan de la misma manera elementos afines, e.g., la tensión, la distancia, la proporción, la composición, el equilibrio, el contraste, la variación y la resolución –que de su función en conjunto se concrete. Las representaciones sacras inciden de tal manera en el terreno de lo estético que se considera incluso que se desarrollan en un orden superior de las cosas, otorgando a lo terrenal un carácter banal e intrascendente.

Todo lo sacro surge del culto, y *“en todo culto auténtico se baila, canta y juega”* dice Huizinga¹³. Los Dioses lo han instituido de esa manera en las celebraciones de acción de gracias, en las que la humanidad puede des-

13 Ibid., p.202

cansar de su sufrimiento, para lo que originalmente estaba concebida¹⁴, y por ello han designado a las musas Apolo y Dionisio (deidad patrona del Teatro y del Vino), en ocasiones referido como Libertador, porque desarraigaba a uno de su ser normal a través de la locura, el éxtasis, y el vino. A través de la divina comunidad festiva se reinstituye el orden en la vida de los mortales, se restablece la homeostasis psíquica, como argumenta Schiller, y a pesar de cumplir con esta clara función, las artes Músicas (llamadas así por su directo enlace con las musas, como la danza, la música y el teatro) eran consideradas como prácticas atribuidas solamente al placer durante el siglo IV antes de Cristo. Fue Aristóteles quien abogó por reencontrar su significado original como parte fundamental de la educación, pues la naturaleza exigía no únicamente ejercer bien el trabajo, sino también llenar dignamente lo ocios.¹⁵

A más de 2400 años estos excesos de energía aún no han sido claramente catalogados ni objetivamente dirigidos. El juego es libre, es libertad, pues precisamente esa energía sin un propósito práctico sugiere que no existe una actividad particular que la requiera o que las actividades de carácter obligatorio ya han sido cumplidas, por lo que queda a la responsabilidad del sujeto la elección de acciones que emprenda con este “excedente”¹⁶.

De esta libertad se desprenden otras dos características del juego: rediseñar el entorno inmediato y entablar una subrealidad con sus propios usos. La posibilidad del “qué tal si” donde la realidad es engalanada, y los roles, elegidos libremente en lugar de impuestos, otorgados u obtenidos con base a reglas ajenas y donde los tiempos y espacios son distanciados de aquellos impuestos por la naturaleza y el entorno que impiden ejercer los deseos inmediatos del sujeto. Estas últimas dos características cimientan funciones sociales y culturales muy particulares del género humano.

En estos acercamientos, al aspecto representativo del juego, queda clara la prioridad de lo metafísico sobre lo terreno, la ac-

14 Platón, *Las Leyes* (Diálogo), II, 653, México, Ediciones Libuk, 2010

15 Huizinga, *Homo Ludens*, p. 204

16 Jaime Fisher, *El Hombre y la técnica*, México, Programa Editorial de la Coordinación de humanidades, UNAM, 2010, p54, el autor se refiere a este excedente como una magnitud física o económica en relación a los recursos invertidos originalmente en un trabajo y los productos obtenidos que superan a los necesarios para sobrevivir, ya que el hombre, no es solo biología sino que además se debe considerar su espíritu, es decir, la cultura.

ción en vivo ejercida por los “jugadores” como el elemento que permite el devenir de la *Experiencia Estética*, así como la definición de las musas que rigen sobre las artes Músicas. Siendo que esta no es una investigación enfocada al teatro o el performance, debemos ahora inclinar nuestra atención al rol de las artes plásticas en estos acontecimientos.

Huizinga establece, en primer lugar, una distancia considerable entre las artes Músicas y las Artes Plásticas. Las últimas no poseen ninguna musa que las ampare, solo al *Dios Hefestos* como el patrón de los artesanos; no poseen un elemento lúdico en forma dentro de su ejecución sino que, al trabajar con la materia, están supeditados a los límites formales que ella ofrece. No puede “jugarse” como con la música o la danza, cuya resolución estética consiste en su ejecución, aunque sea esta previamente planeada y ensayada y que sólo cobra vida con la acción, en un momento y en un lugar. Jean Duvignaud, novelista y sociólogo francés, sugiere distinguir estas actividades por medio del uso de los términos *Play* y *Game*. *Game* es un juego delimitado por reglas, mientras que *Play* es un acto espontáneo de actuar, un impulso¹⁷.

Una vez que la obra de arte plástico está completa, después de un proceso lento y aplicado de técnica rigurosa, ésta ejerce su acción de objeto estético únicamente cuando el espectador posa su vista en ella. No existe un elemento de acción y espectáculo en este tipo de arte, además de que la tarea de factura está llena de detalles y responsabilidades técnicas, alejándola todavía más del área de lo lúdico siendo relegada a una función práctica dentro de las otras artes, como son las escenografías (los teatros como recintos que mencionamos anteriormente) y vestuarios que, a pesar de todo, la mantienen vinculada con lo lúdico y lo sagrado, pues se trata de construir imágenes y objetos cargados de una identidad basada en sucesos cósmicos.

En este punto de la historia el arte plástico tiene como función embellecer los objetos concebidos como herramientas para actividades rigurosamente simbólicas, sea esto por la carga icónica que estos objetos deben portar (por la trascendencia de los rituales a los que están enlazados) o por la necesidad congénita de jugar y embellecer la cotidianidad del mundo, la cual es muy parca en comparación con la idealización humana. La finalidad

17 Jean Duvignaud, *El Juego del Juego*, México, Fondo de Cultura Económica, 1997, p. 10

ambigua de los gremios de artesanos que se dedican a estas labores no ha servido para instituir su faena todavía como un acto de mayor importancia.

La pericia técnica, aplicada a la creación plástica, al igual que prácticamente todas las demás actividades sociales, están sujetas en gran medida a la competencia, como mencionamos anteriormente al respecto del juego y la guerra. En las primeras etapas del desarrollo cultural y social realizamos proezas y actos motivados por el reto o la hazaña, y es que todas estas actividades requieren de “cierto arte” para poder realizarse. Con esta finalidad en mente se celebran encuentros agonales entre artistas para saber quién podrá crear la obra de arte más sobresaliente; el triunfo y la supremacía, todo en pos de complacer en mayor medida a los Dioses, pues el vencedor de este encuentro es el designado por ellos para resaltar. Las pruebas de destreza donde la Divinidad esta activamente presente abundan en los mitos y las sagas, tales como los doce trabajos de Hércules, o las proezas de ingenio e ingeniería que decretaba el *Rey Minos* y a las que *Dédalo* siempre daba solución.

Las figuras de estos artesanos legendarios son un canon al que se aspira, así como los Dioses y la perfección con la que han creado el mundo y de la misma manera que los ritos otorgan seguimiento al mundo y lo perpetúan, las técnicas y “artes” de estas figuras mitológicas se transmiten a través del tiempo, y así es como surgen los gremios con el desarrollo de las ciudades en el siglo XII, como un sistema de preservación del conocimiento bajo la máxima *Rex Nunquam Moritur* (El rey Nunca Muere)¹⁸.

Como ya hemos mencionado, del desenlace de estos eventos dependía el status dentro de la comunidad, y en el caso de los artesanos, a este status se le llama “autoridad”. Esta autoridad es la que define al maestro del alumno, y esta jerarquía interna sobrelleva su propio conjunto de retos que otorgarán como recompensa al ganador, el trascender al maestro y renovar el ciclo una vez más.

Aun hoy se celebran certámenes de arte en las academias e instituciones privadas para obtener becas, para estimular las dotes inventivas y conseguir mejores resultados de los que se obtendrían en condiciones más precarias.

18 Richard Sennet, *El Artesano*, España, Anagrama, 2009, p.76

¿Cuál es la diferencia entre el artesano y el artista? Podríamos encontrar pautas para

indagar en este debate a través de la autonomía que cosecharon ciertos artesanos Renacentistas. Durante los siglos XIV y XV la Alquimia era una práctica respetable que a la vez buscaba la esencia de las cosas por medio de los rituales mágicos y espirituales como por procedimientos proto-químicos con repercusiones más duraderas y científicamente comprobables. En este escenario son todavía comunes los estudios de fisiología, anatomía y medicina que entienden el funcionamiento del cuerpo por medio del equilibrio de los temperamentos o humores, sustancias secretadas por órganos específicos y de cuyo equilibrio depende la salud del individuo, así como su estado de ánimo o carácter en general; y es bajo esta concepción que el arte experimenta un primer cambio de grandes dimensiones. La sociedad “moderna” concibe al artesano genial como un artista, cuyo trabajo enfatiza la individualidad, a diferencia del trabajo colectivo que prioriza a la comunidad, siempre y cuando este individuo, etiquetado como sobresaliente, tenga la suerte de contar con un sistema endocrino que favorezca la proliferación de bilis negra, o “humor Saturnino”, que favorece la introspección, la subjetividad y, por tanto, la originalidad¹⁹, evocando así la diferencia entre la técnica y la expresión.

Similar a la categorización de Duvignaud de las actividades lúdicas como Game o Play, Schiller propone también una clasificación del juego muy similar, a saber, *el Juego Físico* y *el Juego Estético*. El Juego Físico responde en primer instancia a la abundancia de la energía, a la acción física y al movimiento, ya sea al ejecutarlo o el admirarlo en la naturaleza a través de sensaciones simples, como observar atentamente el movimiento perpetuo de los elementos de la naturaleza y sus patrones caóticos, que de alguna manera parecen estar en sintonía con el abstracto proceso del pensamiento, por lo que no existe un conflicto entre la imaginación y el intelecto al estar ambos alojados en la estructura de la mente. Con base en esto Kant define lo que llamamos ‘bello’ como el objeto cuyas formas se ajustan al movimiento de la imaginación, pues de ser regidas se trataría más bien de un

19 Rudolf y Margot Wittkower, Madrid, *Nacidos bajo el signo de Saturno*, Cátedra, 1988

objeto con una finalidad comprensible, pero no contemplativa. Sin embargo, las limitaciones del juego físico son precisamente estas, que está arraigado a un proceso de asociación representativa y sensorial, pero no profundamente perceptiva, por tanto, reflexiva. Ahí radica la diferencia con el Juego Estético.

Schiller cita a la sexualidad humana como un punto de partida hacia la reflexión de la transmutación del juego Físico en Estético: la sexualidad es una actividad que primordialmente cumple con una función objetiva, la permanencia de una especie en el tiempo y el espacio a través de la reproducción. Cuando en el acto sexual interviene el elemento del erotismo consistente en juegos, caricias e incluso interacciones verbales, el sexo es desprovisto de su función únicamente reproductiva, lo hace superfluo e insustancial, así que se efectúa con el simple propósito de otorgar placer de la misma manera que las artes músicas y el concepto de Play, ergo, lo lleva a la esfera del juego ahora que comparte sus características. Este distanciamiento de lo real en pos de lo lúdico permite, usando la misma metáfora de la separación, observar en este caso por primera vez los objetos de manera reflexiva; citando a Luis Argudín, *“al salirnos del remolino de la pasión, logramos ‘ver’ lo que antes sólo deseábamos, y jugamos con aquello que previamente solo utilizábamos”*²⁰.

De acuerdo a Kant este distanciamiento permite la percepción de la belleza, la cual no reside en el objeto ni en el sujeto, sino en el proceso perceptivo que se genera entre ambos elementos. Esta distancia entre el hombre y el mundo real poblado de objetos, ese mundo que opone resistencia a nuestros deseos y al que debemos enfrentar para obtener nuestra “libertad”, es precisamente cierto grado de esa misma libertad.²¹

20 Argudín, *La Espiral y el Tiempo*, p.129

21 Jaime Fisher vuelve a incidir en esta cuestión de la libertad como resultado del progreso: cuando un trabajo, y las herramientas o artefactos que se requieren para realizarlo se especializan en mayor medida, el excedente, mencionado en la cita 17, también puede ser empleado para invertir en la eficiencia del mismo proceso, creando mayor libertad en cuanto a la realización de la acción.

“El objeto necesita al sujeto para su existencia y, finalmente, para su realización. El mejor modelo para entender la relación entre el yo y el mundo es, por lo tanto, la obra de arte, pues esta depende para su existencia del sujeto que la crea, así como del que la interprete o la haga concreta.”²²

Roman Ingarden

Roman Ingarden, filósofo polaco, remite al espectador como el formulador del sentido que otorga su esencia artística al objeto, pero a su vez incluye a las artes musas, al citar también a su Intérprete. Esta conjetura puede ser anfibológica, pues el intérprete, al menos en el idioma español, puede referirse a quien ejecuta una acción planeada (por el artista en este caso, pues ya lo ha mencionado como el que crea) o quien la hace concreta. Ambos igualmente válidos para referirse al público que concreta la intención al ser testigo y percibirla, pues de acuerdo a Nelson Goodman, filósofo norteamericano, es en ese proceso que él define el funcionamiento de un obra de arte:

“son artefactos con funcionamiento simbólico: son conjuntos de marcas en el seno de sistemas simbólicos. Existen cuando existen intérpretes que las hacen funcionar en el seno de este sistema.”²³

El arte entra en la ecuación dada su naturaleza íntimamente ligada con el mundo de las apariencias. Es quizás muy obvia la relación al tratarse temas y términos como las formas, las experiencias estéticas y la fenomenológica del pensamiento; regresando a los orígenes del hombre antes de la cultura, la contemplación del mundo es posiblemente la primera actividad libre que puede ejercer el ser humano. Nuevamente Kant y Schiller se encuentran en puntos opuestos, ya que Kant considera todo lo físico y sensorial como un obstáculo para el cumplimiento del deber, mientras que para Schiller es a través de la introspección subjetiva que se alcanza la verdadera libertad, siendo la creación artística el trabajo paradig-

22 Roman Ingarden, “Valor artístico y valor estético”, *Estética*, Harold Osborne (comp.), México, Fondo de Cultura Económica, Brevarios, 1976, p.71

23 Yves Michaud, *El arte en estado gaseoso*, México, Fondo de Cultura Económica, 2007, p.134

mático de la libertad, pues citando nuevamente a Argudín sobre Schiller:

“solo al jugar el hombre es humano, pues afirma su humanidad racional y emocional en una única acción totalizadora”²⁴.

Toda esta noción del distanciamiento de lo real para comprender lo verdadero es lo que podría denominarse como el juego estético, pero que a su vez se convierte en una apariencia estética cuando el hombre toma conciencia de la naturaleza del arte, y de la misma manera que el juego usa la subversión de la vida cotidiana y sus hábitos, que son los que definen nuestro paradigma de lo real, para crear lo imaginario.

Incluso desde la perspectiva clínica profesional, el psicólogo Mihály Csíkszentmihályi emprendió un estudio que arroja resultados perturbadoramente similares. Con sus llamadas *Flow Experiences*, originalmente cimentadas en el estudio de las actividades *Autotélicas* (autónomas o de libre elección y que constituyen en sí mismas su fin) y posteriormente de actividades de absorción, demostró como los jugadores de ajedrez, los deportistas, músicos y creadores de toda índole en general experimentan una sensación similar al momento de estar completamente enfocados en sus labores:

“en la absorción sin esfuerzo en una actividad que nace por sí misma, que se desarrolla bien, y que constituye una especie de esfera autónoma de la vida consciente”²⁵.

Huizinga cita como un ejemplo claro, a alguien con papel y lápiz a la mano durante una reunión de trabajo particularmente aburrida, o una clase donde el tema es especialmente somnífero. Esto llevará a trazar líneas, llenar planos y crear fantásticos motivos ornamentales²⁶.

24 Argudín, *La Espiral y el Tiempo*, p.132

25 *Ibíd.*, p.136

26 Huizinga, *Homo Ludens*, p.213



38

CAPÍTULO 2: ESCAPE A LA VIRTUALIDAD

39

Partiendo de Goodman y Benjamin, el juego estético es muy similar en sus términos

más básicos a una experiencia estética tradicional; es lo que le otorga a una pieza su carácter trascendental. Es el jugar a ser otra cosa y ya que esto depende de un contexto social en conjunto, que muta con los tiempos, no existe una esencia absoluta del arte, sino solamente histórica. *¿Cuándo es el arte?*

El arte es una interpretación distinta en cada periodo y partiendo de su etimología y de su relación con la técnica, el resultado es una herramienta que funciona como intermediario entre lo real y lo imaginario. De ahí mismo surge el término “*Artificial*”, íntimamente ligado al arte; y por asociación de significados, lo aparente, lo que pretende ser, pero no es. Seguimos empleando las mismas reglas que invitan a un espacio alejado de lo material, pero que surge de él, una relación transaccional²⁷.

Partiendo de las cuevas de Lascaux y Altamira, las pinturas rupestres en sus paredes son todavía un misterio en tanto al debate sobre su pertinencia como piezas de arte. Se considera que servían principalmente a un fin práctico, didáctico, i.e., perpetuar el conocimiento de la naturaleza y su orden, como enseñar a los jóvenes los métodos más eficientes para la cacería; también implicaban un poder místico ya que la naturaleza divina de los seres vivientes y su representación está íntimamente ligada a su control, ya la imagen es el animal, aunque no lo es. Este no es un bisonte, sino sólo una representación de un bisonte.

El juego por su definición primaria, el juego estético por su evolución intelectual y el arte como una actividad más en deuda con las apariencias que con los hechos fácticos, guardan una relación estrecha con lo virtual. Pero, ¿qué es lo virtual? Puede ser una imagen o espacio que no es real, pero lo parece o pretende parecerlo²⁸; puede ser una imitación básica de la reali-

27 Fisher, *El Hombre y la técnica*, p.29. Lo Transaccional se refiere a las condiciones situacionales que producen tanto al organismo como a su medio, es decir, cuando la materia en un espacio se desarrolla de la manera en que se comporta como organismo en relación al resto de la materia, que se convierte en ambiente.

28 Nicholas Mirzoeff, *Una introducción a la cultura visual*, México, Editorial Paidós, 2003, p.135

dad o aquello que no podemos experimentar o modificar físicamente, pero sí conceptualmente. Al nombrar estos elementos despejamos un poco las ambigüedades asociadas con el concepto de virtualidad, popularmente identificado con espacios simulados dentro de una computadora que se exploran por medio de una interfaz visual y dispositivos específicos. Este es el concepto de Realidad Virtual cuyo origen está fechado por la Enciclopedia Británica en 1991²⁹, y al no hacer esta aclaración se negarían las cualidades de virtualidad de la imaginación, la ensoñación e incluso los estados psicológicos alterados por medio de las drogas psicoactivas presentes en muchos rituales sagrados. La virtualidad era un factor ya presente en la humanidad desde sus inicios (o al menos desde que comienza a crear cultura), remitiendo al desarrollo histórico que hemos descrito hasta ahora. Y sigue siendo un elemento presente en los nuevos medios a base de imágenes, textos o sonidos.

“Desde que los hombres creyeron en los mitos y en las leyendas, la virtualidad se hizo carne y habitó entre nosotros”³⁰

Johan Wolfgang von Goethe, escritor y político Alemán autor del *Fausto de Goethe*, al visitar Roma en 1786, fue a apreciar la famosa escultura del *Apolo de Belvedere*, un torso masculino, único fragmento recuperado de una pieza de tamaño real. Anotó en su diario que al apreciar la obra había sido *“transportado fuera de la realidad”*, haciendo referencia a una de las primeras visitas a una realidad virtual; aunque en este caso el evento se asemeja más a una experiencia estética. A este tipo de acontecimientos Nicholas Mirzoeff, Teórico Norte Americano de la Cultura Visual, los denomina *“Antigüedad Virtual”*.³¹

Otro ejemplo, vinculado a la Antigüedad Virtual y tam-

29 Francisco Estrada Rodríguez, *Espacios Virtuales Navegables en I SIMPOSIO Las Nuevas Tecnologías y su inserción en la plástica tradicional*, México, Coordinación de Posgrado en Artes Visuales, UNAM, 2007, p.223

30 Javier Echeverría, *Un Mundo Virtual*, Barcelona, Plaza y Janés Editores, 2000, p.23 en Francisco Estrada Rodríguez, *Espacios Virtuales Navegables en I SIMPOSIO Las Nuevas Tecnologías y su inserción en la plástica tradicional*, México, Coordinación de Posgrado en Artes Visuales, UNAM, 2007, p.223

31 Mirzoeff, *Una introducción a la cultura visual*, p.136

bién a las Flow Experiences, fue el del entonces futuro presidente de Estados Unidos, Thomas Jefferson, que al apreciar el cuadro del pintor francés Jean-Germain Drouias, exclamó:

"Me tuvo inmobilizado como una estatua durante un cuarto de hora o media hora. No lo sé exactamente porque perdí la noción del tiempo, incluso la conciencia de mi existencia".³²

¿Qué es la imagen en su carácter de objeto cultural? La imagen fue por muchos años un área de acceso y control solamente del arte, pues tenía la finalidad de ilustrar eventos, reales o mitológicos, que como sabemos son la visión de los vencedores elegidos por los Dioses y su manera de estructurar el mundo. Es un método de identificación y Apoteosis. Y pese a que estas experiencias se desarrollan a un nivel perceptual, ambos relatos como ejemplos suceden en el mismo ámbito real, el espacio de la Galería o el Museo. Así como el recinto sagrado del juego, el espacio de exhibición es ese punto desde el que se parte a un lugar etéreo.

Estos viajes a la antigüedad virtual se suscitaron en el marco de arte neoclásico, cuyo fin era el de recuperar la grandeza de la antigüedad efectuando viajes a los sitios arqueológicos de Roma y Grecia, que se volvieron centros de peregrinaje para viajeros, artistas, críticos y eruditos. Ellos tenían la intención de recuperar los deseos de los filósofos de la época de la razón, racionalizar todos los aspectos del quehacer y conocimiento humano (la base ideológica del movimiento ilustrado), lo que marcó un distanciamiento con la religión.

La incapacidad de viajar a los sitios "reales" debido a las restricciones económicas y de tiempo, impulsó, junto con el crecimiento de este movimiento artístico, la creación de los *Panoramas* (1792), representaciones teatrales de escenas pintadas en tamaño natural que ofrecían vistas panorámicas de ciudades y eventos históricos.³³ Estos espectáculos llevaban a las artes plásticas, en este caso particularmente a la pintura, a un espacio archi-

32 Ídem

33 José Antonio Rodríguez, *El arte de las ilusiones: espectáculos pre-cinematográficos en México*, México, INAH, 2010, p.95

tectónico, aunque sea aparente, por lo que la virtualidad, que era hasta entonces un proceso absolutamente mental, se convirtió en un *Espacio Virtual*. Rápidamente, y haciendo alarde de la velocidad de los medios para contestar a una necesidad comercial, se crearon los *Dioramas*, los cuales empleaban láminas de vidrio pintadas, transparentes e iluminadas, que en capas y con movimientos de desplazamiento ofrecían la ilusión de la tridimensionalidad.

No pasó mucho tiempo antes de que estos espectáculos se convirtieran en atracciones de feria, imprecisando la distinción entre la cultura popular y la Élite.

Walter Benjamin, filósofo Alemán, habla en su conocida obra *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, acerca de las obras de arte Áuricas, aquellas piezas que poseen un Aura, Magia y que son piezas del arte del pasado, y las obras reproducibles de su entonces contemporaneidad, que siguen vigentes hasta ahora³⁴. Como consecuencia de esta distinción, denota el *Valor de Culto* y el *Valor de Exposición*, surge la *Estética de la Distracción*, una experiencia visual desestetizada, en la que ya no se contemplan las obras maestras en forma, sino sus reproducciones. Dichas reproducciones son el resultado de las nuevas tecnologías de reproductibilidad que niegan la unicidad de la original en pos de su explotación comercial (regresando el arte al estado de artesanía, del que había salido poco menos de 400 años antes) o de su uso fraudulento (las falsificaciones); y por último, el advenimiento de los públicos en masas. Los transeúntes ociosos con demasiado tiempo libre (el exceso que ya habíamos mencionado anteriormente, producto del progreso), que a diferencia de los iniciados, sólo dan una interpretación visual de la obra, más allá de la contemplación refinada (la diferencia que Schiller mencionó entre jugar y entretenerse).

Además de los puntos ya mencionados, Benjamin incluye el hecho de que la reproductibilidad de la obra corta el enlace directo con su lugar de origen: *“La obra reproducible está libre de sujeción a un tiempo y a un espacio. Pierde su liga con una filiación y una tradición”*³⁵. Son particularmente importantes estas declaraciones pues contravienen por completo los elemen-

34 Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México, ITACA, 2003, p.47

35 *Ibíd*, p.52

tos básicos del juego definido por Huizinga (un conjunto de reglas definidas en un tiempo y un lugar específico) y la finalidad de la misma propuesta de Schiller, así como una característica definitoria del espectáculo de los panoramas.

2.2

No lugares vinculados a espacios virtuales

Benjamin parece haber dado el golpe de gracia que da por hecho el fin de

la época del arte y la llegada de la imagen técnica, producida netamente por las maquinarias especializadas. Recordemos que fue él quien definió el arte como el resultado de una noción histórica, de una experiencia por parte del espectador (quien lo dota de su aura). El espectador y la experiencia estética como una actividad abstracta que precede al arte como un objeto precioso y poco usual que produce un deseo de ser apreciado.

En el libro *El Arte en estado gaseoso* del filósofo francés Yves Michaud, el arte se define como un Éter estético que impregna todos los cuerpos, siguiendo la concepción de este cuerpo aéreo por parte de los filósofos y físicos que siguieron a Newton. Una vez que la sociedad adolece de obras de arte (como se conciben dentro del cliché), esa cualidad de belleza que Benjamin dice que les es robada, es más bien re direccionada siguiendo las leyes de la materia. No se crea ni se destruye (incluyendo a los vapores metafísicos), sino que se expande y se dispersa impregnando los diferentes objetos en el espacio, dotando al mundo en conjunto de una belleza difusa pero constante, que hace que todo cuanto sea susceptible de observación sea hermoso, o lo obliga a serlo en pos de las apariencias. Y no únicamente en cuanto a los elementos materiales, sino también con los comportamientos sociales, ya que éstos deben “*verse bien*”.³⁶

Regresemos al estudio de los Panoramas mencionados en el apartado anterior, artificios con bastante responsabilidad en el desvanecimiento de las nociones de lo real con el uso de dispositivos y procedimientos (algunos aún remitentes de la creación plástica, como la pintura en el caso de panorámicas, que evocan a un lugar exótico fuera del alcance de los visitantes) que tienen como fin la generación de una sen-

36 Michaud , *El arte en estado gaseoso*, p.9

sación pura, de una experiencia del arte obtenida artificialmente. Se desprenden de un soporte real, como una maquinaria que reproduce piezas artísticas para generar un aparato que mediante configuraciones y dispositivos específicos, produce experiencias netamente estéticas. Es el intermediario entre el objeto, o lugar real, y un estado mental intencional.

La diferencia estructural entre un panorama y las subsecuentes *Instalaciones Artísticas* son muy borrosas. Ambas hacen uso de diferentes recursos técnicos emplazados en el espacio que tienen la finalidad de provocar en el público una reacción que los ausente de lo cotidiano, ya sea en su contexto espacial, o por el uso que se dé a los elementos (multimedia) que intervienen en el acto. Estos pueden ser de una naturaleza sumamente ordinaria, pues no depende de su singularidad la originalidad del hecho, sino sólo del resultado que se obtenga, dígase divertimento, sorpresa, horror, fascinación, rechazo, indiferencia o aburrimiento.

Esta relación del espectador, como el productor de la experiencia, traza las bases para el concepto de la interacción, es decir, su rol más activo en la generación de un objeto o una acción, como un arte en toda regla, continuando con el hecho de que el arte no es más que un efecto producido por muy diversos medios. No existe entonces la necesidad de que el objeto sea fácilmente identificable como “arte”, de hecho no existe la necesidad de un objeto ya que lo importante es el efecto, incluso cuando se trata de pinturas en la pared de una galería. Solamente era necesario que hicieran efecto, de otra manera no son más que decoración.

La constante aquí es la falta de anclaje entre el concepto y el objeto. Dicha relación, otrora clara y denotativa, ahora es ambigua y abstracta, o posiblemente sólo más susceptible del escrutinio. La velocidad de la factura técnica y la información, como hemos mencionado, desacraliza el objeto y pone en riesgo la estructura del ritual que da forma al juego y, de la misma manera, al arte.

El que estas experiencias sean eventos virtuales es resultado de las carencias de un

proceso tecnológico, carencias que finalmente encaminarían el progreso hacia la finalidad de colmar la necesidad por controlar el espacio a un nivel todavía más íntimo que su transformación de un ambiente desconocido a uno conocido.

Marc Augé, antropólogo francés, acuña un par de términos en su ensayo *Sobremodernidad, del mundo de hoy al mundo del mañana*. A saber, la *Sobremodernidad* y los *No Lugares*. El primer término se refiere a la noción de la aceleración del ritmo de la historia, como resultado del progreso tecnológico obtenido en las diferentes áreas de la comunicación global. Anteriormente sólo teníamos acceso a la información relacionada con nuestro ambiente más inmediato, pero ante la facilidad de enviar y recibir información de cualquier parte del mundo, parece como si sucedieran muchos más eventos al mismo tiempo de los que podemos percibir e interpretar eficientemente, dejándonos con un sentimiento de descontrol y confusión ante la naturaleza del tiempo.

Alan Kirby, filósofo inglés, ha generado su propio término para definir un estado similar, y quizás complementario, a la Sobremodernidad, el *Pseudomodernismo*.³⁷ Este consiste en un estado que combina la Neurosis Modernista por el progreso con el Narcisismo del Posmodernismo. Considera que no puede surgir un objeto de valor estético de este ambiente, en el cual los usuarios se encuentran en un estado similar al trance, pues los estados intelectuales típicos del Pseudomodernismo son la ignorancia, el fanatismo y la ansiedad, todos estos producidos por la participación superficial en la cultura (que permiten los medios instantáneos como los teléfonos móviles, el Internet, la televisión interactiva y demás procesos afines). Alan Kirby coincide en lo que Marc Augé describe como un mercado ideológico que se parece cada vez más a un *Self-service*

“...en el que cada individuo puede aprovisionarse con piezas sueltas para ensamblar su propia cosmogonía y tener la sensación de pensar por sí mismo”³⁸.

37 http://www.philosophynow.org/issue58/The_Death_of_Postmodernism_And_Beyond consultado el 23 de mayo de 2011

38 http://isaiasgarde.myfil.es/get_file/aug-marc-sobremodernidad-del-mu.pdf, consultado el

Paul Virilio, urbanista y teórico cultural francés, menciona en su libro, *El ciber mundo, la política de lo peor*, los conflictos del estado contemporáneo del mundo partiendo de la velocidad como culpable³⁹. La velocidad de los medios de comunicación, y su desplazamiento, son los que producen un nuevo acercamiento de valoración y jerarquía de los bienes materiales o informáticos. Augé retoma esto y describe los problemas a nivel de conciencia cultural, como pueden ser la noción de la entropía creciente en el medio mundial o la aceleración de la historia y los hechos, siendo que estos siempre han tenido un ritmo similar; sin embargo, estaban delimitados a sus geografías particulares, pero una vez que la transferencia de información se ha vuelto inmediata, la sensación de presencia virtual en estos ambientes ha generado una incertidumbre e inquietud que genera un vértigo en el intento de apreciar la historia actual del mundo. La capacidad de olvidar es un recurso primordial para poder enfrentar la abundancia de información, en el punto que el espacio ha perdido jerarquía en relación al tiempo y la participación de los lugares reales, con la creación de significado e identidad social, ha disminuido.

El segundo término que acuña Augé es el de No Lugares, los cuales inciden inmediatamente en esta problemática. El sentido de identidad de los individuos, y de los grupos sociales, surge de la identificación y relación de los espacios que habitan y de las personas con las que los habitan. Ya que los medios de transporte priorizan en el tiempo sobre el espacio, las grandes extensiones de tierra que deben cruzarse para llegar a un destino son espacios enclaustrados donde uno solamente se sienta a ser desplazado automáticamente, y no crean una sensación de relación con el ambiente (este caso guarda similitudes con el surgimiento de los panoramas que conflictúan la percepción de los lugares y la noción de originalidad). Posteriormente, los espacios virtuales priorizarán aún más el tiempo sobre el espacio, debido a la inmediatez de una comunicación que ni siquiera requiere de una presencia física, sino sólo de una relación abstracta.

Consideramos que el punto ambivalente de la pertinencia de la virtualidad inicia justo en este apartado. Augé menciona que el problema de este sistema es que deshabilita la función de los espacios en la formación de la identidad y que a su vez destruye las instituciones mediadoras que promueven aún más la interacción humana real, sustituyéndolos por los mismos medios de comunicación. Así como Paul Virilio, Augé teme que estos medios pudieran en un momento decidir el porvenir del mundo, manipulando una población global que, dados los acontecimientos, se enfrasque en una individualidad que rechace todo nexo social. Promueve la ya mencionada sensación de intelectualidad, formada solamente de fragmentos que producen un cierto número dado de posibilidades de “singularidad”.

Domenico Quaranta, crítico de arte contemporáneo y curador italiano, en su ensayo *Spawn of The Surreal*⁴⁰, llega a la misma conclusión que Virilio y Augé sobre la velocidad de los medios, empero, explota otra propiedad de este fenómeno que también está sujeta al debate de su pertinencia; la velocidad y capacidad de retención ha potenciado el olvido y trivializado la percepción del conocimiento, y esto conlleva el que no exista el tiempo necesario para reflexionar al respecto de las cualidades formales de las propuestas artísticas, e incluso de cualquier fenómeno social, que en otro momento hubieran sido el patrón definitivo de su jerarquía en los círculos de la crítica especializada.

Retomando a Benjamin, esta crítica especializada consistirá en los análogos de los encargados de la obra de arte en la época de su función ritual y mágica, simplemente el existir para cumplir con un decreto cósmico, a pesar de ser vistas sólo por estos centinelas. El avance tecnológico que hemos mencionado repercute entre muchos otros campos, en el que las nuevas metodologías de investigación ponen en duda la estabilidad de una visión del mundo que fue creada e instituida en un contexto en el que la misma tecnología no podía incidir en diversos tópicos acerca del mundo; zonas inexploradas geográfica y científicamente, que como recordamos es el origen de los rituales basados en la fe, la confianza ante lo desconocido. Este progreso pone en duda la relación anteriormente inamovible entre las imágenes, los objetos y sus significados filosóficos. La emancipación de los

40 <http://spawnofthesurreal.blogspot.com/>, consultado el 25 octubre de 2010

objetos sagrados de su función ritual aumenta las posibilidades de que estos sean exhibidos a través de nuevos canales de consumo, y así surge su función política,⁴¹ una Mitopoyética dirigida, una vulgarización del innegable poder que en algún momento tuvo el símbolo a través de su presencia en todos los espacios, con el fin de forjar, dirigir y provocar la sensibilidad de un público en masa en una sociedad industrial que, como se ha mencionado, prioriza el consumo obligatorio y acelerado antes que la serenidad y la reflexión. Empleando el recurso del deseo, un impulso primario modificado.

Originalmente relacionado con la necesidad de alcanzar un fin, el deseo era primitivamente el motivo de emprender una acción determinada, pero ahora ha mutado en el satisfacer una carencia, o lo que se percibe como tal; en gran medida alimentado por el concepto de valoración, derivado del excedente del trabajo articulado como el movimiento económico que permite el intercambio de bienes, ergo, el poder adquisitivo. En la sociedad industrial se observa el mismo proceso de mitificación que en las sociedades primitivas, en las que la representación de un bisonte en una caverna aseguraba su posesión a través del aura mágica que envolvía a la imagen del mismo, de manera que cualquier otro símbolo religioso representaba una comunión con Dios. El artefacto como herramienta que hace las veces de intermediario.

Jacques Lacan, psicoanalista francés, llama a estos objetos *Lathouses*⁴², objetos en los que proyectamos una necesidad de identificación que no puede ser colmada. Ya hemos determinado parte del contexto para esta situación, la falta de un verdadero trato social que genere una individualidad ante la predilección por los no lugares al sopesar sus supuestos beneficios contra sus detrimentos, e.g., la incapacidad real de transportarse en el mundo por medios físicos tradicionales, y su accesibilidad económica.

*En efecto, existir en estos tiempos implica actuar siempre en pleno minuto loco, como si la suma de esos instantes fuera un tiempo de promisión religioso*⁴³.

41 Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, p.51

42 <http://www.lacan.com/depression.htm>, consultado el 17 de marzo de 2012.

43 Eloy Fernández Porta, *Homo Sampler, tiempo y consumo en la era after pop*, Barcelona, Anagrama, 2008, p.156

El efecto de estos Lathouses dura solamente hasta realizar la siguiente compra, y lo único que se obtiene es mitigar un poco el ansia. El objeto se convierte en un fin social y ya no es más un artefacto, evidencia de un estado mental intencional⁴⁴.

El mundo moderno ha sustituido la duración y la demora por el culto a lo efímero y el goce instantáneo⁴⁵.

Esta cualidad efímera del presente fomenta una falta de reflexión acerca de los hechos que ocurren en él, contraviniendo el objetivo de las experiencias estéticas, i.e., el alienarse de la cotidianidad, cuando ésta es libremente elegida, para sumergirnos en un mundo ideal con su propio tiempo, espacio y reglas, mismo espacio que, aunque considerábamos análogo a aquel recinto virtual de la transferencia de información, ha sufrido quizá no de los mismos vicios que su contraparte física, pero ha generado sus propios conflictos en la hipertrofia de sus capacidades. El espacio ha quedado reducido a las capacidades de transportar elementos significativos en un instante, la movilidad ha perdido cierto grado de importancia y, por lo mismo, el concepto del tiempo se ha deteriorado. El presente como un lugar sin duración.

2.4 Regreso al pasado

La temporalidad se experimenta con el uso y disfrute de la técnica más actual, en este caso de la tecnología que hemos descrito como la creadora de un falso tiempo⁴⁶. Básicamente el proble-

44 Fisher, *El Hombre y la técnica*, p.59. El autor ya vislumbraba esta situación al nombrar las dos vertientes de la intencionalidad del artefacto, la del diseñador del mismo y la del usuario. La importancia de la diferencia radica en que los fines de uno no son precisamente los del otro, aunque sin embargo, el uso que le dé el usuario estará regido estrictamente por la estructura del artefacto. En este caso, el conflicto viene precisamente del hecho de que esta estructura ya no limita las posibilidades de uso, sino que es adquirido solo como un objeto que seduce.

45 Fernández Porta, *Homo Sampler*, p.159

46 *Ibid.*, p.160. El estilo del ensayo de Fernández Porta no lo hace muy amigable para las citas bibliográficas, pues no existen notas al pie y varios de los autores a los que hace referencia no están listados en la bibliografía del libro, sino solamente en su índice onomástico. En este caso por ejemplo, está haciendo alusión a los escritos de *Peter Handke*.

ma es la inmediatez del estilo de vida contemporáneo, y una entre tantas posibles soluciones es la regresión, ya que el pasado es la única dimensión del tiempo que sabemos (por experiencia) que existe o existió. En palabras de Sigmund Freud, Neurólogo Austriaco, sobre la regresión:

“el efecto de resistencia a la incorporación de un pensamiento a la conciencia; cuando el sujeto se resiste a simbolizar una situación, traumática o imprevista: esta incapacidad se traduce en un gesto de retorno a lo infantil”⁴⁷.

Una situación traumática e imprevista podría ser la insuficiencia de un tiempo real ante las temporalidades construidas, un respiro de esta velocidad asfixiante. El individuo, anhelante de horas propias, considera que los instantes le han sido robados por la industria que pone frente a él todos los contenidos fungibles de Vanguardia, con los que sería parte de un presente inamovible y perpetuo. Ahora bien, la regresión inmediatamente remite al pasado, la razón de la memoria, la cual al no tener un referente somático tangible como un brazo o un ojo, ha propiciado la creación de extensiones físicas y formatos para albergar la información como la escritura, ya que en la opinión de los antiguos pensadores ésta se originó ante la ineficiencia de los recuerdos, y más recientemente, los discos ópticos y las memorias USB.

El pensar en el pasado y en un medio de albergue de información, remite a los formatos constantemente superados por la evolución tecnológica. Desde la descripción gráfica en una cueva con minerales pulverizados como pigmentos y secreciones como aglutinante, hasta las impresiones de tinta y papel, escritura en medios magnéticos, VHS, beta, DVD y memorias USB entre otros. El formato que compramos y usamos hoy es caduco al día siguiente, por tanto, el pasado está poblado íntegramente por dispositivos de baja tecnología, en relación con aquellos presentes en el... presente, alrededor de los cuales, por razón de su proliferación y efectos directos sobre una sociedad (particularmente todos los tópicos mencionados en el capítulo *Velocidad*), son objetivo de una revaluación en cuanto a sus fines políticos y tecnológicos.

La baja tecnología es considerada más honesta, de mayor credibilidad y de carácter contestatario, porque invita al espectador (considerando que nos estamos refiriendo a las propuestas artísticas que emplean este tipo de recursos) a hacer frente a lo que considera como manipulaciones mediáticas, como reflexionar acerca de la naturaleza de la originalidad de los contenidos que consume. Para ello hace uso de la baja tecnología semejante a una apropiación, re significar aquello olvidado y en desuso y hacerlo propio, ya que en el momento original de sus génesis los costos son muy prohibitivos. Como extensión a esta apropiación de la herramienta también se apropia de los contenidos asociados a ella, la cultura de los medios de masas para crear su mensaje. Esto podría parecer una falta de calidad creativa por parte del autor y convertirlo en un medio de resonancia para voces ajenas a él, sólo un detrimento y una razón de peso para el despregio del quehacer actual; también es una puerta de acceso para las propuestas que en otro momento hubiesen sido contempladas, no únicamente como Vanguardias sino además como provocativas, incluso *Anarquistas*. Impiden en muchos sentidos el estancamiento de los patrones deseables, que en algún momento llegarían a un límite de explotación y se volverían estériles, y se promueven las formas que nacen a raíz de estos estilos, cual maleza en las ruinas de un majestuoso castillo. Una metáfora de la aproximación crítica a las ofertas de las instituciones, una posición anticonformista necesaria para impedir el acopio de poder de un grupo minoritario de iniciativas privadas, eso nos dice el semiólogo Italiano, Umberto Eco:

Los Grandes sistemas típicos de la era tecnológica que, demasiado vastos y complejos para ser coordinados por una autoridad central y también para ser controlados individualmente por un aparato directivo eficiente, están condenados al colapso y, por interacciones recíprocas, a producir un retroceso de toda la civilización industrial⁴⁸.

48 Umberto Eco, *La nueva Edad Media*, originalmente publicado en 1972, se consultó la versión actualizada y en castellano publicada en 2008 en la siguiente dirección <http://ciudaduprrp.files.wordpress.com/2010/04/8-la-nueva-edad-media.pdf>, el 7 de agosto de 2012.

Estas iniciativas privadas podrían esgrimirse en la cuestión del *Copyright* y tachar así la apropiación de plagio, pero un buen *Sampleador*⁴⁹ siempre se cuida de citar sus procedencias y, más importante, enfatiza el derecho de los consumidores de emplear las mismas herramientas que los productores. El uso de estas herramientas, que fueron desplazadas por aquellas que podían generar el mismo trabajo en menor tiempo y con mayor calidad, supone el resultado con cualidades inacabadas o sucias, en comparación con aquellas que serían obtenibles de contar con los instrumentales más actuales. Esta decisión está además ligada al deseo de obtener dichas estéticas inconclusas, o improvisadas, para incidir todavía más en el carácter contestatario de la propuesta, esto al oponerse a las formas sofisticadas y deseables de las producciones industriales, refiriéndonos nuevamente a los Lathouses mencionados anteriormente, objetos con una prefabricación e imposición del efecto⁵⁰.

Umberto Eco se refiere a esta imposición del efecto como la definición del género *Kitsch*, una estética del mal gusto vista desde la perspectiva especializada del iniciado cultural; empero, ajena a las masas de consumidores genéricos a los cuales es necesario vender efectos ya confeccionados, y el silencio no es protesta sino complicidad⁵¹. Posteriormente Eco lanza una pregunta al aire sobre la vigencia del Kitsch solamente como un engaño, o si satisface una insoslayable exigencia de ilusiones alimentada por el mismo hombre⁵².

Consideramos necesario aclarar que esta estética del mal gusto no se refiere íntegramente a la composición estética de las imágenes y los objetos, sino en la falta de intervención del espectador para digerir el mensaje. Eco se refiere a una cultura de masas no como una cultura producida por la masa, sino creada a la altura de ésta, siguiendo una media que es la sensibilidad de la comunidad inmediata creada por un grupo élite; sin embargo, pronto se convierte de paternalista a dialéctica: unos interpretan y ejercen los deseos de los otros, siendo estos últimos un público perezoso que desea participar en los ejercicios culturales, conven-

49 Fernández Porta obtiene el título de su ensayo de este personaje, el *Homo Sampler* un individuo que deseoso de tener horas propias, lejos del tiempo construido en fábrica, envasado y transportado de los medios, vive en el instante tecnológico, el cual *samplea* y transforma a voluntad.

50 Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*, México, Fabula en Tusquets, 2011, p.84

51 *Ibíd.*, p.69

52 *Ídem*

cerse de ser parte de este suceso pero sin hacer realmente un gran esfuerzo.

El mismo conflicto que mencionamos antes con Alan Kirby y su teoría del Pseudomodernismo, en el que aquellos con disponibilidad de acceso a la información esperan que la tecnología les muestre un nuevo orden temporal, pero que a diferencia del tiempo propio construido por los *Samplers*, es sólo una dimensión que los entretenga. Regresando al aspecto de la composición, la aclaración está en función de las formas y composiciones de estos personajes que hemos llamado Samplers, derivando del concepto del ensayista español Eloy Fernández Porta, los cuales con su regresión al pasado y las tecnologías obsoletas también experimentan una regresión, Pero intencionada a un pensamiento pre-racional, pre-lógico y pre-adulto, así como de una estética menos académica o profesional en cuanto a la elección de las formas y contenidos. Esta Estética Académica podría también denominarse “seria”, propia de la vida en vigilia o alerta, mientras que esta regresión que ha mencionado Freud y los Samplers busca, como diría Huizinga, “aniñarse el alma”⁵³; preferir una inteligencia más básica que aquella del adulto, refugiarse en un ámbito que comparten el animal el salvaje y el vidente, una esfera ajena a la vida corriente donde se puede crear una comunión con el espíritu.



Víctor, Director: Marcelo Burgos, Agencia de Publicidad Del Campo Saatchi & Saatchi, 2010, 1 minuto con 5 segundos.

Este comercial realizado para la línea de productos Playstation, de la compañía japonesa Sony, retrata a cabalidad el concepto de “añiarse el alma”. Con la canción “Young at Heart”, interpretada por Frank Sinatra como música de fondo, un hombre adulto con cabeza de bebé se enfrenta a un día cotidiano; se levanta, afeitado, asiste a juntas del trabajo y transita por las calles decadentes de la ciudad para regresar a su auto, todo con una nueva perspectiva lúdica y abierta hacia el asombro que convierte estas actividades mundanas en una experiencia recompensante. El comercial concluye con el slogan de esta línea de productos “LIVE IN A STATE OF PLAY” (Vive en un estado de juego), haciendo un juego de palabras entre la cuestión a tratar, el juego asociado a la niñez y su falta de preocupaciones, así como el nombre de su producto.

Estas propuestas estéticas tienen dos elementos clave a considerar que les otorgan este carácter retrospectivo. En primer lugar, el uso de los recursos desechados o considerados menos eficientes, por lo que se extienden los procesos a aquellos de los artesanos (lo que enfrenta los conceptos de tradición y actualidad). Citando a Fernández Porta, que parafrasea a Frederick Jameson en *The Seeds of Time*⁵⁴:

*...definió las artes posmodernas bajo el signo de la falsa nostalgia, esto es, de una posición estética melancólica que imagina, de manera narcisista o soñadora, modalidades del pasado que no han existido nunca o que se han elaborado de manera artística. El artista posmoderno como nostálgico falso recreaba un pasado inexistente por medio de signos, residuos y reliquias.*⁵⁵

Lamentarse nuevamente del carácter pasajero de nuestros días, y la búsqueda por el retorno de las formas pre-modernas de experimentar el mundo, una retrospección que genera el término posmoderno.

El segundo elemento clave es el retorno de lo Arcano. La reutilización de las formas sucias y garabatos, de los dispositivos olvidados, de los procesos artesanales que remite a una civilización o sociedad anterior a la urbe industrial contemporánea, a la que se puede llegar de diferentes maneras; una, por ejemplo, es el tema que nos remite en este momento, la regresión como un acto intencional con fines expresivos; otro, el colapso del orden social actual, como ya hemos mencionado anteriormente en palabras de Umberto Eco; resultado de su propia complejidad, imposible de manejar por un único sistema centralizado. Este segundo

54 Frederick Jameson, *The Seeds of Time*, EUA, Columbia University Press, Nueva York, ,1994

55 Fernández Porta, *Homo Sampler*, p.170

escenario es particularmente apocalíptico, dicho sea de paso, tal como lo describe Eco al referirse a un caso hipotético del fin del mundo escrito por Roberto Vacca⁵⁶, y en que basa su ensayo *La nueva Edad Media*.

Para no entrar en detalles, el escenario es el de un accidente provocado por un error logístico y tecnológico que, cual efecto *Dominó*, derriba toda la estructura social y económica de una ciudad como Nueva York. El equilibrio tan delicado de una urbe de esta complejidad, y sus individuos acostumbrados a la misma, o incluso no precisamente acostumbrados sino desconocedores de cualquier otro orden o ritmo de vida, se encontrarán en un estado primitivo en el que los valores del agón y la apropiación son los factores determinantes para la supervivencia. En esta visión fatalista, los más aventajados en un inicio son los habitantes de las zonas aledañas a las ciudades o los trabajadores del campo, áreas subdesarrolladas, es decir, en donde aún existen condiciones elementales de vida y de competencia. Minorías raciales, e ideológicas, emprenderán grandes migraciones que crearán un sinnúmero de fusiones. Eco nombra estos personajes como los nuevos *Bárbaros*, sean estos Chinos, Tercermundistas o, en otro caso, una generación contestataria⁵⁷. Estas minorías rechazan la integración y constituyen clanes, y un clan representa un barrio que se convierte en un centro independiente e inaccesible.⁵⁸ Estos centros independientes, y jerárquicamente autónomos, son el peligro que teme el poder ante el relajamiento de sus procesos ceremoniales y la sumisión de sus instituciones, que inequívocamente se trata de un deseo de sabotaje del orden y las costumbres.

Este escenario hipotético del regreso a los Arcano está más en deuda con la estética de la ciencia ficción y de películas como *Mad Max: el guerrero de la carretera*, sin embargo, estas introspecciones sobre el camino de la tecnología, y su repercusión en el orden social, se han hecho parcialmente palpables en el escenario que nos compete, que es aquel de los nuevos medios de comunicación y el contenido creado por el usuario. Toda esta metáfora de la sociedad en ruinas es prácticamente el mismo caso que

56 Umberto Eco, *La nueva Edad Media*, p.1

57 *Ibíd.*, p.3

58 *Ibíd.*, p.6. En este caso Eco se refiere a los estudios de Guiseppe Sacco al respecto de la medievalización de las ciudades.

hemos detallado acerca de la regresión al pasado por parte de algunos individuos, que pese a ser un grupo de lo más ecléctico (debido a que no existe ya un vínculo geográfico claro entre ellos, los no lugares y los conflictos de la velocidad) sí poseen un enlace ideológico en sus intenciones con respecto a la narrativa creada por la *Mass Media*, a la cual pretenden superar. El punto en común de estos grupos es su carácter contestatario, y su colectividad se va definiendo a partir de una suma constante de singularidades críticas, con la finalidad de saciar el deseo de construir una colectividad, misma que, como hemos visto hasta ahora, se define como comunidad por su oposición y contraste con la cultura oficial. Las cualidades clave de estas comunidades son, ya como un grupo establecido, la oralidad por considerarse opuesto a la ley escrita, la Consunción entendida como el estudio del consumo de bienes (como pueden ser ciertos tipos de literatura y de alimentos) y, finalmente, la visión *Carnavalesca*, una actividad profana en donde todo orden establecido está subvertido⁵⁹. Esta nueva configuración de la comunidad, en relación al carnaval desde el punto de vista folklórico, puede ser aceptada como una de sus versiones encantadoras y curiosas, digamos para los turistas y estudiosos, pero el filósofo esloveno Slavoj Žižek hace constar que además de estas formas de la colectividad existen también aquellas de organización irracional, como son la Horda, el Linchamiento, resultado del *Yo socialmente construido* y reprimido que desaparece en la furia de la masa.⁶⁰

¿Será entonces que las comunidades son solo deseosas de usurpar el poder por el cual se contrastan, o son una necesidad cultural, una válvula de escape para el mismo orden establecido que no puede vivir en una utopía perpetua a sus propios ojos?

El regreso a lo arcano nos devuelve una imagen bien guardada en el imaginario colectivo a través, primordialmente, del mito y la cultura popular: la figura del héroe.

59 Fernández Porta, *Homo Sampler*, p.93

60 *Ibíd.*, p.95

2.5 ¿El mito Recuperado?

El apartado anterior cierra con el enfrentamiento de un estado

caótico, reflexivo, nostálgico y contestatario, contra aquel de la institución, la industria, el progreso constante y el Merchandising, herramientas que a los artistas contemporáneos, que representan el primer estado, ya no les son en ninguna medida desconocidas debido al ritmo acelerado de la vida contemporánea, que deja sus propias armas en el suelo en pos de otras todavía más especializadas. En el contexto de la mirada hacia el pasado, y la historia como referente, la falsa nostalgia del Posmodernismo otorga las capacidades de recrear contenidos significativos a aquellos que deseen hacer una mofa, parodia, crítica o introspección de ésta empleando las figuraciones que en su momento fueron creadas por el aparato de poder, y sus argumentos parecen tener ya esa fuerza de convencimiento por sí mismos, debido a la presencia de este tipo de imágenes en la memoria colectiva que ha educado a la sociedad actual incluso a un nivel más allá que el didáctico, incluso al nivel sentimental.

Este sentimentalismo y retroceso otorga gran poder a las imágenes de seres poderosos, ya sean los padres o los Dioses, vinculándolos a un estado de tranquilidad y seguridad en el seno de un estado, de alguna manera, infantil.

Sin embargo, la figura de los Dioses y la paternidad son fácilmente atribuibles a los personajes establecidos en las figuras de poder, es decir, no es extraño ver el patrón de cesión de responsabilidades como una constante de la mentalidad exenta de sentido común; como la de la población mundial que, como cualquier otro animal más o menos desarrollado, busca los medios sencillos para alcanzar un fin, una constante de la naturaleza en sus leyes básicas. Los Gobernantes, en este caso, son puestos en sus sitios de control a manera de representación del pueblo que lo ve como esta cesión de responsabilidades, y de manera casi tácita acepta que sus capacidades de expresión o adquisición, en uno u otro momento, serán violentadas como parte de este acuerdo no verbal, pero constitucional. En un estado de competencia libre, como mencionamos en el primer capítulo, los que se ven beneficiados por su comunidad son aquellos con mayores capacidades, pero en vez de obtenerse dichos estatutos a través de una competencia agonal, de cualquier índole, se trata de una guerra sucia justificada por la misma naturaleza violenta de la vida contemporánea, la que parece promover cualquier medio

para obtener el resultado deseado. Se violentan las reglas del juego y, así, la figura del padre, o del Dios, se ve distorsionada de su aproximación ideal.

El individuo sólo es capaz de ver a estos nuevos Dioses como un poder inamovible, algunos otros los observan como lo que son: representantes de una condición social que los requiere para el funcionamiento de todas sus partes, pero que han creado un sistema que poco a poco se erosiona, desgasta y requiere de nuevos parámetros para sostenerse antes de un colapso absoluto. Así como el juego, lo que se requiere es el restablecimiento de un orden temporal que dé equilibrio y sentido a un estado inapropiado, al menos a los ojos de unos pocos, pues parece que para los demás todo está bien.

La figura mediadora entre lo humano y lo Divino, entre el Orden y el Caos (entendido orden como el sistema establecido), entre lo civilizado y lo salvaje, es la del citado *Héroe*; una construcción propia del mito donde se encuentran fantasías y anhelos universales independientemente de las variables propias de cada cultura, como pueden ser la región, la época y demás peculiaridades folklóricas. El Héroe es un ser que se debate entre dos mundos en diversidad de términos (por ejemplo, los ya citados) a la vez que entre lo cotidiano y lo fantástico y por supuesto, la metáfora que nos abarca, entre lo real y lo virtual. A partir de entonces es justo aclarar esta relación análoga que consideramos entre el juego como lo virtual (en espacios digitales así como en las expresiones plásticas) y lo real como lo cotidiano en lo referente al orden social. Al debatirse entre dos frentes, este personaje no puede aspirar a un fin tan mundano como sería volver victorioso de un flanco u otro, el fin último del héroe, lo que lo define como tal no es tener éxito en todas sus empresas, sino superar la insoportable naturaleza humana.⁶¹

Claramente nos referimos a una cuestión aspiracional, a lo que deseamos ser, lo que no somos y proyectamos en otros; los políticos y funcionarios públicos tienen un rol similar, su función es política y son designados con ese fin; son esa proyección proporcional del pueblo en un poder institucional, pero los beneficios de la mayoría de los presentes en esta clase social son los que desequilibran la ecuación en teoría impecable. Y es que el Héroe surge de

61 Norma Susana Reguera, *Hipótesis sobre el imaginario social*, http://www.marietan.com/otros%20autores/heroe_adoptado.doc, consultado el 24 de agosto de 2012.

un estado anterior al establecimiento de cualquier orden jerárquico y político, es como un órgano vestigial que se mantiene latente en la esencia del espíritu humano, razón por la que el mito es considerado como el “*sueño colectivo*”.⁶²

Siempre que un orden se considere opresor, o ineficiente, es común engendrar o definir la figura de un Héroe en el cual la comunidad deposita sus deseos de superación y esperanza. Sin embargo, el Héroe como elegido, y ser destacado de un grupo, generalmente posee otra cualidad que vuelve a desvincularlo de cualquiera de los bandos: es adoptado. No es el seguidor de una línea sanguínea continua, que representaría un enlace directo y por tanto afectivo o de lealtad con cualquiera de los mundos. Es la única y verdadera manera de ser libre de toda atadura originaria, además que exime a la situación del debate sobre el bien y el mal.

2.6

El espacio onírico

Joseph Campbell, mitólogo y profesor norteamericano, rela-

ciona la figura del héroe íntimamente al espacio de las ensoñaciones, una de las principales razones por la que lo consideramos un personaje de suma importancia en este estudio sobre el juego y el arte, pues junto con otros atributos que nombraremos en breve, el sueño, el juego y el arte comparten esta misma esencia de abstracción e interiorización en lo que se refiere al acercamiento como individuo sensible y propositivo dentro de una sociedad establecida. El sueño, en este sentido, es una dimensión de libertad y expresión individual definida por traumas, aspiraciones, lenguajes y educación de todo ser humano, y no sólo de ellos sino también de una gran variedad de seres complejos que, bajo la excusa de algunas teorías, lo emplean como un estado de pre visualización de sucesos posibles y futuros. Futuros de la misma manera como el Héroe que hemos conjurado en un momento del presente, en que el ritmo de la vida nos invita a voltear al pasado para encontrar sentido a nuestra persona actual. El artífice de la llegada del futuro.

62 Joseph Campbell, *El Héroe de las mil caras*, México, Fondo de Cultura Económica, 1972, p.19

El Héroe es invocado para transformar el mundo, para darle un nuevo orden y sus acciones son el resultado de las intenciones que forman la colectividad en función de sus decisiones pasadas. No se puede generar una renovación absoluta y pura, sólo una reestructuración del ambiente. Es por eso que el mito es un factor común en los elementos más básicos de la cultura de todo el mundo, porque siempre está injerto en lo más profundo de la naturaleza humana.

Así entonces, el héroe trasciende el orden político y social en el que está inmerso, más allá de la historia de su tiempo; un elemento constante que sólo se resignifica a través de diferentes avatares y de diferentes regiones. El Héroe está, por consiguiente, definido por su propio conjunto de reglas inherentes, las que nos permiten ver un patrón; su aparición espontánea no está del todo desmonitoreada ni exenta de medidas de control, incluso cuando estas son de alguna manera inconscientes o víctimas de explotación en otros medios propios de las manifestaciones líricas.



The Matrix Reloaded, Director: Andrew y Lana Wachowski, Warner Brothers Pictures, 2003,

138 minutos.

En cuanto al surgimiento del héroe como un patrón recurrente en las sociedades humanas, en la película Matrix Reloaded se hace una interesante reinterpretación de este fenómeno. En la escena final de la segunda parte de la trilogía el protagonista, Neo (Keanu Reeves), se encuentra cara a cara con el Arquitecto (Helmut Bakaitis) creador de la Matrix, un mundo virtual creado por máquinas inteligentes para controlar mentalmente a los seres humanos mientras sus cuerpos producen energía para sus captores. Neo, el elegido, es capaz de realizar toda suerte de súper hazañas dentro del mundo virtual y el arquitecto revela la razón: Neo es el resultado de una ecuación imperfecta originalmente creada para que los seres humanos conectados a esta realidad simulada no la rechacen debido a su artificialidad. El 99% de los sujetos aceptan el sistema, pero el 1% restante poco a poco comienza a concentrarse en lo que en un momento emerge como una "anomalía sistemática". El elegido.

Estamos hablando de nueva cuenta acerca de los medios masivos y su público. La sensibilidad de estos públicos está forjada, provocada y dirigida por una sociedad industrial híper mediatizada, basada en la producción y el consumo (también un tópico ya mencionado, el excedente generado por el progreso); sugiere constantemente, con el uso de los canales de comunicación, aquello que es deseable y los métodos para obtenerlo, técnicas prefabricadas, estandarizadas y probadas para incitar la acción del consumidor en pos de estos deseos, sin tener que enfocarse particularmente en ellos de manera personal o reflexiva sino, más bien, inocua. Los efectos prefabricados del Kitsch y la imposición del efecto, no como el motivo maligno de una corporación despiadada sino sencillamente como una oferta para una demanda ya existente. Los individuos desean sentirse parte de un grupo sin realizar realmente ningún esfuerzo, sea intelectual o físico, y quizá mal acostumbrados de la libertad ganada por sus ancestros que no les exige ninguna acción que no sea otra que la de la simple existencia. Y no podemos culparlos, así como algunos aspiran a un cambio y engendran a un Héroe, otros aspiran a ser parte de algo más grande, pero no fuera del círculo establecido de una jerarquía.

Facciones dentro de una sociedad abogan por el avance al futuro frente a un presente que parece ser perpetuo, piden la restructuración de los poderes y la revaluación de las jerarquías. No es para nadie extraño que la crisis de los valores contemporáneos empiecen con la piedra angular de la cosmogonía de una sociedad, a saber, la Religión; las imágenes sagradas cargadas de la misma esencia de los seres que representan, generalmente de una naturaleza sobrenatural, pierden valor como una estrategia de desequilibrio, a pesar de que estas imágenes originalmente fueron establecidas por esferas de alto poder que buscaban la identificación con los estratos bajos, combinando la mitopoyética dirigida y la espontánea. Como mencionamos anteriormente, la figura de los salvadores, sistemáticas, pueden ser capturadas y redirigidas para adecuarse a diferentes tipos de intereses.

No es de extrañar que en la sociedad de masas las figuras de los salvadores (los ejes a los que se suman lo deseos colectivos de identificación y aspiración) se engendren en el seno de los medios populares, e.g., *los Cómics, la Televisión, el Cine y los Videojuegos*. A recientes fechas éstos se han convertido en uno de los principales espacios gestores de nuestro imaginario mediático.

Los Héroes originales, de donde devienen los famosos usuarios de mallas coloridas, son los protagonistas de las narraciones épicas de antaño, como la *Epopéya de Gilgamesh*, que data alrededor del año 2650 a.C. El protagonista, rey de Uruk, se enfrenta a diversos conflictos de orden divino y se presentan imágenes que tendrían su equivalente en mitologías posteriores, por ejemplo, la referencia al gran *Diluvio* o el combate con un *Toro Divino*, fortaleciendo las teorías sobre las bases históricas en cuanto a narraciones mitológicas así como aquellas que enfatizan una raíz común para los mitos Universales. El carácter popular de estas narraciones recaía en su función educativa o doctrinal para su comunidad. Las historias épicas de otros personajes clásicos, como el *Panteón Olímpico*, reforzaban la necesidad y deseo de vinculación con estos seres poderosos por razones ya mencionadas, y además ponen en evidencia su naturaleza iterativa. Todos los mitos son, a grandes rasgos, el mismo mito, aunque con ligeras diferencias que los embellecen para ser más atractivos a la época en que se presentan; empero, el mito es siempre el mismo, y de ahí reposa su esencia: el mito remite a algo ya establecido, algo que ya ha sucedido y que es conocido por estas características, que dejan fuera a la improvisación y la sorpresa inquebrantable. Es pues una Ley Universal. Nuevamente, es, en sí mismo, un sistema de control.

Los Héroes se han convertido en un estereotipo, y más que eso, se han convertido en un ícono, pero siguen arrastrando los mismos patrones de siempre. ¿Qué sucede ahora que el público (en el ritmo desenfrenado de la vida cotidiana, y que a pesar de ser víctima de un sistema que encamina sus deseos y decisiones posesivas) arrastra un legado de la narración romántica⁶³? A diferencia del mito, que se esgrime como una ley, la narración romántica encuentra su principal característica en la imprevisibilidad de los hechos que se narran de la misma manera en que se desconocen los eventos a ocurrir en la cotidianidad.

Nuevamente la velocidad y el ritmo, factor determinante al momento de consumir la imagen de un salvador que ha nacido de los medios populares para todos aquellos sin poder que desean la imagen de un revolucionario. Como mito, como ley universal inextinguible, se gestaría de un modo u otro,

63 Eco, *Apocalípticos e integrados*, p.228

pero este público, ya tan condicionado a la mercancía barata, a la cultura desechable, a la fungibilidad de los medios contemporáneos, a la velocidad de la información y su accesibilidad, no pueden prestar atención a algo perpetuo como la figura de un Héroe, no obstante, les es necesaria. Sin embargo, en vez de ver hacia arriba y aspirar a la grandeza, han tomado a este personaje, por la capa quizás, y lo han arrastrado al suelo, con un poco de ayuda de las esferas de arriba, quienes finalmente publican sus aventuras mensualmente.

El Héroe es inmortal y su mito perpetuo, y se disfraza de mortal; sus narrativas están enfrascadas en un proceso también narrativo que pretende ser fresco en cada entrega, en cada formato, pero que por su calidad perenne y metafísica le impiden desarrollarse en una trama lineal, una trama que finalmente llevaría al desenlace de su momento en el tiempo, su fin máximo; como explicaría Joseph Campbell acerca del fin último del héroe, morir después de su viaje místico del que vuelve con el Elixir en la mano, la llave del futuro. El héroe que debía llegar para desatascar al mundo del bache en el que ha caído, herido por propios progresos, se ha vuelto una víctima de sí mismo; *Superman*, el ejemplo esencial de Umberto Eco, es un personaje creado por una minoría emergente en los Estados Unidos de la posguerra y la gran depresión. Los chicos judíos Jerry Siegel y Joe Shuster, a través del trabajo y de la perseverancia, veían a Superman como un salvador dentro de un mundo onírico, pero también en el ambiente real, pues finalmente su idea les proveía ingresos para sustentar su vida cotidiana. He ahí una metáfora del elixir de un mundo fantástico y su aplicación en la cotidianidad de manera práctica.

¿Qué sucede con Superman? Bueno, pues ha sido explotado en medios por cerca de 80 años y sus historias, aunque en el ámbito de la fantasía, donde cualquier situación puede ser parcialmente verosímil, tiene su ancla en la contemporaneidad inmediata en la que fue creado. En sus inicios combatía con Gánsters y científicos locos, actualmente contra engendros genéticos y amenazas terroristas. La táctica por medio de los publicistas de estas historias consiste en renovar al personaje constantemente para hacerlo accesible a un público en un momento y época determinada, ya que ante el cambio de los tiempos y la Saturación de la entropía, lo cual es, parafraseando a Hans Reichenbach, el orden del tiempo como orden de las causas, de las cadenas causales que dan disposición al

universo en términos de complejidad creciente⁶⁴, es necesario contar con un recurso de inmortalidad para los personajes populares, o más bien, la manera en las que esta cualidad busca su camino para no destruir la esencia de los mismos como mito y mantener su frescura ante los lectores.

En un orden de tiempo normal, la ecuación es muy simple, “A” lleva a “B”, “B” a “C”, “C” a “D” y así sucesivamente ad infinitum, ya que las posibilidades de elegir un futuro están en función únicamente de lo que ya hemos hecho. Esta renovación de los personajes en las historietas hacen las veces de bucle en las que una situación, digamos “X”, no lleva a “Y” sino que se redirige a “A” nuevamente, un inicio que carga muy poco tiempo con el peso de un pasado, pues su función es renovarse. Además nadie presta suficiente atención a un medio tan inocuo como los cómics y que, por su misma naturaleza cíclica, no provee las posibilidades de un futuro y por tanto de un desarrollo dramático. Todo en pos de mantener al personaje como un mito universal.

Los escritores de historietas han encontrado que el espacio narrativo de estas historias es similar a un ambiente onírico, donde no existe una noción estable del pasado, del presente o del futuro. Dimensiones que pueden ser visitadas a voluntad, pero siempre dejando claro que aquellas aventuras que puedan comprometer el estado inalterable del personaje son las llamadas *Líneas de Tiempo Alternas*, las cuales realmente nunca suceden; son eventos ficticios dentro de un ambiente ya en sí mismo ficticio. Si el juego se convierte en cotidianidad, el juego nacerá de nuevo dentro de sí mismo. El héroe se gestará en sus propias entrañas, todo al compás de la frase *¿Qué tal si...?*

En un medio que era en sí mismo un escape de la realidad, se pro-

El Artista como Héroe

2.7

duce el deseo de transgresión como en cualquier otro formato del acontecer social y cultural del hombre, i.e., cuando las reglas que se impusieron para dar un orden provisional y estabilidad se convierten en grilletas que impiden su desarrollo, y por extensión la gestación de nuevas y propositivas formas y

64 Ibid., p.233

conceptos. Continuando con el mundo de las historietas como ejemplo, éstas *Imaginary Tales* (como también se conoce al tipo de historias en el medio de la novela gráfica) que no están sujetas a las leyes de la continuidad oficial de un personaje de historieta (al menos no a las inmediatas), son el punto en el que este tratado de la figura del héroe se funde con los elementos que hemos narrado desde el principio de este documento para generar un campo amplio en temas, conceptos y particularmente analogías. Es el detonador de la recapitulación. “¿Qué tal si la nave que transportaba a Superman cuando bebé no se hubiera estrellado en Kansas, sino en la Rusia Comunista?”⁶⁵ ¿Qué sucedería si el mundo, creado por seres superiores, sólo mantuviera su estado de presencia si a estos Dioses se les complaciera a través de actos rituales?

Ahora que estoy disfrutando de este cuadro de un paisaje, ¿qué tal si yo estuviera ahí, ahora, en un lugar hermoso y no aquí, en una galería viendo un cuadro? ¿Qué tal si al momento de condimentar su alimento, el monarca disfrutara de tal belleza que olvidara que se encuentra realizando una acción ordinaria y cotidiana? ¿Sería el monarca más feliz? ¿Seríamos nosotros, sus súbditos, más felices? ¿Qué tal si nosotros no somos más felices pese a la felicidad del monarca? ¿Qué tal si el monarca no fuera más el monarca? Su felicidad no nos provee a nosotros de ningún beneficio. Todo es siempre igual aquí, inamovible, invariable, perpetuo. Nuestras acciones están encaminadas exclusivamente a hacer feliz al Monarca, a mantener su status. ¿Qué tal si no quisiéramos más hacer feliz al Monarca? ¿Qué tal si quisiéramos ser felices nosotros? ¿Qué tal si nosotros fuéramos el Monarca? ¿Qué tal si lo fuera? Nunca me ha gustado el color rojo como la imagen oficial de la nación, ¿qué tal si fuera azul? ¿Qué tal si quisiera una corte imperial formada íntegramente de conejos muertos? ¿Qué tal si fuera tan libre que pudiera hacer lo que quisiera? Es imposible ser libre, al menos causalmente, las posibilidades de lo que puedo hacer están dictadas por lo que ya he hecho, y lo que hicieron aquellos antes que yo. ¿Qué tal si decido no preocuparme por eso? ¿Qué tal si decido aceptar que todo juego tiene reglas, y que en algún momento, esas reglas caerán?

65 Mark Millar, Dave Johnson y Killian Plunket, *SUPERMAN: RED SON*, Estados Unidos, DC Comics, 2003.

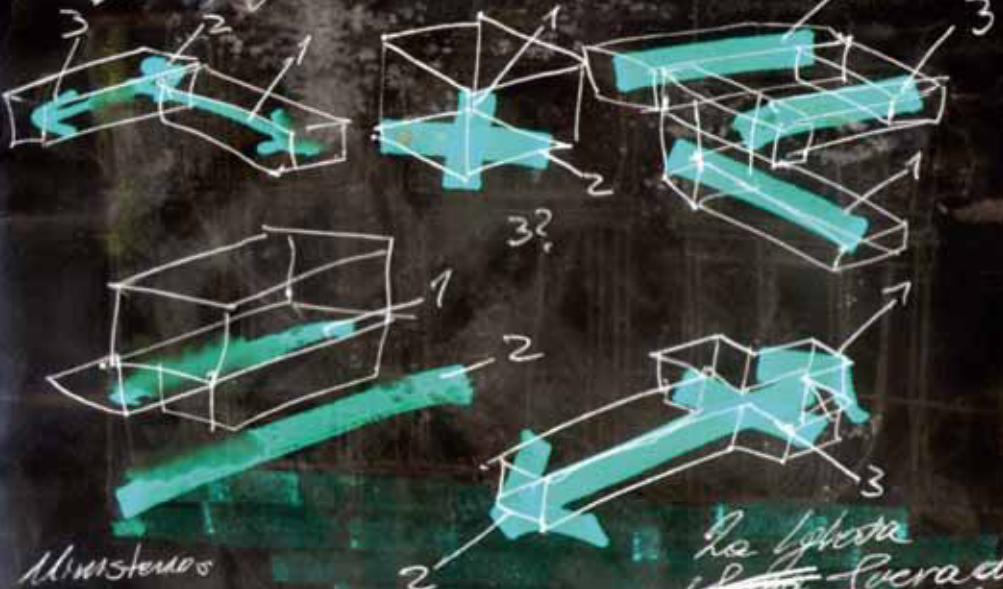
Todo artista debería ser un héroe, desde la perspectiva del deseo de transgresión de la percepción cotidiana de un objeto, pues toda creación artística propone en los términos más simples; cambiar algo de su sitio habitual, como poner un *Urinario* en una galería, o un automóvil *Chrysler 1957* en una tumba Egipcia. Asimismo puede ser de otra manera, como reconstruir la gran pirámide de Giza para el casino de un hotel en las Vegas.

Estamos hablando de perspectivas, todo depende de estas perspectivas, del contexto, del organismo y su entorno. Lo que es visto de la tierra hacia el cielo es un Héroe que se levanta por encima del conjunto social del que ha surgido; sin embargo, visto desde el cielo a la tierra, es un monstruo, una aberración surgida de las mismas estadísticas y su creciente potencial para la amenaza resultado de una acumulación diminuta y constante de comportamientos y percepciones no deseables. Como sabemos, la institución, sea cual sea su rostro, desea perpetuar su estado; la colectividad, en su mayoría, busca también un estado permanente de bienestar, quizás no de trascendencia, pero sí de permanencia.

La figura revolucionaria de este personaje necesita forzosamente de esta oposición por parte de lo cotidiano, deberá encontrarse con conflictos que pongan en duda su misión y el resultado de la misma. El someterse a estas pruebas es lo que necesita para morir e ingresar a un mundo etéreo, en este caso el campo de lo espiritual; empero, concretamente –en los términos de nuestra investigación– a los espacios de lo virtual, específicamente de la dimensión del arte, y regresar de ella para traer consigo al mundo real, un Elixir para beneficio de su comunidad. En este caso, el arte como propuesta e invitación hacia la reflexión de la sociedad sobre sí misma, para recapacitar objetivamente su naturaleza, i.e., sus virtudes y errores, y por consiguiente, de cómo podría ser. El artista es el punto intermedio entre el héroe y el monstruo, no es realmente ninguno de los dos, pero otorga al mundo un elixir: su trabajo como la invitación constante para la transformación.

2 oscuridad

Escuela, de la, Club del helado, Hotel,



Misterios

Ministerio del Agua

Aquí está el aceto
101. Allairs
Relacionados al

Ministerio de la
Verdad

Aquí trabajan

La Iglesia
~~Club~~ Cueva del
Negro.

Ministerio de
la Prisión

Shurbo tiene un
puesto Hereditario
aquí; Ojala de
del Ministerio de la
Ministerio de la
Verdad

CAPÍTULO 3

jugando a hacer un juego

Se trata de un juego
en el ministerio del
Agua, y esta la es la clave
los investigadores del
ministerio

misterios

...
de la verdad,
puntos...
en...
la...
sobre...
del...
se...
verdad.

Murallas
a Ator
Negro

se dedica a
mantener la pa
o más bien el
status Quo co
herza de J...
Los...
curadas pa es
un misterio. Ser
siguiente etapa d
ministerio de
verdad.

donde cretita del
problema. Poema de
la distorsión de
espacio.

TV SCREEN



se veja entre el papel.

Bueno aquí el escenario
del Cristo, un lugar

con un camino
al Cristo Negro

en Natchez

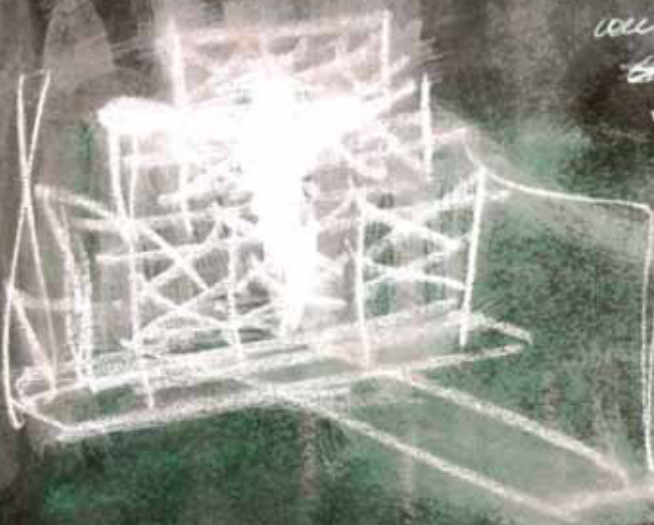
con Budas
inspiradas

en un lugar

Oaxaca

3 mil
años.

Gen. L. O.
Hauer



3.1 La Realidad esta rota

El título de este sub capítulo hace alusión al libro homónimo de Jane McGonigal,

Reality Is Broken, y con justificación iniciamos el proceso de integrar los diversos elementos descritos, a lo largo de este estudio, a un punto concreto de producción y propuesta de una obra plástica.

El juego nos alienta y, en cierta medida, nos entrena a comportarnos de maneras reprobables para la vida cotidiana. Asimismo funciona el concepto del arte, el cual ha sido la intención de esta investigación desde el principio; el efecto deseado es una reflexión sobre los lineamientos establecidos partiendo de su perspectiva antagonista. ¿Qué lineamientos particularmente? ¿Todos ellos? Esa sería una tarea muy difícil de llevar a cabo, incluso de definir en palabras, y su realización formal sería por demás imposible. Podemos hablar en este momento de una cuestión mucho más subjetiva.

Los Jugadores ya han tenido suficiente de la realidad. La abandonan en manadas... algunas horas por aquí, un fin de semana completo por allá⁶⁶.

Los medios de escape de la realidad son muchos, pero está claro que en esta investigación nuestra atención está particularmente enfocada en aquellos que hacen uso de las nuevas tecnologías informáticas. Por razón de su intangibilidad, cimentada en su naturaleza como un código abstracto de programación, lo que las hace más cercanas –en lo etéreo– a las manifestaciones, oníricas y líricas, del arte y las experiencias estéticas.

La verdad es esta: En la sociedad de Hoy en Día los videojuegos y computadoras están cumpliendo una genuina necesidad humana que el mundo real no puede satisfacer actualmente. Los juegos proveen recompensas que la realidad no. Nos enseñan, inspiran y atraen de maneras que la realidad no lo hace. Nos acerca a unos con otros de manera que la realidad no lo hace⁶⁷.

66 Jane McGonigal, *Reality is Broken*, Estados Unidos, The Penguin Press, 2011, p.99

67 *Ibid.*, p.146

He ahí el lugar donde es necesario el elixir del héroe. Si sufrimos de una necesidad de atracción a nuestro entorno la respuesta tradicional sería, simplemente, salir más y conocer personas, interactuar con ellas; empero, existe una generación que busca refugio en estos espacios virtuales, ya que ha crecido con ellos y dentro de ellos. una generación que no pretende entender o aceptar los modos del mundo y que como el artista, encuentra la respuesta a este conflicto convirtiendo el mundo en algo más cercano a sus expectativas.

*Toda mi Carrera ha sido yo tratando de comunicarme con gente, porque deseo desesperadamente comunicarme con la gente, pero no quiero la desordenada interacción de tener que hacer amigos y hablar con la gente, porque quizás no me agraden*⁶⁸.

Esta apropiación colectiva de un espacio, aunque sea abstracto, guarda estrecha relación con la mirada al pasado y con el deseo de auto reconocimiento, de la creación o apropiación, de una serie de conductas y patrones; de una cultura con su propia estética.

*Hoy muchos de nosotros estamos sufriendo de un hambre vasta y primordial. Pero no es hambre de comida... es un hambre por una mayor y mejor atracción hacia el mundo que nos rodea, y nuestros juegos nos alimentan*⁶⁹.

68 *My whole career has been me, trying to find new ways to communicate with people, because I desperately want to communicate with people, but I don't want the messy interaction of having to make friends and talk to people, because I probably don't like them.* Edward McMillen en "Indie Game The Movie", Lisanne Pajot, James Swirsky, Canada, 2012

69 McGonigal, *Reality is Broken*, p.185

3.2 Propuesta Concreta

El proyecto propone la creación de un videojuego del denominado género

de *Peleas*. Este juego/obra se denomina *ia fighter 5*⁷⁰ y sus protagonistas son avatares, o representaciones, de compañeros de estudios, amigos íntimos, seres inexistentes, maestros y artistas visuales reconocidos (y hasta cierto punto idolatrados) por el autor de la presente propuesta. De esta manera es el eje común y referente inmediato que da cohesión a lo que, de otra manera, podría parecer una selección de elementos (cuyo resultado es una composición) tan arbitraria como indescifrable. Esta aparente falta de sentido que podría, en un principio, únicamente buscar satisfacer las necesidades narcisistas de un individuo, es una propuesta que busca, a través de las diferentes características conceptuales y formales que la componen, crear un discurso complejo que enlace los diferentes conceptos vertidos en esta investigación: el juego, lo virtual y lo autotélico.

Por una parte, tenemos el concepto base de la investigación que es la relación del arte y el juego. En la amplitud del concepto podría sugerirse que cualquier tipo de actividad lúdica propuesta como obra de arte podría encajar en este apartado y la presente investigación sería solamente un muestrario de artistas vinculados temáticamente, por ello la elección del género de juego, un enfrentamiento en combate por parte de dos individuos; surge de una afinidad personal por este tipo de juegos que se remonta a muchos años atrás, y que aún persiste al día de hoy, pero más allá de la anécdota personal, que en este caso es una coincidencia, encierra una intención a la vez metafórica y literal para aproximarse a una característica del juego que lo hace particularmente significativo para la especie humana: lo competitivo.

⁷⁰ *ia fighter 5* es, como el nombre lo indica, la quinta parte, argumentalmente, de una serie de obras que inició en 2004 durante nuestros estudios de licenciatura. En realidad se trata de la tercera pieza integral de este proyecto; la primera parte se completó en diciembre de 2004 como un proyecto semestral de la asignatura de fotografía. La segunda parte se presentó en 2008, aunque originalmente se trataba de la pieza a considerar para realizar la tesis de licenciatura; sin embargo la investigación escrita nunca se terminó. Las siglas de la serie “*ia*” provienen de la abreviatura con la que es conocido el Instituto de Artes de la Universidad autónoma del estado de Hidalgo, el IA, por lo que el título básicamente significa “Peleadores del Instituto de Artes”.

Prácticamente todas las áreas de la actividad humana están sujetas a situaciones agonales, o de enfrentamiento, entre partes que desean hacerse de la victoria por los beneficios que acarrea para el individuo o el grupo que representa. Dentro de las artes visuales no nos encontramos ante una situación en absoluto distinta, e.g., las bienales de arte, las convocatorias a concurso, los encuentros internacionales de creadores, etc. Todos tienen el mismo objetivo de enfrentar a los artistas unos con otros, comparar sus trabajos para desentramar a aquellos superiores a juicio de sus pares, basandose principalmente en las habilidades con el material o con el concepto. El prestigio obtenido de la competencia se refleja en mejores posibilidades de trabajo, de ingresos, de reconocimiento y de trascendencia histórica; de la creación de una escuela que siga un estilo y de la instauración de un parámetro al cual ceñirse cuando se refieren al concepto de artista.

Al emplear en el género del juego de combate como sinécdoque, podemos aproximarnos metafóricamente a la competencia a través de una representación visual literal. Llevar las actividades sociales enmarcadas por el protocolo y los códigos de conducta de regreso a un estado más primordial, lo cual sólo es posible a través de la simulación, una violencia social aceptable, catártica y estilizada, que no represente un peligro de destrucción contra la sociedad pues se desarrolla en el ambiente del ritual, del juego, la cual se repite constantemente para poder excluir a la violencia real e inaceptable⁷¹.

Esta cualidad es propia del juego sin importar su época o nivel de tecnificación, empero, y continuando con los intereses de esta investigación, es en la actualidad con sus nuevos medios de representación y comunicación que disponemos de herramientas más meritorias para generar estos espacios virtuales y, asimismo, relacionarnos a través de ellos: el videojuego es el medio ideal debido a que es la extensión tecnificada del concepto del juego, pero además en la naturaleza abstracta de su programación que se traduce en formas imágenes y sonidos, se encuentra el devenir del concepto de la virtualidad que nació del acto de la contemplación y la imaginación para dar sentido a lo real.

71 Janina Möbius, *Y Detrás de la máscara, el pueblo. Lucha Libre, un espectáculo Popular Mexicano entre la tradición y la modernidad*. México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, 2007, p.238

Ya que dentro de este videojuego como obra, se verterán una amplia variedad de conceptos tales como la competencia, la comunidad y la individualidad nacida de ésta, el juego, la subversión, el carnaval, las artes, la virtualidad, lo onírico y el imaginario popular, se requiere de un método de construcción del juego más accesible en términos de lenguaje de programación y de tiempos de producción, ya que la intención de esta investigación no es la creación de ningún tipo de herramienta o manual, sino enfatizar las semejanzas de dos términos específicos.

3.3 Estética del Videogame

Hablar de la estética de estos *no lugares* anclados en los dispositivos informáti-

cos nos lleva a hablar de la estética del videogame, pues ésta se beneficia inmediatamente de las cualidades de representación visual de la que son capaces los diferentes dispositivos electrónicos de proyección de imágenes. Desde un osciloscopio convertido en una mesa de Ping Pong por el ingeniero *William Higinbotham* en 1958⁷², hasta las pantallas de ultra definición propuestas por los laboratorios de investigación de ciencia y tecnología de la *NHK (Nippon Housou Kyokai: Japan Broadcasting Corporation)*⁷³, la capacidad y necesidad de representación del hombre como un animal social y comunicativo, ha sido un proceso de demanda y refinamiento de nuevos medios desde el inicio de la historia documentada. La cultura del Internet, por ejemplo, en sus albores basada particularmente en los protocolos de hipertexto y la transferencia de información escrita, hoy prioriza la imagen de alta definición y el video estrimeado⁷⁴ gracias a los avances en sus lenguajes de programación, sin embargo, también en sus capacidades de transmisión de grandes bloques de información. Eso no impidió que, cuando la multi-

72 John Anderson, *Who Really invented the Videogame?*, <http://www.atarimagazines.com/cva/v1n1/inventedgames.php>, consultado el 5 de septiembre de 2012

73 <http://www.electronista.com/articles/12/02/25/nhk.33mp.sensor.shoots.8k.at.high.speed/>, consultado el 5 de septiembre de 2012

74 Del termino en inglés *Streaming, corriente o flujo* y se refiere a los contenidos en línea que ya no deben ser descargados en su totalidad al equipo del usuario para ser vistos, sino que pueden apreciarse al mismo tiempo en que se están descargando en un búfer de datos el cual se borrará una vez visto el video.

media no gozaba de estas capacidades tecnológicas, el cerebro humano encontrara figuraciones reconocibles en las composiciones abstractas formadas por los contados píxeles que se podían conjuntar para producir una imagen en los dispositivos de sus respectivas épocas, siempre inferiores a los más inmediatos. Este fenómeno es conocido como pulsión icónica⁷⁵, la cual, por supuesto, está supeditada a la experiencia del observador y su capacidad de asociar formas y conceptos, por lo que el llevar a cabo tareas de procesamiento de imágenes, ya sean fijas, en video o incluso con audio, ha sido una empresa en constante desarrollo. Los diferentes medios audiovisuales se han beneficiado ampliamente de este campo de investigación, razón por la que la estética de los videojuegos ha atravesado una serie de etapas que definen su historia en relación a la complejidad de las imágenes que pueden representar, partiendo de su origen con tan sólo dos bits de información en video (blanco y negro como en el caso del videojuego Pong) pasando a la llamada época de los 8bits (quizá la más reconocible a nivel popular⁷⁶), hasta llegar al pretendido foto realismo de los videojuegos generados en la actualidad.

El videojuego, al ser un medio de creación relativamente reciente, comparte en su estética una cualidad que muchas otras propuestas de arte contemporáneo poseen, un alto grado de auto referencialidad en sus propuestas. Claro que no es una norma pues existen proyectos que emplean las herramientas de los juegos como plataforma para su trabajo en el que los resultados visuales, o narrativos, son mucho más sui géneris e independientes; empero, es innegable el poder de convocatoria e identificación con los íconos propios de los espacios video lúdicos, como pueden ser los contados píxeles que formaban a un personaje en las primeras décadas de vida de este medio, o las formas sumamente sintetizadas de Tétris que se presentan en las construcciones geométricas del paisaje urbano. Hace ya poco más de treinta años que estos “espacios virtuales” se han convertido en uno de los lugares de gestación más prolífica del imaginario mediático contemporáneo.

75 Roman Gubern, *Del Bisoñe a la realidad Virtual*, Editorial Anagrama, España, 1999, p.11

76 La consideramos la época más reconocible a nivel popular debido a que en este nivel tecnológico se gestaron los iconos más reconocibles de la industria, como los Súper Hermanos Mario (Super Mario Brothers) en septiembre de 1985.

A razón de esta vertiginosa transformación y refinamiento de los medios tecnológicos con los que nos acercamos a la multimedia podríamos proponer un paralelismo con la historia del arte pero en una suerte de modalidad de velocidad turbo. Los primeros videojuegos guardan una estrecha relación con la síntesis de la forma y el color al igual las primeras imágenes representadas por el hombre, particularmente en lo que se refiere a las artes decorativas como la cerámica o el tejido; a medida que las capacidades de entendimiento y control de nuevos medios permitieron la policromía en lienzos, y posteriormente vestimentas y artículos de uso doméstico y cotidiano. Asimismo los medios electrónicos han avanzado a pasos agigantados ese mismo trecho en un lapso de tiempo no mayor de tres décadas. Retomando a Eloy Fernández Porta, en cuanto al *sampleo* de la imagen, los medios tecnológicos han permitido un acceso sin precedentes a la información y se ha creado un vértice de sinsentido en el que se busca solamente estar a la vanguardia en un presente instantáneo y fugaz que impide el desenvolvimiento del individuo al negarle el tiempo necesario para la reflexión. La vuelta de la vista al pasado, como la única dimensión existente, es particularmente tangible en el área del arte enfocado en las llamadas nuevas tecnologías.

Los artistas pueden homenajear, o visitar, las estéticas pasadas que curiosamente, al igual que las tecnologías “obsoletas” que ya mencionamos anteriormente, son vistas como un regreso a una etapa más auténtica y significativa. El juego es una experiencia de simulación inmersiva, por ello el objetivo es hacer más ricas estas experiencias a través de diferentes recursos, e.g., los más avanzados dispositivos de procesamiento de información dan como resultado experiencias más complejas y fotorrealistas, que de alguna manera otorga menos responsabilidad al espectador al momento de imaginar estos espacios virtuales. Esta experiencia llega más digerida y por lo tanto es menos subversiva.

Por ello las diferentes propuestas del Game Art, al ser auto referenciales como mencionamos, se vuelven críticas del mismo imaginario formal de los videojuegos, pero al tener acceso a las tecnologías de creación de estos ambientes virtuales se convierten en proyecciones mediáticas similares al inconsciente en las que plasmamos nuestro imaginario personal y colectivo, ya que son construidas no sólo por el creador (entendido como diseñador y escritor del software) sino también por el usuario que

adapta lo existente a sus deseos, resultando, en lo que se denomina Art Game, la apropiación de la lógica del juego con fines comunicativos y expresivos. No resulta una casualidad inconexa que las figuraciones y modos de acercarse a estas obras sean tan similares a las del surrealismo pop⁷⁷.

Ya que el videojuego es un medio eminentemente interactivo, en el plano visual que

Interfaz & Collage

3.3.1

lo compone, la pantalla del televisor o computadora, no solo se complementan armoniosamente elementos visuales a través de su relación de tamaño, posición, color, opacidad, textura y diversos factores que puedan generarse dadas las posibilidades tecnológicas del medio, sino también se debe incluir la denominada *interfaz de usuario*, paneles de información que cambian a diferentes frecuencias dependiendo cómo, cuándo y dónde se considere mejor presentar datos de utilidad al usuario. En la época de las Arcade⁷⁸ y las primeras consolas caseras, en juegos como Pac-Man o Space Invaders, toda la información del juego aparecía en pantalla a la vez. Fue hasta que el avance tecnológico permitió representar al menos cuatro colores en pantalla que pudieron diversificarse y reconocerse diversos elementos simultáneos, además del hecho de que la interacción del usuario proporciona otro factor importante. Al contrario de una composición plástica tradicional, la manipulación constante de la imagen interactiva en video transforma los factores que la componen continuamente, así que aunque los elementos que la forman son los mismos la mayoría del tiempo, éstos no permanecen en una configuración determinada por periodos prolongados. Además el género del juego (es decir las reglas a las cuales se ciñe el usuario para experimentarlo) determina el tipo y número de elementos visuales e interfaces necesarias.

77 Domenico Quaranta. *Spawn of the Surreal*. <http://spawnofthesurreal.blogspot.com/>, consultado en octubre de 2010. Quaranta se refiere aquí a dos cuestiones, por un lado, esta aproximación crítica del game art a la cultura pop ya que obviamente deviene de ella, y por otro al surrealismo como movimiento artístico basado en la exploración del inconsciente y los sueños debido a la similitud de estos con los espacios virtuales creados a la medida en la que los usuarios de juegos como *World of Warcraft* o *Second Life* prefieren habitar estos recintos virtuales que enfrentarse con la vida real, sobrestimada por algunos.

78 Las máquinas de Arcade, arcadia, o mejor conocidas en México como maquinitas o chispas, eran gabinetes de madera con sus propios monitores, controles y unidades centrales de procesamiento que se disponían en la calle o en lugares especializados para poder jugar por un tiempo limitado al pagar una moneda.

Antes de entrar en forma en el juego, el espectador se enfrenta con varias interfaces que lo guiarán en la toma de decisiones antes de enfrentarse con el juego en sí:

- Cuando el juego inicia, tenemos una pantalla de títulos iniciales, básicamente de índole institucional, emulando las secuencias introductorias de las películas, a las cuales el videojuego ha emulado desde hace ya bastantes años dadas las similitudes entre ambos formatos. Aquí aparecen los nombres de las instituciones que apoyaron el desarrollo del proyecto a modo de agradecimiento y de reconocimiento.
- Posteriormente aparece la secuencia de introducción. Ésta consiste en una secuencia animada que presenta a los diferentes personajes inmiscuidos en el proyecto dentro de un orden jerárquico y sirve para establecer el tono dinámico del juego.
- Luego aparece el menú principal, donde pueden elegirse dos opciones: modo de juego para una persona o modo juego para dos personas. El diseño de este menú está directamente diseñado para no prestarse a ambigüedades de lectura.
- Ya sea que se seleccione el modo de uno o dos jugadores, la siguiente pantalla es la misma: la selección de peleadores. A manera de plano cartesiano, el espectador mueve un puntero de selección en coordenadas X y Y para elegir entre los treinta y dos personajes disponibles.
- En el modo de un jugador, una vez elegido un personaje, se presenta una pequeña secuencia de imágenes que narran el argumento sobre el que se sustenta el juego, y una vez concluida ésta se procede a la serie de combates que forman la estructura del juego. De completarse todos los combates, se presenta una nueva secuencia visual, la cual varía ligeramente dependiendo del personaje que se seleccionó.
- Si se seleccionó el modo de dos jugadores, aparecerán dos punteros, cada uno marcado por el número del jugador al que representa. El primer jugador que seleccione a su personaje obtendrá el derecho de elegir el escenario donde se desarrollará

el juego. Cuando ambos han elegido personaje, y uno ha elegido escenario, se procede al combate. Una vez concluido dará paso nuevamente a la pantalla de selección de personajes.

Es necesario entrar en materia acerca de la naturaleza del género del juego de peleas, el cual se encuentra dentro del rubro de la acción y se basa en la rapidez y destreza del usuario para enfrentarse a una serie de obstáculos. Este tipo de juegos consisten básicamente en el enfrentamiento cuerpo a cuerpo entre al menos dos personajes, uno controlado por el jugador y el otro por la computadora u otro jugador. Con la palanca de mandos se controla el desplazamiento del personaje en la pantalla y con los botones se realizan diferentes tipos de ataques, y la combinación de ciertas secuencias de movimiento con la palanca y los botones dan acceso a ataques aún más efectivos y sofisticados. Si cualquiera de los personajes se encuentra en el rango de acción de los ataques de su oponente, resulta herido por éstos y pierde una fracción de su “vida”, representada en la parte superior de la pantalla por un rectángulo amarillo. Esta distribución se corresponde con las conclusiones de algunos estudios de programación neurolingüística sobre la información que revela la posición ocular, según los cuales una persona que mira hacia arriba está recordando o construyendo una imagen visual⁷⁹. Cuando se han recibido suficientes ataques, este contador llega a un valor de cero y el personaje cae desmayado. Su oponente es declarado como ganador y continúa enfrentándose a rivales cada vez más difíciles de vencer, hasta enfrentarse con el último retador o Jefe Final. Una vez derrotado éste se ha completado el juego.

Dentro de la estética de este tipo de juegos, los elementos visuales recurrentes se pueden catalogar en tres áreas principales, y guardan cierta similitud con el espacio escenográfico.

1. El escenario. La acción se desarrolla en pantalla como si se tratara de un teatro de tres paredes, en un espacio que pretende recrear un lugar existente. De la misma manera como los panoramas men-

79 Jim Thompson, Barnaby Berbank-Green, Nic Cusworth, *Videojuegos, Manual para diseñadores gráficos*, Barcelona, 2008, p.119

cionados en el segundo capítulo creaban la sensación de presencia estética y semántica, supeditando el tiempo al instante a través de la técnica de la pintura, la fotografía, arquitectura o incluso la ambientación sonora. Los escenarios dentro de la obra en cuestión son espacios delimitados por reglas, como todo juego, y estas reglas son las dimensiones en las que se puede desplazar el usuario dentro de ellos: a la izquierda, derecha, arriba o abajo. Existen treinta y cinco espacios seleccionados, hacen las veces de escenografía similar al proceso de matte Painting empleado en la industria cinematográfica previa a las imágenes por computadora, particularmente en la década de los años 80; y cada uno de los escenarios consiste básicamente en una imagen panorámica de un lugar determinado por su significación o riqueza visual que cumpla además con otro rigor de selección. Debe tener como eje de referencia la Academia de San Carlos en el centro histórico de la ciudad de México, y desplazarse en su periferia hasta el punto en que el escenario representado no se considere ya parte del centro histórico.

2. Los Actores. Los personajes en el juego son el segundo componente determinante en la composición del plano, pues son los elementos más dinámicos y mutables. Sobre ellos recae directamente la interacción del espectador: de sus decisiones depende la configuración de la postura y posición, velocidad e incluso tamaño y color de los actores en escena, ya que los comandos dictados por el dispositivo de control inciden directamente sobre la línea de tiempo original del personaje como una animación secuencial. Esta esencia, hasta ahora existente del tiempo, se desestructura y la negación del valor de la continuidad eleva las rupturas entre las imágenes (su orden original) al rango de procedimiento creador de sentido estético⁸⁰. Existen 32 personajes en este proyecto, y serán descritos con mayor detalle un poco más adelante.

80 Jean-Claude Chirrollet, *Estética de la Fotonovela*, en Luna Córnea No. 18, México, Centro de la Imagen, 1999, p.106

3. HUD y efectos especiales. En la estética de los videojuegos anclada en la cultura popular, además de los personajes más reconocidos, existen elementos ineludibles para construir la imagen de un juego que pretenda en efecto ser autorreferencial (característica del arte en nuevos medios como comentamos anteriormente) y en este caso en particular, la interfaz de usuario enfocada en la representación de datos en la parte superior de la pantalla recibe el nombre particular de HUD, siglas en inglés para HEADS UP DISPLAY, o desplegado por encima de la cabeza. El método predilecto para representar esta situación consiste en el contorno de un rectángulo sumamente alargado horizontalmente que abarca poco menos de la mitad de la pantalla, ya que cada uno de los peleadores tiene su propio medidor. Dentro de este contorno se encuentra un rectángulo opaco que representa la cantidad de energía que le queda a cada jugador. Cuando se recibe un ataque esta barra disminuye su proporción teniendo como eje uno de los extremos del contorno que lo rodea simulando un receptáculo que se vacía progresivamente, pero no en la dirección vertical de la gravedad sino horizontalmente. En el mismo HUD se guardan otros indicadores, pero el más recurrente es el contador de tiempo que emplea el espacio entre los dos mencionados medidores y determina el fin del encuentro. El empleo de la tipografía en la composición no sólo se limita al medidor del tiempo sino además a los nombres de los combatientes que ostentan sus respectivos medidores de vida, así como a otros variados elementos que hacen su aparición en diferentes momentos del combate, el cual es realmente el lienzo en tiempo y espacio de nuestro collage. Por ejemplo, el anunciador y el texto que limita el inicio y el final de cada round o caída (por emplear un término nacional y vinculado al espectáculo de la lucha libre) o el contador de desempeño del jugador que se refleja en pantalla como resultado de su pericia. Este uso de la tipografía pretende ser ligeramente remitente a la estética de los manifiestos futuristas y el movimiento dadaísta, dado que los primeros depositaban su fe en el advenimiento de la tecnología y los segundos planteaban el uso de herramientas alternas como lo absurdo y la deconstrucción de los cánones clásicos como los

medios para hacer llegar su mensaje. Ambos característicos por el empleo tipográfico en sus composiciones, y cuyos intereses conceptuales están muy en liga con los ejes de la presente investigación.

Parafraseando a Jean-Claude Chirollet, filósofo francés, la construcción de las imágenes con los elementos descritos y las reglas de funcionamiento determinadas tiene como objetivo representar los objetos en su exceso de realismo; crear poses exageradas que los obligan a significar, encarnar arquetipos o provocar estados de pensamiento que inducen a la crítica y a la voluntad de sublimar las apariencias⁸¹



Los elementos básicos de la pantalla del juego son componentes individuales que se entrelazan e interactúan construyendo la composición en pantalla que constituye la estética de la obra:

1. El Escenario, en este caso el patio central de la Academia de San Carlos.
2. Los Actores, La Venus de Sandro Botticelli y Gabriel Orozco como ejemplo actual.
3. El HUD (Heads Up Display): las barras de energía en la parte superior con el nombre y retrato del personaje a quien representan. Siendo un poco aventurados, nos atreveríamos a aludir a la similitud entre estos elementos y la obra de Joseph Kosuth, *Una y tres sillas*, de 1965, pues existe el personaje en pantalla, su representación en la forma del retrato superior y su nombre y descripción en la forma de la barra de energía.

Así como en los medios impresos se disponía de la entonces poco ortodoxa técnica de la fotografía para contar un relato a través del corte, el encuadre, el pegamento, la impresión y el globo de diálogo, en nuestro caso nos remitimos al mismo efecto con las tecnologías de la imagen como pueden ser el Photoshop, la fotografía digital y la arquitectura de espacios virtuales, así como a las palancas de mando y botones que se conectan por medio de un puerto USB: herramientas no convencionales al servicio del único propósito de solucionar una imagen, la cual a pesar de estar formada por un cierto número de elementos disponibles, posee en manos del espectador un número bastante elevado de combinaciones posibles en las que, quizá, pueda verse reflejado.

Un videojuego es un producto multimedia desarrollado por un equipo multidiscipli-

Motores & Herramientas 3.4

nario que involucra el trabajo de programadores, artistas visuales, sonidistas, diseñadores gráficos, animadores y diseñadores de juegos; básicamente quienes estructuran el procedimiento por medio del cual el jugador se relaciona con el producto. Desde este punto de vista, el videojuego es una obra de diseño y de consumo y una labor colectiva, lo que implica organizar y planificar el trabajo a través de un método legible para todos los participantes en su desarrollo. En nuestro caso esta no es exactamente la situación, pues si retrocedemos al primer capítulo recordaremos –al hablar de los inicios de la simulación y la figura del artista surgida de los gremios de artesanos– que este era un personaje particularmente individualista e introspectivo, debido al humor saturnino que había heredado en el momento de su nacimiento. No pretendemos en ningún momento menospreciar la factura técnica, y los procesos laborales por medio de los que se crean este tipo de productos, sino simplemente evidenciar que al tratarse éste de una propuesta artística el mensaje sería más eficiente si su proceso de creación es asimismo una deconstrucción del proceso empleado por las grandes casas productoras de entretenimiento electrónico, y contextualizado como una labor individual que es como es como se percibe la practica artistica en un nivel más popular.

Partiendo de esta premisa, consideremos los medios posibles

para la creación de esta obra. Un videojuego es un programa de computadora con un fin lúdico, sin importar la plataforma en la que funcione, por lo que prácticamente cualquier lenguaje de programación es útil para producir software de esta índole, pero en medida de esta versatilidad creativa, la curva de aprendizaje de la paquetería informática es muy pronunciada y requiere de una especialización profesional para alcanzarla (básicamente tener estudios a nivel superior en ingeniería de sistemas). Por fortuna, con la intención original de agilizar procesos de producción y reducir los tiempos de desarrollo, se han creado los denominados Motores de Juego o *Game Engines*. Estos son ambientes de desarrollo de software que ya tienen muchas de las estructuras funcionales de los programas prediseñadas, por lo que lo único que es necesario es configurarlos para que hagan lo que nosotros deseamos sin tener que empezar un proyecto desde cero, prestando más atención a las cualidades discursivas y expresivas del medio.

Ergo, lo que requerimos es un motor especialmente diseñado para realizar videojuegos de combate. Existen dos motores especializados en este tipo de juegos: *2D FIGHTER MAKER*, de la compañía japonesa ASCII, y *M.U.G.E.N.*, creado por una pequeña compañía independiente de software conocida como Elecbyte⁸². Emplearemos éste último ya que es actualizado constantemente por sus desarrolladores, es más versátil en sus capacidades tecnológicas y siguiendo con la filosofía de las redes y la libertad de acceso a la información, su distribución siempre ha sido gratuita así como los contenidos generados en él, empero, no puede obtenerse ningún ingreso de lo generado en él.

Hemos usado este software desde hace aproximadamente 10 años, así que el proceso de creación de personajes, escenarios y guiones visuales no nos es ajeno; y aunque el proceso se ha hecho más sencillo y eficiente con la experiencia, aún así se trata de una empresa exigente en tiempo.

82 <http://elecbyte.com/mugendocs/readme.txt>, consultado el 19 de octubre de 2012



Fotograma del motor MUGEN donde aparecen los elementos básicos incluidos con el mismo al momento de la descarga: un personaje, Kung Fu Man, un escenario y una interfaz gráfica sencilla.

Aunque existen videojuegos de una temática y estética eminentemente abstracta, e.g., el famosísimo juego Tétris⁸³, al aumentar la complejidad compositiva –y de elementos de juego también el proceso de creación– se vuelve riguroso y hay que establecer una metodología para acercarse a él de manera eficiente.

El videojuego de peleas tiene como base los convencionalismos del combate, el cual está particularmente enfocado a las Artes Marciales de Oriente, y los personajes necesitan elaborados movimientos dotados de cierto realismo que se encuentran en los numerosos cuadros de animación que conforman cada acción. El trabajo para construir estas imágenes recae en

83 Un reconocido videojuego de rompecabezas creado por Alekséi Pázhitnov en 1984, cuya temática consiste en agrupar tetrominós, figuras geométricas formadas por cuatro cuadrados conectados ortogonalmente, para formar líneas horizontales que abarquen en su totalidad el ancho de la pantalla. Una vez creada la línea esta desaparece y se suma como un punto al marcador.

la categoría de la animación, y las posibilidades a partir de este momento son numerosas y se descartarán de acuerdo a las necesidades de la imagen.

Lo primero que viene a la mente en cuanto a animación es el dibujo cuadro por cuadro, el proceso esencial de animación, empero, genera diversos conflictos en especial debido a la maestría en la técnica del dibujo y lo demandante del tiempo para realizar cada cuadro, aún empleando nuevas tecnologías de edición como el Photoshop. Consideremos, pues, cuáles son las necesidades del proyecto para seleccionar el proceso más idóneo.

Se trata de la representación, lo más foto-realista posible, de seres humanos auténticos y existentes; personas que conviven en nuestra cotidianidad siendo que las conocemos en persona o a través de su obra y prestigio.

La resolución de la pantalla permite solamente un cierto grado de detalle en los Sprites, o cuadros independientes de animación, para alimentar el programa. La segunda opción podría ser el proceso de extracción de cuadros de animación de una secuencia de acción en video. Ya ha habido este tipo de proceso, por ejemplo, en el famoso ícono de los videojuegos de la década de los 90, *Mortal Kombat*, donde artistas marciales representaban personajes cual puesta en escena, y sus movimientos son capturados como fotogramas, resultando en una cualidad sobrecogedoramente real para un producto particularmente violento para su época. Este proceso de actores digitalizados fue empleado en la anterior entrega de la serie de la fighter, con un cierto éxito debido a la resolución todavía menor del software en aquel entonces (no es especialmente lejano, nos remontaríamos al año 2005). Este proceso podría parecer bastante funcional, pero tiene el detrimento de la necesidad de instalaciones adecuadas para asegurar la integridad de iluminación y calidad de todos los fotogramas, lo que representaría un reto cuantitativo debido a la necesidad de movilidad de todos los personajes involucrados (algunos residen en la ciudad de México y muchos otros en el estado de Hidalgo). De la misma manera, algunos movimientos muy exigentes físicamente serían prácticamente imposibles de realizar pues no podemos asegurar que todos los participantes cuenten con la condición física y el entrenamiento para someterse a este tipo de actuaciones. Para finalizar con la imposibilidad de emplear este procedimiento similar en cierto grado a la Rotoscopía, está la cuestión del deseo de incluir, para ejemplificar más claramente, la capacidad carnavalesca

de la cesión de jerarquías en el ritual del juego a personajes que como mencionamos anteriormente, conocemos solamente de prestigio y renombre.

El procedimiento de eliminación permite numerar los objetivos deseados para las animaciones dentro del proyecto:

1. Contar con un número considerable de cuadros de animación por personaje.
2. Generar cuadros de animación con calidad de imagen lo más similar posible a los personajes involucrados en el proyecto.
3. Estandarizar del proceso de creación de Frames para tener una calidad constante entre todos los elementos visuales.
4. Controlar los movimientos y acciones de los personajes a niveles que serían físicamente comprometedores para la integridad de una persona real.
5. Contar con la participación de personalidades del ambiente artístico, aunque éstas no estén conscientes de su participación.

La solución recae en la reproducción virtual de cada individuo, una copia tan similar como sea posible para la manipulación y obtención de resultados. Las posibilidades tecnológicas se reducen a dos estratos: *Stop Motion*, o modelado de figuras articuladas con resina u otro material escultórico; y, por otro lado, animación y modelado por computadora.

El trabajo de Stop Motion requiere de una cierta destreza en la labor manual dentro del rubro de la escultura, además del conocimiento especializado en ingeniería para construir las bases articuladas de los modelos –que posteriormente se cubrirán de caucho de silicón dentro de un molde hecho con base al modelado original de un prototipo hecho en plastilina u otro material moldeable. Nuestra área de trabajo no ha estado especialmente dirigida a lo escultórico, así que los resultados serían bastante deficientes y contraproducentes, por lo que descartamos esta posibilidad de inmediato.

La única posibilidad restante es la animación y modelado en tres dimensiones, quizá desde el principio la opción más clara dada su directa relación con los sistemas informáticos en los que de

igual manera se programan los juegos que son el foco de estudio.

Empleamos dos programas distintos de modelado en 3D; MILK-SHAPE⁸⁴ y BLENDER⁸⁵. El primero es un software de modelado en tres dimensiones sumamente básico, que es la plataforma sobre la que se modelan los personajes; se les aplica una textura y posteriormente se animan. El segundo es un programa mucho más complejo del cual sólo empleamos una pequeña parte de sus capacidades: el Render, o construcción de cuadros de animación de los modelos tridimensionales, como un archivo de imagen compatible para alimentar al motor del juego.

3.5

Modelos & Animación

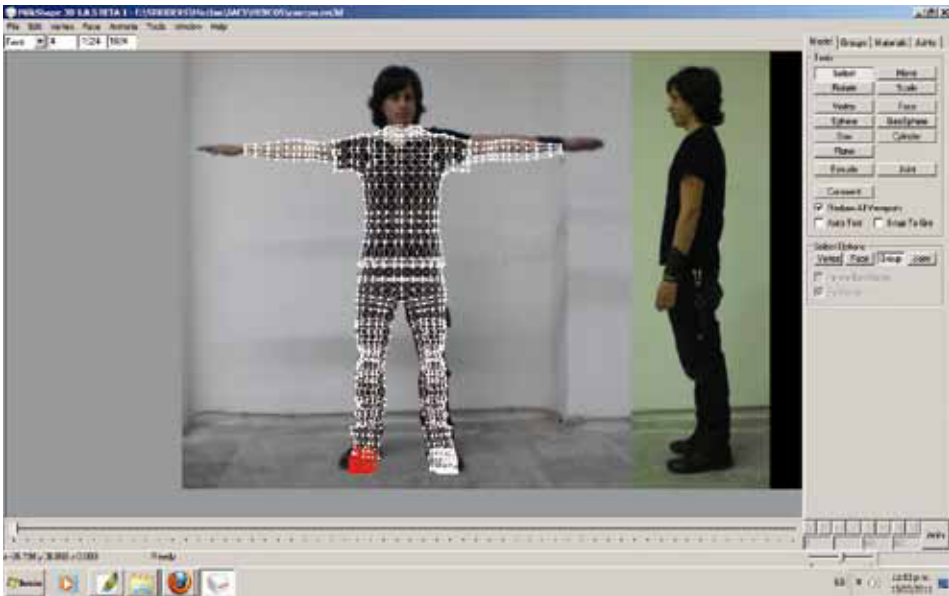
El procedimiento para crear, o en este caso recrear, un modelo

3d dentro de la computadora de básicamente cualquier tipo de objeto en el mundo real, se basa en el estudio de sus proporciones entre ancho, alto y profundidad. Esta información se puede obtener con cualquier medio de medición de distancias, pero particularmente requerimos de un comparativo visual, pues al construir el modelo se lleva a cabo lo que básicamente es un procedimiento de “calcado” de la figura real partiendo de dos imágenes: una imagen de frente del individuo y una imagen de perfil. Ambas imágenes se empatan por la altura y, una vez que guardan esa relación de proporción, se inicia el modelado. Lo que se requiere como origen común en todos estos modelos es un cuerpo geométrico sencillo, o “primitivo”, como se denomina en la mayoría de los paquetes de software de modelado. Los más recurrentes son el cubo, la esfera, el plano y el cilindro, aunque en

84 Milkshape 3D es un programa de modelado en 3d básico creado por Mete Ciragan, programador Finlandés, enfocado en la creación de modelos sencillos para la escena del MODDING de juegos como Half Life o The Sims. Es particularmente conocido por contar con una gran cantidad de opciones para importar y exportar modelos 3d en diversos formatos compatibles con una variedad de plataformas.

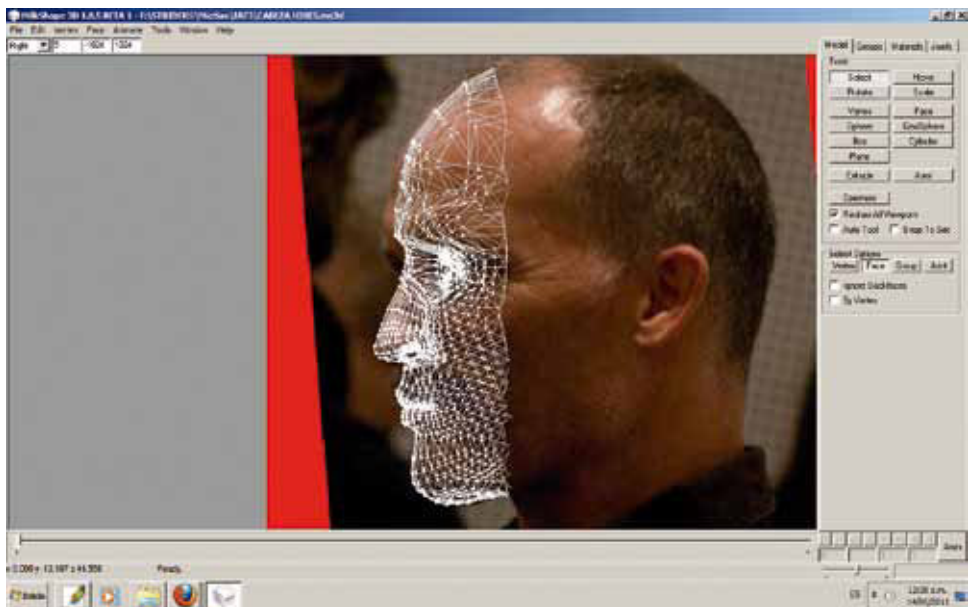
85 Blender es un especializado en modelado animación y creación de graficas de computadora para videojuegos y películas cuyas cualidades técnicas son similares a las de los programas más conocidos en la industria como 3DMAX STUDIO o MAYA, pero con la característica de ser un programa gratuito de código libre que funciona bajo la licencia GNU GPL (Licencia Pública General de GNU) sistema creado por Richard Stallman para la creación de un sistema operático de código libre.

ocasiones también aparece la pirámide como un cuerpo básico. Ya que en nuestro caso se trata del modelado de un cuerpo orgánico, en la mayoría de los casos el primitivo más cercano a esta estructura es el cilindro. El cilindro se posiciona sobre el cuello del personaje en la toma fotográfica, y se transforman sus medidas cambiando entre la vista frontal y lateral para que una de las bases del cilindro, la superior en este caso, adecúe sus proporciones a las del cuerpo real. Posteriormente se repite el procedimiento con la base del cilindro, dando una distancia vertical entre ambas secciones para construir las caras del cuerpo geométrico que es el modelo. Ahora se selecciona la base del cilindro y se aplica una Extrucción, acción que consiste en crear nuevos vértices y caras poligonales a partir de la posición en la que inició la extrucción. Con ello nuestra figura empieza a prolongarse verticalmente y se repite el procedimiento, volviéndose progresivamente más compleja en su estructura y el número de elementos que la componen. Al llegar a la altura de las piernas se borra la mitad de la figura, se continúa extruyendo la forma de la pierna y posteriormente el brazo. Una vez con esta forma básica se duplica el modelo, se “espeja” el cuerpo duplicado y ambos se combinan por los vértices del centro de la figura –que forman el eje axial de la columna.



Modelado del cuerpo de un personaje empleando el software Milkshape partiendo de una fotografía de vista lateral y frontal.

La cabeza se crea con un sistema más intuitivo que involucra el uso del modelo de una cabeza sin características específicas, que puede adaptarse a las facciones de cualquier individuo. Usando un modelo gratuito, obtenido en páginas web especializadas, el procedimiento no requiere extrucción o creación de nuevos vértices ni geometría, sino de la adaptación de las proporciones del rostro a los de cada persona. A menos que se trate de un caso sobresaliente, todos compartimos los mismos elementos en el rostro: dos ojos, una nariz, dos orejas y una boca. Las dimensiones que guardan estos elementos entre sí son lo que define la individualidad de cada personaje. Es un proceso mucho más eficiente para crear una cabeza tridimensional desde cero para cada participante.



Empleando el mismo procedimiento, con el uso de una fotografía lateral y frontal de la cabeza del personaje, se distribuyen los vértices que forman el modelo tridimensional del rostro genérico hasta hacerlo coincidir lo más posible con los rasgos de la persona. Las imperfecciones se suavizan dentro de Blender.

Posteriormente se aplica una textura al modelo en cuestión, la cual consiste en un archivo de imagen en que la piel y ropa del personaje se extienden como si se tratara de un patrón de armado de un modelo poligonal de papel. El resultado es similar a las pieles de cerdos tatuados del artista

Wim Delvoye⁸⁶ o al famoso *Sudario de Turín*, por citar algunos ejemplos⁸⁷; Estas imágenes se ingresan en el mismo programa de modelado como un “material”, y se aplican sobre las caras poligonales para generar una sensación de textura y aproximación al realismo. Una vez que el personaje está completo, el siguiente paso consiste en diseñar y animar los movimientos que requiere para ser un elemento interactivo dentro del motor del juego.



Ejemplo de la textura de uno de los personajes. Este archivo de imagen plano se aplica al cuerpo poligonal del personaje y se distorsiona a medida que este se flexiona o cambia el punto de vista del espectador. Pueden apreciarse diferentes elementos que conforman al personaje a varios niveles de lectura, como son la figurativa en relación a los rasgos físicos propios de la persona, contextual, basándose en las características por ejemplo de la moda reflejados en la ropa, y simbólicos, gracias al uso de motivos remitentes a diversos conceptos en secciones de la imagen, como pueden ser los grabados japoneses en los círculos azul y verde, o el símbolo de la paz en una camiseta.

86 <http://www.wimdelvoye.be/artfarm.php#>, consultado el 5 de noviembre de 2012. Como comentario, no debe dejarse pasar la interesante propuesta de la página de este artista Galés que se apropia de la estética del video juego particularmente en el tratamiento de perspectiva isométrica y paletas de colores de 16 bit, además de que el logotipo del sitio *WIM CITY* es parodia del famoso juego de acción *Grand Theft Auto Vice City* de Rockstar Games.

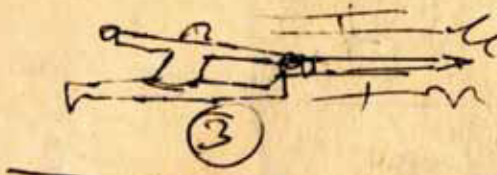
87 Famosa reliquia sagrada de la Cristiandad que consiste en una tela de lino en la que se encuentra impresa la imagen de un hombre con los rasgos físicos históricamente atribuidos a Jesús de Nazaret incluidos los estigmas o cicatrices en su cuerpo fruto de la crucifixión a través de la cual se le dio muerte.

Como todo proceso creativo, bocetar y pre visualizar el resultado es un paso importante para evitar desperdiciar recursos, como el tiempo o el medio físico sobre el que trabajamos. En este caso los movimientos de los personajes están inspirados en fuentes muy variadas; partiendo de las características artísticas o laborales del personaje en cuestión, es necesario enfocar estos esfuerzos en la estética de los juegos de combate con el propósito de hacer evidente los tópicos de la propuesta de significación del proyecto (como son la competencia y el encuentro agonal). Por ejemplo, si tenemos un personaje que es un pintor reconocido, entonces el pincel, herramienta arquetípica de este tipo de actividades, puede emplearse de distintas maneras, e.g., compararse, por su forma y tamaño, a un cuchillo o daga. Por otro lado, si se juega con las proporciones del mismo y de su compañero en el estereotipo del pintor, el Godete, y ambos se distorsionan a dimensiones mucho mayores que sus contrapartes reales, encontramos una similitud con las armas griegas de la antigüedad, tales como la lanza y el escudo, y podemos emplearlos de la misma manera, pero por sus cualidades formales, aun asociadas con el oficio de la creación plástica y de la identidad del usuario. Las diferentes maneras de abordar las herramientas para la creación artística, se verán con mayor detalle en la sección individual de cada personaje.

La animación se realiza en el mismo programa de modelado y es, en esencia, muy similar a un proceso de Stop Motion, pero con la ventaja de la *Interpolación*: se construye una estructura llamada esqueleto dentro del programa, muy similar a una estructura de alambre. Este esqueleto está compuesto por nodos o pequeñas esferas interconectadas que son las que pueden rotar y desplazarse para crear el movimiento. Ya que el modelo es un grupo de vértices, o puntos, que se conectan para crear superficies y volúmenes, a cada nodo del esqueleto se le asignan vértices que se moverán junto con él, desde un vértice hasta miles de ellos. Si queremos, por ejemplo, mover un ojo, creamos un nodo a la altura de la cabeza y le asignamos los vértices que construyen la esfera (que es el globo ocular) y otro nodo –un poco por encima de este último– puede ser el que controle el párpado de uno de los ojos. Ya que los nodos desplazan solamente los vértices, puede que uno o dos, o incluso los tres vértices que construyen una cara poligonal, estén asignados a diferentes nodos, lo que conlleva que, de su manipulación, la forma geométrica que formaban en su estado pasivo



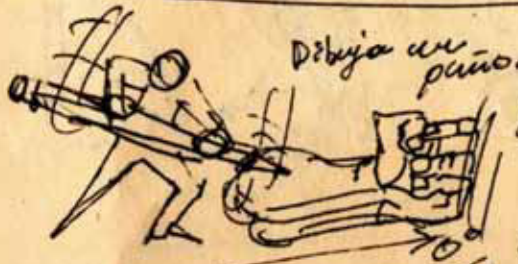
guerras
combinadas
277



Movimientos Especiales



Espar el
2º y 3º
hacia el
lado
30 staff

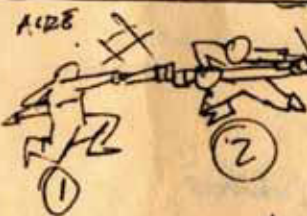


3. este, el
puño, sale expedido
como si de un castrol
se tratara.

2do Super
(2)

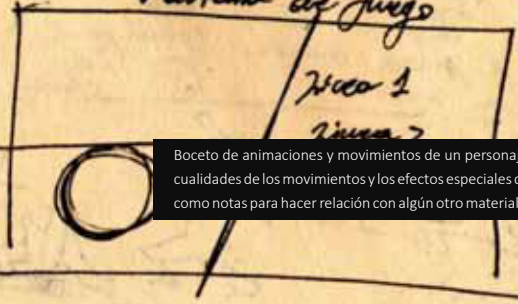


el castrol puede salir
expedido en 3
45°
direcciones distintas



3er. Especial, Dibuja líneas que describan el
movimiento del
ponente.
Pantalla de juego

que describan el
movimiento del
ponente.



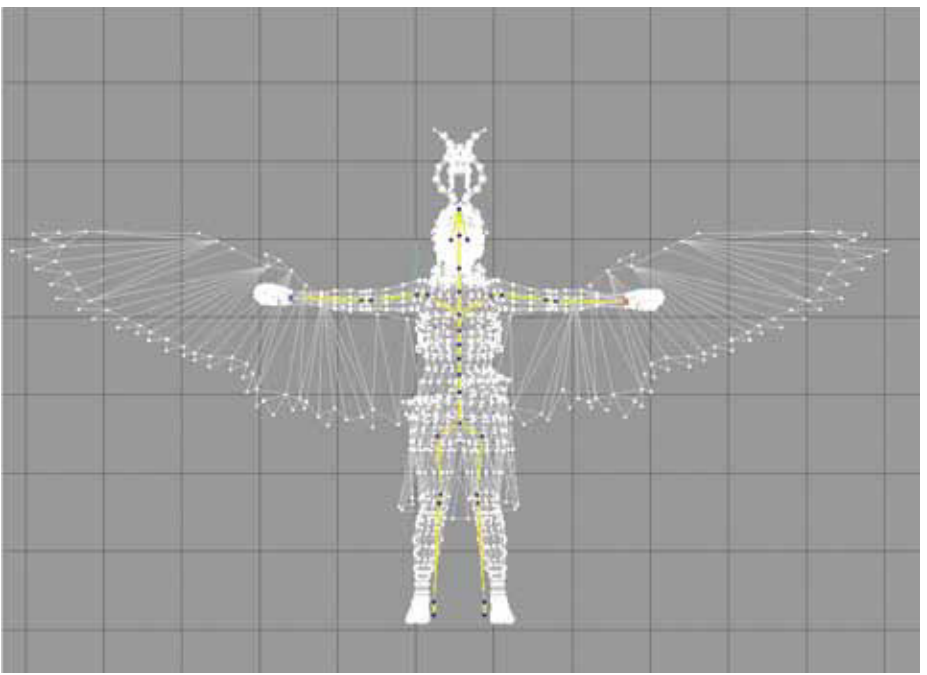
3 tipos de líneas

(2) puede
saltar, o caer

(3) Rodea al Du.

se vea trastornada en sus proporciones cuando estén en movimiento. Este efecto es el que dota al modelo tridimensional de una flexibilidad y expresión más cercanos a la materialidad de un ser orgánico, que es el resultado esperado, ya que estamos tratando de simular a seres vivos. Con los nodos asignados se puede manipular el esqueleto, y la figura tridimensional se deformará conforme a dicha estructura para construir diferentes poses para el modelo. El programa posee una línea de tiempo para crear la animación, y el proceso (ya mencionado de la interpolación) consiste precisamente en que si nosotros disponemos al personaje en una posición en el primer frame (fotograma) de la línea de tiempo, y almacenamos estos datos (denominándolos como KEYFRAMES o fotogramas clave), entonces si nos dirigimos, por ejemplo, al frame No. 10 y reorganizamos la figura en una nueva postura, y de la misma manera convertimos esta configuración de los huesos en un nuevo KeyFrame, el programa automáticamente creará los ocho fotogramas intermedios entre ambas posiciones; generando así una animación interpolada (los polos son los KeyFrame) a través de un proceso de división del valor máximo y mínimo de las propiedades de posición y rotación de cada hueso entre el número de frames intermedios. Es, nuevamente, similar al stop motion, pero no es necesario crear todos los cuadros a mano ni individualmente.

Los primeros ocho personajes del proyecto tenían un conjunto de animaciones hechas individualmente, con un número de fotogramas indeterminado y dictado por las que parecieran ser las necesidades propias de cada movimiento en el momento. Esto llevó a un conflicto de tiempo y esfuerzo, pues en el proceso se requiere crear un documento de texto enlistando todos los frames individualmente para compilarlos en el formato requerido por el motor de juegos. Reescribir el archivo de texto con el listado para cada personaje individualmente resultó ser un proceso demasiado extenuante y poco eficiente, por lo que creamos una hoja de animaciones que otorgaba a cada animación un número fijo de frames para todos los personajes. Los números fluctuantes de cuadros de animación de los primeros personajes, que oscilaban entre 600 y 800 cuadros de animación, se redujeron exactamente a 333 frames para el resto de los personajes, con únicamente algunos cuadros especiales para cada uno que no excedieran más de 20 fotogramas. De esta manera se redujo el tiempo estimado de duración de cada movimiento, así como el tiempo empleado en volver a redactar los documentos necesarios para compilar las imágenes.



El esqueleto del personaje consiste en una estructura de aproximadamente 90 articulaciones conectadas para controlar desde los brazos y piernas hasta los parpados y labios del personaje.

Cuando los frames de animación están completos, el archivo del personaje se exporta a otro programa: BLENDER –anteriormente citado. Milkshape no tiene la capacidad de exportar los objetos, construidos en él, como archivos de imagen manipulables, por ello Blender hace las veces de impresora de dichas imágenes. El archivo de animación se importa en este programa, y dentro de su interfaz se puede manipular con mucha mayor versatilidad la iluminación y perspectiva sobre el modelo creado, para dotarlo de una sensación de volumen y dimensión más tangible; la imagen procesada se salva como un archivo .PNG independiente y numerado del 001 hasta el 333. Estas imágenes deben posteriormente ser convertidas a formato de color indexado en Photoshop.



Blender aplica luces y sombras al modelo animado y exporta cada frame como una imagen en archivo .PNG independiente a través de un proceso automatizado.

Una imagen con color indexado, a diferencia de un archivo de imagen normal, posee una paleta de 256 colores fijos que no pueden transformarse, excepto, usando software especializado. El uso de una paleta de color indexado otorga varios beneficios, por ejemplo, que la imagen resultante es más ligera en peso que una imagen normal, pues no guarda información individual de color por cada pixel sino que ésta se asocia con un índice (de ahí indexado) que puede ser cualquiera de los 256 colores en su paleta –pero no más. En el caso del motor de juegos que empleamos, el orden de los colores dentro del índice de la imagen ayuda a identificar colores que se convertirán en transparencias dentro del juego. Ahora, todos los archivos que se convierten en color indexado, y todos lo que comparten una misma paleta de color, tienen el mismo índice. Estas imágenes se compilan en un archivo .SFF usando las herramientas de creación de contenidos de M.U.G.E.N. y al observar las imágenes dentro del mismo, una vez compilado el archivo, podemos ver que el color cero es reconocido por el programa; y se transforma en un color transparente separando a la figura

del fondo, de esta manera no tenemos un par de recuadros combatiendo sino, en efecto, dos figuras humanas en pantalla. Otro beneficio del uso de estas paletas es que, ya que existe la posibilidad de que ambos jugadores elijan al mismo personaje, si se transforman lo colores de la paleta pero no su ubicación, se pueden crear nuevas configuraciones de color y, por tanto, de apariencia de cambio de vestuario del personaje para evitar la confusión.



Tomando como ejemplo al maestro Melquiades Herrera, cada personaje tiene 6 paletas de color diferentes para apelar a todos los gustos así como a las diferentes facetas de la personalidad de cada peleador.

3.6

Los Peleadores

Hemos mencionado a lo largo de esta investigación las características de la

persona que juega desde un individuo devotamente religioso, pasando por los atletas profesionales hasta llegar incluso a la metáfora del héroe como este personaje que trasciende los cotidianos. Entre los elementos comunes de estos personajes está por supuesto el que son figuras sumamente aspiracionales, con arquetipos a lo que aspiramos y con los que deseamos identificarnos. En un videojuego de combate, particularmente, el elemento más característico es la variedad de los personajes involucrados, sus fuerzas y debilidades, lo pintoresco de su diseño y el carisma de su personalidad.

La interpretación de los personajes, al estar basados en personas reales, funciona a manera de parodia de los sucesos cotidianos, en este caso en el contexto de los estudios de maestría. Los peleadores ideales son esos individuos que han definido más concretamente sus intereses y prácticas profesionales, por lo que el traducirlos a los términos de un personaje combativo es un proceso más sencillo desde el punto de vista del diseño, ya que pueden utilizarse las herramientas y obras más características de su producción personal como los elementos que emplea dentro del juego para hacerlos más reconocibles contextualmente, sin necesidad de ser excesivamente descriptivos gráficamente, y aunque el concepto de juego niega las categorías jerárquicas en el tiempo que dure su ejercicio, no impide la agrupación de nuestros participantes en base a similitudes basadas en conceptos concretos (como si se tratara de equipos en un evento deportivo o de pequeños ejércitos) que auxilien a generar empatía en el espectador que no está familiarizado con las personas reales a las que simulan.

Este criterio son las *Sinécdoques*, las cuales ayudan a que los peleadores se representen no solo a ellos mismos sino a un gremio completo de profesionales. La Maestra *Laura Alicia Corona Cabrera* e *Ian Francisco Soriano Fernández*, por ejemplo, son las Sinécdoques de los pintores, mientras que *Gabriel Orozco* y *Matthew Barney* pueden desplazarse en dos rubros simultáneos, el de los artistas conceptuales y los artistas exitosos y reconocidos; así como el Maestro *Melquiades Herrera Becerril* es el representante de los Performanceros. Por supuesto que el cuerpo de combatien-

tes no es el más amplio, *Damien Hirst* o *Joseph Beuys* se quedaron en la mesa de dibujo esperando una nueva oportunidad en proyectos futuros, pues nuestra metodología para la creación de contenido del proyecto tiene sus límites físicos, a pesar de haber sido lo más eficiente que pudimos concebir en el momento; sin embargo, a pesar de ello consideramos que el elenco es lo suficientemente ecléctico como para abarcar una amplia gama de posibilidades para la apropiación de roles; desde la medicina hasta el arte renacentista, pasando por la mecatrónica aplicada y las “Artes Oscuras”.

Con el fin de asociar más eficientemente a los peleadores presentes en este proyecto, los hemos dividido en cuatro categorías las cuales responden a la naturaleza de la relación que guardan con el autor.

Las cuatro categorías son:

La crisis de identidad del autor

Amigos, compañeros y contrincantes

M a e s t r o s

l d o l a t r í a

100



101



3.6.1 LA CRISIS DE IDENTIDAD DEL AUTOR

El primer nivel explota las capacidades del juego para ejercer otros roles que no sean los cotidianos. De esta manera el autor expresa su deseo de auto desfragmentarse, al representarse como tres personajes distintos, ya que no puede decidirse por qué rol tomar dentro de su propia pieza. Ser abiertamente maligno, pues no existen castigos a sus crímenes; ingenuamente optimista y heroico, pues al tratarse de un mundo ideal, puede ejercerse la justicia con cierta eficiencia; o, por último, convertirse en un ser caricaturesco con una mirada curiosa y una moral completamente neutral.



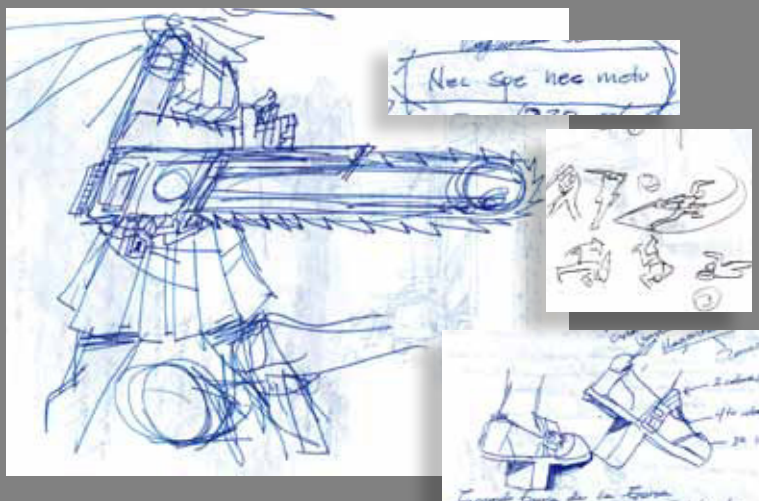


103

3.6.1.1

Isabel Strider

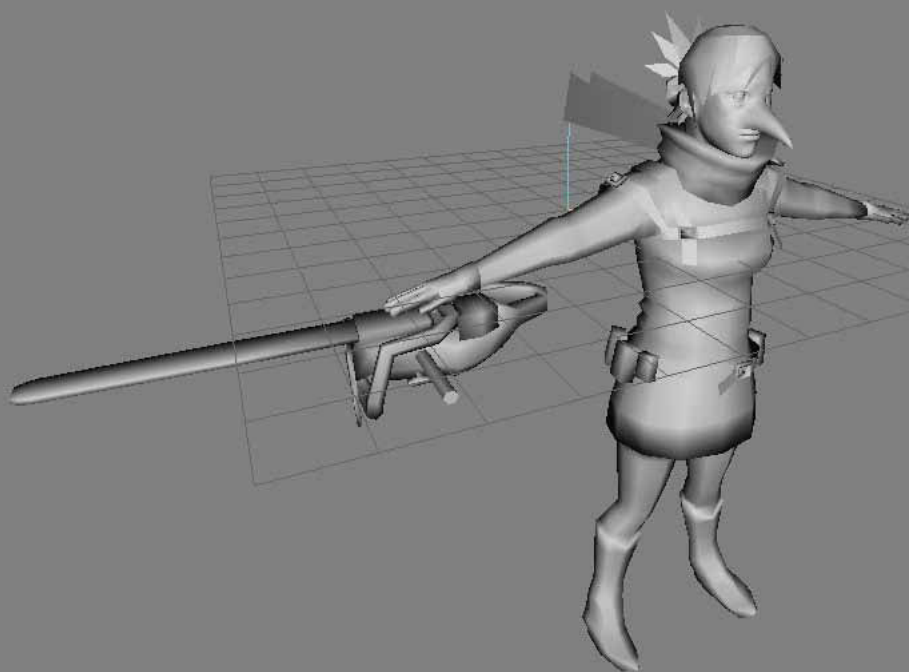
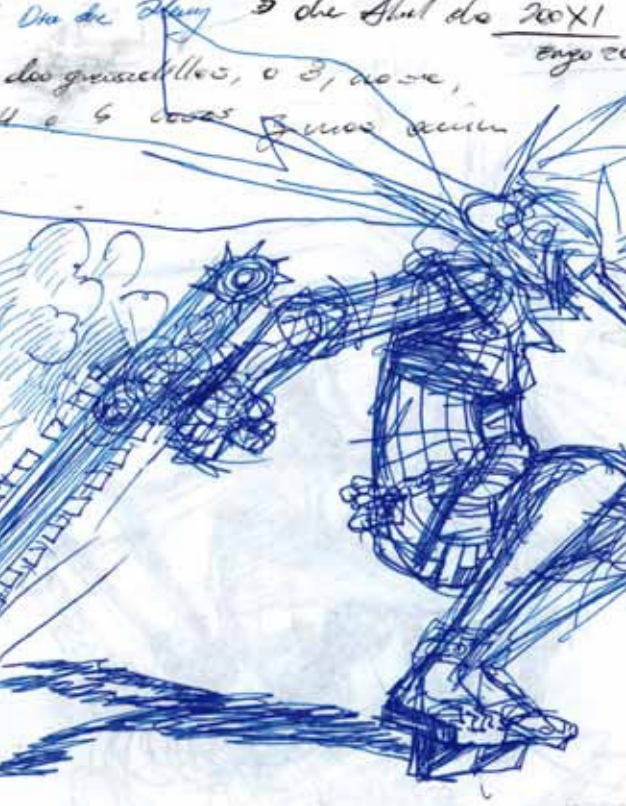
Considerando la analogía que presentamos entre la figura del artista y la figura del héroe en el segundo capítulo, y el que ésta se encuentre principalmente anclada al consumo popular infantil, Isabel Strider juega este papel de la imagen híper estilizada del heroísmo a través de los medios masivos que le otorgan habilidades sobrehumanas y colores estridentes. Por ello, este personaje no remite realmente a ningún artista plástico conocido, sino que es, visualmente hablando, un collage de influencias mediáticas que crean a este tipo de personajes que resuelven todo tipo de conflictos a través, por supuesto, de sus cualidades sobresalientes. Visualmente hablando, Isabel está específicamente basada en el videojuego Strider, creado por Capcom⁸⁸ (compañía nipona), famosa por haber producido el referente por excelencia –en cuanto a juegos de pelea se refiere: Street Fighter. Su sierra de cadena, patrones de movimiento y su alargada bufanda roja están basadas en el protagonista de este juego.



88 Capcom creó a Strider en conjunto con Moto Kikaku, un estudio de Manga Japonés fundado por Hiroshi Motomiya. Produjeron varios juegos en conjunto publicando mangas simultáneamente para expandir la experiencia en diversos medios.

Haye Nato estika Hobbaude edia in ayoogo kumo.
kaya si un suntu desperad
"con este exoto. Era tan feroz
el bto zo. el ultimo el frente







3.6.1.2

YS

Es una aproximación a la forma del dios Morfeo, dentro de nuestros propios cánones de representación. El rostro ornitológico infiere que se trata de una manifestación más de nuestra presencia dentro de la pieza, un espacio tan libre a la experimentación que ninguna de estas figuraciones se acerca, ni en lo remoto, a nuestra apariencia real (junto con Isabel Strider y Le Petit Docteur). Más bien se apropia de aquello que consideramos “deseable”, no sólo aspiracionalmente sino también posesivamente. Por ello su naturaleza femenina y su indumentaria, en cierto grado fetichista, con base a nuestros estándares. Como en la obra de Katsuhiro Otomo, *La Tercer Máscara*⁸⁹, cuando la personalidad se divide, las posibilidades son infinitas, y un sequito de seres similares, pero no completamente definidos, la auxilian en su desempeño. Adicionalmente emplea como armas un par de sombrillas, remitiendo al cuento de Hans Christian Andersen *Ole-Luk-Oie*⁹⁰.



89 Katsuhiro Otomo, *La Tercer Máscara en Batman Blanco y Negro tomo 2*, México, Editorial Vid, 1998.

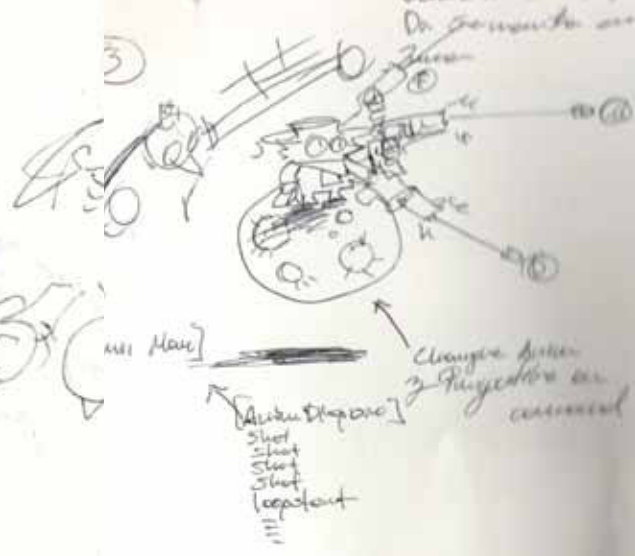
90 http://hca.gilead.org.il/ole_luk.html, consultado el 13 de noviembre de 2012. Ole-Luk-Oie es la aproximación de Andersen al mito del Arenero o Morfeo, publicado en 1842. En el cuento, el arenero (que en esta versión se llama igual que el relato) viaja con dos sombrillas bajo los brazos. Abre estas sombrillas sobre los niños que duermen, una sombrilla está llena de imágenes en el interior y los niños sueñan imágenes coloridas durante toda la noche. La otra sombrilla no tiene ninguna imagen y la emplea si los niños han sido malos, pues al despertar no han soñado con nada.



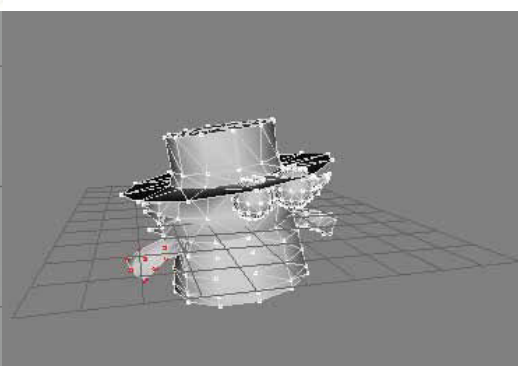
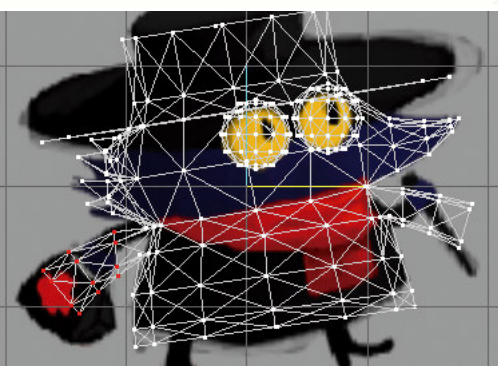




Le petit Ducteur



Quand l'âge Helper,
al pechante cabrode
de pour





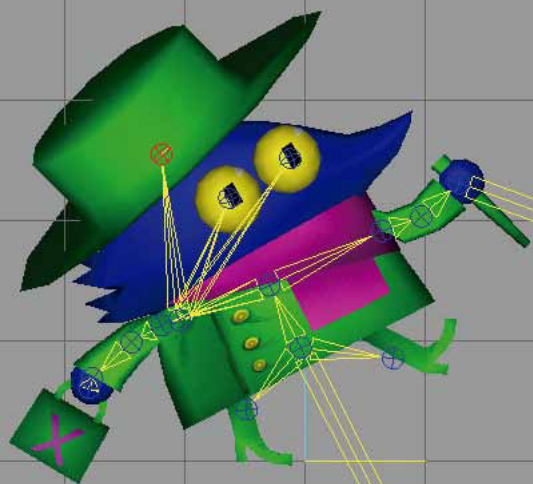
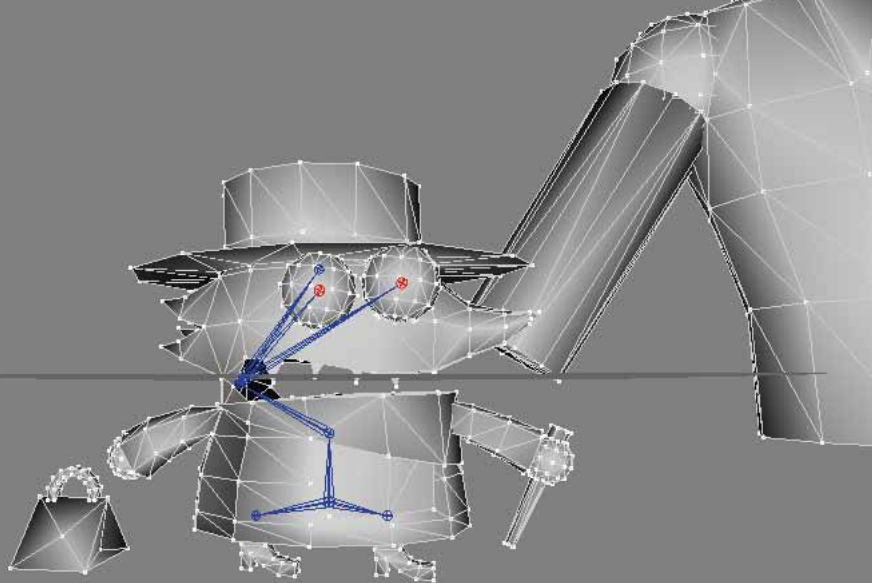
3.6.1.3

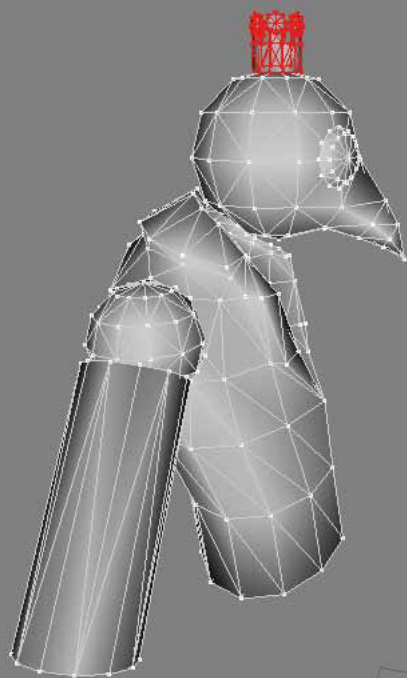
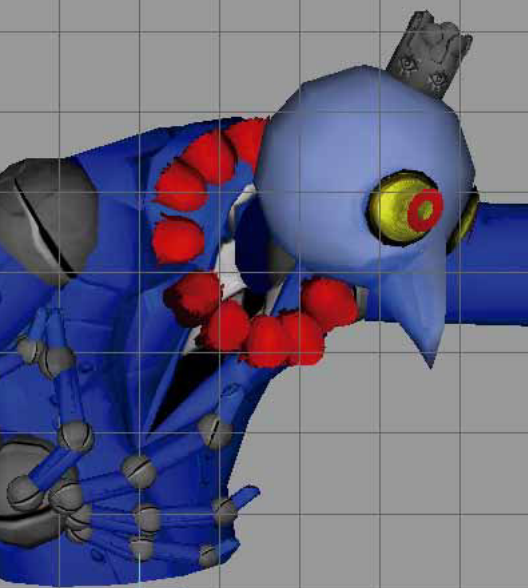
LE PETIT DOCTEUR

El doctorcito es resultado de las sumamente entrañables clases, de narrativa Gráfica, con la Dra. María de las Mercedes Sierra Kehoe. Nació de la necesidad de crear un protagonista, para un ejercicio de narrativa experimental, que combinara lo lúdico con lo audiovisual, tomando como base las meditaciones de Georges Bataille⁹¹. El resultado fue un juego, o más bien programa interactivo, creado con el software adobe flash, donde este personaje se paseaba por ambientes expresionistas hasta culminar con resolver un poema en el cielo. Ya que la asignatura de narrativa gráfica se desarrollaba en dos semestres, continuamos con el curso y el ejercicio se repitió, ahora empleando como base las instrucciones para dar cuerda al reloj de Julio Cortázar⁹². El doctorcito se convirtió en un personaje recurrente en nuestro trabajo, y no parecía lógico dejarlo fuera de la contienda que se llevaba a cabo en la Academia de San Carlos; a diferencia de todos los demás combatientes, él había nacido dentro del mismo edificio y se había nutrido de sí mismo para formar su personalidad y sus experiencias. Es aquello con lo que identificaremos al pasar el tiempo, estos años tan significativos; el espíritu de una época

91 Ignacio Díaz de la Serna, *Georges Bataille: Los traspiés de la expresión en El Proceso creativo: XXVI Coloquio Internacional de Historia del Arte*, UNAM Instituto de Investigaciones estéticas, México, 2006, p.182

92 Julio Cortázar, *Historias de Cronopios y de Famas*, España, Alfaguara, 1996, p.23





A vibrant pink background is filled with a collage of various anime-style characters and a robot. At the top left, a character in a black hooded outfit with red accents is in a dynamic pose. Next to them is a character with purple and green clothing and a black mask. In the top center, a character with red hair and a red mask is suspended in the air. To the right, a large orange fox-like creature with a human face is visible. In the middle right, a nude female character with long red hair stands with her arms crossed. In the center, a man with glasses and a black jacket is holding a large wooden palette with paint splatters. Below him, a character with a white shirt and blue skirt is in a dynamic pose. At the bottom center, a character with black hair and a green jacket is sitting on the ground. On the left, a man with a beard and glasses stands next to a large, boxy robot with a speaker grille and a gauge. At the bottom left, the number '116' is written in large white digits.

3.6.2

Compañeros, amigos

116



117

y contrincantes

Este nivel es el más ecléctico en su composición, en él se encuentra una variopinta selección de personas con las que convivimos de diversas maneras en nuestra vida, y que poseen la cualidad de rondar una edad similar a la nuestra; y encontrarse la mayoría, aunque no todos, en esa búsqueda de desarrollo personal que todavía no está del todo resuelta, sin importar en que área de la sociedad se desenvuelvan. Por ello no es extraño encontrar aquí doctores, músicos, comunicólogos, pintores, programadores, ingenieros y restauradores.

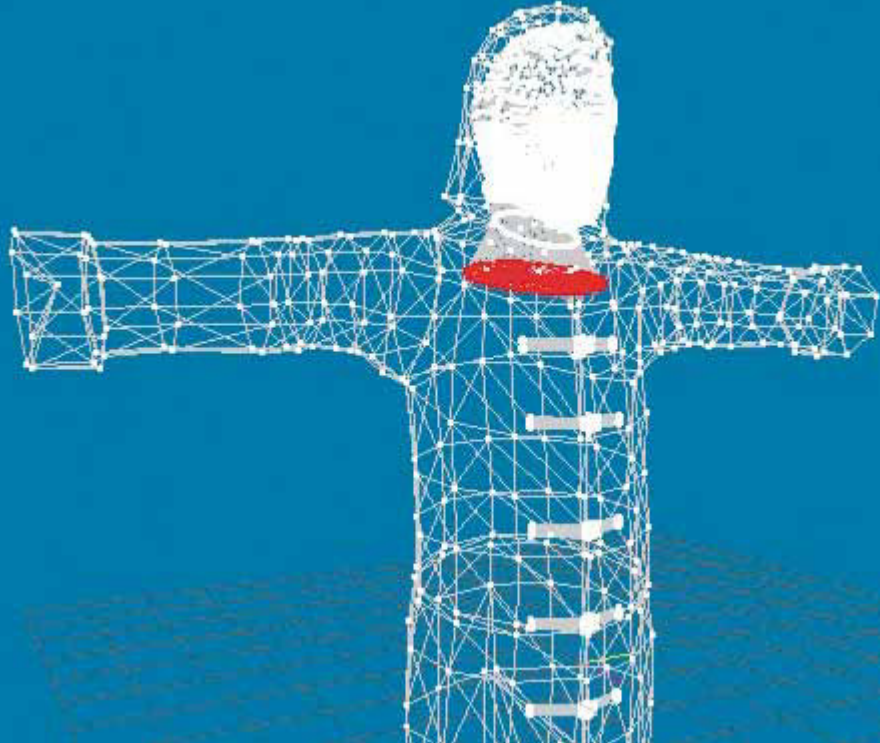
XIAO DAN 3.6.2.1

Las personas involucradas en el proyecto caen en varias categorías: amigos, familiares, profesores, maestros... En varios casos se combinan varios de estos adjetivos. Una razón para ello, además de la ya establecida naturaleza íntima y autorreferencial del proyecto, es el hecho de que en la esencia del juego recae la transgresión de los órdenes establecidos y la instauración de una nueva ordenanza, en la cual las jerarquías y estatus sociales se ven revocados hasta el término del juego; y dependiendo el tipo de juego los resultados que se den dentro de él pueden trascender al real o no. Lo primordial sería que así fuera, para mantener las reglas del juego, la dignidad y el honor que ello conlleva. Estos sentimientos tan nobles parecen únicamente posibles en efecto en el campo de la fantasía, particularmente en las historias de ficción acción y aventura, esas historias que para muchos de nosotros formaron nuestra primer educación sentimental. Particularmente nos referimos a las animaciones americanas o japonesas que se transmitían por la televisión abierta en la década de los 90, hace ya 20 años. El acercamiento con una cultura tan ajena, como puede ser la japonesa, y que no compartimos una frontera con ellos (como es el caso de los Estados Unidos), crea indudablemente un choque cultural. Para muchos de nosotros esto deviene en un deseo de aprendizaje y asimilación de una cultura que no es nuestra, pero que por decisión deseamos hacer más cercana. En toda empresa social, o cultural, es un derivado casi imposible de sondear el conocer gente nueva, personas que comparten nuestros intereses y estos se enriquecen mutuamente. Este es el caso de Xiao Dan, cuyo nombre real es Daniel Ramírez, hermano de una amigo que conocimos por desear aprender japonés, y con quien ha crecido, a la par de su hermano, una entrañable amistad a lo largo de los años; debido a enfoques comunes al acercarnos a la cultura del consumo, la comunicación visual y los juegos electrónicos. Dados los orígenes de nuestra relación anclados en el estudio de los misterios de oriente, los cuales Daniel ha continuado en numerosos campos, entre ellos el cultivo de las artes marciales chinas, tanto en su apreciación como ejercicio, su persona está traducida al medio virtual del juego como un erudito de tales métodos de combate. Su presencia no parecerá del todo justificada para todos los espectadores del proyecto, ya que algunos lo encontrarán como un punto sin

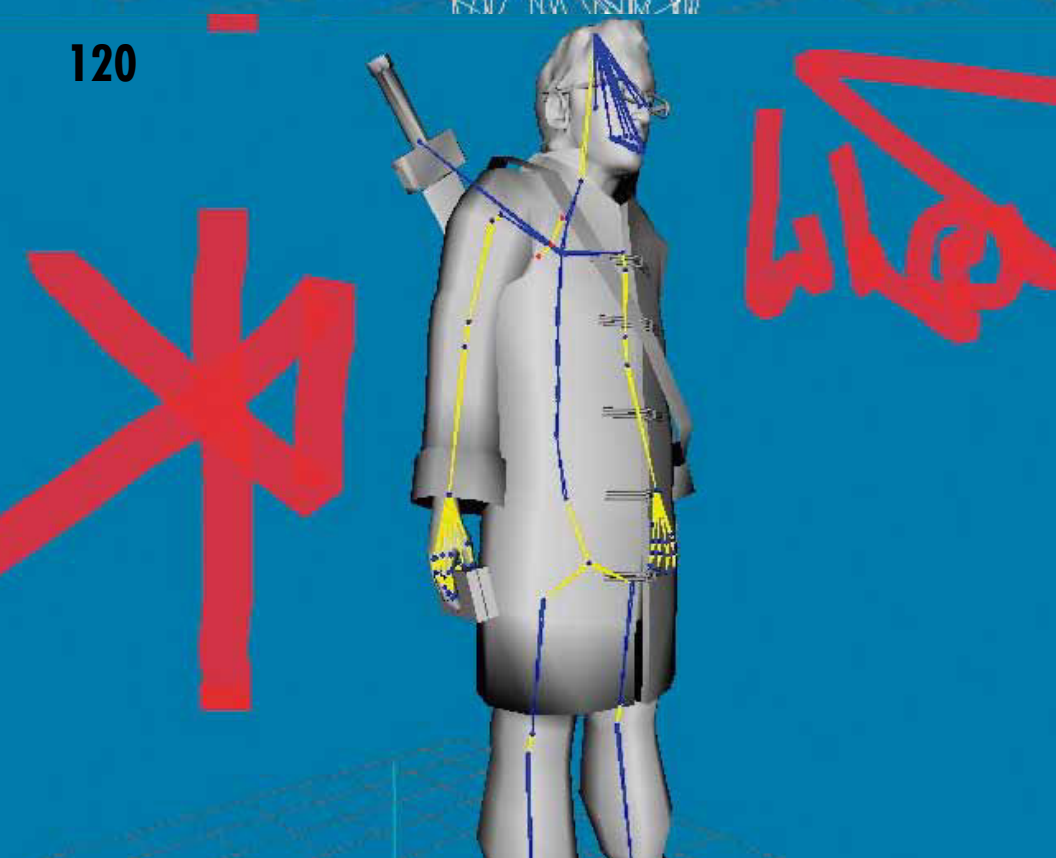
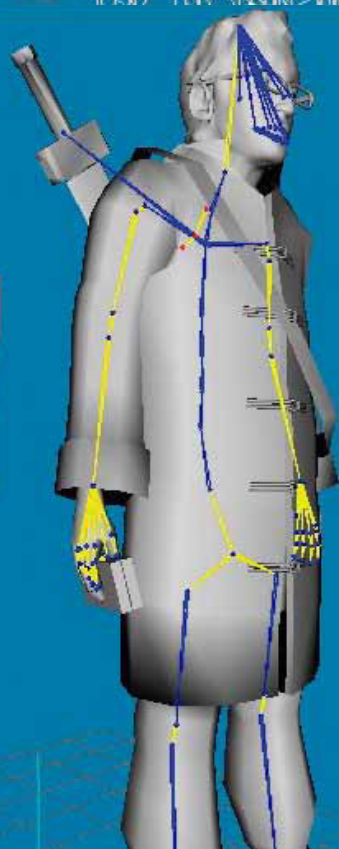
referente entre los artistas visuales más reconocidos, siendo que él no es un artista visual; empero, ya que el criterio de selección para la participación no está basado en una escala de prestigio social sino personal, su presencia en el listado de personajes ayuda enfatizar el carácter carnavalesco del juego, a la par de la máxima de Joseph Beuys: "Todo ser humano, un artista"⁹³.



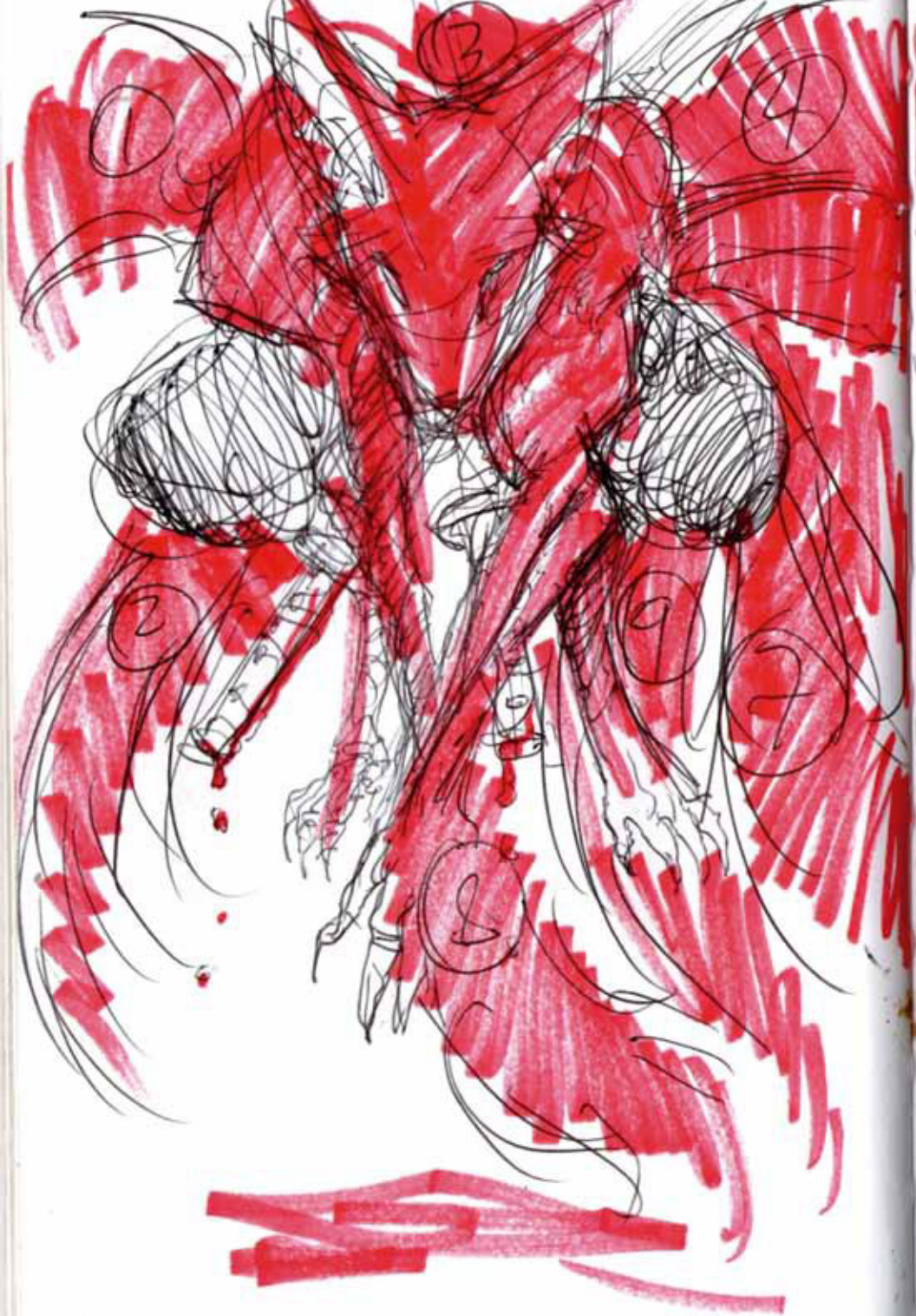
93 Beuys Joseph, Bodenmann-Ritter Clara, Joseph Beuys: cada hombre, un artista: conversaciones en Documenta 5-1972, Madrid, Editorial Visor, 1995.



120





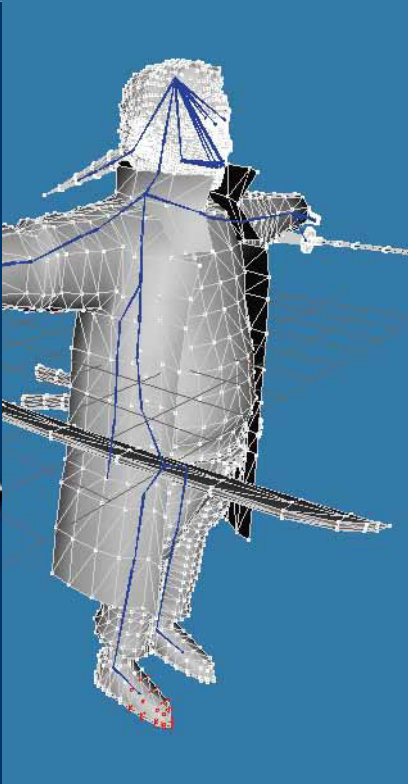
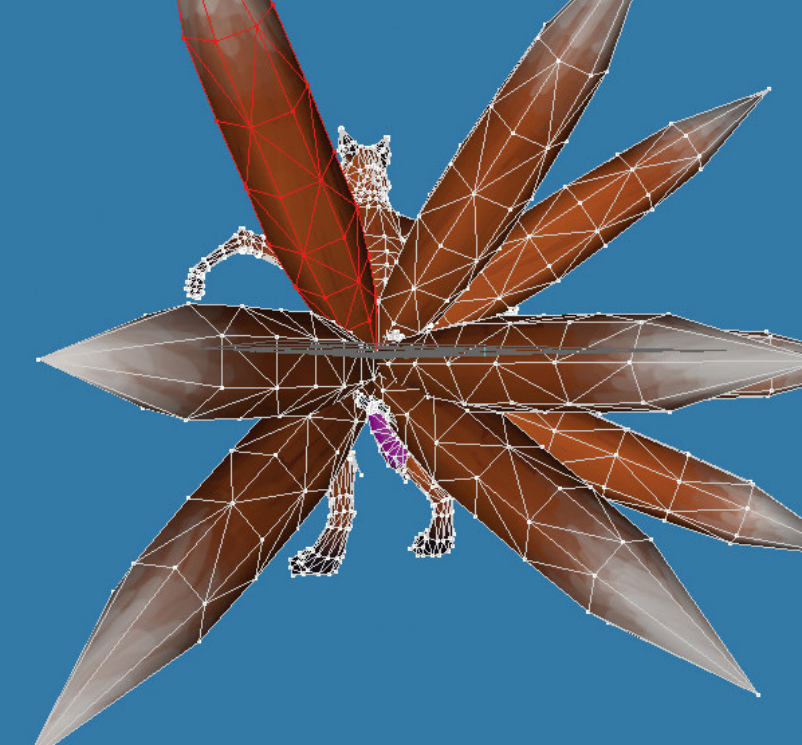


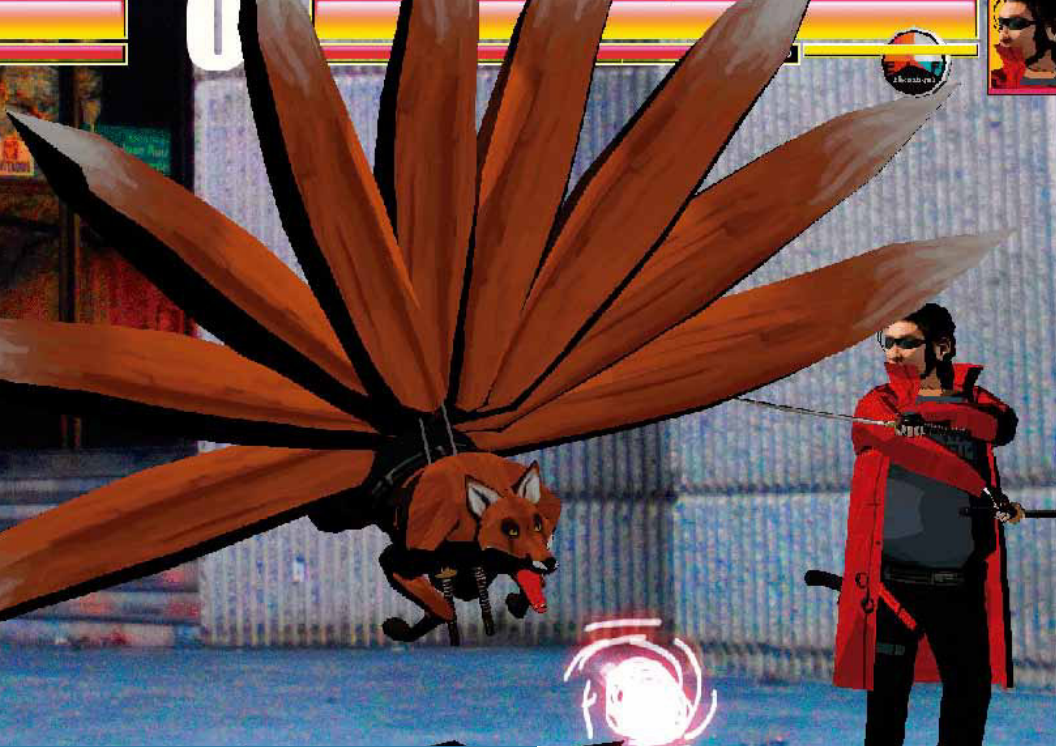


3.6.2.2 ZERO

Zero es el remitente de un momento en que el proyecto pretendía ser mucho más comercial, enfocado en una audiencia sin una perspectiva tan crítica del contenido sino más bien de la forma. El personaje perduró particularmente por la hazaña técnica que representaba construirlo a nivel de código, pues realmente se trata de dos seres que emplean el mismo espacio y se turnan para emplearlo, i.e., un hombre y un Kitsune⁹⁴ (o espíritu de zorro). Un elemento más que enfoca el interés de la estética del juego en simular aquellas de los productos de entretenimiento japonés que tanta diversión nos han otorgado, que son sin duda un referente obligado al tratar de acercarse a este tipo de entretenimiento y, más aún, a esta estética en particular.

94 *El Gran Libro de lo asombroso e inaudito*, México, Ediciones del Reader's Digest, 1977, p.406. Los Kitsunes o zorros son espíritus frecuentes en el folklore japonés, particularmente conocidos por crear estragos de alguna manera inocentes pero igualmente molestos, aunque su función original es proteger el bosque y las aldeas y son fuertemente asociados con la Diosa Inari, divinidad asociada con la fertilidad, la agricultura y el arroz.







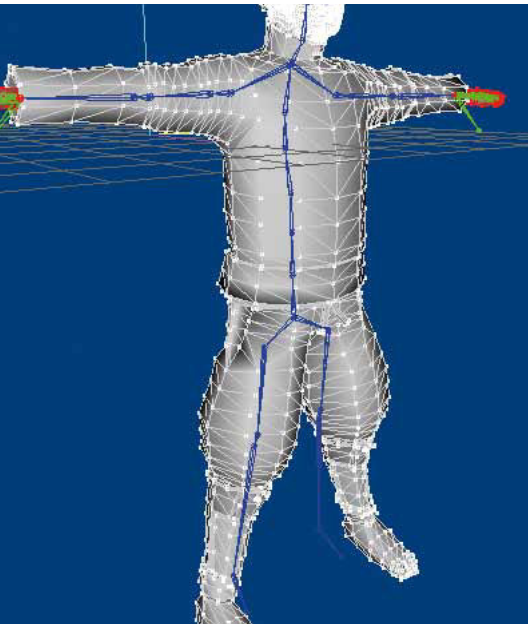
La música tiene un papel preponderante en el ritual del juego, en un inicio como acompañamiento y ritmo para los bailes y danzas, posteriormente en las declamaciones de poemas épicos (como las obras de Homero) para ampliar su rango comunicativo a amplios grupos⁹⁵. Asimismo, los cantos Llanos del medioevo se empleaban con una intención litúrgica, no precisamente musical, pues su objetivo era el de impulsar al escucha a una reflexión espiritual⁹⁶. La era melódica del siglo XVIII y XIX por fin vieron a la música ascender al rango de arte con el advenio de grandes talentos como Mozart y Beethoven, a partir de entonces la música que, emancipada de su función ilustrativa o de acompañamiento, se convirtió en un medio por sí misma para el desarrollo de todo tipo de mensajes. Y es que de la misma manera como existió el arte por el arte puede hablarse de la música por la música, que con sus cualidades carnales invita a desenvolverse físicamente de maneras que de otras maneras serían mal vistas por la etiqueta de una sociedad civilizada. DJ INSANO, alias Iván Acosta Madrid, es en muchos sentidos avatar de estos elementos: músico contemporáneo de la naciente tendencia electrónica

95 Ian Bogost, *How to do Things with videogames*, EUA, University of Minnesota Press, 2011, p.30.

96 Ídem

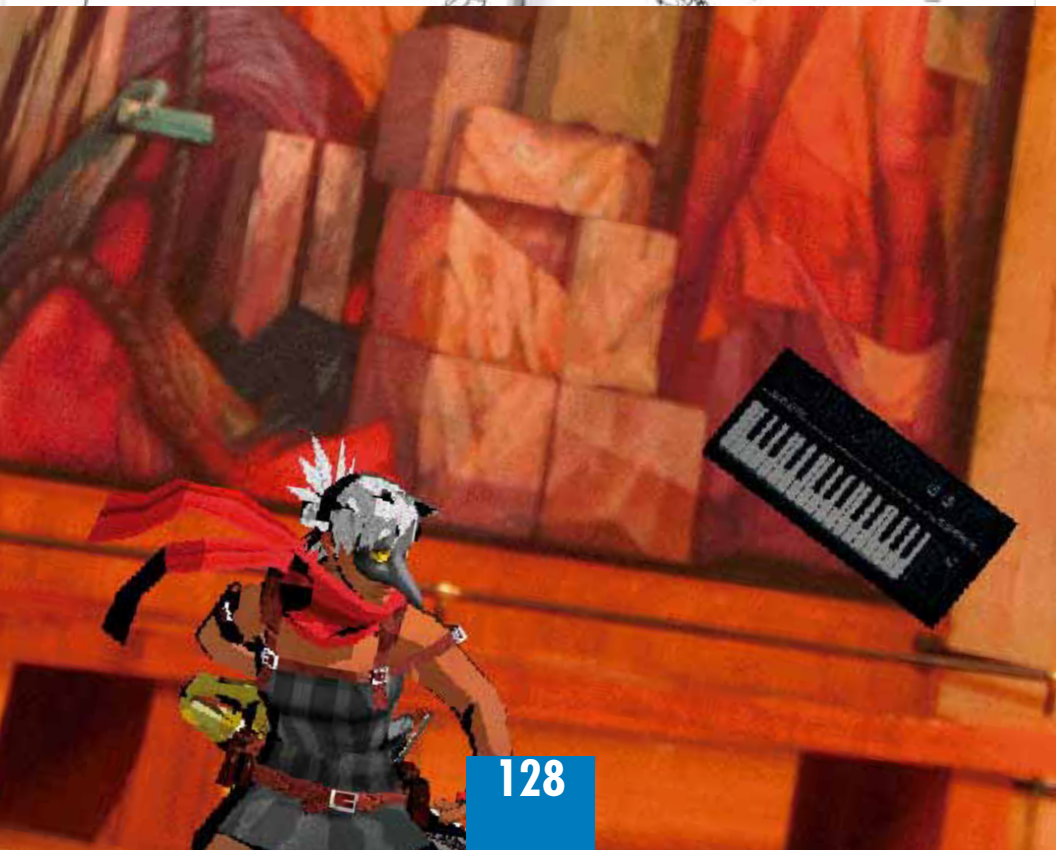
en el centro de la república mexicana (Pachuca, Hidalgo), imprime en sus composiciones musicales esa esencia propia del sonidero, y las reuniones masivas de personas que casi de la misma manera como se conglomeran los fieles en los recintos sagrados, abarrotan cualquier rincón apropiado (apropiado para la ocasión y apropiado de apropiacionismo), con buena acústica para dejarse mover al ritmo fulminante y estridente de sus consolas. Insano es, además,

practicante del arte marcial del BUJINKAN, descendiente contemporáneo del Ninjutsu, escuela de donde proceden los tan conocidos ninjas, personajes recurrentes de los medios conocidos como asesinos precisos y silenciosos;



dignos representantes de una nación estoica y disciplinada. Por esta razón, los movimientos de Iván son particularmente movimientos de artes marciales japonesas recolectados de otros representantes del estilo en diferentes softwares lúdicos, pero con la característica de incorporar la edición sonora en los golpes y ataques, para convertir el sonido cotidiano de vegetales sacrificados, en las salas de Foley, por otros más armónicos y electrónicos; dotando al espectador de la capacidad de crear composiciones sonoras a medida que se enfrenta a su adversario

Jean-Louis Goussier Prof 747 Hpack
 Koko Klavod Jeux professionnels en
volleyball
 - La prison de Saint-Étienne de la Courbe
 - le 29 de Septembre
 Courbe de Ville





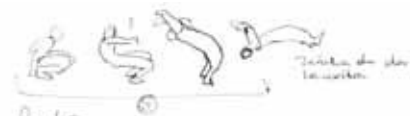
Arrière



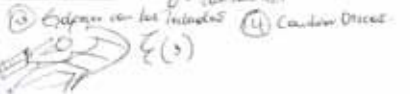
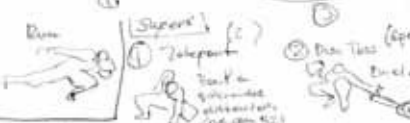
Crouch



Slide

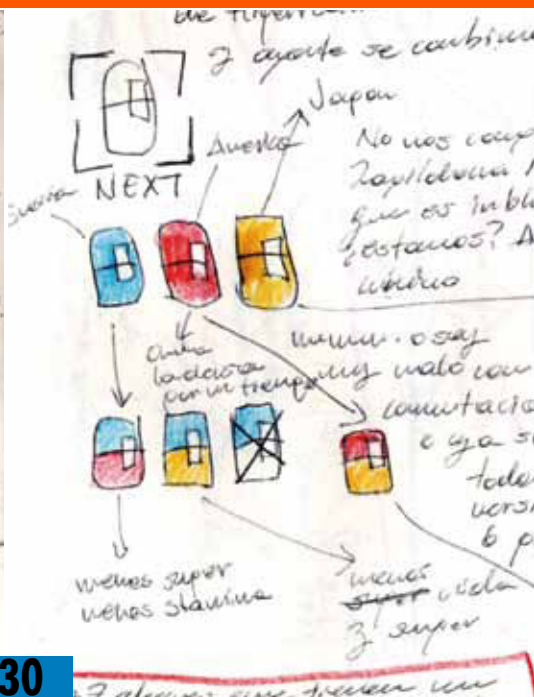
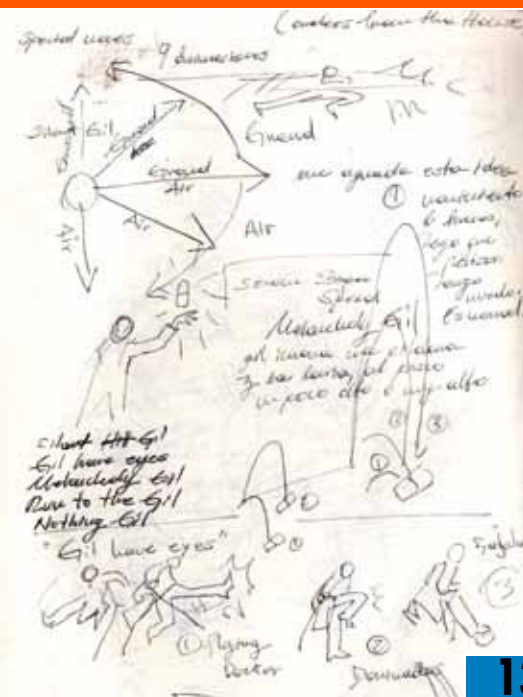


Touche de la main



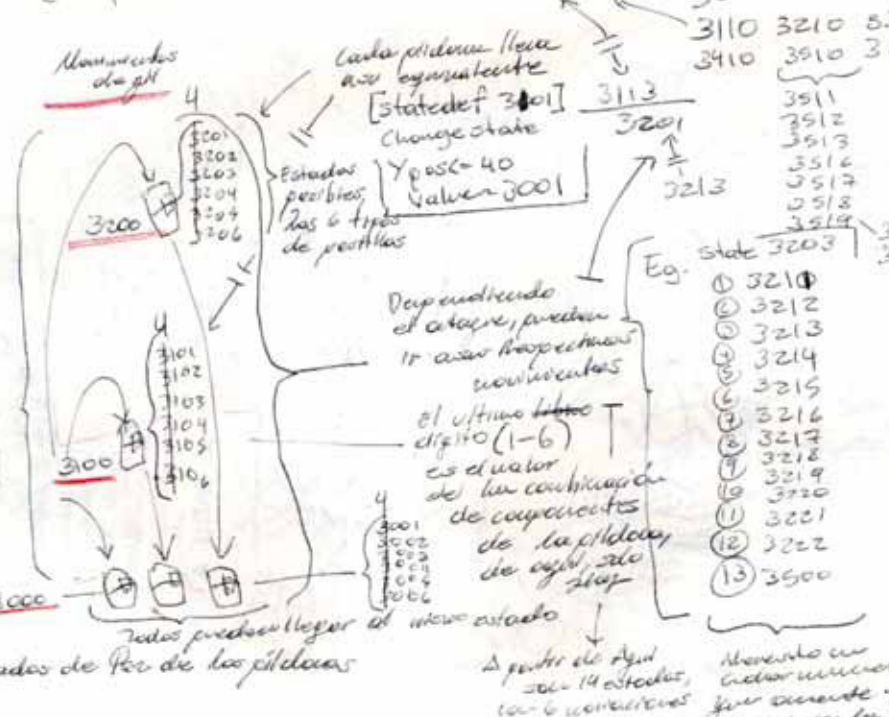
3.6.2.4 Dr. GIL

Un elemento recurrente, que podrá verse con algunos peleadores anteriores (como Le Petit Docteur, Isabel Strider o Ys), es el uso de una máscara o rostro completamente alargado y ligeramente ornitológico. Otros participantes de este juego, como la Dra. Tania de León y el presente competidor, el Dr. Gil, poseen una relación en común con estos personajes, i.e., la figura del doctor. El origen de esta relación simbólica, y de gran peso significativo, es la imagen del doctor de la plaga durante la Peste Negra de Europa en el siglo XIV. Los médicos empleaban mascararas similares a picos de pájaro para evitar contagiarse, y este personaje sumamente pintoresco trascendió su origen macabro para convertirse en uno de los roles cotidianos de la comedia Del Arte italiana. El Dr. Gil (Gilberto Licona Hernández) tampoco es un artista plástico ni visual, aunque como con el caso de Xiao Dan, es un entusiasta y consumidor de cultura popular contemporánea (y un amigo), sin embargo, su presencia en el proyecto cumple la función de puente simbólico entre la función del médico como sanador físico y la función del artista como sanador social. Ambos cumplen una función política que en estos espacios oníricos se amalgama y complementa.



Days	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun	Jul	Aug	Sep	Oct	Nov	Dec
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31								

En diferentes es la estructura, básicamente es.

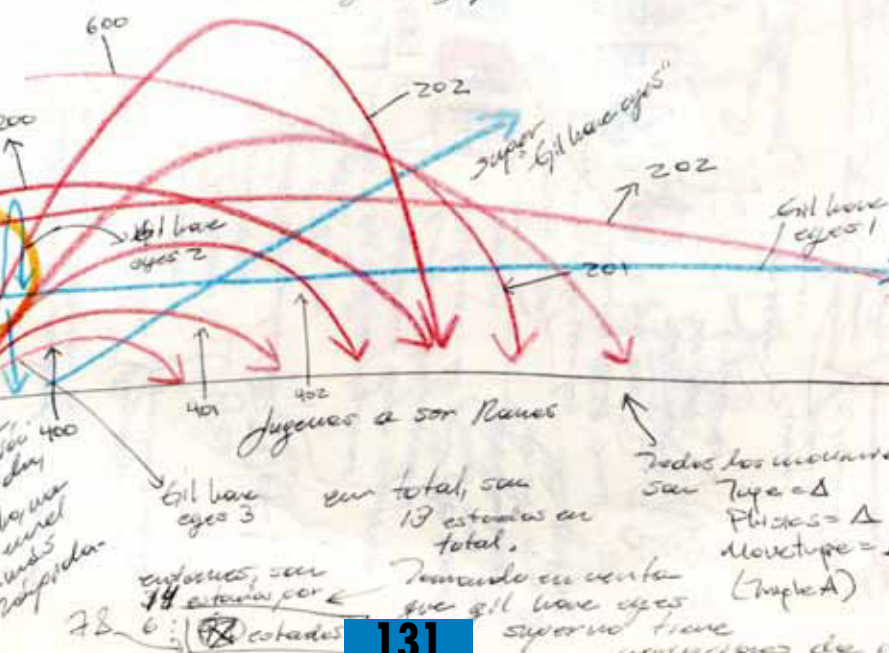


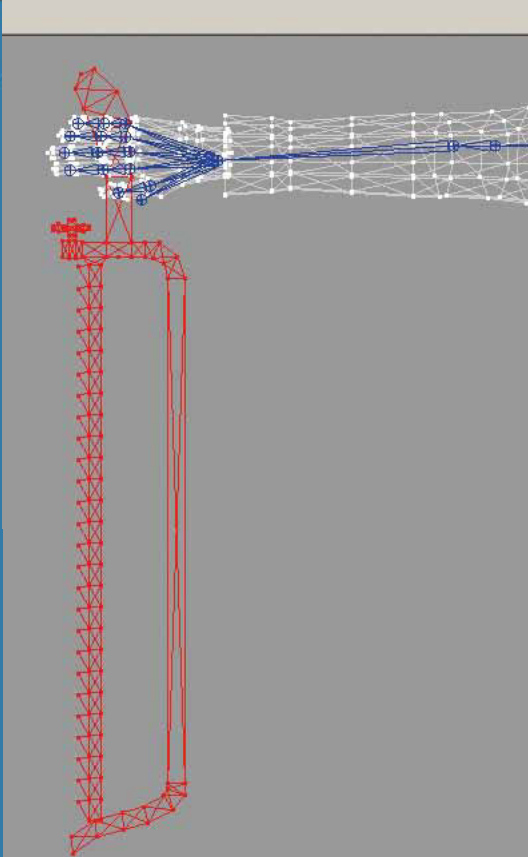
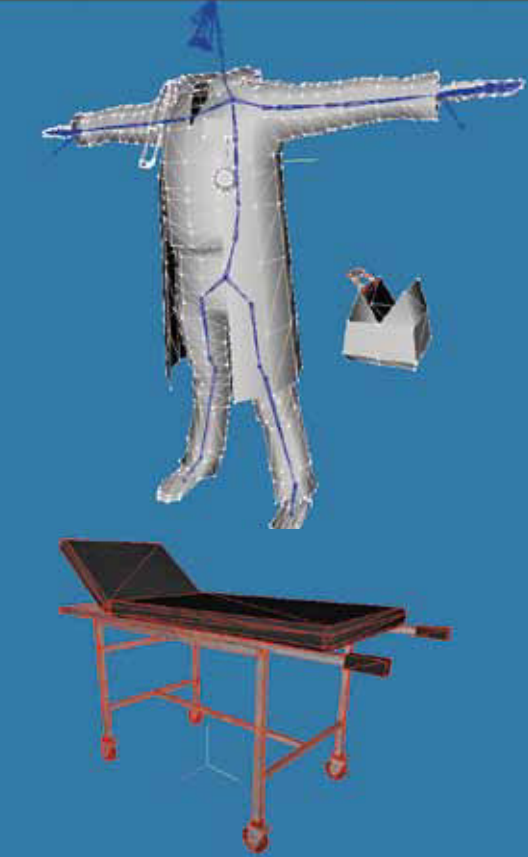
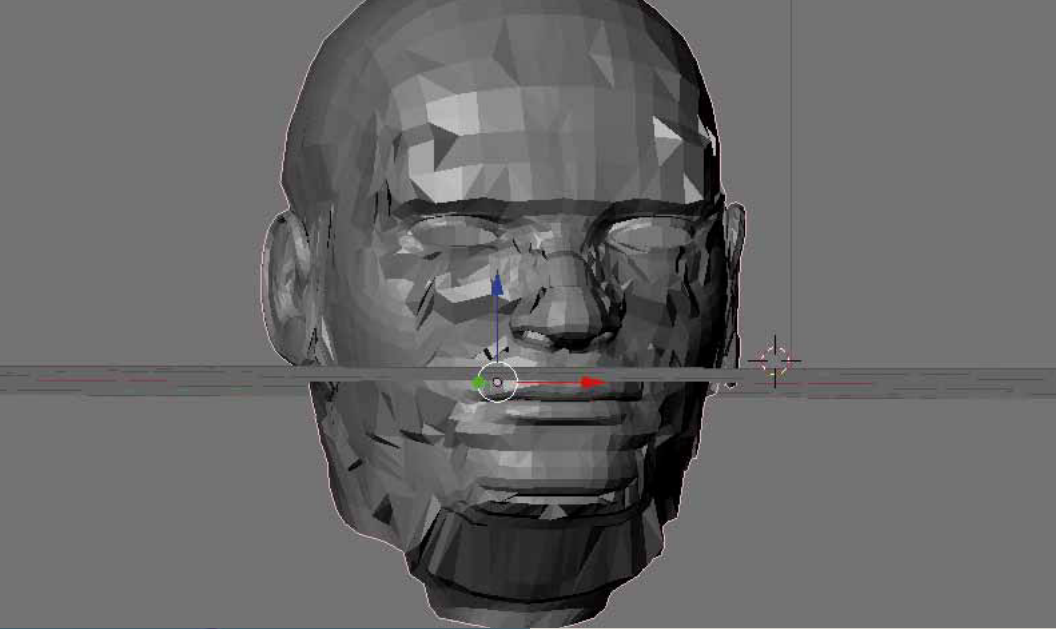
Existen 6 estados posibles

Todos los ataques son los mismos y se precisan 3 ataques para conseguir la combinación de la pildora de café.

combinación de ataque y más pildoras por la fuerza, no se precisan en un ataque 515 ataques para pildora

The 8 States
 Us 8 estados que llevarían a Hemoza que un muy pobre Nación)





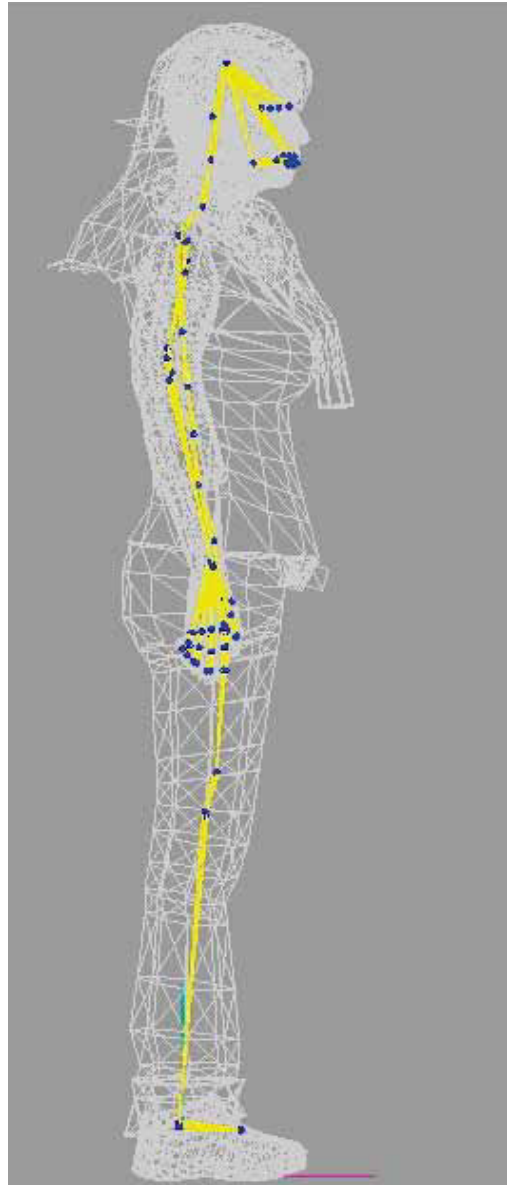


3.6.2.5 EXA

El mundo no existe sino por

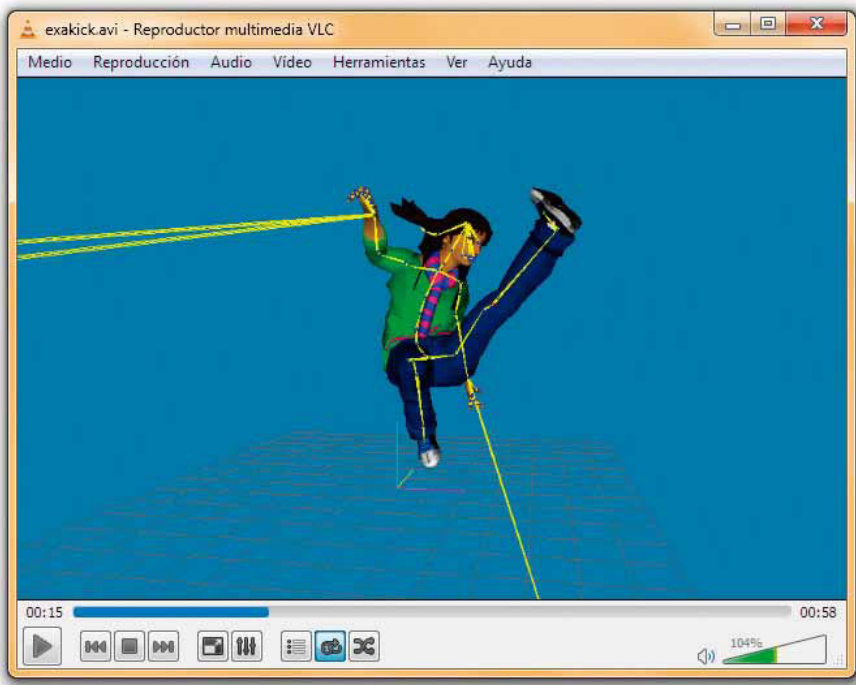
el misterio. Exa Sánchez fue compañera de la maestría en momentos esporádicos y escasos. Durante el proceso del curso propedéutico, antes de ingresar a los estudios formales, estuvo en un grupo de reconocimiento, y scouting, por parte del maestro Pavel Ferrer Blancas para buscar imágenes de vírgenes en un ejercicio de arte urbano; junto a Yurian Xerón Gutiérrez y Jorge Mencos, por mencionar otros compañeros que más adelante se volverían también protagonistas del proyecto. (Más información de ellos adelante). A partir de entonces los encuentros en las aulas y los pasillos fueron sumamente escasos, pero aún así su interés en el proyecto fue más evidente en las etapas finales del mismo, y la invitación a participar fue hecha en medio de un proceso bastante formal, semejante a una entrevista con un artista reconocido —que de alguna manera es en efecto el caso. Exa ha tenido un éxito considerable presentando su trabajo, que consiste especialmente en instalaciones y videoarte en distintos recintos, países tan lejanos como Venezuela, Francia, Alemania y Japón. Contemporánea de

algunos de nuestros profesores de la época de la licenciatura, sus cualidades incluyen la capacidad para hacer explotar focos, volverse invisible, controlar la luz, las sombras y el tiempo; ya sea congelándolo o viajando a través de él de manera no lineal, similar a la manera en que la estructura del programa puede doblar esta dimensión de lo real, con sólo presionar un botón.



Domingo		Lunes		Martes		Miércoles		Jueves		Viernes		Sábado		Año	
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	Mayo	Jun.	Jul.		Ago.	Sept.	Oct.	Nov.	Dic.			





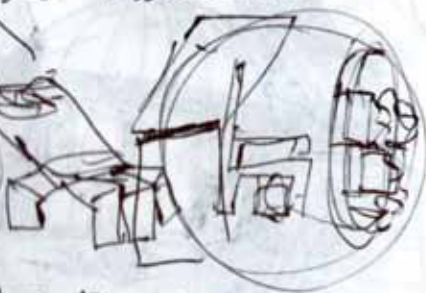




O Cuidado se no fura o
bento, pois se
furo, a quem
está dentro,
como de
cocoêto.



Seja um guarda da Diga
na maneira



MAS TEMPO,
PACIENCIA CON ESU.



Ja melhor, pois se
estiver com moças
de estufado e o qual
está ausente do fogo
pode, inibindo de alguns
estufos.

Cuando hablamos de lo multidisciplinario y lo transdisciplinario nos referimos a la hibridación de medios y recursos, técnicos y culturales, para lograr un objetivo en cualquier área del conocimiento humano. Una vez que descubrimos, nuevamente, en esa ya lejana, y casi olvidada, época de la licenciatura el gusto por el uso de los nuevos medios informáticos como una alternativa significativa y económica a las propuestas en medios tradicionales, la consecuencia lógica sería armarse del conocimiento para emprender los proyectos dentro de estas áreas, o rodearse de aquellos ya capacitados para ayudar a dar forma a los caprichos de la intención artística. Mi hermano es licenciado en informática, y su deseo por estudiar esa licenciatura técnica estaba principalmente fundamentado en su amor por los juegos electrónicos de antaño y el deseo de formar parte de su subsecuente futuro. Así como

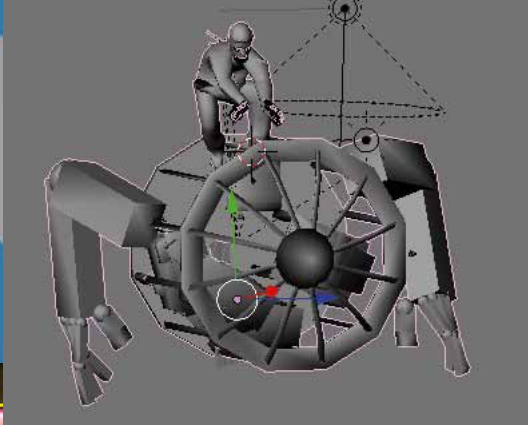
3.6.2.6 FEAR

nosotros hemos encontrado individuos afines a nuestros intereses en las humanidades, las ciencias exactas parten del mismo deseo de dar formas a las ideas, y ahí hay un eje común emotivo. Adidier Pérez es contemporáneo de nuestro hermano en la citada licenciatura, igual de apasionado del software lúdico y un poco más entusiasta en emprender ideas osadas con el único fin de encontrar en ellas alguna experiencia que nutra el bagaje para futuras empresas. Hemos trabajado juntos para una variedad de pequeños proyectos, asesorándonos mutuamente en lo visual y en la semántica del código de programación. Él está empezando a dar algunos pasos con la intención pura de la creación estética, y nosotros todavía soñamos con un par de herramientas que nos gustaría que existiesen. Prisionero de sus próximas aspiraciones profesionales y personales, su figuración en el proyecto dentro de una jaula motorizada con brazos ejemplifica claramente esta relación simbiótica que hemos establecido como género humano con la técnica, que ahora nos define .





FEAR



(17) 150
750
X17
1050
150
2550

12346
~~2346~~
-400

3.6.2.7 GADU

Poco tiempo después de terminar nuestro proyecto de tesis de licenciatura (parece que todo se remonta al pasado) consideramos sumamente atractivo continuar con la producción de videojuegos como una empresa comercial y redituable. Por supuesto, nuestro interés en lo expresivo y lo visual fueron en muchos casos un conflicto en el desarrollo de proyectos futuros ahora ya pasados y olvidados. Mi hermano Benjamín fungía entonces como el líder programador y, en honor a esta hazaña, le otorgamos un nuevo nombre a manera de abreviatura de su jerarquía, i.e., GRAN ARQUITECTO DEL UNIVERSO. Su presencia es un recordatorio de su disponibilidad a trabajar en conjunto siempre que sea posible, aun cuando los resultados no sean los óptimos ni nuestras opiniones comunes.

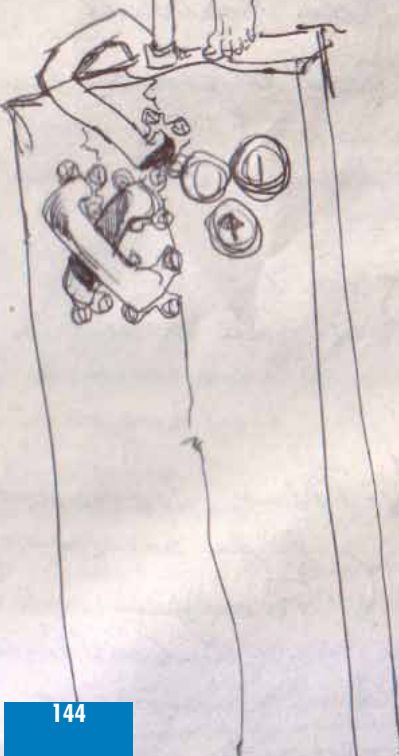


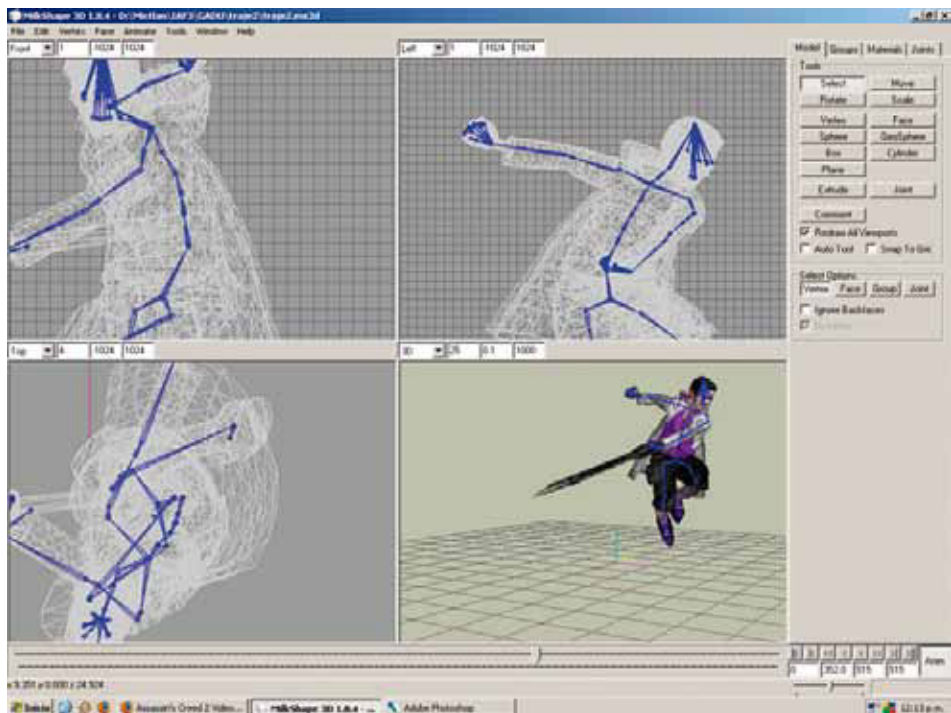
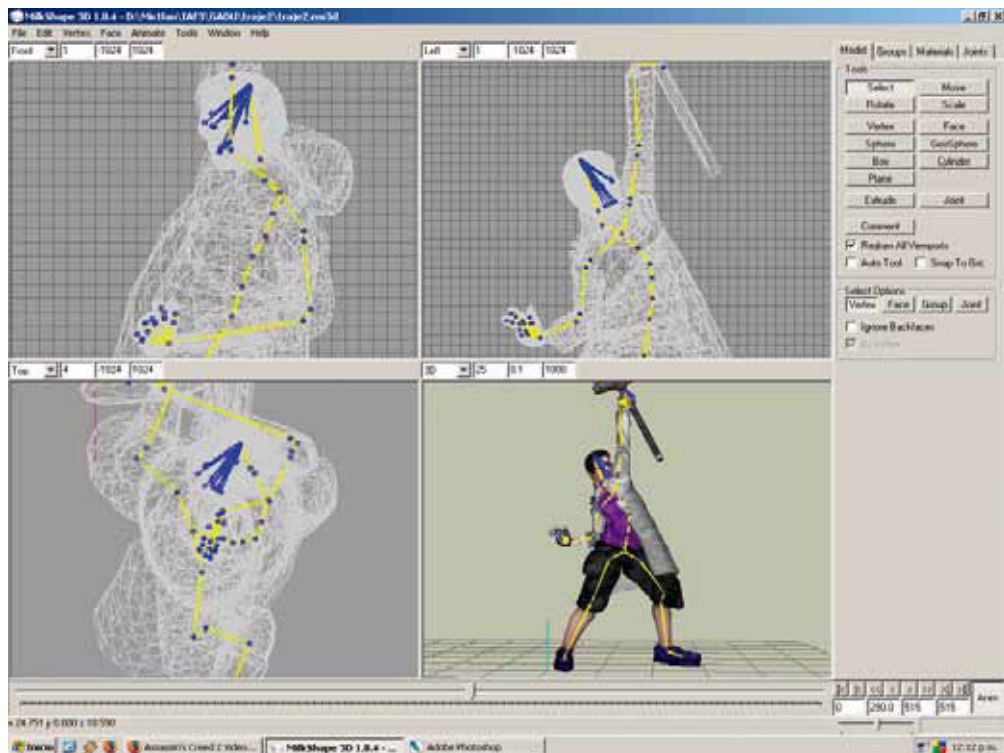
Si no han visto Snow del Vestido,
Hágoles ahora búsqueda en Siro,
Por la en centro, y no la
He visto en algun otro herudo,
Vigera presante que ficas
en el ubedencia, un local
de compra de petrolos
Roma que esta entre
obras Roma, en llixes,
fotografía de Gabriel
Aguiar.



El ARQUITECTO
(El Estilista)

El DIABLO







3.6.2.8 ISABEL

Para que se origine lo agonal es absolutamente necesario que exista un adversario, el otro, el ambiente, lo que se opone a nuestros deseos, la naturaleza domada por la tecnología. Si continuamos por el camino de la etimología podemos encontrar la personificación de todos estos conceptos en un eje común, EL DIABLO. La esencia de lo que se nos opone, el mal encarnado, así como la violencia, puede representarse de manera ritual para evitar que exceda el espacio del juego y genere más violencia en el mundo ritual. Los pelearores dentro del proyecto pretenden simbolizar ciertos gremios artísticos y sociales a través de sus cualidades combativas, pero también pretenden ser representaciones inmediatas de personas reales,



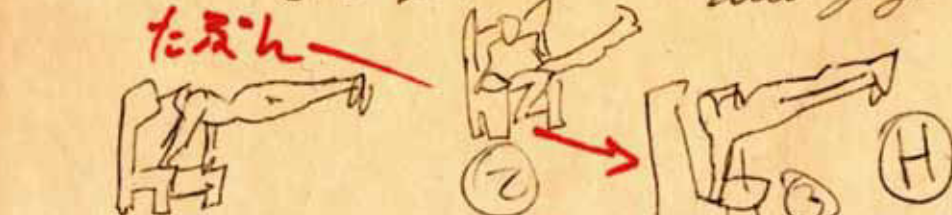
lo cual podría traer deseos de venganza inmediata debido a este reconocimiento. El diablo en este proyecto es esta aglomeración de todo lo maligno, es la intención de neutralizar la moralidad del proyecto atrayendo toda la atención hacia sí mismo para cumplir con una función ritual. El hecho de que sea representado por una mujer responde a ciertas teorías eruditas de los siglos XV al XVII sobre la teoría de los humores, la cual ya hemos mencionado como una justificación medieval para la individualidad y genio del artista, donde se combina la teología, la medicina y el derecho, junto con una gran cantidad de prejuicios populares, en los cuales la naturaleza femenina pertenecía al costado sombrío de la obra del Creador, más próxima a la naturaleza del diablo.⁹⁷

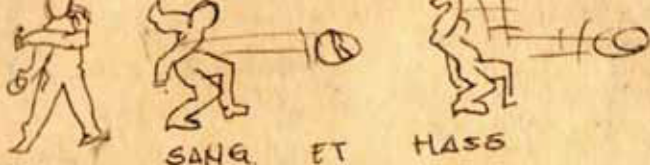
97 Robert Muchembled, *Historia del Diablo, Siglos XII-XX*, México, Fondo de Cultura Económica, 2002, p.93



148

7 mi más lueite
 Debate ahora co
 si debe pelear con
 la silla ouo. Fouo
 pu otro personaje
 pedria pelear con la
 silla? giras 155, pero no
 uno que una una
 unido al
 cosa... baco si,
 pero no teito
 como yo girar





SANG. ET HASS

スハ-ム-フス

IGUAL QUE SANG ET HASS,

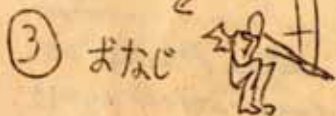
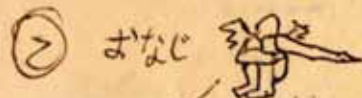
pero con unos cuantos detalles de Ono.

Fueron ideas de Ono,
Hemos y muy pronto
estas maravillas de
una concepción, y OKKOP



Gran Mayo: Cruz luminosa
de la aguada, es liberescante

(3) CLAROSURRO NEBULOSO: La idea lo que fue que...
sin mayor problemas, sin
...



149

Dirigir y
como
proporcionar
los brazos

(11)

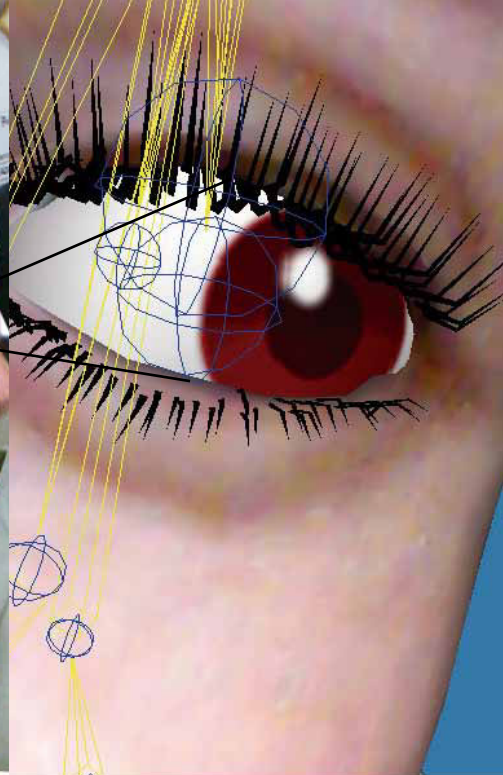


como que si
luminosa.
Ono, la capata-
dora ja no
da mucha
potencia con sus
expresiones abiertas

木ま 犬 加
無魔尾茶

木ま 犬 加



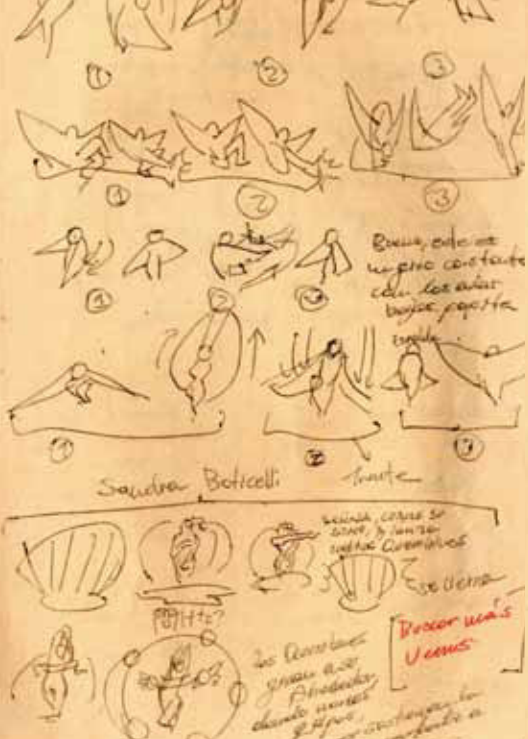


3.6.2.9 ISIS

Isis es un caso de coincidencia fonética y profesional que dio oportunidad a una solución iconográfica. Isis Gutiérrez Olguín, artista visual y restauradora, es el caso más interesante, pues su nombre viene de la diosa Madre egipcia famosa por reconstruir a su esposo Osiris y regresarle la vida para engendrar a su hijo. Como una solución interesante, este personaje está solucionado recreando a la diosa de acuerdo a las cualidades iconológicas que se le atribuyen en los textos sagrados. Alas de milano, Cuernos, Tyet o nudo para su vestimenta, y una corona en forma de Trono real.









155





Lorena - Mauder
fotos a la
Benedict, por
Dios, mande
esas fotos.

Possiblemente
3 en el dedo
pueda
uso el
modelo
de llaves

para
haber el
modelo de
Zedín, como,
solo necesito
un vaso de

2-10/7



¿Saben qui es lo
único que quiero
Ahora?

Dormir un poco

Que sueño tengo

Nuestro amigo León es como su personaje, un vampiro en la naturaleza de su presencia en el proyecto, un ser

3.6.2.10 LEON

que trasciende las eras y remite a ese pasado lejano y al origen que le es innegable e irrevocable. La analogía es similar a la falta del emplazamiento real de la que hablaba Benjamin, y de la que posteriormente entablamos un paralelismo con el espectáculo de los panoramas en el principio de la virtualidad. Por otra parte, su naturaleza vampírica remite al otro aspecto del artista como héroe, que es eje primordial de la intención política del proyecto. El héroe es una transgresión del orden aceptada por la colectividad, pero si ese orden es trasgredido por un ser que no empata en su comunidad, prioriza el instinto bestial de la supervivencia sobre aquel de la organización social, entonces es considerado un monstruo⁹⁸. He ahí parte de la paradoja, pues León Cuevas es en su ambiente, mi ambiente de origen, un profesor y profesional respetado y querido. Pero claro, no podemos negar que el vampiro, monstruo y transgresor, es también una figura sumamente atractiva y aspiracional.



98 Vicente Quirarte, *Del Monstruo considerado como una de las Bellas Artes*, México, Editorial Paidós, 2006, p.167





3.6.2.11 J. MENCOS

Al igual que nosotros nos enfrentamos al área de énfasis en

arte urbano, dentro de los lineamientos de catalogación de proyecto de investigación/producción dentro de la Academia de San Carlos, con una propuesta dirigida al uso de nuevos medios y no directamente hacia la intervención del espacio Urbano, Jorge Mencos Guzmán se encontró con el mismo conflicto ya que su propuesta tiene como soporte fundamental el videoarte, y como eje conceptual de su investigación, el Loop o bucle. Este concepto le va al presente proyecto, recordaremos que en el segundo capítulo de la investigación hablábamos de la regresión en el tiempo y en la técnica como un recurso discursivo ante el ritmo de vida contemporáneo, y que el loop es precisamente eso, el regreso sobre los pasos ya dados; un movimiento recurrente y Autorreferencial. Reversión del presente sobre sí mismo. El atributo principal del infierno no es el sufrimiento sino la reiteración inútil⁹⁹.

El juego es esta suerte de pequeño infierno, una vez que concluye y se atestigua la clásica pantalla de Game Over (otro elemento recurrente de la estética de los videojuegos) y el juego comienza una vez más, sólo puede jugarse de nuevo, de manera un poco distinta pero aun así limitada por sus reglas de funcionamiento. Mencos comprende el desenlace funesto del juego, y no escatima en explotar sus capacidades ante la falta de repesarías que conllevan sus acciones; armado con una cámara fotográfica y poderes psíquicos descomunales, sabe que esta esfera ajena a los cotidiano no es como un sueño ordinario (ese sería el caso del cine) sino más bien como un sueño lucido, y es mejor aprovechar la ocasión —quien sabe cuándo podría repetirse.



99 Fernández Porta, *Homo Sampler*, p.197





El objetivo de Spider Straps consiste en un objeto que cuando el jugador lo coge...

Debe haber un bluetooth

Buscar objetos en Tubo Sport

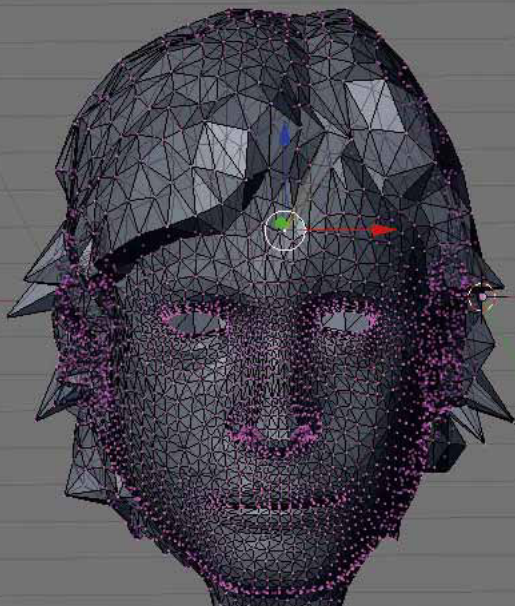
el poder podría inventar el recurso de los [objetos]

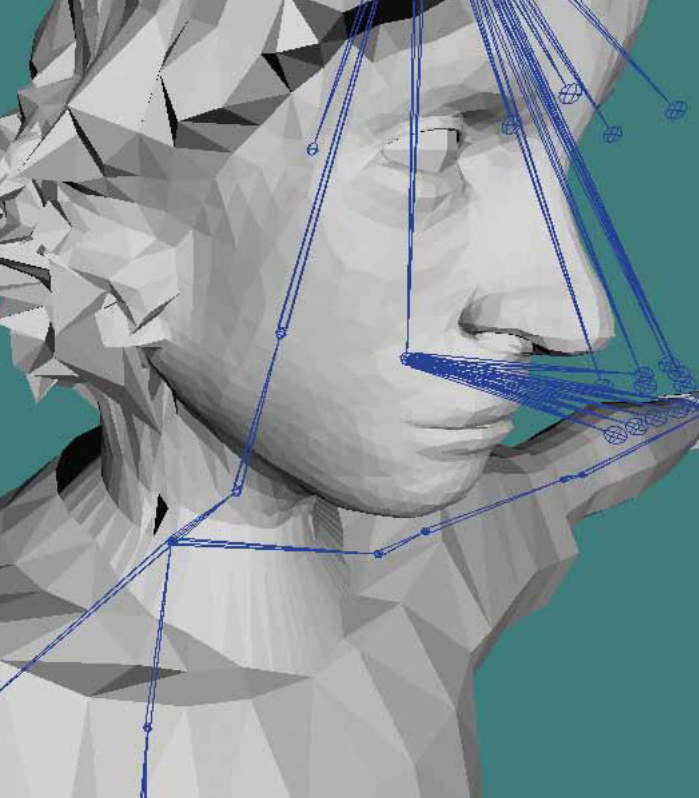
Espectal 2 = Tiempo congelado

Al estilo Sistema

Si el jugador levanta, el tiempo se detiene por 2 segundos depende con la cámara

cuál momento de Real, los 2 momentos dentro en el punto de la diferencia relativa de la probabilidad de tiempo







3.6.2.12 MIREL

Mirel es una figura en la que vemos reflejados un poco de nosotros mismos hace algunos años. Nueva

estudiante de artes visuales en el instituto de Artes de la Universidad autónoma del Estado de Hidalgo, tratando aún de entender a cabalidad las consecuencias de la creación artística. Siendo seguidora hasta cierto punto de la estética de los medios populares japoneses, y practicante del Cosplay (disfrazarse de personajes de este tipo de medios), su apariencia refleja un maridaje cotidiano en este tipo de materiales audiovisuales. Eros Tánatos, a partir del fetiche japonés con el uniforme de colegiala y sus desproporcionadas garras.



Angel → museo de Ing. Museo, etc → El Leon de Dios

① ② ③

④ ⑤

En las manos
 llevar atrás

5 ENE 2010

③

Todas estas son las
 etapas de Pac,
 y en total, todas
 choc. Apoyando la
 parte visible al fondo.

11.5 ENE 2010
 LONCH

① ② ③ ④ ⑤

La guarda se
 para solo
 un poco

① ② ③

GUARDAR LAS
 MANOS HACIA
 ATRAS

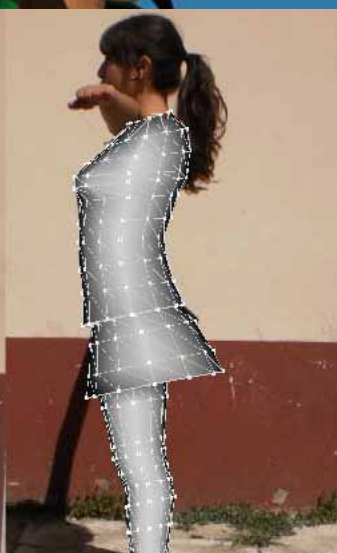
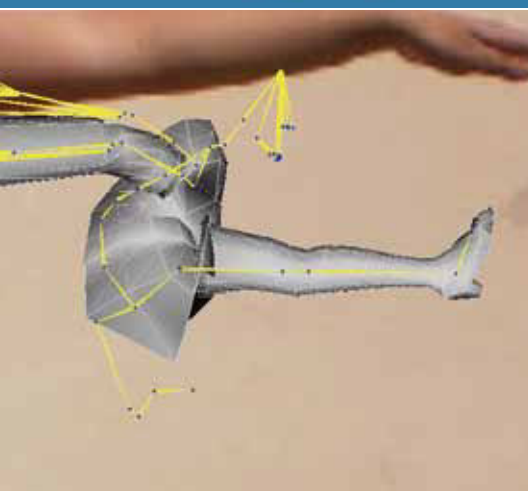
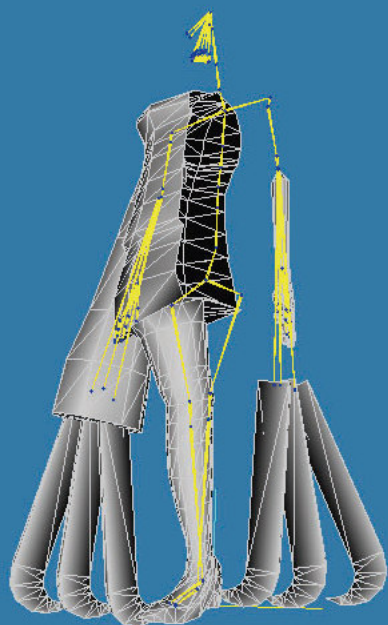
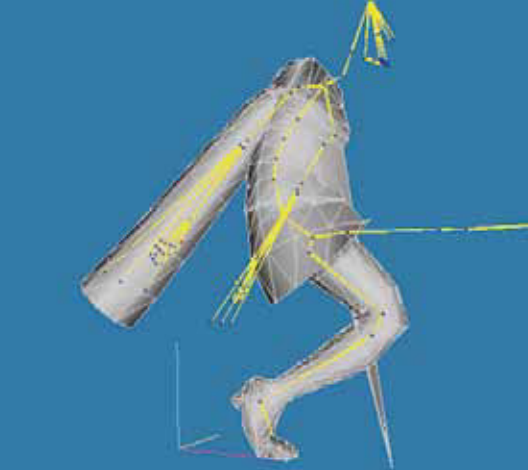
① ② ③

⑤ 3. no se
 moven
 200 uds
 es un hueso

cuando se
 levanta la pose
 de lazo superior
 hacia del
 Philistinus
 hacia

cuando se levanta
 hacia
 hacia
 hacia
 hacia


Patricia Rivera u Olga Xicotén
 Cecilia
 para apoyar, y todo
 Plegados





3.6.2.13 **NECRO**

Ya mencionábamos que el sueño es como una muerte chiquita o temporal, así como poéticamente lo decía Sor Juana Inés de la Cruz:



*El alma, pues, suspensa
del exterior gobierno,--en que ocupada
en material empleo,
o bien o mal da el día por gastado--,
solamente dispensa
remota, si del todo separada
no, a los de muerte temporal opresos
lánguidos miembros, sosegados huesos,
los gajes del calor vegetativo,
el cuerpo siendo, en sosegada calma,
un cadáver con alma,
muerto a la vida y a la muerte vivo...¹⁰⁰*

Claro, basándose en las similitudes físicas entre los que mueren y los que duermen, sin control de su cuerpo y sumergidos en un mundo propio por entero. En repetidas ocasiones hemos hecho el enlace, y no sólo nosotros sino a través de los comentarios y citas de otros autores, entre el juego y el espacio Onírico. En estos ambientes incluso los muertos viven, como ya se vio en el caso del maestro Melquiades; y con esa idea en mente es que la muerte es claro un personaje en sí mismo y siempre recurrente. Carlos Fernando Sánchez Ruíz, amigo nuestro, se ha autoproclamado como la muerte en varias ocasiones pero nunca con una intención sombría o trágica, sino precisamente en el ámbito del juego particularmente en los llamados Juegos de Rol¹⁰¹, que practicábamos con otros amigos durante nuestra época

100 Sor Juana Inés de la Cruz, *Primero Sueño*, <http://users.ipfw.edu/jehle/poesia/primsuen.htm>, consultado el 12 de noviembre de 2012.

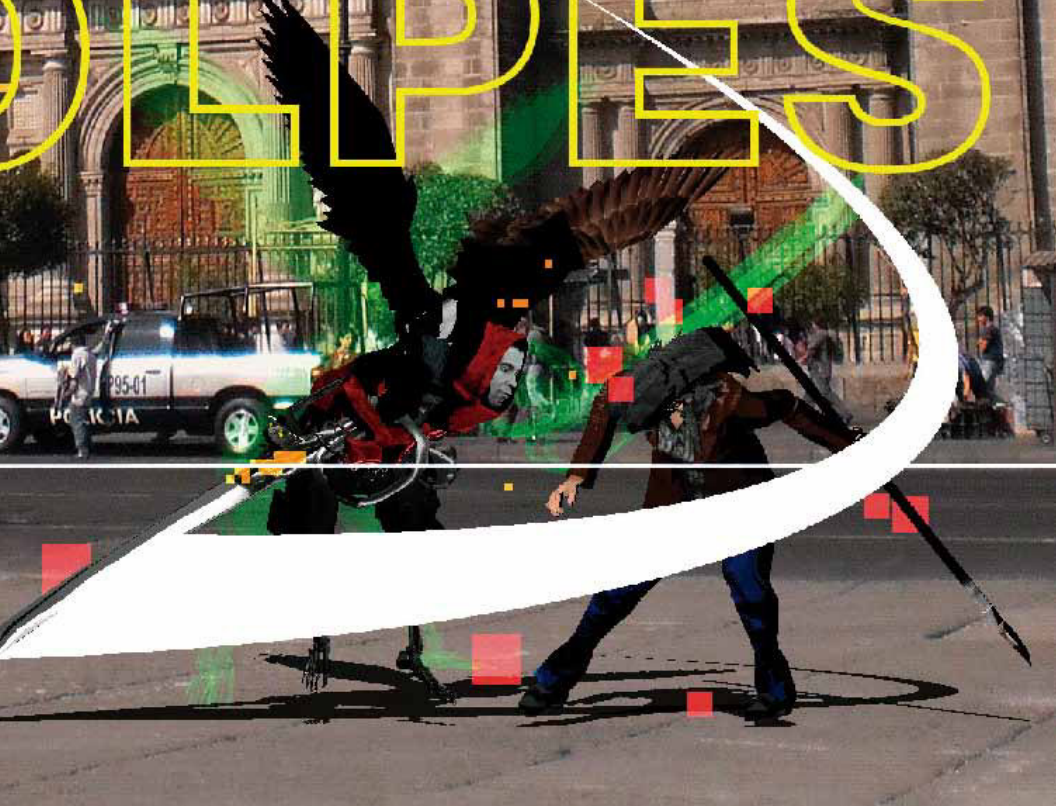
101 El más famoso y primero de estos juegos de Rol es DUNGEONS & DRAGONS creado por Gary Gygax y publicado por primera vez en 1974. Originalmente y aún hoy en día un juego de mesa, es el precursor del género conocido como RPG (Role Playing Games) dentro de los videojuegos y posteriormente del denominado MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) o Juego de Rol Masivo Multijugador en Línea, unas de las corrientes

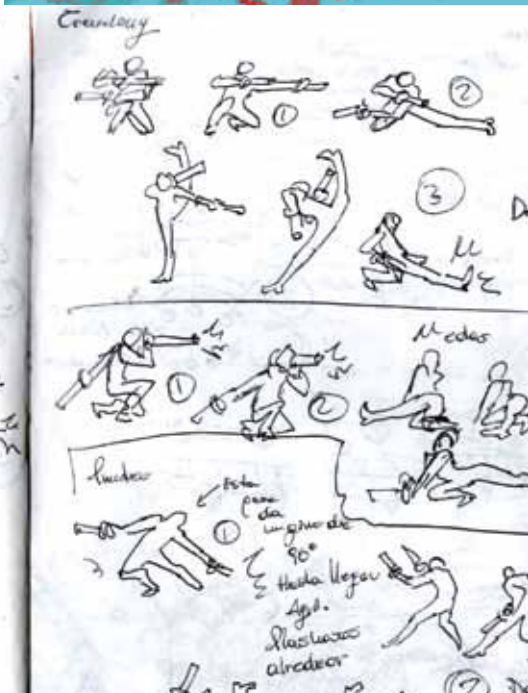
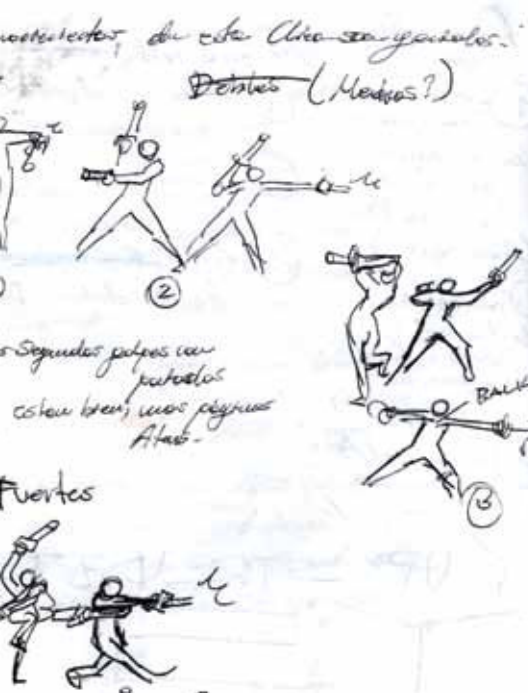
de estudiantes de preparatoria. El personaje que se creó entonces para sí mismo ha permanecido como su apodo hasta el día de hoy, y tratándose este proyecto de un juego de apropiación de roles, le hemos otorgado el papel bien merecido de la muerte. Asalariada y sin sindicato, pero la muerte al fin.



más exitosas de juegos sociales en línea y referente inmediato cuando se habla acerca de la virtualidad como una auténtica forma de personalidad y vida alternativa en las redes. El más famoso exponente de este género es el juego *WORLD OF WARCRAFT* publicado por *Blizzard Entertainment* en 2004.







Rocío Montoya Uribe es una artista egresada de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura

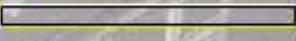
3.6.2.14 ROCÍO

y Grabado “La Esmeralda”. Por experiencia en charlas, e intercambios de ideas, hay una competencia directa con la Escuela Nacional de Artes Plásticas, por generar las propuestas plásticas resonantes en el ambiente del arte contemporáneo mexicano. Competencia, justo el elemento necesario para engendrar un ambiente de mutua y constante superación, aunque por supuesto, los perfiles de ambas instituciones, y sus aspiraciones, están definidas por las carencias de su contrario. La Academia de San Carlos, siendo una institución con más de 200 años de historia, está (a los ojos del público general) estancada en un sistema educativo anticuado y arcaico, y La Esmeralda, con apenas poco menos de 50 años de historia, aboga por un sistema de enseñanza que forme profesionales acorde a las tendencias del arte contemporáneo, absteniéndose del academicismo. El trabajo de Rocío comparte la misma cuestión de catalogación en base a la negación de semejanzas con procedimientos tradicionales, es decir, no queda claro, al menos a nosotros, cuál es su área de énfasis al momento de dedicarse a su producción personal, lo cual de ninguna manera la hace menos interesante. Por esta razón sus habilidades residen particularmente en ser el eje de una suerte de tendencia al caos, con accidentes urbanos que se manifiestan constantemente a su alrededor, como helicópteros desplomándose o automóviles destruyéndose violentamente. Con la ayuda de una cámara (siempre a la mano) busca registrar la experiencia de lo cotidiano.





ROCIO



174





0

175



3.6.2.15 SANDRA BOTICELLI

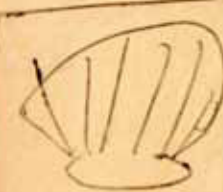
Sandra Martínez fue alumna de la Escuela de Conservación, Restauración y Museografía “Manuel del Castillo Negrete”. Como restauradora existieron diversos, e interesantes, debates acerca de la pertinencia de ese tipo de arte: si no se trataba de una transgresión de la pieza original, si era realmente necesario impedir el deterioro o si debían las obras morir como sus creadores y unírseles en el más allá. Sobre todo ahora que existen tantos medios de representación que pueden llevar al objeto, o al menos a su imagen, a nuevas generaciones de espectadores. El resultado casi siempre fue “¿Cuándo una técnica se convierte en obsoleta y queda al resguardo de los restauradores?”. Ese es un tema de investigación con suficiente material para generar otro proyecto de investigación completamente nuevo, aunque en una impresión generalizada, las técnicas se vuelven obsoletas tan pronto como se crea un nuevo procedimiento para hacer el mismo trabajo en el mismo tiempo o menor. Los artistas tienen básicamente una nueva capacidad de decisión, retomar la técnica que deseen para realizar lo que ellos consideren conveniente con ella. Las técnicas del pasado nos remiten a los recuerdos, y son un nexo íntimo con lo que somos y la idea generalizada



del arte. Las técnicas más contemporáneas, desprovistas de su uso eficiente en pos de un fin inocuo, pueden tener por esta re significación la misma carga emotiva. Por eso consideramos que el restaurador es un artista, pues como dice Jane McGonigal: “Jugar un juego es el intento voluntario de superar obstáculos innecesarios”¹⁰². Consideremos que nuestro objetivo es la vinculación del concepto de juego como arte y del arte como juego, entonces, al restaurar se está jugando un juego pues se pone en los pies del artista, ya muerto, y se regresa sobre sus propios pasos para realizar el procedimiento con la misma técnica que aquél en su momento. Se regresa

Sandra Boticelli

Tracte



SEÑALA, COMO SE
SENO, 3/4 LARGO
MUCHAS OREJAS BLUES



se llama



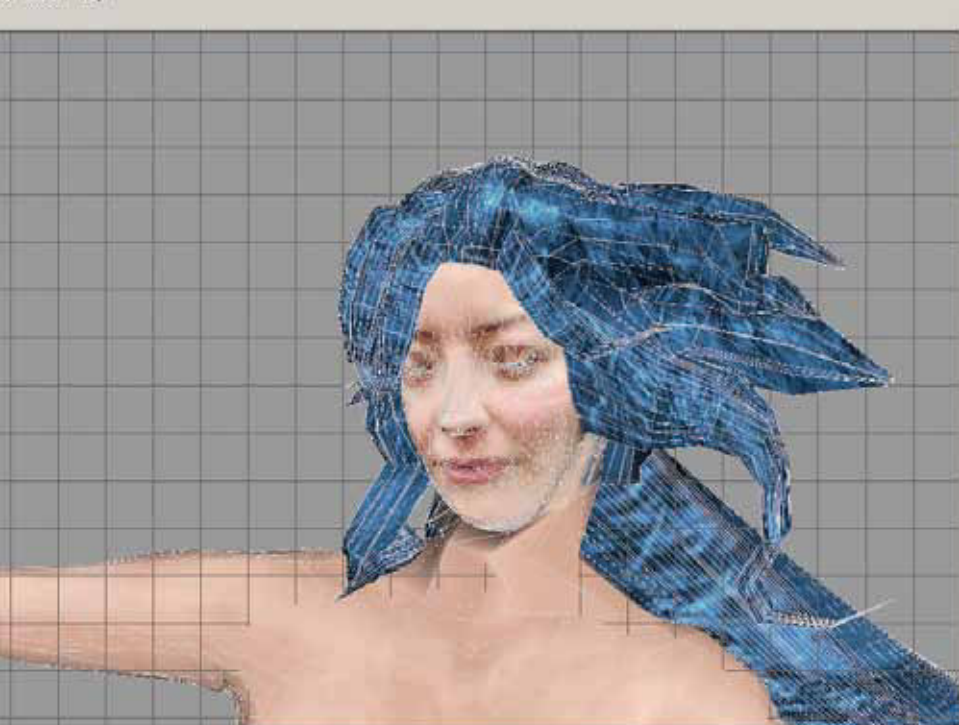
10 Hz?

Los Orebues
grau a se
Alrededor
deudo uones
e sepos,
un por sostenen bo
con un fuerte a
sujetos

Boxon uas
V uas

RIDERS\Fictian\IA\3\ISES_SANDRA\sandra.ms3d

File Window Help



Model Groups

- corcha (Mat: ...)
- cabeza (Mat: ...)
- Sphere01 (Mat: ...)
- cap2 (Mat: ...)
- cuerpo (Mat: ...)
- Cylinder01 (Mat: ...)
- Duplicate01 (Mat: ...)
- Duplicate02 (Mat: ...)
- Duplicate03 (Mat: ...)

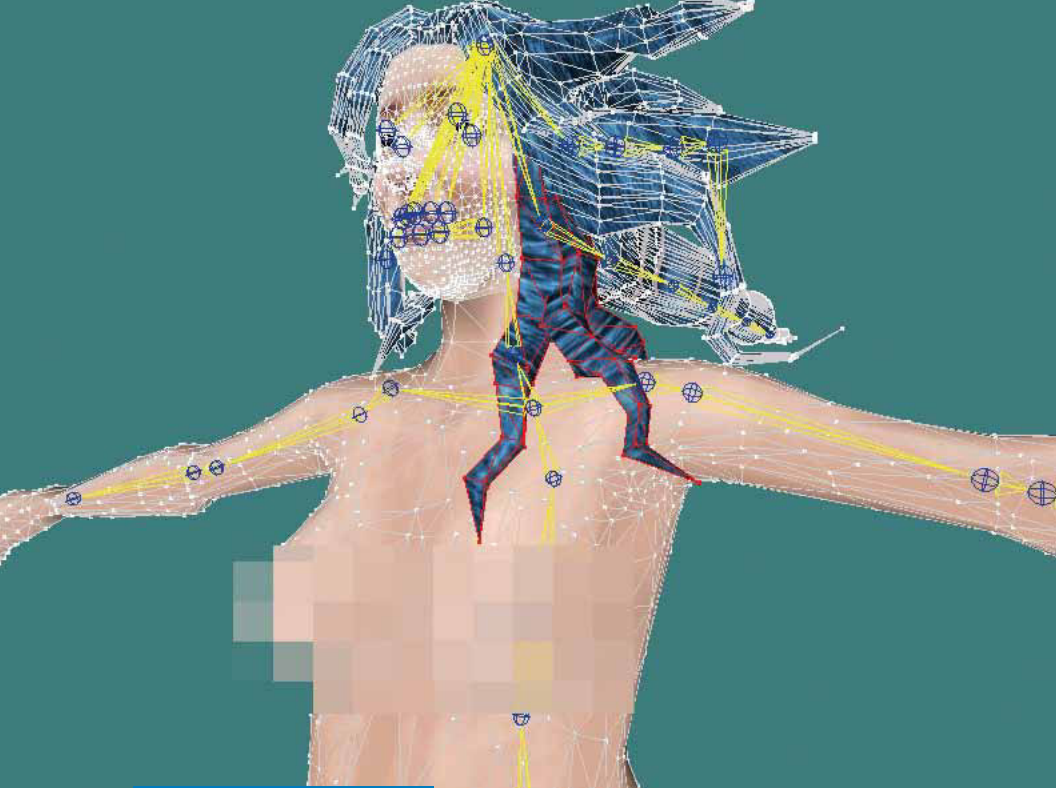
Group

- Select
- Delete
- Rename
- Comment

Smoothing Groups

- | Select | | |
|--------|----|----|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 10 | 11 |
| 12 | 18 | 19 |
| 25 | 26 | 27 |

Auto Smooth



179



EL COMBATE
SE DESARROLLO
EN EL INTERIOR
D SUS MENTES

3.6.2.16

IAN FRANCISCO SORIANO

Soriano es el engaño de la simpleza. Su personaje dentro del proyecto parece ser un peleador sumamente genérico basado en el estereotipo más común del artista: un pintor y su godete. Solamente una bata y una boina, o un peculiar peinado afro y una ardilla en el bolsillo, podrían hacer un peor estereotipo. Consideramos que Soriano es un amante de lo bohemio, a pesar de reconocer que es una actitud ya abandonada y que debería desaparecer cuanto antes; empero, su encanto ha atrapado a más de uno, y por momentos el deseo de ser artista está más



sustentado en las libertades que concede un modo de vida excéntrico (como fachada de una falsa sensibilidad) que en un auténtico deseo contestatario. Soriano sabe lo que está haciendo y se encuentra verdaderamente preocupado por el futuro de las artes en México, pero aún siendo tan imaginativo se siente incapaz de engendrar un cambio verdaderamente significativo, aunque tampoco permite que por su inacción pueda todo llegar a caminos funestos. Posiblemente todo lo que hemos escrito sobre él no tenga ningún sentido y nos lo reproche después, pero así es mejor, pues si pudiéramos descifrarlo tan fácilmente nos sentiríamos decepcionados.



Página 183



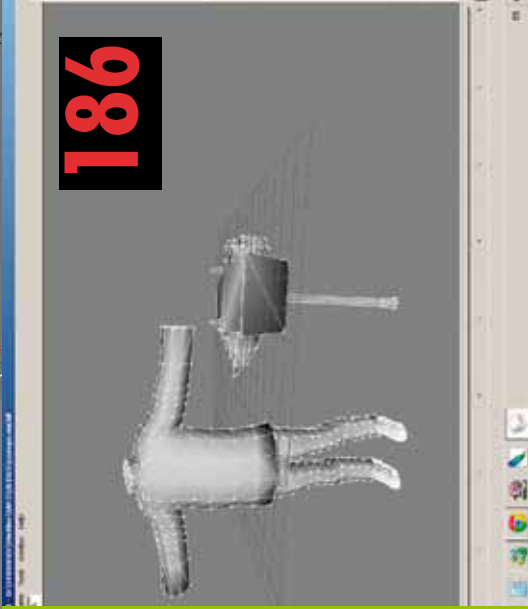
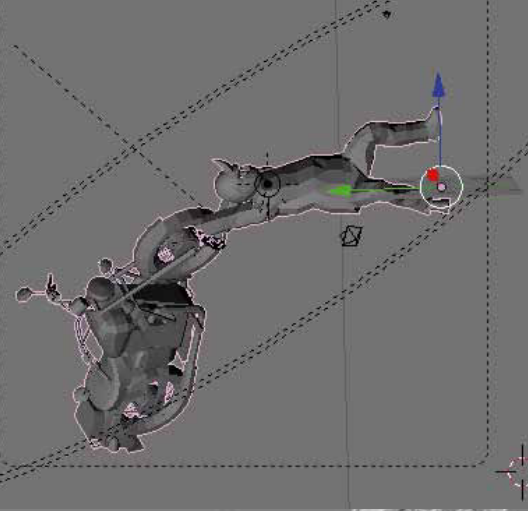
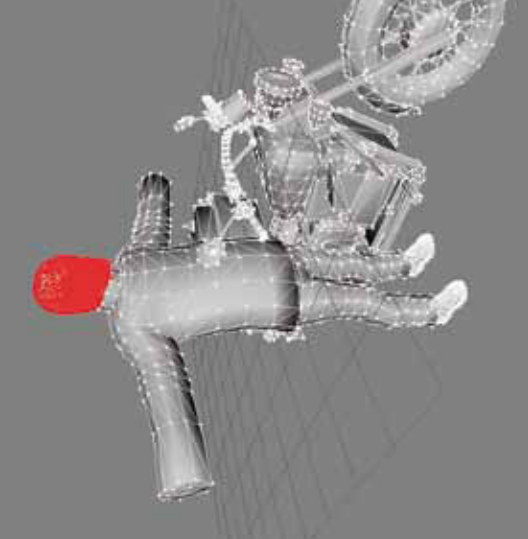
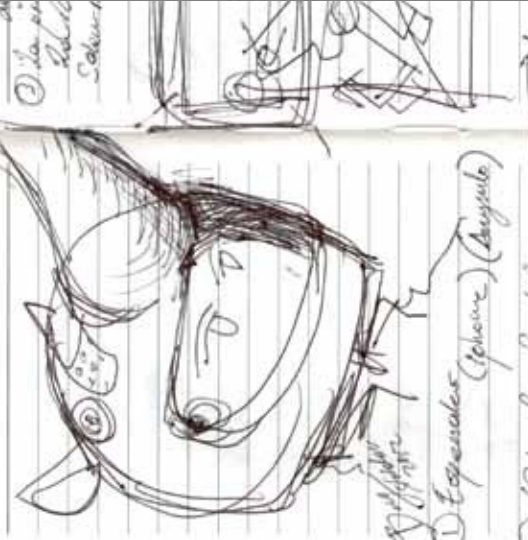
3.6.2.17 ULISES DE LA FUENTE COPADO

Nuestro amigo Ulises de la Fuente ha tenido un relativo éxito con el uso de objetos encontrados, y apropiados, para construir sus proyectos personales. Desde collages hechos a base de residuos fotográficos de la máquinas reveladoras automáticas de imágenes a color, hasta un porta plátanos de plástico para llevar la fruta en la mochila y que no se golpee; realizar un cuadro en cada sesión de clases y formar un panel completo de lotería mexicana en gran formato con los mismos. Tuvo un ritmo acelerado y espontáneo, una propuesta despreocupada pero honesta, llena de lo absurdo y de colores y formas estridentes. Desde hace algunos años ha frenado considerablemente su ritmo, y ahora casi no produce piezas tangibles aunque aún mantiene su hábito de recolección —y esperamos que en breve nos sorprenda con nuevos hallazgos. Su presencia en el proyecto pretende ser tan ecléctica como sus propias colecciones de objetos, donde se cuentan rinocerontes, fotografías, collages, receptáculos de plástico y algunas otras misceláneas, como motocicletas y ratas muertas.



PAUSED





Year	Make	Model	Year	Make	Model
1998	BMW	1150	1998	BMW	1150
1999	BMW	1150	1999	BMW	1150
2000	BMW	1150	2000	BMW	1150
2001	BMW	1150	2001	BMW	1150
2002	BMW	1150	2002	BMW	1150
2003	BMW	1150	2003	BMW	1150
2004	BMW	1150	2004	BMW	1150
2005	BMW	1150	2005	BMW	1150
2006	BMW	1150	2006	BMW	1150
2007	BMW	1150	2007	BMW	1150
2008	BMW	1150	2008	BMW	1150
2009	BMW	1150	2009	BMW	1150
2010	BMW	1150	2010	BMW	1150
2011	BMW	1150	2011	BMW	1150
2012	BMW	1150	2012	BMW	1150
2013	BMW	1150	2013	BMW	1150
2014	BMW	1150	2014	BMW	1150
2015	BMW	1150	2015	BMW	1150
2016	BMW	1150	2016	BMW	1150
2017	BMW	1150	2017	BMW	1150
2018	BMW	1150	2018	BMW	1150
2019	BMW	1150	2019	BMW	1150
2020	BMW	1150	2020	BMW	1150
2021	BMW	1150	2021	BMW	1150
2022	BMW	1150	2022	BMW	1150
2023	BMW	1150	2023	BMW	1150
2024	BMW	1150	2024	BMW	1150
2025	BMW	1150	2025	BMW	1150
2026	BMW	1150	2026	BMW	1150
2027	BMW	1150	2027	BMW	1150
2028	BMW	1150	2028	BMW	1150
2029	BMW	1150	2029	BMW	1150
2030	BMW	1150	2030	BMW	1150



187

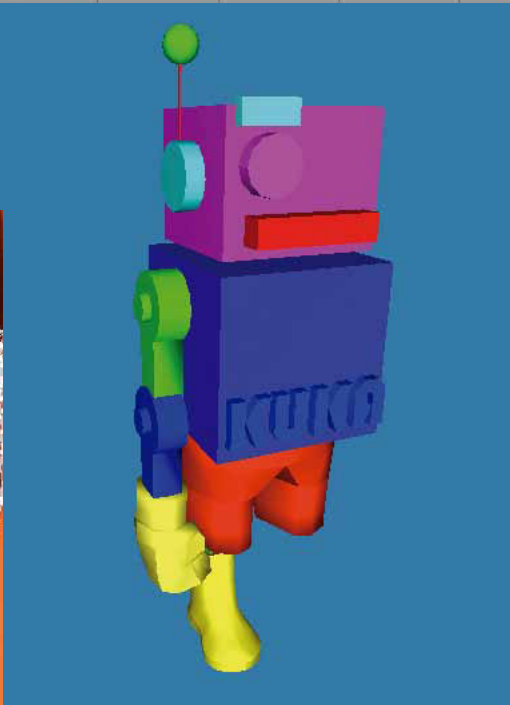
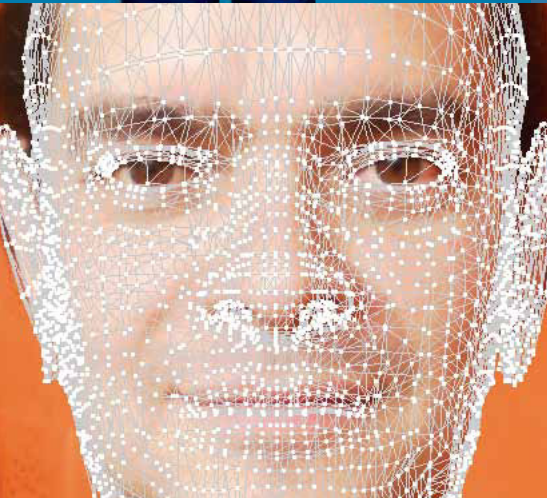


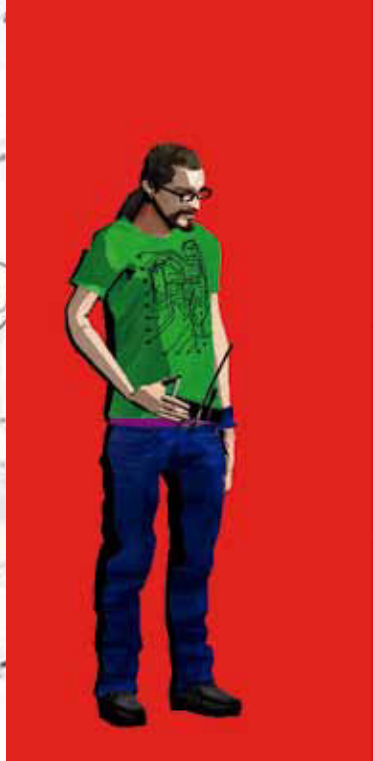


3.6.2.18

YURIAN ZERÓN GUTIERREZ

Yurian es un creador con bastante trayectoria en el área del arte electrónico, sin embargo, siente el juicio de los artistas excluyentes que consideran su trabajo solamente como un proceso técnico e inexpressivo, pero necesario para llegar a sus objetivos conceptuales, razón para la cual lo contratan como diseñador y constructor de interfaces mecánicas y electrónicas para estos proyectos. El estudiar una Maestría en Artes es un proceso de validación institucional de un trabajo que ya habla por sí mismo, pues para crear dentro de las artes no se necesita una formación académica determinada, sino una actitud crítica hacia cualquier área del quehacer humano, justamente lo que sucede en este caso; la revaluación de la técnica y la tecnología como un nuevo soporte para el mensaje artístico. El trabajo personal de Yurian ha estado particularmente enfocado a la creación de dispositivos robóticos y procesos interactivos. Ante la dificultad de diseñar un estilo de combate que incorporara sus propios diseños, que son sumamente funcionales pero quizás no tan asociados con la forma tradicional de un robot en los medios, decidimos emplear como peleador directo a Kukamon, una caricatura diseñada en colectivo para promocionar una página web y un podcast, siendo éste controlado vía remota por Yurian; él se mantiene en un plano detrás del combate desplazándose en el escenario al ritmo de los otros peleadores, otro guiño a la tecnología como intermediario entre el individuo y su entorno.

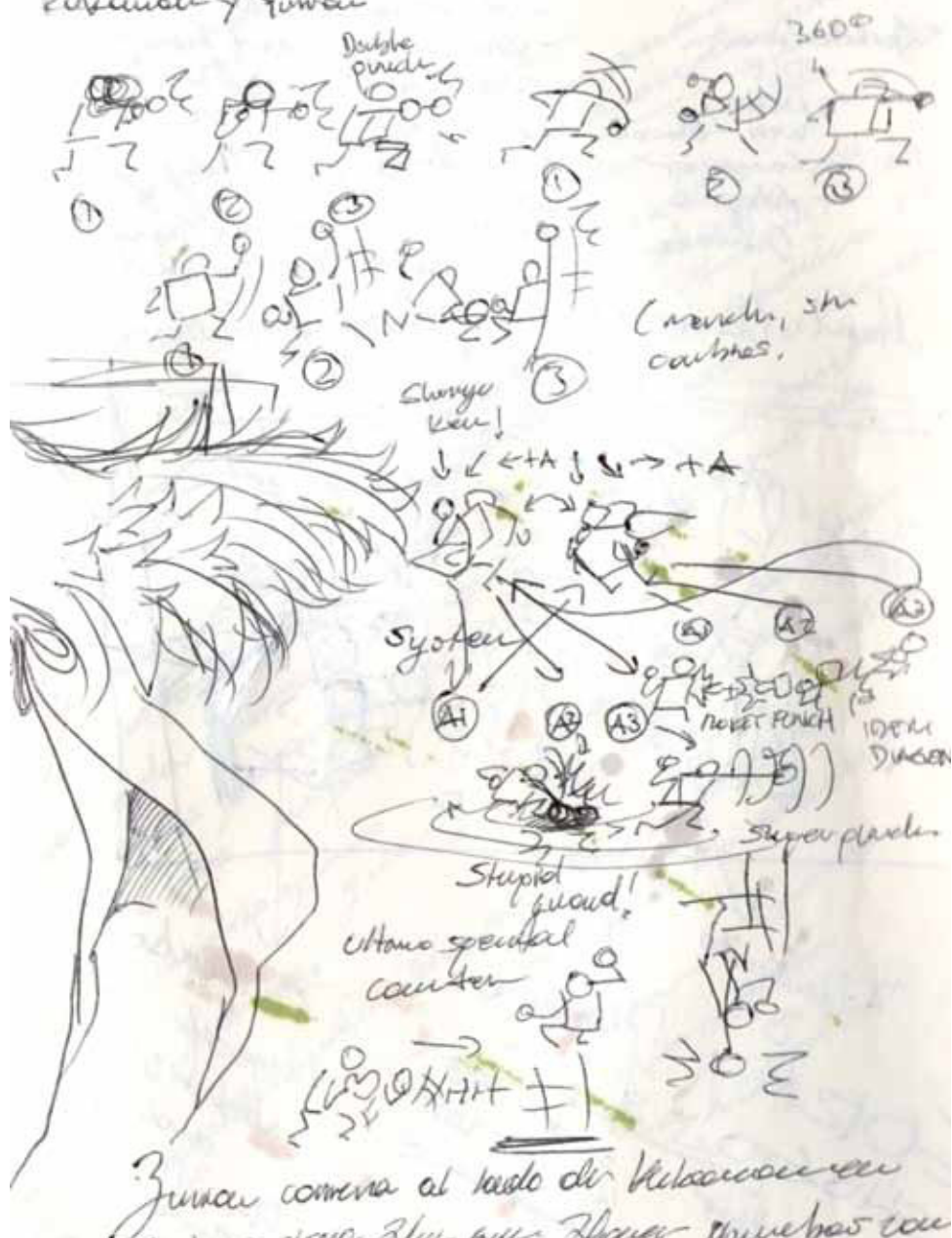




Let's Celebrate Sol

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Vi o s	Sábado	Año 2012
01	02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	
Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	Mayo	Jun	Jul.	Agos.
Sept.	Oct.	Nov.	Dic.				

Kusasa y Yurái



Yurái comena al lado de Kusasa con
 sus amigos Yurái comenas con

192



193



3.6.3

MAESTROS

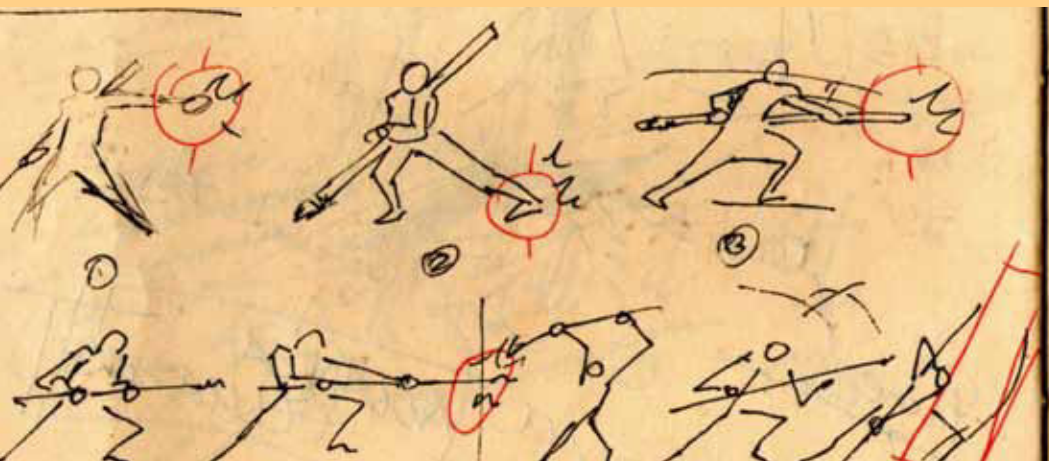
A este círculo lo habitan una selección de profesores de nuestra educación profesional y personal: catedráticos de las aulas, figuras familiares sobresalientes y catedráticos de ultratumba.

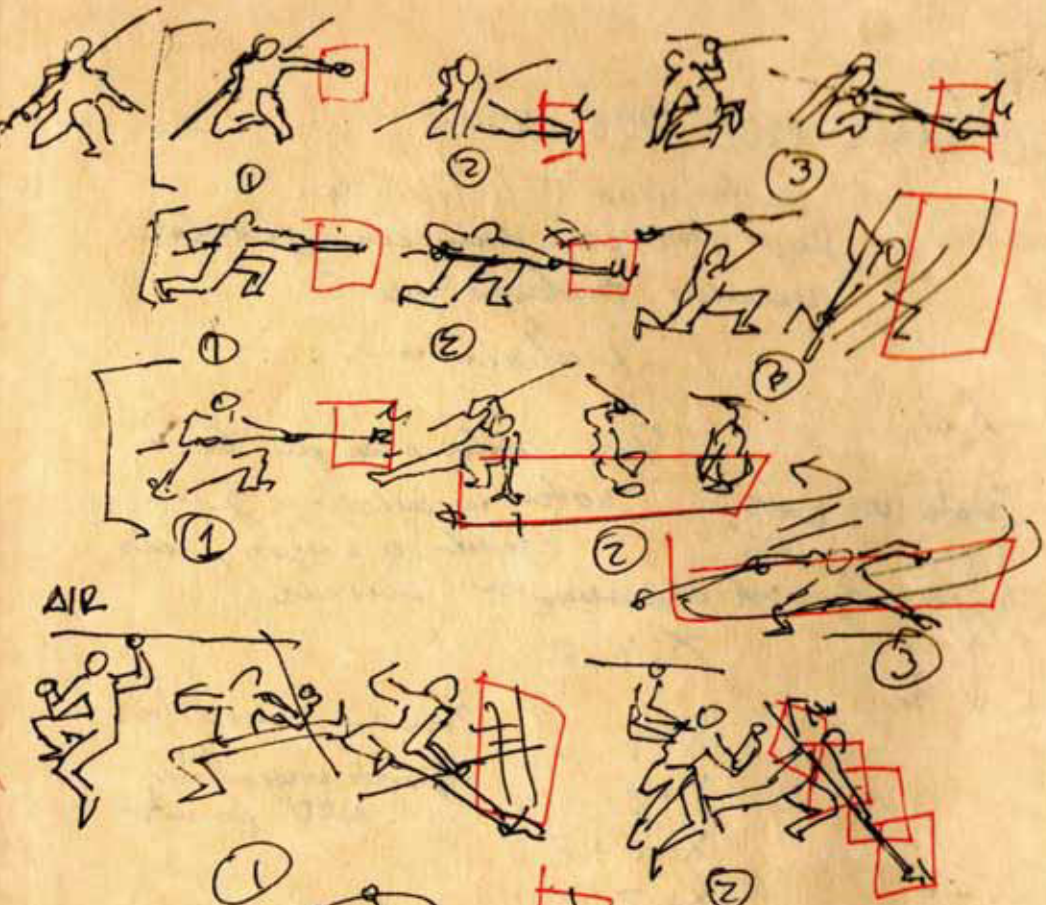
3.6.3.1 LAURA CORONA

Laura Alicia Corona Cabrera es recordada por muchos compañeros de nuestra generación y de muchas otras generaciones, como una figura que antagonizaba a los candidatos a ingresar a la Academia de San Carlos debido a sus severos cuestionamientos sobre las razones para estudiar una maestría en artes. Esta imagen terrible permaneció tiempo después cuando los que logramos ingresar al programa de posgrado, nos percatamos de que algunos compañeros evitaban las clases impartidas por la maestra, precisamente por repulsión a un carácter que consideraban sumamente institucional y receloso. En realidad la maestra Corona es también una ávida consumidora de cultura popular y una investigadora de los fenómenos culturales de masas, de los efectos prefabricados y el apropiacionismo en todas sus variantes hasta llegar al morbo; el humor socarrón y la decadencia como procesos de creación plástica.

Quizá el conflicto para percibir y compartir sus múltiples intereses y virtudes, entre los que se cuentan la música y las matemáticas, es el que su carácter, y su trato en general con las personas, nos pareció inmutablemente estéril. Una máscara perfecta, o un filtro de control, o un error de apreciación de nuestra parte.

Sus habilidades en el arte de la guerra incluyen el emplear un pincel gigante, cualsifuera un arma de largo alcance, y su siempre pintoresco señalador laser que se convierte en una calavera carmesí al agredir al contrincante.





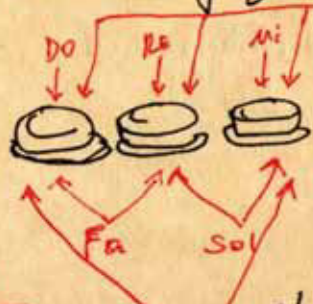
AIR

SUPER

Las Notas

musicales: la idea es hacer un juego en piano. Así la manera de tocar las 7 notas

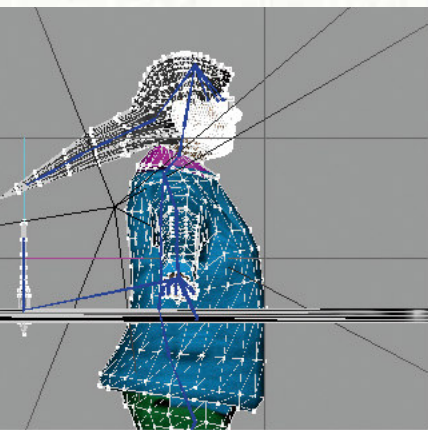
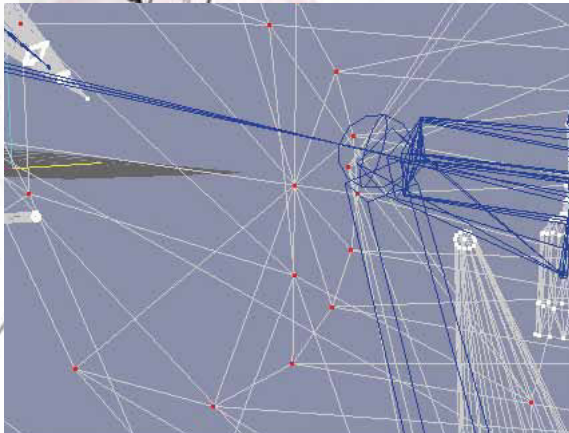
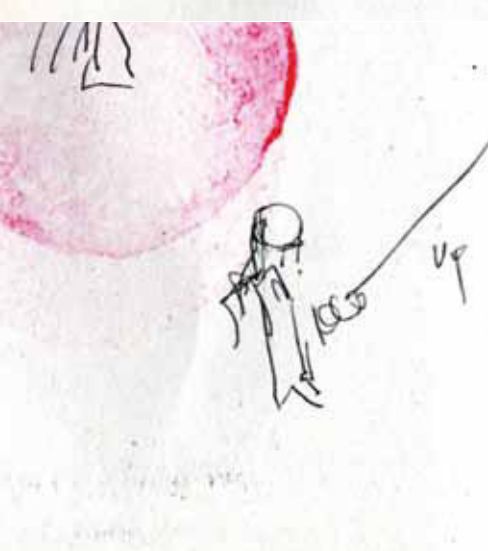
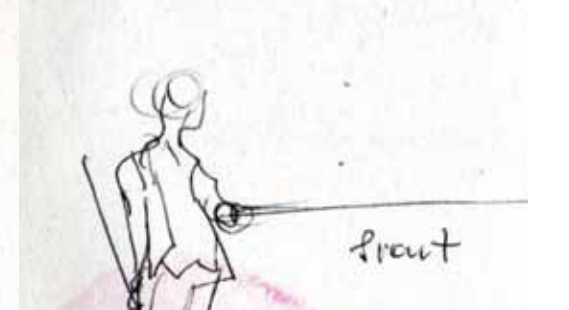
- 1 - 5 segundos
- 2 - ~~10 segundos~~
- 3 - ~~15 segundos~~



si
manera de
tocar las
7 notas

ctrl = 0
podrías en Helper.
cuando botar con

7.5 #10



ojoizq
ojader
lentes
clavicu
hombro
brazoiz
codoizq
muneza
joint29
joint30

Joints

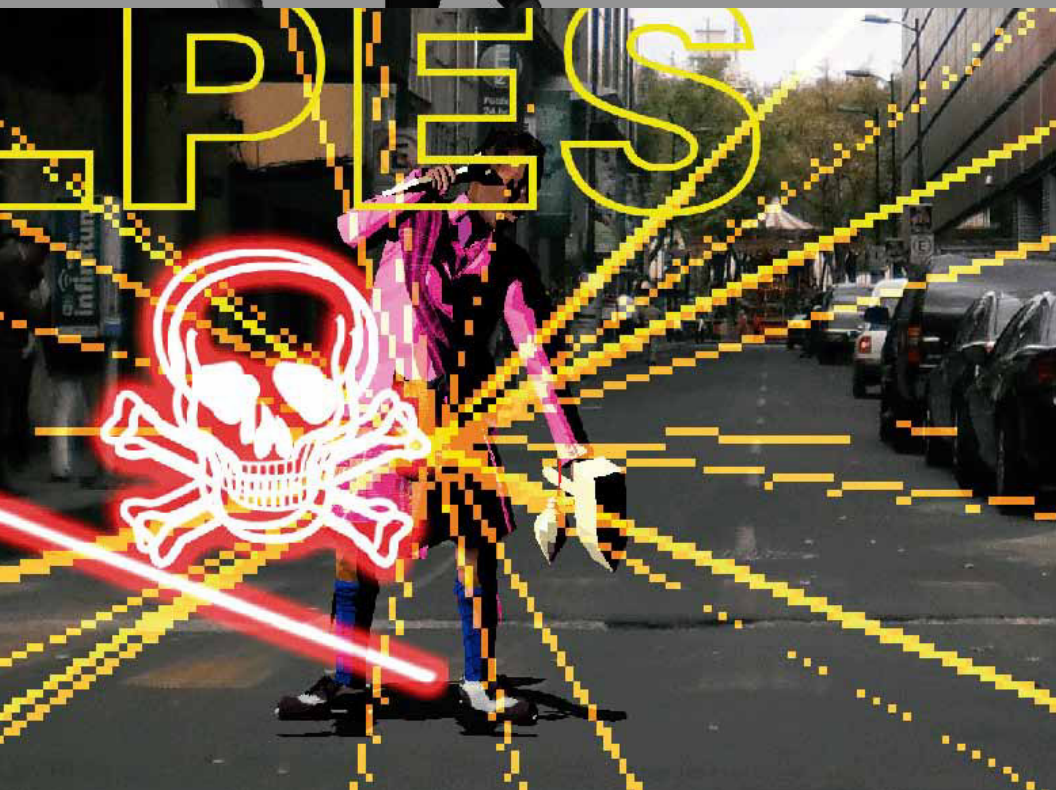
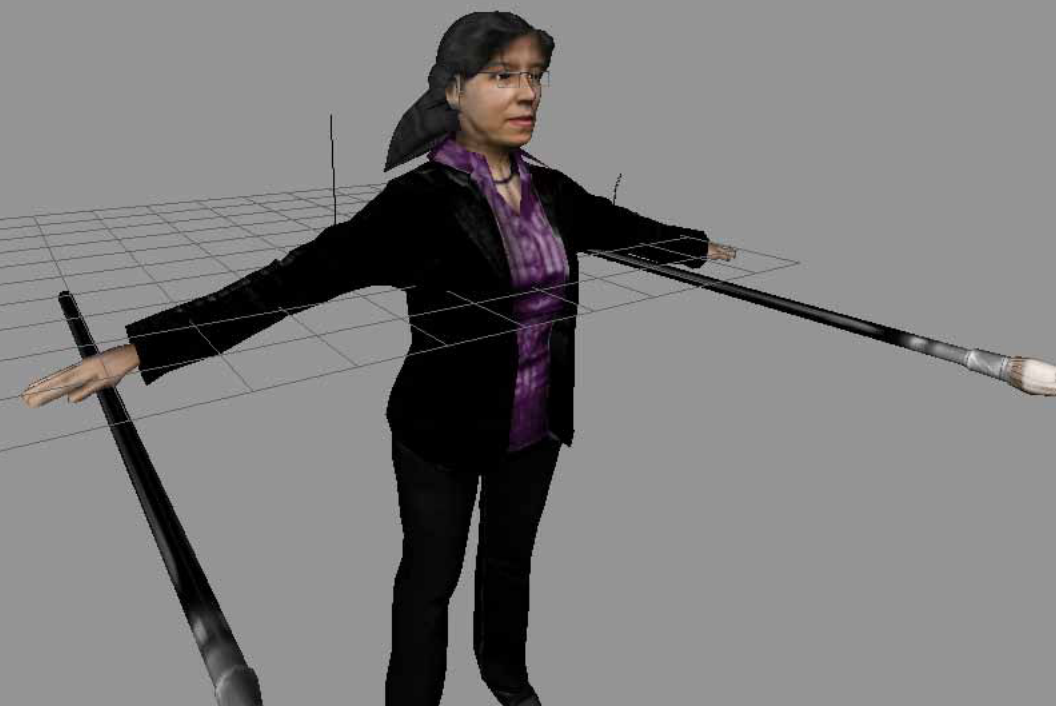
Vertex

Sh

Dr

Dr





Hay que tener y la temperatura manual. Hay que tener
 una de estos tipos.

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Año 2012
01	02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	
Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	Mayo	Jun.	Jul.	Agos.
							Sept.
							Oct.
							Nov.
							Dic.



No es estrategia que estubo
 Ni estrategia que teórica

Femasquisiscopio

Todo tipo de
 Gadgets
 o otros.
 De lo más
 avanzado solo
 3 por un basket.
 de lo más
 avanzado
 3 por un basket

Quer Avenida,
 Salen 309

AVO1

61485

Proyección
 Digital

Tridimensional
 y su aplicación en
 la estructura

TX21

61767

3.6.3.2 TANIA DE LEÓN

La doctora Tania de León Yong es el referente catedrático por excelencia cuando se habla de los procesos de animación dentro de la Academia de San Carlos y sus posibilidades de hibridación con otras áreas de producción visual. La Doctora ha experimentado especialmente con el uso de procesos pictóricos y gráficos en la creación de animación, o el acto de otorgar vida a lo inanimado, a grosso modo. Solamente tomamos una clase con ella debido a incompatibilidad de horarios y de sedes (nuevamente el conflicto de tiempo y espacio), pero finalmente logramos coincidir en el deseo de participación y el diseño de la naturaleza de su avatar, así el proyecto no adolecería de su ausencia como pilar indispensable de lo que es una obra de animación experimental. La Dra. Tania, dentro de nuestro juego, combina elementos de la historia de la animación junto con la práctica de la danza contemporánea. Sus ataques normales están basados en las poses de la coreografía de Martha Graham *Night Journey*¹⁰³; en los movimientos especiales emplea discos de Fenaquistiscopio a manera de sierras de disco, y Taumatropos como obstáculos en el escenario para dificultar las acción del rival.

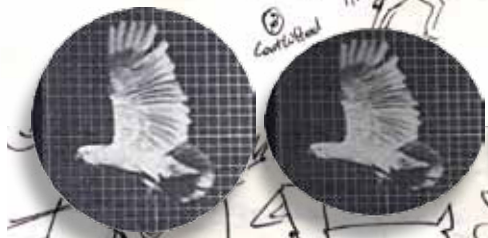


103 <https://www.youtube.com/watch?v=zHjyW6bJ8R0> , consultado el 8 de marzo de 2012.

El Artista no debe ser un copista de



Modelo
Para un caso específico
de un caso



Lambert



Jaqueo, todo el
Brazo,
Codo de Arriba



3.6.3.3

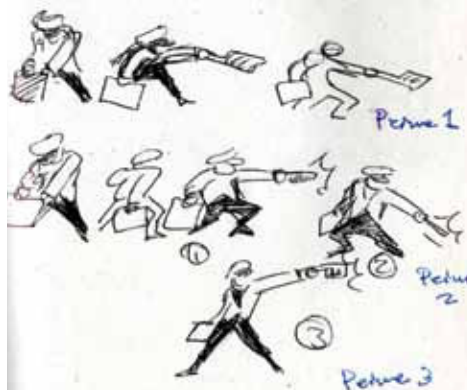
MELQUIADES HERRERA

Los profesores del instituto de artes de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo instalaron, en noviembre de 2003, una ofrenda especialmente dedicada al maestro Melquiades Herrera Becerril. Siendo unos neófitos del arte contemporáneo mexicano, como lo éramos entonces, y como lo somos ahora, preguntamos quién era el profesor Melquiades Herrera. En ese entonces para nosotros sólo era un esqueleto de cartonería con un rostro de plástico que simulaba a Groucho Marx. Conocimos al maestro por las anécdotas de nuestros profesores y los materiales audiovisuales que podíamos

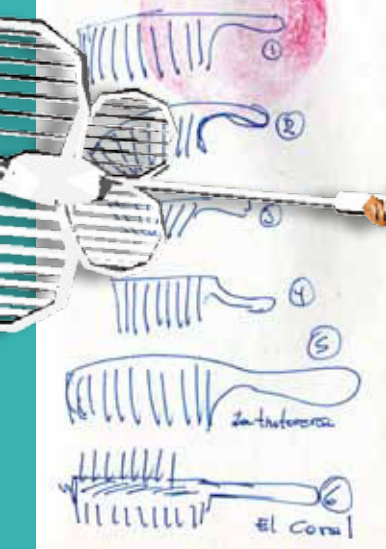


encontrar en el aún insipiente sitio web de YouTube¹⁰⁴, al menos insipiente en comparación a la cantidad de material que se encuentra hoy en día. También en videos prestados a través del acopio del centro cultural Ex Teresa Arte Actual y algunas fotocopias de su trabajo, obra y vida que ante una primera valoración parecían ser todas de la misma faceta. La resonancia del maestro en nuestra mente fue aún mayor, precisamente, por nuestra incapacidad de conocerlo. No se trataba de cualquier otro tipo de celebridad del mundo del arte (una par de ejemplos ya han sido abordados) sino que ya había trascendido a la esfera de los grandes, todo lo que podría haber hecho ya había sido hecho al delimitarlo la incapacidad de la muerte, pero no a semejanza con los maestros de la antigüedad; este era un personaje sumamente contemporáneo con el cual no pudimos acercarnos por una cuestión de tiempo muy escaso y nuestra propia ignominia. Existía una deuda de gratitud similar a la consanguínea hacia nuestros padres y abuelos, empero, desde la perspectiva de nuestra formación como artistas; había sido uno de los maestros más influyentes de nuestros propios maestros. Maestro de maestros, un concepto muy poderoso para nosotros. Con las cualidades del proceso creado para este proceso, el momento era idóneo para darle al maestro Melquiades una participación más activa en su homenaje. El acto de jugar es en sí mismo un acontecimiento performático, el otorgar al usuario la capacidad de controlar al maestro en una acción de esta naturaleza es simular su regreso a la vida durante el tiempo que dura el juego, representando los actos que consideramos más achacables a su praxis artística. La venta de peines, el traje de capitán conceptual, empleador de la famosa marca Coca-Cola®, coleccionista de sombreros exóticos o matamoscas conceptuales. Cada acción está aderezada con comentarios del propio maestro, obtenidos gracias a la magia del copy/paste de audio (hurtado de las redes de información). El sueño es real mientras dura, igual que el juego, y el sueño, es una muerte chiquita.

104 <http://www.youtube.com/watch?v=ThYPtyLo3zE>, consultado el 14 de noviembre de 2010.



Los poemas del
Malgratador
Cita salió el poema
y la Zambora las amonesta:



EL MALGRATADOR

0





3.6.3.3 RAÚL MENDIETA

Raúl Mendieta Ramos es el complemento en una dualidad con el maestro Melquiades Herrera, ya que este último, como hemos mencionado, tiene un rol similar a un abuelo desde la perspectiva del linaje educativo y profesional. La sangre y la mente. Nuestro Abuelo biológico es desde hace ya casi 40 años un ávido practicante de las artes marciales japonesas, específicamente *Karate*, *Judo* y *Aikido*. La imagen del karateca es quizás la más icónica y reconocible dentro de la estética que rodea a los videojuegos de peleas, ya que el primer juego de combate fue *Heavyweight Champ* de SEGA publicado en 1976, donde los personajes eran boxeadores de rasgos americanos; sin embargo, el primer juego de peleas verdaderamente reconocible como tal fue *Karate Champ*, publicado por Data East en 1984. El combate se realizaba entre dos discípulos de las artes marciales, uno portando un Gi¹⁰⁵ blanco y el otro la misma indumentaria en color rojo. La popularidad de este juego llevo un par de años después a la creación de *Street Fighter* por parte de la compañía CAPCOM, y el debut del ícono más famoso del género, *Ryu*, el karateca incansable.



105 Ropa de entrenamiento típica de las artes marciales Japonesas; está formado por la *Uwagi*, o parte superior, y el *Shitabaki* o pantalones. El cinturón es conocido como *Obi*.



ia fighter

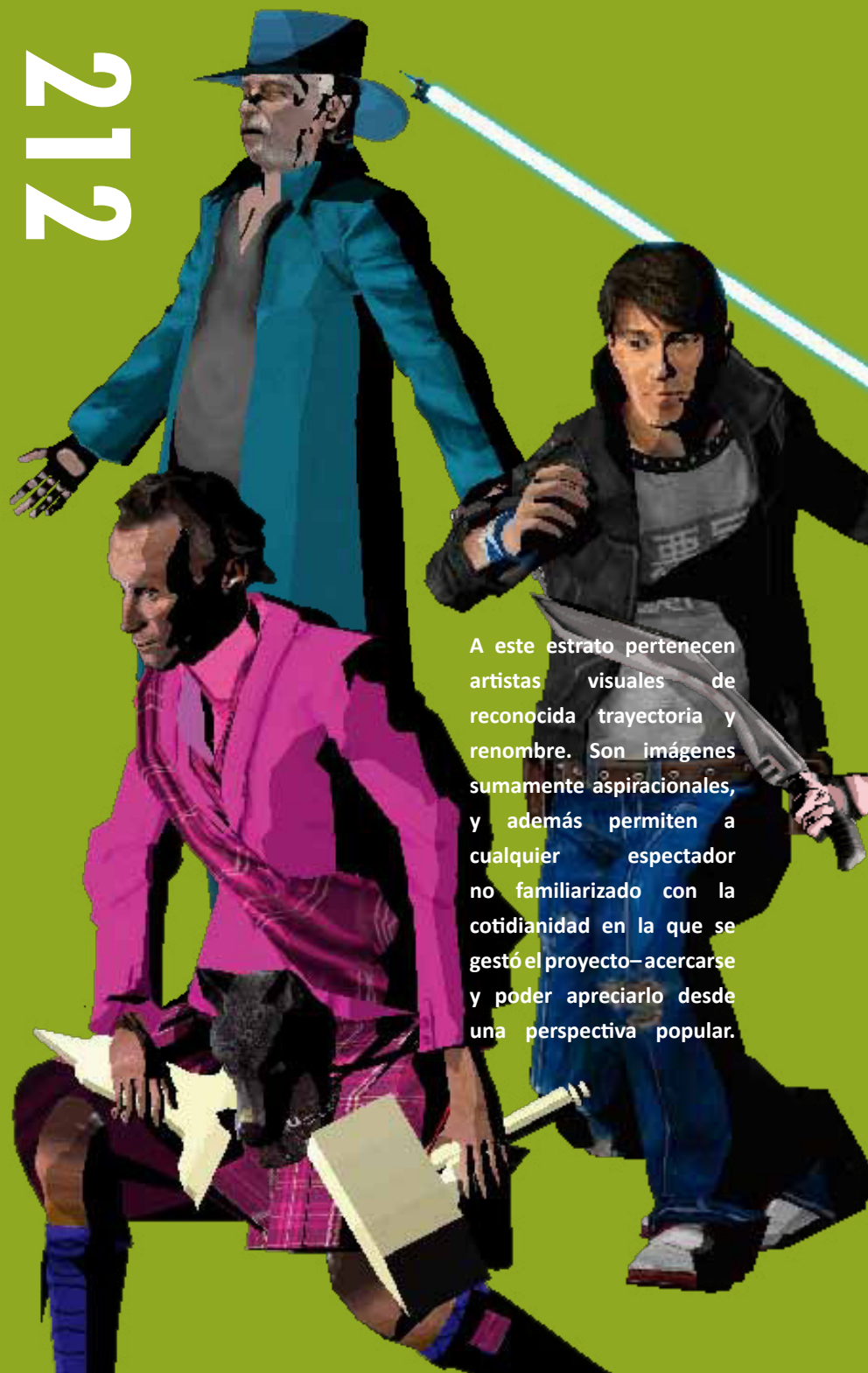








212



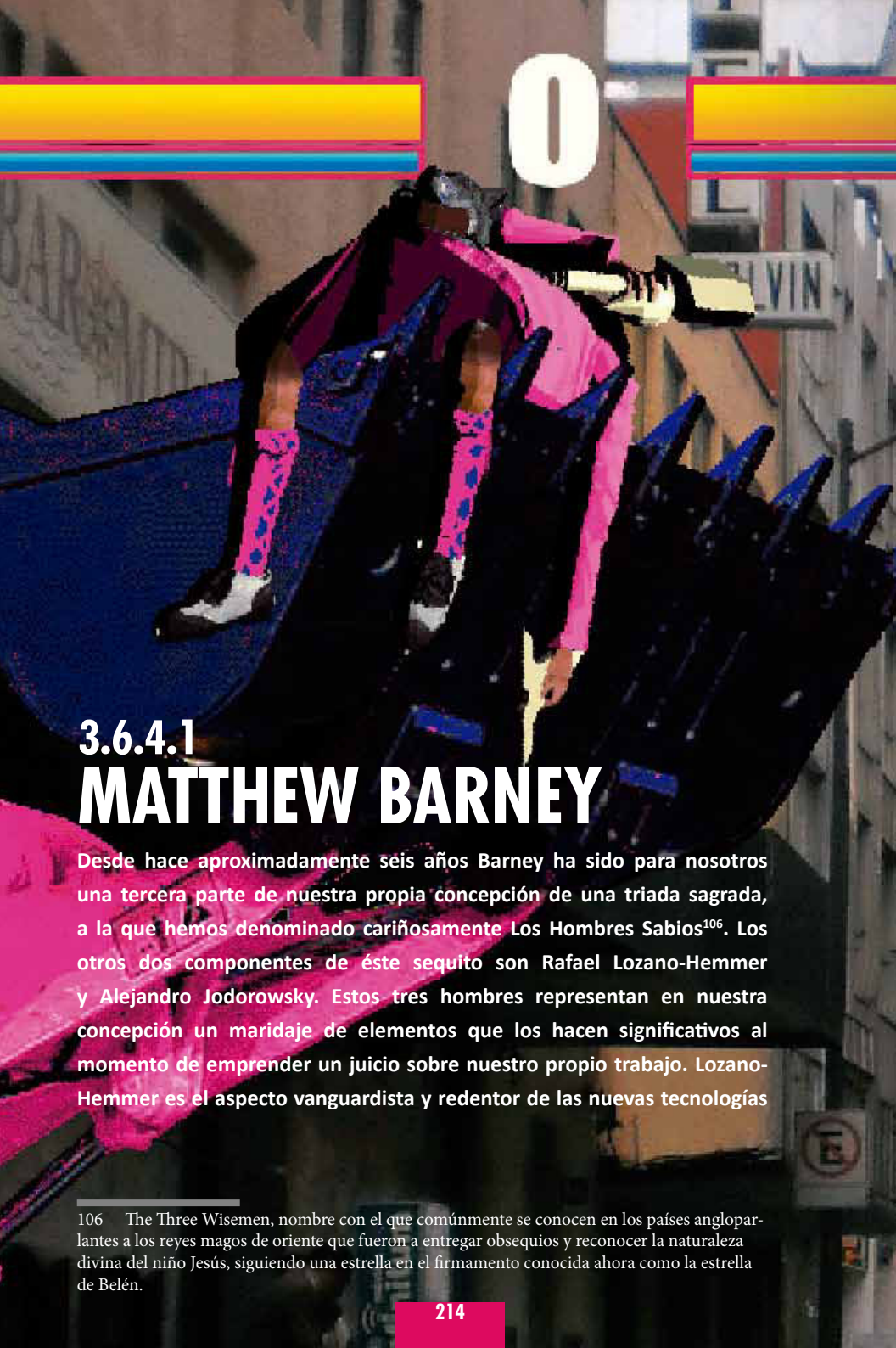
A este estrato pertenecen artistas visuales de reconocida trayectoria y renombre. Son imágenes sumamente aspiracionales, y además permiten a cualquier espectador no familiarizado con la cotidianidad en la que se gestó el proyecto—acercarse y poder apreciarlo desde una perspectiva popular.

213



3.6.4

IDOLATRIA

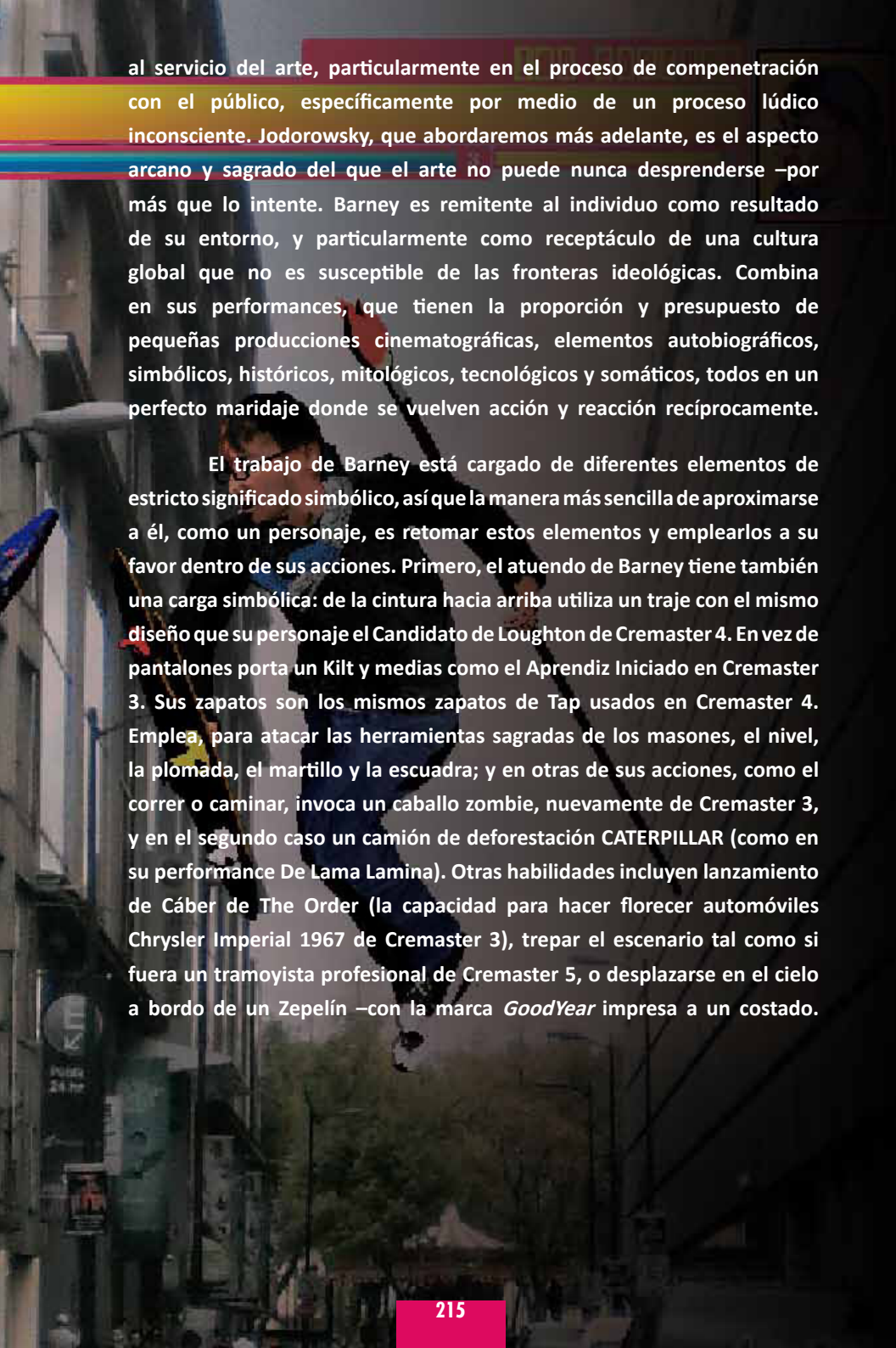


3.6.4.1

MATTHEW BARNEY

Desde hace aproximadamente seis años Barney ha sido para nosotros una tercera parte de nuestra propia concepción de una triada sagrada, a la que hemos denominado cariñosamente Los Hombres Sabios¹⁰⁶. Los otros dos componentes de éste sequito son Rafael Lozano-Hemmer y Alejandro Jodorowsky. Estos tres hombres representan en nuestra concepción un maridaje de elementos que los hacen significativos al momento de emprender un juicio sobre nuestro propio trabajo. Lozano-Hemmer es el aspecto vanguardista y redentor de las nuevas tecnologías

106 The Three Wisemen, nombre con el que comúnmente se conocen en los países angloparlantes a los reyes magos de oriente que fueron a entregar obsequios y reconocer la naturaleza divina del niño Jesús, siguiendo una estrella en el firmamento conocida ahora como la estrella de Belén.



al servicio del arte, particularmente en el proceso de compenetración con el público, específicamente por medio de un proceso lúdico inconsciente. Jodorowsky, que abordaremos más adelante, es el aspecto arcano y sagrado del que el arte no puede nunca desprenderse –por más que lo intente. Barney es remitente al individuo como resultado de su entorno, y particularmente como receptáculo de una cultura global que no es susceptible de las fronteras ideológicas. Combina en sus performances, que tienen la proporción y presupuesto de pequeñas producciones cinematográficas, elementos autobiográficos, simbólicos, históricos, mitológicos, tecnológicos y somáticos, todos en un perfecto maridaje donde se vuelven acción y reacción recíprocamente.

El trabajo de Barney está cargado de diferentes elementos de estricto significado simbólico, así que la manera más sencilla de aproximarse a él, como un personaje, es retomar estos elementos y emplearlos a su favor dentro de sus acciones. Primero, el atuendo de Barney tiene también una carga simbólica: de la cintura hacia arriba utiliza un traje con el mismo diseño que su personaje el Candidato de Loughton de Cremaster 4. En vez de pantalones porta un Kilt y medias como el Aprendiz Iniciado en Cremaster 3. Sus zapatos son los mismos zapatos de Tap usados en Cremaster 4. Emplea, para atacar las herramientas sagradas de los masones, el nivel, la plomada, el martillo y la escuadra; y en otras de sus acciones, como el correr o caminar, invoca un caballo zombie, nuevamente de Cremaster 3, y en el segundo caso un camión de deforestación CATERPILLAR (como en su performance De Lama Lamina). Otras habilidades incluyen lanzamiento de Cáber de The Order (la capacidad para hacer florecer automóviles Chrysler Imperial 1967 de Cremaster 3), trepar el escenario tal como si fuera un tramoyista profesional de Cremaster 5, o desplazarse en el cielo a bordo de un Zepelín –con la marca *Goodyear* impresa a un costado.

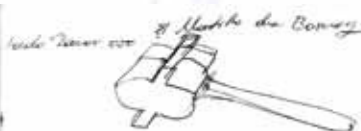
[Back & Astero]



Dobri Astero
 Neiz zello cos,
 Za no
 Recondo,
 Zu no
 Zalgo las
 puzelas.
 cc any, embriado
 e juro
 me entendo
 Astero.

Das 3 golpes de
 Thaur Abiff

First, with a Hammer,
 Then, a Javel
 Then, a pick
 on the front, on the
 rear, 3 golpes emba



(1) El martillo

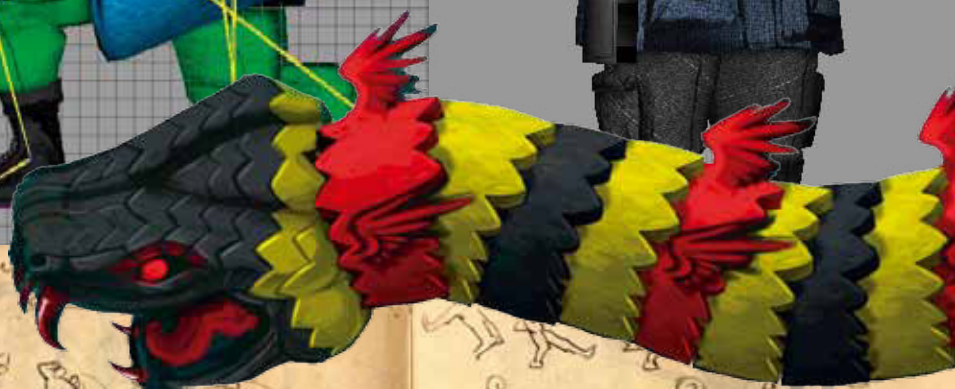




3.6.4.2

EDGAR CLÉMENT

Edgar Clément es famoso en la escena del cómic nacional, particularmente, por su obra *La Operación Bolívar*, el primero de sus denominados relatos sobre los cazadores de ángeles; continua con otras publicaciones como *La Espada de Dios*, *Kerubím* y otros cuentos y, más recientemente, *Los Perros Salvajes*. Al Maestro Clément se le conoce particularmente por su trabajo, el cual llegó a nuestras manos cuando estudiábamos la preparatoria, dejando una huella indeleble en cuanto a su estilo gráfico muy contemporáneo, empero, a la vez indiscernible de los grandes maestros de la antigüedad. Su prosa entre cotidiana y rimbombante, y sus historias que reflejan la realidad mexicana a través del velo de lo fantástico, pero sin alejarse jamás de lo brutal que puede ser la naturaleza humana o Divina; dos conceptos que en más de una ocasión se entrelazan hasta el punto de hacerlos indistinguibles.



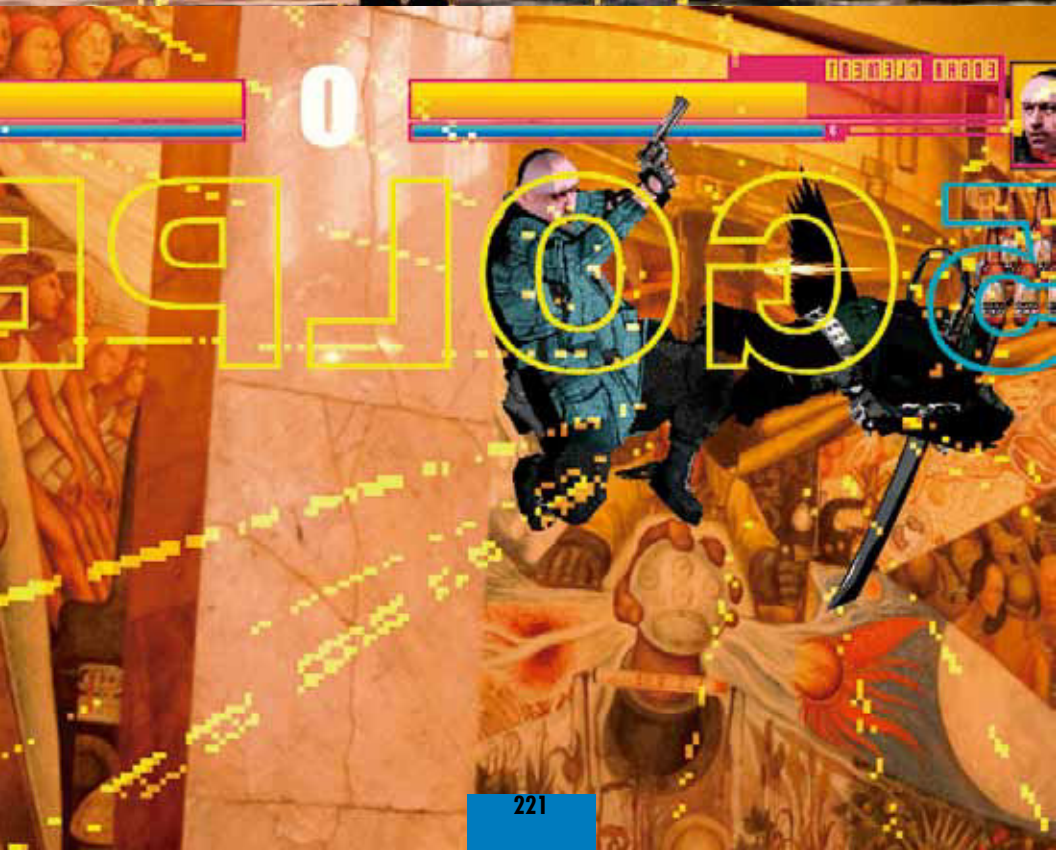
- Super 1 (Zagrus da lei agrotas)
- Super 2 (Keribim)
- Super 3

En el año de 1990 en un año de 1990, en un 1990 de 1990.





BOBBO, BLEEDEN



BOBBO BLEEDEN





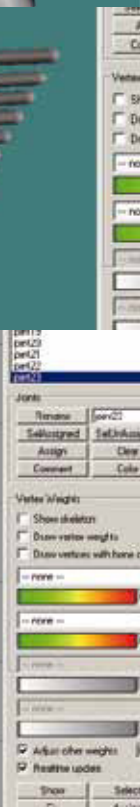
3.6.4.3

ALEJANDO JODOROWSKY

El otro miembro de los Hombres sabios, ante la falta de asistencia del maestro Lozano-Hemmer (su diseño como un peleador fue una tarea que no logramos resolver), quien con su presencia remite a la esencia de lo sagrado en el arte, aún cuando su inserción no sea deliberadamente clara. Del maestro Jodorowsky podríamos decir que obtenemos la capacidad de encontrar significados ocultos, incluso en los elementos más insignificantes de toda obra, proeza personal o laboral, y con otras acciones o elementos a contrarrestar este peso e influencia cósmica. En otras palabras, una capacidad de análisis visual y cultural, sumamente incisiva, que permite vincular elementos a través de sus puntos en común, cultural, social o estéticamente hablando; empleando metáforas, analogías, simbolismos o simples coincidencias; una capacidad, en ninguna medida desestimable, siempre y cuando no sea revestida de un halo de falsa presencia mágica y devenir cósmico, y se comprenda y acepte que todas estas coincidencias, que parecen ser el resultado de una mente mayor que no actúa a través del azar, es el resultado de una cantidad tan grande de factores en juego. Sería aún más extraño el hecho de que no se alinearan con algún pensamiento humano, aún tan limitado por su propia cultura y lenguaje.



Teniendo esta base de la falta de lo verdaderamente sagrado, el maestro representa a un vaquero en la misma tradición de su personaje más famoso, El Topo, sin embargo, a diferencia del protagonista de la película homónima, este topo es un hombre viejo de la misma edad que el maestro, lo cual implicaría que nunca murió ni regresó como un hombre santo, sino que simplemente fue un guerrillero que continuó su camino hasta la vejez. Como arma porta un revolver LeMat, elegido por ser el único revolver de mano capaz de alojar 10 balas, número por demás significativo por su contenido arcano en diversas religiones y su nombre, LEMAT, el loco en francés; primer carta de los arcanos mayores del tarot y adjetivo comúnmente asociado con el maestro por su comportamiento excéntrico en sus años de mayor reconocimiento.





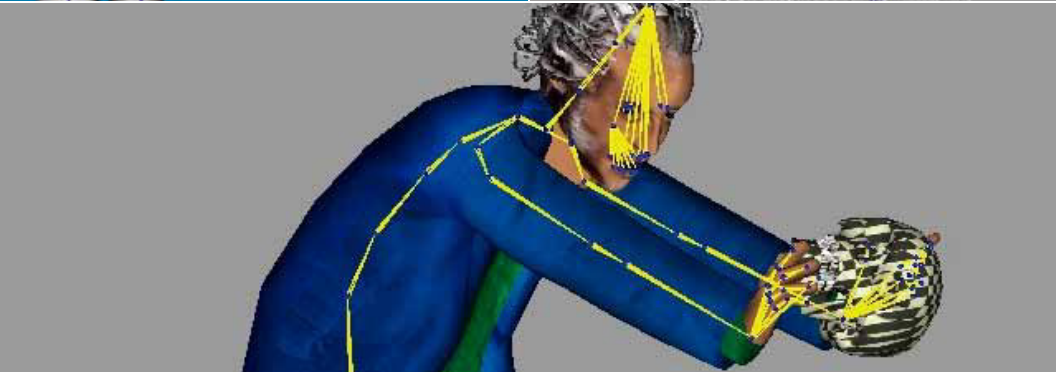
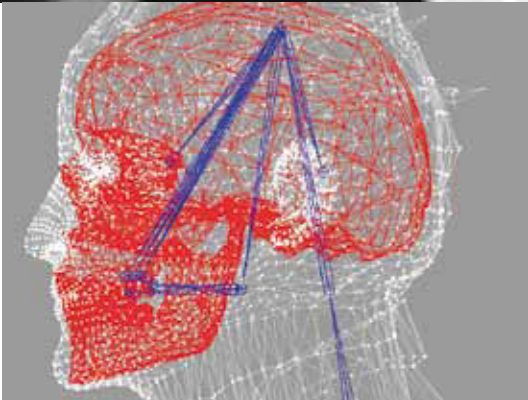
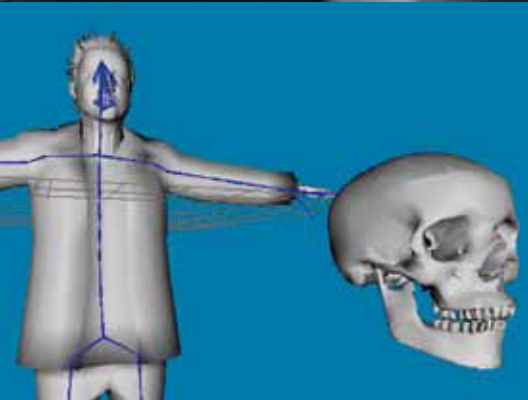


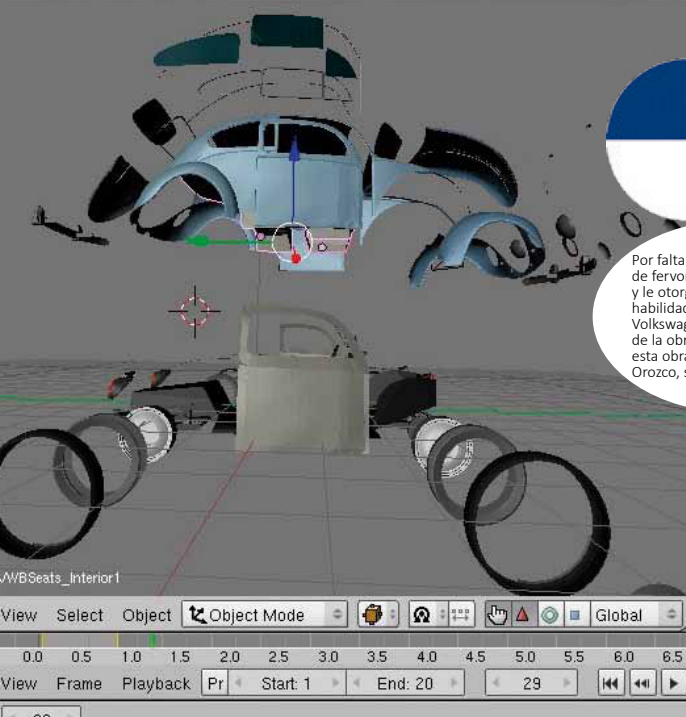


3.6.4.4

GABRIEL OROZCO

La presencia de Orozco dentro del proyecto pretende generar una mayor empatía entre el público y el juego. Al presentar los avances del proyecto a lo largo de los dos años de estudios, una pregunta recurrente de nuestros compañeros fue “¿Y saldrá Gabriel Orozco?”. Es un referente innegable del artista exitoso a nivel mundial por un trabajo plástico que no retoma las figuraciones folklóricas como un estandarte de simpática internacional, con el abatido y la minoría, como podría ser el caso de los muralistas o el más contemporáneo Francisco Toledo, cuyo exotismo podría ser la causa de su éxito al incitar el deseo de los poderosos por expiar sus culpas y sentirse en sintonía con la sensibilidad internacional de lo políticamente correcto; al apoyar la resonancia de la trágica historia de un desprotegido social y cultural de un país tercermundista, que muestra orgulloso su patrimonio por no conocer nada más. Es el mismo efecto que se produce cuando fomentamos el conceptualismo extremo en la obra, como una manera sencilla de resolver la técnica y justificar la inaccesibilidad a su contenido, inexistente, como un velo metafísico solo aptos para algunos iniciados. Posiblemente por eso amamos a Gabriel Orozco. Posiblemente sea el personaje dentro del proyecto en el que más obras son referenciadas dentro de sus movimientos y ataques, entre ellos papalotes negros, until I find another White vespa PK, piedra que cede, Ping Pong table, Mis Manos son mi corazón, Ballena, el árbol del samurái, caja de zapatos. El movimiento más espectacular de su repertorio COSMIC THING es en realidad una obra de Damián Ortega, y le fue asignada por un error nuestro de apreciación y conocimiento. Este error ha sido corregido, no por la sustracción del mismo, sino por su crítica dentro del mismo proyecto a manos de un compañero.





Por falta de apreciación o exceso de fervor, cometimos un error y le otorgamos a Orozco la habilidad de desestructurar un Volkswagen Beetle a la manera de la obra "Cosmic Thing", pero esta obra no es de Gabriel Orozco, sino de Damián Ortega.





3.6.4.5 **TAKASHI MURAKAMI**

Takashi Murakami ha hibridado perfectamente el diseño y el arte, la técnica clásica con la figuración contemporánea y el Trademark. No sólo sus formas son coloridas, estridentes y recurrentes en el uso de óvalos, hongos, ojos y colmillos, sino que incluso hay seres que poseen su propia personalidad, que se pasean entre sus lienzos o bolsas Louis Vuitton, de la misma manera que habitan los pasillos del palacio de Versalles. Lo que no todos los artistas logran, a pesar de su éxito, es realmente engendrar una personalidad independiente para sus creaciones en el lapso de su tiempo de vida, como si fueran esporas que se reproducen al contacto con las superficies cuando éstas vuelan de su creador como una flor. No es de extrañar que una de las botargas más reconocidas del maestro, las cuales emplea en videos musicales y promoción de su trabajo, lo convierta en efecto en un ser mitad flor-mitad humano. Siendo japonés como es, su cultura se basa particularmente en el respeto y preservación de la naturaleza como un ente divino, y persiguen al sol a través del cielo como flores respondiendo culturalmente a las estaciones con rigor y fervor. Un híbrido en perfecto equilibrio.



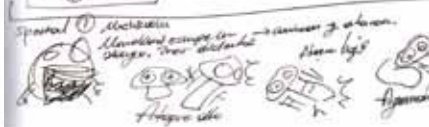
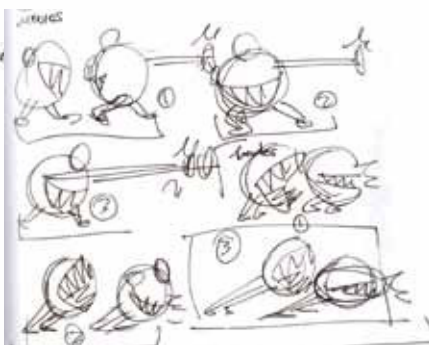
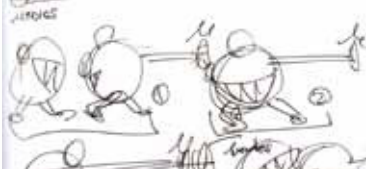
ムラカミ先生はアミゴのそばを

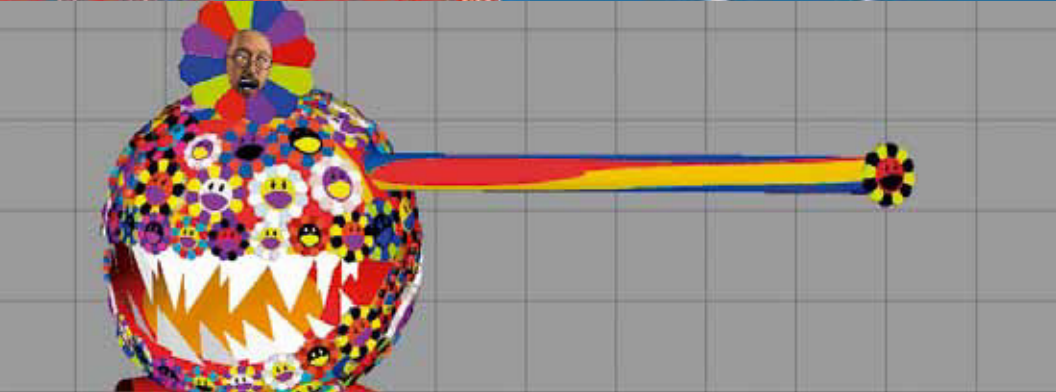


スィー



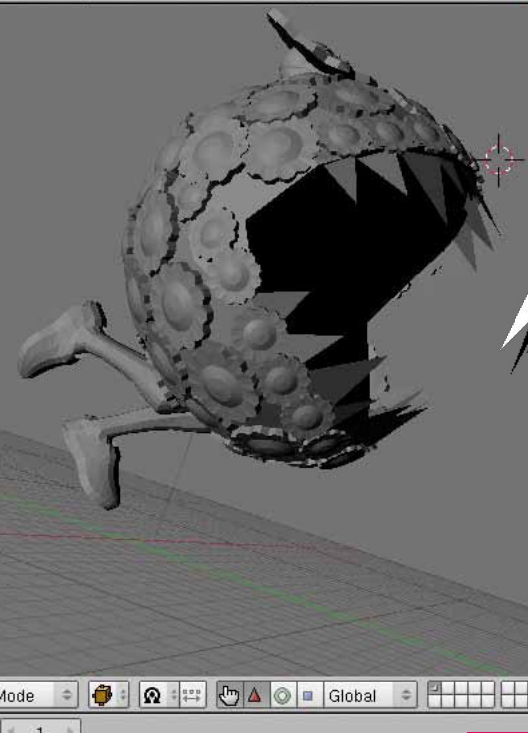
Que podés decir
 Hay 3 idoras. mas grande he
 Haber 7 colores
 Es caótico so daum weird.







der Help SR:2-Model SCE:Scene



須田剛一

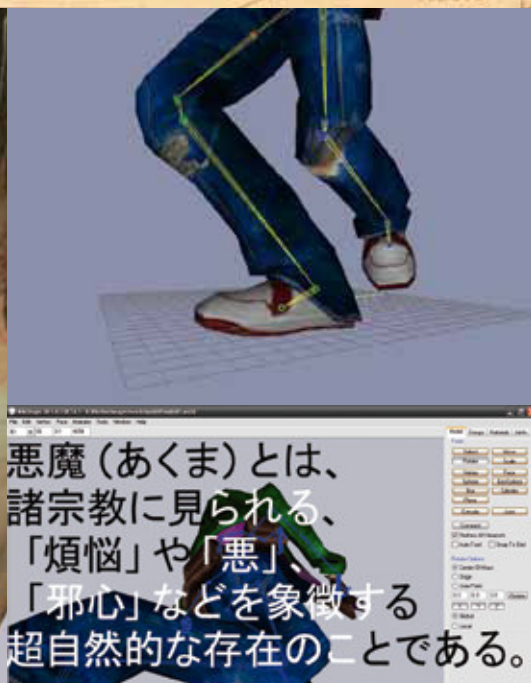
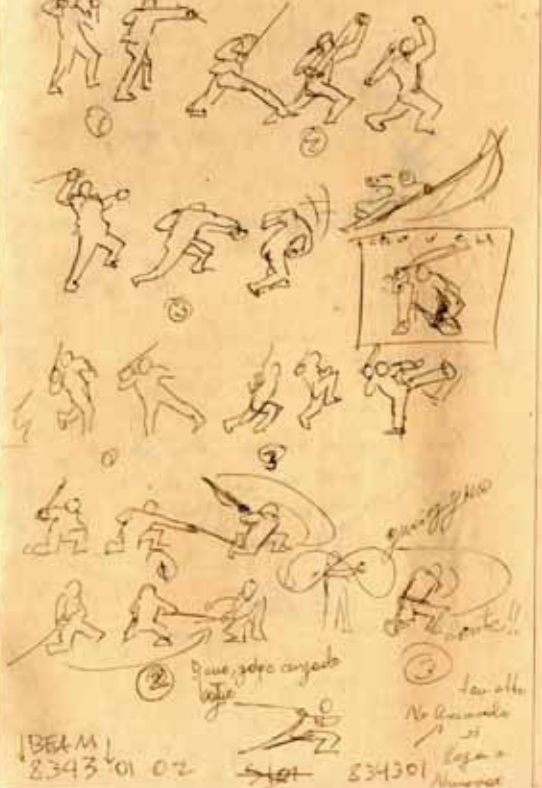


SUDA 51

Si hablamos de los juegos como medio expresivo para la experimentación narrativa y audiovisual, podríamos hablar de muchos proyectos por parte de diferentes artistas alrededor del mundo, sin embargo, para encontrar proyectos que realmente contrasten en su entorno, necesitamos dirigirnos a los diseñadores y directores de juegos cuyos productos compartan estas cualidades experimentales, que además tienen la característica de ser publicados dentro del mercado masivo del consumo de software lúdico. Entre ellos figuran, por ejemplo, Kenji Eno¹⁰⁸, Fumito Ueda¹⁰⁹ y el caso que nos abarca; mientras los juegos más ambiciosos de grandes empresas emplean recursos considerables para que sus productos rivalicen con las cualidades comunicativas del cine contemporáneo, particularmente con el fenómeno del BLOCKBUSTER veraniego, Suda Goichi presenta en sus juegos un estilo narrativo y visual remitente de las películas de serie B de los años 70, por medio de las cuales puede explotar tramas inverosímiles, personajes políticamente incorrectos, efectos visuales que incluso en el espacio artificial del juego se sienten truqueados, o mejor “intencionados”; recursos técnicos anticuados, como publicar sus juegos en las consolas de videojuegos más débiles tecnológicamente en el mercado, y el uso de modelos tridimensionales de bajo poligonaje. En conjunto, todos estos elementos otorgan una obra que disiente de su mercado y atrae a espectadores curiosos que encuentran en los videojuegos una propuesta alternativa dentro de los lenguajes mediáticos.

108 Creador del estudio de diseño y publicación de juegos WARP, el cual ahora es conocido como *From Yellow to Orange*. Su estilo se caracteriza por la falta de convencionalidad al momento de producir y distribuir sus juegos; junto con el título *SHORT WARP*, producido para la malograda y ahora extinta consola 3DO, se incluía un condón y con el título *REAL SOUND* para *Sega Saturn* una bolsa de semillas. Además es uno de los pocos creativos dentro de los videojuegos en producir series enfocadas en el público invidente.

109 Ex empleado de la anteriormente mencionada empresa WARP, trabajó en el juego *Enemy Zero* para *Sega Saturn* y posteriormente dirigió y diseñó los juegos *ICO & SHADOWS OF THE COLOSSUS* para *Playstation 2*, aclamados por la crítica internacional por su peculiar ambiente influenciado por las pinturas de *Giorgio de Chirico* y su diseño visual, narrativo y sonoro minimalista.





El sonido y la música son ese último detalle que le otorga textura y pro-

fundidad a un proyecto multimedia como este: en la historia del cine existe un antes y un después del sonido, y posteriormente un antes y un después del color, y dados los puntos en común entre el videojuego y el cine por similitudes de formatos, encuadres y montajes el proceso de creación e implementación en ambos, es prácticamente el mismo.

Dentro del motor del juego se encuentran ya implementadas funciones básicas que ejecutan sonidos acorde a la situación, e.g., cuando los peleadores se encuentran frente a frente y hacen contactos entre ellos, además de otros sonidos complementarios que ayudan a dar una sensación de espacio y realidad a lo representado en pantalla; y es que el sentido del oído es como el olfato y el gusto, imágenes muy diluidas de lo que fueron en un inicio cuando éramos seres más instintivos, y no gozaron del desarrollo y prioridad que le otorgamos, claro está, a la vista, razón por la que su uso está mucho más asociado con la percepción del espacio real y, por tanto, con nuestro contrato de credibilidad. No así con un proceso complejo de interpretación simbólica.

Lo que necesitábamos era que los personajes se sintieran mucho más vivos, y que pudieran expresarse a través del sonido cuando se enfrentaran unos con otros. Una estrategia para enfrentarnos a esto fue la creación de un guión de sonidos que detallaba cada uno de los movimientos del personaje, y su remitente real vocalizaría cada uno como si se encontrara, en efecto, peleando por su vida en una arena de lucha.

El resultado fue recibido con muy poco entusiasmo: al principio se eligieron a dos participantes (Jorge Mencos y Rocío Montoya) para que realizaran sus guiones de sonidos, de los cuales únicamente el primero lo terminó. Otros participantes respondieron sólo con los sonidos que consideraron capaces de efectuar, y enviaron menos de una tercera parte de la selección de sonidos necesarios. La selección de participantes para grabar su guión no excedió de los cuatro primeros participantes, pero ya que los resultados habían sido tan pobres, decidimos no solicitar más apoyo con este proceso y nos concentramos en otra estrategia de producción.

El problema fue resuelto creando un código de selección de sonidos aleatorios, basándose en 3 categorías:

1. Movimientos normales: estos son los sonidos que se escuchan cuando el personaje realiza alguna acción sencilla por comando del jugador, como soltar golpes normales.
2. Vocalizaciones de dolor: estos son los sonidos que se escuchan cuando el personaje ha recibido daño de su contrincante, e.g., es azotado contra el suelo o las paredes.
3. Movimientos especiales: estos sonidos también son el resultado de los comandos del jugador, pero están limitados a acciones más complejas que requieren de comandos más elaborados –que los distinguen de otras acciones. Los sonidos fueron obtenidos apropiándonos de ellos a partir de otros juegos comerciales, usando como rigor de selección la similitud en diseño, y personalidad, de los personajes de estos juegos en comparación con los participantes de nuestro proyecto.

```
[State-3, 2]
type = PlaySnd
triggerall = stateno = [200,3003]
trigger1 = Time = 1
channel = 0
value = 50, floor(Random*.007)

[State-3, 2]
type = PlaySnd
triggerall = movetype = H
triggerall = RoundState != 3
triggerall = RoundState != 4
trigger1 = Time = 1
channel = 0

value = 5000, floor(Random*.006)
```


El resultado fue sumamente satisfactorio y expresivo, justo a tiempo para la presentación del proyecto en la muestra artística del DevHour 2012¹¹⁰ en el Centro Nacional de las Artes.



DevHour es un foro para los creadores profesionales de videojuegos, pero asigna un área para la exposición de arte inspirado por videojuegos. *ia fighter5* era la única pieza que, además de ser inspirada en los videojuegos como un medio de creación contemporáneo, era un videojuego completamente funcional.

110 DevHour es un evento que se realiza desde el año 2011, donde se reúne entusiastas del mundo de los videojuegos particularmente enfocados en la producción de los mismos para impulsar el mercado latinoamericano. Asimismo se trabaja en parte acerca de la cultura de los videojuegos y su inserción en otras áreas del quehacer humano, como las artes o el imaginario popular.



Con miras a la misma muestra, y por supuesto al término del proyecto,

Música

3.8

hubo otro elemento a considerar que estaba ausente: la música del juego. Como hemos mencionado al respecto de las artes musicales, y el capítulo del personaje de DJ INSANO, la música tiene un rol protagónico en los actos rituales. Invita a la desinhibición, al baile y a la pérdida de una cierta etiqueta que invita al carnaval y a la fiesta. En anteriores proyectos hemos tratado de acercarnos a la creación de música, ex profeso, para evitar los conflictos con los derechos de autor y las regalías al momento de hacerlos del conocimiento público, empero, dado nuestro escaso conocimiento del área, tuvimos que apoyarnos en procesos alternativos de creación.

La respuesta consistió, curiosamente, en emplear al juego como estrategia. Existe para la consola portátil de Sony, PSP (*PlayStation portátil*) un “juego”, o quizás sería más atinado denominarlo “programa” ó

“Herramienta” llamado *Traxxpad*. Lanzado al mercado en 2007, este juego era mercantilizado como “un estudio de audio portátil”, y es una herramienta bastante versátil, en lo que se refiere a la creación musical; su proceso es a través de una curva de aprendizaje relativamente corta, siempre y cuando se lea con detenimiento el manual de instrucciones.

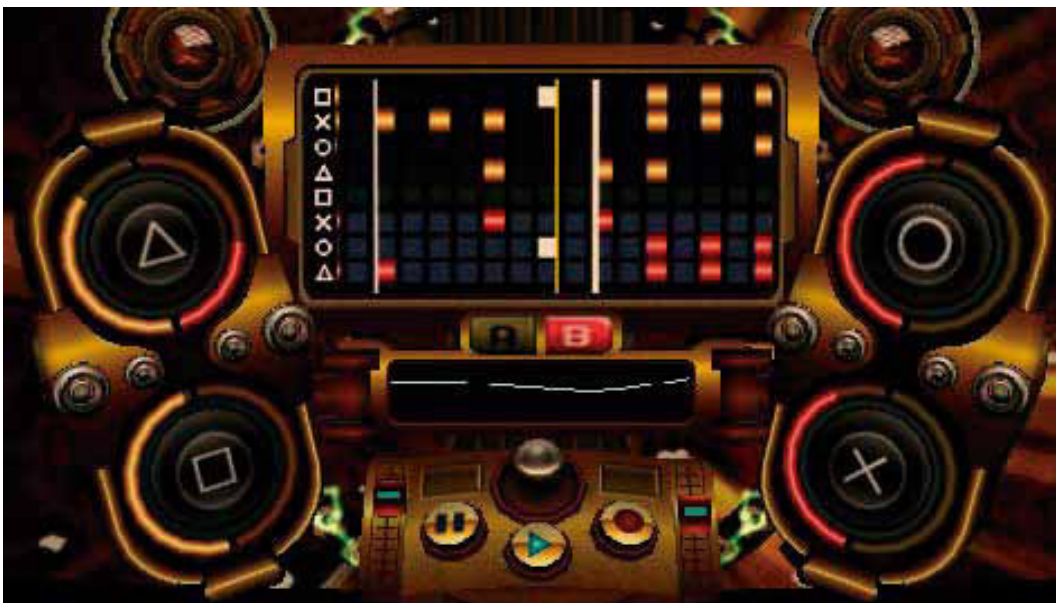


La manera de emplear este “juego” es a través de la interfaz del PSP, normalmente diseñada para juegos, para crear patrones musicales en bucle; empleando cualquiera de los sonidos preinstalados en el programa, rondando la librería disponible en cerca de mil archivos distintos y pudiendo alterar el tono de cada nota individualmente. Finalmente, ensamblando varios de estos patrones en composiciones más complejas se obtienen melodías, las cuales pueden ser exportadas al sistema de almacenamiento extraíble de la consola, conectado a una computadora para ingresarlas a nuestro proyecto.

El objetivo es que cada personaje cuente con su propio tema musical, a manera de motivo dentro del juego. Para crear cada una de estas composiciones nos centramos en el uso de palabras clave, asociaciones visuales y simbólicas; así como comparaciones sono-

ras con otros proyectos de esta naturaleza (videojuegos comerciales).

Las composiciones no son tan complicadas como podrian ser si las realizara alguien con un minimo talento musical. Básicamente consisten en pequeños loops de música con una melodía base, un acompañamiento en percusión y un segundo arreglo para otorgarle variedad. Realmente su factura responde al deseo de atender los diferentes aspectos del juego de manera personal, sin mayores expectativas que saberlo y tolerarlo como un proceso experimental como resultado de nuestra inexperiencia, pero no por ello menos interés.



Aquí presentamos la lista de participantes, y los términos generales que empleamos para construir sus correspondencias musicales.

Personaje	Notas
Gabriel Orozco	“Mi obra es del color del polvo”
Jodorowsky	Aplausos y sonidos de flauta, combinación de “God’s Gonna cut you Down” en su versión de Johnny Cash, con el instrumento empleado por Jodorowsky en “el Topo”
Matthew Barney	“Daddy buy me a radio Monkey” de Federico Reuben. Tema usado con permiso del autor.

Suda 51	Una imitación de un ritmo frenético y veloz típico de la música Punk, ya que el slogan de su casa desarrolladora de juegos es "PUNK IS NOT DEAD"
Takashi Murakami	Música Pop japonesa con sintetizador de voz.
Edgar Clément	Música "mexicana" hecha fuera de México
Laura Corona	Piano por la afinidad de la profesora por ese instrumento
Tania de León	Violines y violoncellos similar a "Night Journey" de William Schuman
Melquiades Herrera	"Los sonidos no han dejado de ser musicales, pero la música es distinta". Pensamos en el disco "Pop Street sound" de Wakal ¹
Raúl Mendieta	Su tema musical se llama "Jaiba Dragón" y es un pastiche de los sonidos más orientales encontrados en las librerías del secuenciador de sonido de Traxxpad.
Xiao Dan	Segundo tema musical de pastiches orientales: koto y clave de madera.
Zero	Harpas y sonidos de viento
León	Ambientes tétricos y sobrenaturales.
FEAR	Música de videojuego hecha con sintetizadores
GADU	Música de videojuego hecha con sintetizadores
Dr. Gil	Música épica y heroica
Necro	Segundo tema musical PUNK
DJ INSANO	Tema musical creado por él mismo para un proyecto anterior
Ulises	Sonidos electrónicos y arrítmicos
Isis	Cuerdas, sistros y harpas
Sandra	Sonido del mar
Mirel	Música de armónica
Isabel	Cuerdas y violines
Mencos	Un solo loop en flauta
Yurian	Sonidos mecánicos, electrónicos y artificiales
Exa	Rock alternativo
Ian	Saxofón y batería
Rocío	Percusiones

YS	Instrumentos de viento
Isabel Strider	Sonidos de Koto y percusiones, rápido y belicoso.
Le Petit Docteur	Combinación de los temas musicales del proyecto original "Le petit Docteur"

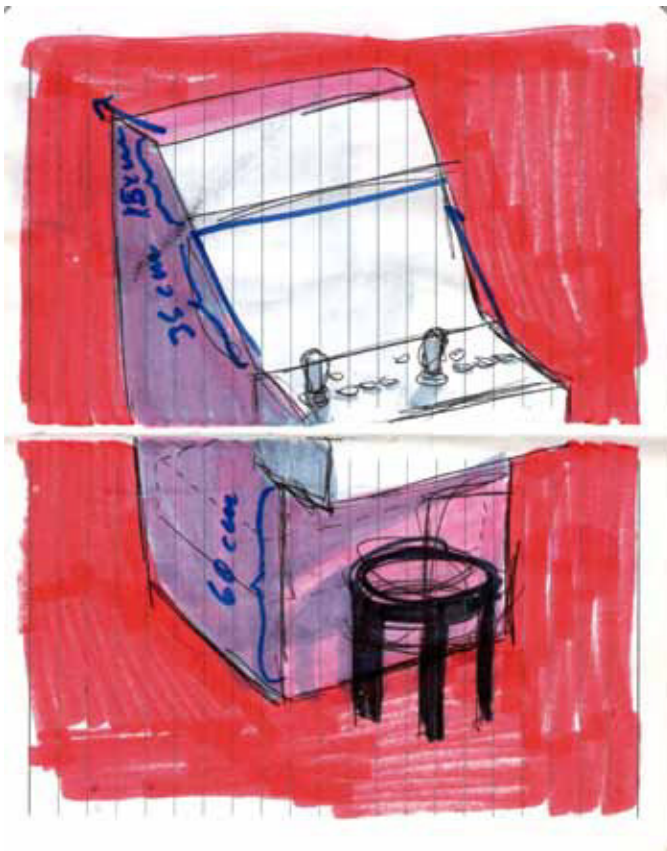
El resultado final de la propuesta, en la que todas las actividades anteriores están reu-

El Objeto Sagrado

3.9

nidas, es la creación de una única pieza a manera de objeto sagrado. ¿Cómo es esto? A partir de la teoría de Benjamin sobre el aura en las artes, pero invertida de manera muy simple. Básicamente Benjamin y Michaud consideran que el aura de la obra de arte es algo absolutamente inherente a ella, pero le puede ser arrebatada a través de la reproducción técnica, o desde la perspectiva de Michaud, redistribuida, dejando a cada nueva pieza creada con un poco menos de esta aura hasta que se vuelve prácticamente imperceptible. El emplear los nuevos medios electrónicos como propuesta para la creación de la obra trae consigo los estigmas recurrentes del formato; el videojuego es básicamente información abstracta almacenada en un dispositivo que la lee y reproduce a manera de imágenes y sonidos basándose en las instrucciones propias de cada programa. La reproductibilidad de este tipo de bienes es algo recurrente en nuestros días y ha engendrado más de un debate en las áreas del entretenimiento electrónico, de la música y del cine; hoy más que nunca es considerablemente fácil reproducir y distribuir información. Básicamente considero la propuesta final del cuerpo de la obra un objeto sagrado por que le niego su carácter fungible inherente. A pesar de ser una propuesta electrónica, no es ni net art, ni ostenta las licencias de Creative Commons tan recurrentes en otras expresiones similares, para enfatizar el valor del juego y de su espacio como un área solemne y divina, la obra solo existe en un lugar a la vez. Empleo el mismo medio para acercarse a la obra como parte del mensaje, invitando al espectador a no dar por sentado la accesibilidad a ella solo por desenvolverse en una plataforma electrónica y a revalorizar su presencia. Dicho esto continuamos con las cualidades formales de la pieza final.

Ahora bien, la imagen popularmente concebida de un videojuego, hoy en día, es la de las consolas caseras y los jugadores sedentarios, pero en nuestra época de juventud lo comúnmente asociado a este tipo de entretenimiento eran las llamadas “maquinitas” o “chispas”, un mueble de proporciones considerables debido a la tecnología de sus componentes, no precisamente compactos todavía, que estaban estructurados para reproducir un sólo juego, por lo que su hardware era bastante especializado entre cada una de ellas. Poseían un grupo de características comunes, como son un monitor, una palanca o joystick, para introducir la información de dirección y sentido dentro del juego, y una serie de botones para las acciones específicas a realizarse dentro del mismo. Por lo general estos mandos se encontraban duplicados para que un segundo jugador también pudiera sumarse a la partida, como adversario o compañero. Por supuesto, tampoco podían faltar las ranuras para introducir una moneda como pase para sumarse al juego, aunque hay ahí también una metáfora del cambio de dimensiones similar al mito de Caronte.





Yves Michaud, se encuentra diseminada en el espacio como un vapor o éter sublimándola en un lugar y en un momento específico, características determinantes para catalogar a una actividad como un juego; y a la vez distanciar, finalmente, a la pieza concluida de las comparaciones con los productos comerciales. Porque las estrategias de su creación, pero particularmente de su distribución, son diametralmente opuestas.

Con esta intención construimos, con ayuda especializada, un mueble de maquinitas con madera de pino y otros materiales. Básicamente la estructura está constituida por siete paneles de madera: dos laterales con la forma característica de estos muebles, un rectángulo que se bifurca en un trapecoide, los cuales dan el ancho de la misma y se sujetan por otros dos paneles; uno trasero a la altura total de la pieza y uno frontal más pequeño, de aproximadamente la mitad de la altura total. Un panel extra hace las



veces de suelo o tapa inferior, y otro de la parte superior. Un último panel está perforado en su interior con una forma rectangular, y es el que sostendrá al monitor para proyectar el proyecto. Dentro de la estructura se encuentra un entrepaño en donde se sitúa y fija el CPU, o unidad central de procesamiento, que es el elemento clave para el funcionamiento de la obra.

Los controles son dos mandos de computadora que se conectan por puertos USB, los cuales fueron desmantelados y recableados para poder conectarlos a los botones y palancas típicos de este tipo maquinas.







Ya listos los controles, se instalaron en una pequeña caja de madera, la cual se integra con el resto de la pieza, y los controles se conectan por dentro a los puertos disponibles en el CPU. La pieza tiene dos puertas principales, una para acceder a los controles del monitor y las bocinas, y otra para acceder al CPU.





Cuando todos los elementos estuvieron juntos, se pintó el mueble en color negro mate y se decoraron, con pinturas al óleo, las dos caras laterales con personajes particularmente significativos, para nosotros, dentro del proyecto; simulando el arte impreso de los modelos comerciales. En el costado izquierdo se encuentra el maestro *Melquiades Herrera Becerril*, en una pose derivada de la fotografía en la que aparece junto con el NO-GRUPO, de espaldas al espacio escultórico de la UNAM. Del costado derecho esta *Ana Isabel Cruz Reyes*, vestida como un diablo amarillo.







Finalmente, las decoraciones tipográficas de la pieza se hicieron como diseño en vectores y se cortaron en vinil con el uso de una impresora especial. Estas decoraciones no solamente ostentan el logotipo y el título del proyecto, sino también acotaciones informáticas sobre la función de los diferentes botones —a través de los cuales interactúa el espectador.



269

THE

GAM OV

270

ME IS NEVER

ER

271

CONCLUSIONES

La conclusión de todo proyecto es, de alguna manera, un recuento de los elementos que lo componen, sumado a la transformación en la percepción del problema resultado de la experimentación, plástica en este caso, con el objeto de estudio.

En este caso en particular, lo que concluimos de la investigación se centra en el enriquecimiento conceptual del medio, el videojuego, partiendo de la antropología que lo sustenta; establecimos las características del juego, una actividad que se desarrolla ajena a la esfera de lo cotidiano, en un lugar y en momento determinado, con una duración finita y cuyos resultados no tienen injerencia en lo real. Posteriormente, para discernir si se trata de una actividad originalmente humana, o una cualidad biológica, estudiamos el tema a través de la perspectiva de Johan Huizinga, el cual prioriza el juego como el acto de génesis cultural por excelencia; a Immanuel Kant, el cual consideraba al juego como una acción netamente infantil a manera de preparación o ejercicio para la labor futura, vislumbrando ya sus cualidades representativas y virtuales; y a Friedrich Schiller, quien le otorgaba un carácter post laboral, ya sea para recuperar el equilibrio psíquico perdido

en el trabajo, o para embellecer a un mundo ya domado pero aún salvaje.

Partiendo de los puntos comunes y antagónicos entre sus propuestas, nos enfocamos en la transformación del juego en lo ritual, su carácter esencialmente agonal y competitiva, y la manera en que la construcción de la estructura social actual fue edificada por estos vencedores que determinarían un orden jerárquico, cualidades sagradas y delegación de roles sociales. Vendría la especialización laboral y el surgimiento de los gremios artesanales, de donde posteriormente nacería la figura del artista. La competencia, a través de la excelencia técnica, fomentaría el surgimiento del artista tal y como hoy lo conocemos.

En consecuencia, describimos como con la llegada del artista, el espacio del juego/ritual, semejante al onírico por compartir una naturaleza etérea y abstracta; sustentada por la colectividad creyente en ellos por su carácter atribuido de divino por el orden social reinante, puede expresarse a través de otros medios, en otros contextos y lugares. De esta manera el fenómeno de la representación ya no se encontraba limitado únicamente a fines litúrgicos o teatrales, y el espectador podía crear sus propios espacios de ensoñación individual al estar inmerso en la contemplación de la obra artística, originando las primeras experiencias con la virtualidad, la cual conceptual y tecnológicamente, a través de medios especializados, nos llevaron hasta los fenómenos de la simulación y las realidades artificiales—partiendo particularmente de las nuevas tecnologías de transferencia de información. A partir de los conceptos vertidos por estudiosos como Domenico Quaranta, Paul Virilio, Umberto Eco e Yves Michaud, contextualizamos cómo la vida cotidiana transcurría más en estos espacios (rebautizados por Marc Augé como No-Lugares) que en el mundo real, y como éste se volvía más veloz, y las experiencias, sociales y culturales, más efímeras e intrascendentes. Es decir, en algún momento el espacio virtual, tan similar al juego, se convirtió en el ambiente más recurrido por la colectividad, y sólo algunas personas estaban conscientes de lo que consideraron un “robo” de su tiempo, así que decidieron recuperarlo.

En este punto nuestra propuesta radica en el artista como héroe, basado en el paralelismo que existe entre él como un ser ajeno a su cotidianidad (partiendo de la teoría del monomito de Joseph Campbell) y que, a través de una jornada por un espacio opuesto al cotidiano, regresa airoso con un bene-

ficio para su comunidad. Un héroe eminentemente posmoderno en este caso, pues la causa de su lucha es el deseo de regresión a un estado en el tiempo que considera más auténtico y significativo, después de que las promesas de la modernidad, el progreso y la tecnología nunca llegaron. Lo han defraudado, o en este caso, le han quitado algo, y no sólo a él, sino a todo el mundo.

A grandes rasgos, el bagaje conceptual de los primeros dos capítulos construyó una narrativa donde los protagonistas son el juego, el artista y la tecnología; y la producción plástica, que acompaña a la investigación, fue una solución a este conflicto a través del uso simbólico de estos elementos a nivel visual, conceptual o de procedimiento: una propuesta lúdica, y tecnológica, a partir de una modalidad contemporánea del juego que se desarrolla, por excelencia, en un ambiente abstracto y tecnológico, el videojuego.

Hace ya poco más de dos años, recién iniciados los estudios de maestría, un compañero me preguntó “¿Qué hace distinto a tu juego? ¿Por qué alguien querría jugarlo en vez de jugar uno de otros tantos que se producen en el mundo? Bueno, la respuesta recae parcialmente en el título del tercer capítulo: nosotros no estábamos haciendo un juego, estábamos jugando a que hacíamos un juego.

Nuestra obra no pretendía ser tecnológicamente vanguardista, ni comercialmente sustentable como un videojuego asequible en tiendas, sino que buscaba producir una sensación de ser ligeramente obsoleto, algo nada difícil dado el ritmo vertiginoso al que avanza dicha industria. Empleando herramientas de desarrollo de acceso gratuito y una metodología de producción sustentada en un proceso empírico, resultado del consumo constante de este tipo de medios audiovisuales; el análisis de sus partes, de su ritmo, de su estética, en muchos casos similar a la de otros productos de la cultura pop, como los cómics, punto de partida indiscutible en cuanto a convencionalismos para retratar la imagen de un héroe en la contemporaneidad se refiere; el cine o la literatura, junto a referentes plásticos como la fotografía, el dibujo, el collage y la escenografía, con el objetivo de retratar una cotidianidad subjetiva, glorificándola al nivel visual de estas realidades alternas a la cotidiana y tan cercanas a las ensoñaciones. Como ya hemos mencionado antes, ese es quizá uno de los puntos más cercanos entre el juego y el campo de la estética: el privar a lo real de los errores que le son

inmanentes, y otorgarle la perfección a través de una nueva distribución de sus partes por medio de la perspectiva del individuo (al menos por un corto periodo de tiempo), con la esperanza de hacer lo que comúnmente nos está vetado y trascender un conflicto, como los que hay de tantas categorías y ataviados de numerosas maneras. He ahí lo autotélico, el obtener la recompensa en una actividad que en sí misma constituye su fin.

Pero si recordamos, el héroe es un ser político, vela por una comunidad y su desarrollo. Si el artista es el héroe, el jugador, el arte es el juego, y la experiencia autotélica es la recompensa, o el elixir, el cual reside en la capacidad de juicio de cada persona, en su grado de libertad, tal como lo mencionan Jaime Fisher y Luis Argudín.

Llegando a una conclusión final, y evaluando todo lo dicho, consideramos que el título de esta investigación provee una propuesta inconclusa: el arte y el juego si proveen de una recompensa autotélica en un espacio virtual, sea esta la mente de un individuo o un ambiente artificial creado tecnológicamente; sin embargo, lo netamente lúdico es una cualidad que poseen ciertas acciones cuya finalidad es el esparcimiento, y el arte es una cualidad que poseen ciertos juegos cuando cumplen con una función. El deseo de plantearse la pregunta *¿Qué tal si...?*

276

Bibliohemerografía

ARGUDÍN, Luis, La Espiral y el Tiempo, México, UNAM, 2008, 170 pp

BENJAMIN, Walter, La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, México, Editorial Ítaca, 2003, 127 pp

BEUYS, Joseph, BODENMANN-RITTER Clara, Joseph Beuys: cada hombre, un artista: conversaciones en Documenta 5-1972, Madrid, Editorial Visor, 1995. 116 pp

BOGOST, Ian, How to do Things with videogames, EUA, University of Minnesota Press, 180 pp

CAMPBELL, Joseph, El Héroe de las mil caras, México, Fondo de Cultura Económica, 1972, 241 pp

CHIROLLET, Jean-Claude, Estética de la Fotonovela, en Luna Córnea No. 18, México, Centro de la Imagen, 1999, 234 pp

CORTÁZAR, Julio, Historias de Cronopios y de Famas, España, Alfaguara, 1996, 144 pp

DÍAZ DE LA SERNA, Ignacio, Georges Bataille: Los traspies de la expresión en El Proceso creativo: XXVI Coloquio Internacional de Historia del Arte, México, UNAM Instituto de Investigaciones estéticas, 2006, 563 pp

DUVIGNAUD, Jean, El Juego del Juego, México, Fondo de Cultura Económica, 1997, 159 pp

ECO, Umberto, Apocalípticos e integrados, México, Fabula en Tusquets, 2011, 362 pp

ECO, Umberto, La nueva Edad Media, originalmente publicado en 1972, se consultó la versión actualizada y en castellano publicada en 2008 en la siguiente dirección <http://ciudaduprrp.files.wordpress.com/2010/04/8-la-nueva-edad-media.pdf>, el 7 de agosto de 2012.

FERNÁNDEZ Porta, Eloy, Homo Sampler, tiempo y consumo en la era after pop, Barcelona, Anagrama, 2008, 371 pp

FISHER, Jaime, El Hombre y la técnica, Programa Editorial de la Coordinación de humanidades, México, UNAM, 2010, 279 pp

GRANET, Marcel, Civilisation, en “el origen deportivo del estado”, Madrid, Ortega y Gasset, pg. 241, 1930

GUBERN, Roman, Del Bisonte a la realidad Virtual, España, Editorial Anagrama, 1999, 193 pp

HUIZINGA, Johan, Homo Ludens, España, Alianza Emecé, 2008, 287 pp

INGARDEN, Roman, “Valor artístico y valor estético”, en Estética, Harold Osborne (comp.), México, Fondo de Cultura Económica, Brevarios, 1976

JAMESON, Frederic, The Seeds of Time, Nueva York, Columbia University Press, 1994, 214 pp

MCGONIGAL, Jane, Reality is Broken, Estados Unidos, The Penguin Press, 2011, 388 pp

MICHAUD, Yves, El arte en estado gaseoso, México, Fondo de Cultura Económica, 2007, 169 pp

MILLAR, Mark, Dave Johnson y Killian Plunket, SUPERMAN: RED SON, Estados Unidos, DC Comics, 2003, 160 pp

MIRZOEFF, Nicholas, Una introducción a la cultura visual, México, Editorial Paidós, 2003, 378 pp

MÖBIUS, Janina, Y Detrás de la máscara, el pueblo. Lucha Libre, un espectáculo Popular Mexicano entre la tradición y la modernidad, México, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, 2007, 450 pp

MUCHEMBLED, Robert, Historia del Diablo, Siglos XII-XX, México, Fondo de Cultura Económica, 2002, 360 pp

PLATÓN, Las Leyes (Diálogo), II, 653, México, Ediciones Libuk, 2010, 349 pp

QUIRARTE, Vicente, Del Monstruo considerado como una de las Bellas Artes, México,

Editorial Paidós, 2006, 257 pp

RODRÍGUEZ, José Antonio, El arte de las ilusiones: espectáculos pre-cinematográficos en México, México, INAH, 2010, 286 pp

SANTAYANA, George, The Sense of Beauty, Nueva York, Dover, 1955, 168 pp

SENNET, Richard, El Artesano, España, Anagrama, 2009, 406 pp

ARIOS AUTORES, El Gran Libro de lo asombroso e inaudito, México, Ediciones del Reader's Digest, 1977, 559 pp

VIRILIO, Paul, El Ciber mundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit, España, Ediciones Cátedra, 1997, 112 pp

WITTKOWER, Rudolf y Margot, Nacidos bajo el signo de Saturno, Madrid, Cátedra, 1988, 304 pp

Internet

ANDERSON, John. Who Really invented the Videogame?, <http://www.atarimagazines.com/cva/v1n1/inventedgames.php>, consultado el 5 de septiembre de 2012

AUGÉ, Marc. Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana. http://isaiasgarde.myfil.es/get_file/aug-marc-sobremodernidad-del-mu.pdf, consultado el 23 de mayo de 2011

CHRISTIAN ANDERSON, Hans. Ole-Luk-Oie.

http://hca.gilead.org.il/ole_luk.html, consultado el 13 de noviembre de 2012.

DELVOYE, Wim.

<http://www.wimdelvoye.be/artfam.php#>, consultado el 5 de noviembre de 2012.

ECO, Umberto. La nueva Edad Media. <http://ciudaduprpp.files.wordpress.com/2010/04/8-la-nueva-edad-media.pdf>, se consultó la versión actualizada y en castellano publicada en 2008 el 7 de agosto de 2012, originalmente publicado en 1972,

GRAHAM, Martha. Night Journey.

<https://www.youtube.com/watch?v=zHjyW6bJ8R0>, consultado el 8 de marzo de 2012.

HERRERA BECERRIL, Melquiades. Venta de Peines.

<http://www.youtube.com/watch?v=ThYptyLo3zE>, consultado el 14 de noviembre de 2010.

INÉS DE LA CRUZ, Sor Juana. Primero Sueño. <http://users.ipfw.edu/jehle/poesia/prim-suen.htm>, consultado el 12 de noviembre de 2012.

KIRBY, Alan. The Death of Postmodernism And Beyond. http://www.philosophynow.org/issue58/The_Death_of_Postmodernism_And_Beyond consultado el 23 de mayo de 2011

NARCISSE, Evan. These 14 Games Are Going in The Same Museum as Van Gogh's Starry Night.

<http://kotaku.com/5964328/these-14-games-are-going-in-the-same-museum-as-van-goghs-starry-night>, consultado el 29 de noviembre de 2012.

QUARANTA, Domenico. Spawn of the Surreal. <http://spawnofthesurreal.blogspot.com/>, consultado en octubre de 2010

REGUERA, Norma Susana. Hipótesis sobre el imaginario social. http://www.marietan.com/otros%20autores/hero_e_adoptado.doc, consultado el 24 de agosto de 2012.

SKRIABINE, Pierre. Some Moral Failings called depressions.

<http://www.lacan.com/depression.htm>, consultado el 17 de marzo de 2012.

<http://creativecommons.org/>, consultado el 9 de octubre de 2012.

<http://elecbyte.com/mugendocs/readme.txt>, consultado el 19 de octubre de 2012

<http://freemusicarchive.org/>, consultado el 9 de octubre de 2012.

<http://www.electronista.com/articulos/12/02/25/nhk.33mp.sensor.shoots.8k.at.high.speed/>, consultado el 5 de septiembre de 2012

<http://www.moma.org/about/history> consultado el 15 de enero de 2013.

<http://www.wakal.com/releases.htm>, consultado el 22 de abril de 2013

Índice de Imágenes

p.12-13: Captura de Pantalla del modelo tridimensional de Takashi Murakami

p.16-17: Captura de pantalla del modelo tridimensional de Isabel

p.38-39: Captura de Pantalla del modelo tridimensional de YS

p.54: fotograma de *Víctor*, Director: Marcelo Burgos, Agencia de Publicidad Del Campo Saatchi & Saatchi, 2010, 1 minuto con 5 segundos.

p.61: fotograma de *The Matrix Reloaded*, Director: Andrew y Lana Wachowski, Warner Brothers Pictures, 2003, 138 minutos.

p.68-69: Boceto para interfaces, 2008, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.83: Captura de pantalla de *ia fighter5*.

p.86: Fotograma del motor para juegos *MUGEN*.

p.91: Captura de pantalla del proceso de modelado del personaje J. Mencos

p.92: Captura de pantalla del proceso de modelado del personaje Matthew Barney.

p.93: Archivo de imagen que funciona como textura para el modelo tridimensional de YS.

p.95: Bocetos para el personaje Dr. Manzano , 2010, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.97: Captura de pantalla mostrando la estructura “ósea” del personaje Isis.

p.98: Captura de pantalla mostrando el proceso de exportación de cuadros de animación usando el software Blender.

p.99: Las diferentes paletas de color del personaje Melquiades Herrera

p.100-101: “Jess y Alberto ovacionando en la casa de la Bola”

p.102-103: Fotogramas de animación de los personajes YS, Isabel Strider, y Le Petit Docteur.

p.104-105: Bocetos para el personaje Isabel Strider , 2011, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.106-107: Bocetos para el personaje Isabel Strider , 2011, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm. Capturas de pantalla del proceso de modelado y del personaje dentro del juego.

p.108-109: Bocetos para el personaje YS, 2010, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.110-111: Capturas de pantalla del proceso de modelado y del perso-

naje YS dentro del juego.

p.112: Bocetos para el personaje Le Petit Docteur, 2012, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm. Capturas de pantalla del proceso de modelado.

p.113: Captura de pantalla del juego “Le petit Docteur”, 2011, interactivo realizado en macromedia Flash.

p.114-115: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Le petit Docteur.

p.116-117: Fotogramas de animación de los personajes Xiao Dan, Zero, DJ Insano, Dr. Gil, Exa, Fear, GADU, Isabel, Isis, León, Mencos, Mirel, Necro, Rocío, Sandra, Ian Francisco Soriano, Ulises de la Fuente Copado, Yurian Xerón Guitérrez.

p.119: Bocetos para el personaje Xiao Dan, 2012, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.120-121: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Xiao Dan.

p.122-123: Bocetos para el personaje Zero, 2011, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.124-125: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Zero.

p.126-127: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de DJ Insano.

p.128-129: Bocetos para el personaje DJ Insano, 2011, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm. Captura de pantalla dentro del juego.

p.130-131: Bocetos para el personaje Dr.Gil, 2011, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.132-133: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Dr.Gil.

p.134: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Exa.

p.135: Bocetos para el personaje Exa, 2012, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.136: Bocetos para el personaje Exa, 2012, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm. Capturas de pantalla de animación.

p.137: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Exa.

p.138: Bocetos para el personaje FEAR, 2009, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.140-141: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Fear.

p.142-143: Bocetos para el personaje GADU, 2008, bolígrafo, acuarela y acrílico sobre papel Revolución. 21.5*28 cm.

p.144: *"El Diablo y el Arquitecto (El estilista)"*, 2008, bolígrafo sobre papel revolución. 21.5*14 cm.

p.145: Capturas de pantalla de Modelado y animación de GADU.

p.146-147: Cuadro de animación de Isabel.

p.148-149: Bocetos para el personaje Isabel, 2009, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.150-151: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Isabel. Bocetos para el personaje Isabel, 2010, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.152-153: Bocetos para el personaje Isis, 2010, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.154-155: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Isis. Bocetos para el personaje Isis, 2010, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.156: Boceto para el personaje León, 2011, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.157: Fotograma de animación de León.

p.158-159: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de León.

p.160-161: Fotograma de animación de J. Mencos.

p.162-163: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de J. Mencos. Bocetos para el personaje J. Mencos, 2010, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.164: Fotograma de animación de Mirel.

p.165: Bocetos para el personaje Mirel, 2011, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.166-167: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Mirel.

p.169: Fotograma de animación de Necro.

p.170-171: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Necro. Bocetos para el personaje Necro, 2010, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p.172-173: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Rocio. Bocetos para el personaje Rocio, 2010, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.

p. 174-175: Captura de pantalla de Rocio dentro del juego.

- p.176-177: Captura de pantalla de Sandra Boticelli dentro del juego.
- p.178-179: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Sandra Boticelli. Bocetos para el personaje Sandra Boticelli, 2011, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.180-181: Bocetos para el personaje Ian Francisco Soriano, 2012, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.182: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Ian Francisco Soriano. Bocetos para el personaje Ian Francisco Soriano, 2012, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.183: Captura de pantalla de Ian Francisco Soriano dentro del juego.
- p.185: Captura de pantalla de Ulises de la Fuente Copado dentro del juego.
- p.186-187: Capturas de pantalla de Modelado y animación de Ulises de la Fuente Copado. Bocetos para el personaje Ulises de la Fuente Copado, 2012, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.188-189: Capturas de pantalla de Modelado y animación de Yurian Zerón Gutiérrez.
- p.190-191: Bocetos para el personaje Yurian Zerón Gutiérrez, 2012, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm. Captura de pantalla de Yurian Zerón Gutiérrez dentro del juego.
- p.192-193: Fotogramas de animación de los personajes Laura Corona, Tania de León, Melquiades Herrera, Raúl Mendieta.
- p.194-195: Bocetos para el personaje Laura Corona, 2010, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.196-197: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Laura Corona. Bocetos para el personaje Laura Corona, 2010, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.198: Bocetos para el personaje Tania de León, 2012, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*14 cm.
- p. 199: Discos de fenaquistiscopio.
- p.200-201: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Tania de León. Bocetos para el personaje Tania de León, 2012, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.202. Render del personaje Melquiades Herrera
- p.203: Fotograma de animación de los peines de Melquiades Herrera.
- p.204-205: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Melquiades Herrera. Bocetos para el personaje Melquiades Herrera, 2010, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*14 cm.
- p.206-207: Renders del personaje Raúl Mendieta.

- p.208-209: Bocetos para el personaje Raúl Mendieta, 2008, ilustración digital.
- p.209-2011: Fotografías de Raúl Mendieta Ramos entrenando, 1978, impresión cromogénea sobre papel Kodak, 12.5*9 cm.
- p.212-213: Fotogramas de animación de los personajes Matthew Barney, Edgar Clément, Alejandro Jodorowsky, Gabriel Orozco, Takashi Murakami, Suda 51.
- p.214-215: Captura de pantalla de Matthew Barney dentro del juego.
- p.216-217: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Matthew Barney. Bocetos para el personaje Matthew Barney, 2011, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.218-219: Capturas de pantalla de Modelado y animación de Edgar Clément.
- p.220-221: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Edgar Clément. Bocetos para el personaje Edgar Clément, 2010, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.222: Captura de pantalla de Alejandro Jodorowsky.
- p. 223: Bocetos para el personaje Alejandro Jodorowsky, 2011, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.224-225: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Alejandro Jodorowsky. Bocetos para el personaje Alejandro Jodorowsky, 2011, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.226-227: Fotogramas de animación de Gabriel Orozco.
- p.228-229: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Gabriel Orozco.
- p. 230-231: Bocetos para el personaje Takashi Murakami, 2011, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.232-233: Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Takashi Murakami.
- p.234: Fotograma de animación de Suda 51.
- p.236-237. Capturas de pantalla de Modelado, animado y funcionamiento dentro del juego de Suda 51. Bocetos para el personaje Suda 51, 2009, bolígrafo sobre papel Bond. 21.5*28 cm.
- p.252-253: asistentes al foro *DEVHOUR 2012* jugando *ia fighter5*, en el Centro Nacional de las Artes.
- p.254-255: Fotografía y captura de pantalla del videojuego *Traxpad*, utilizado como herramienta para crear la música del juego.
- p.258-259: Bocetos para la "maquina" o mueble donde se albergara el proyecto, 2012, Bolígrafo y Marcador sobre papel bond, 9*14 cm &

21.5*14 cm.

p.259-264: Proceso de manufactura del mueble.

p.265-266: Proceso de pintura del Mueble.

p.266: Desarmado y reestructuración de los controles, creación de su base e instalación en el mueble.

p: 267: *"Maestro Melquiades"*,2013, óleo sobre madera, 150*60 cm.

p: 268: *"El Demonio Amarillo"*,2013, óleo sobre madera, 150*60 cm.

p.267: Detalles de La maquina.

287



ANEXO

LISTADO DE MOVIMIENTOS

Movimientos
HOMENAJES

↓ ↘ → + A

↓ ↘ ← + A

↓ ↘ ← + A

HOMENAJE A BILLY KANE
↓ ↘ ← ↘ ↘ ↘ ↘ + A D

HOMENAJE A BAIKEN
↓ ↘ ← ↘ ↘ ↘ ↘ + A M

HOMENAJE A KANDINSKY
↓ ↘ ← ↘ ↘ ↘ ↘ + A F

SUDA 51

CHERRY
↓ ↘ → + A

CRANBERRY
↓ ↘ → + A

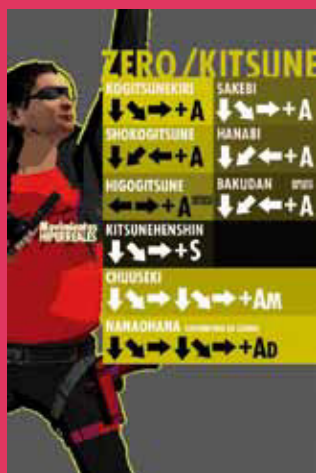
BLOOD SHELL
← → + A

STRAWBERRY
↓ ↘ ← + A

HEAVEN SMILE
↓ ↘ ← ↘ ↘ ↘ ↘ + A

BIZARRE JELLY
← ↘ ↘ + A

288





DR. GIL

QUIET GIL
 ↓ ↘ → +A TARDE EN EL AÑO

NOTHING GIL
 ↓ ↘ → +A

MELANCHOLY GIL
 PRECISA A RÁPIDAMENTE

GIL HAVE EYES
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad TARDE EN EL AÑO

RUN TO THE GIL
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Am

SOFSBURY GIL
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af



EXA

SIN TÍTULO
 ↓ ↘ → +A

TIME TRAVEL
 ↓ ↘ → +A

CRUCE
 ↓ ↘ → +A WUOL

DEJANDO LOS RASTROS
 S

CO-DEPENDENCIA
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad

MOVIMIENTO
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Am TARDE EN EL AÑO

MEANWHILE
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af



FEAR

MONITOR
 ↓ ↘ → +A

GRAB
 ↓ ↘ → +A

TV PILLAR
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad



GADU

SPADA
 ↓ ↘ → +A

SPADONE
 ↓ ↘ → +A

SPADA A DUE MANI
 ↓ ↘ → +A WUOL

DEGEN
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad

SCHWERT
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Am

BIDENHÄNDER
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af WUOL



ISABEL

SANG ET MASS
 ↓ ↘ → +A

DANCE MACABRE
 ↓ ↘ → +A

DER FAUSTO
 ← → +A TARDE EN EL AÑO

PAGANINI
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad

PAZUZU
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Am

CARRIE
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af



ISIS

MILANO
 ↓ ↘ → +A

CHOCOLATE
 ↓ ↘ → +A

SISTRO
 ↓ ↘ → +A WUOL

AST
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad

BAA
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Am

MINAT
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af

290



LEÓN
 MALKAVIAN
 ↓ ↘ → +A
 TORIADOR
 ↓ ↘ ← +A
 VENTRUE
 ↓ ↘ → +A SPICE
 TREMERE
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad
 NOSFERATU
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Am SPICE
 GANGREL
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af



J. MENCOS
 ID
 ↓ ↘ → +Ad SPICE
 EGO
 ↓ ↘ → +Am SPICE
 SUPER EGO
 ↓ ↘ → +Af SPICE
 UROBOROS
 ↓ ↘ ← +A TRISTIA A TRISTIA A TRISTIA A
 0 GRADOS
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad
 45 GRADOS
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Am
 90 GRADOS
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af
 MENTAL PROTECTION
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +S



MIREL
 RIBA
 ↓ ↘ → +A
 TECCHO
 ↓ ↘ → +A SPICE
 DEUS
 ↓ ↘ ← +A
 RIBA KATANA
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad
 TENTECCHO
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad SPICE



NECRO
 PRAESENS
 ↓ ↘ → +A
 POMUM COMPLANTATIO
 ↓ ↘ ← +A
 POMUM VOLANTIS
 ← → +A
 PLUVIAM POMIS
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad
 FORFEX TRIPUDIUM
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Am
 FILIUM CONCIDERUNT
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af



ROCÍO
 MEMORIA VOL. XV
 ↓ ↘ → +A
 MEMORIA VOL. XXI
 ↓ ↘ ← +A
 MEMORIA VOL. IV
 → ← +A
 MEMORIA VOL. IX
 ↓ ↘ → +A SPICE
 MEMORIA VOL. II
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad
 MEMORIA VOL. VII
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Am SPICE
 MEMORIA VOL. I
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af



SANDRA
 ACIDALUS
 ↓ ↘ → +A
 CLADACHA
 ↓ ↘ ← +A
 ERICINA
 ↓ ↘ → +A TRISTIA A TRISTIA A TRISTIA A
 GENETRIX TRISTIA A TRISTIA A TRISTIA A TRISTIA A
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad SPICE
 FELIX
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Am
 VICTRIX TRISTIA A TRISTIA A TRISTIA A TRISTIA A
 ↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af SPICE

IAN SORIANO

BRANDT
↓ ↘ → +A

VAN GOGH
↓ ↘ ← +A

AMSTERDAM
→ ← +A

WINSOR AND NEWTON
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A D

PINTO
↓ ↘ ← → ↓ ↘ ← +A M

ATL
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A F

ULISES DE LA FUENTE

TOUCH SCREEN
↓ ↘ → +A

LA RATA!
↓ ↘ ← +A

IMPERTENCIA
→ ← +A

RINCEROS!
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A D

EL DIABLO ROJO!
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A F

YURIAN & KUKAMON

PROPULSION AL TRINTE
↓ ↘ → +A

PROPULSION DETRAS
↓ ↘ ← +A

DEMPSY ROLL **QUAKE**
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A D

ROCKET PUNCH1 **ROCKET PUNCH2**
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A D

COUNTER
S

1.21
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A D

PIEKKEN!
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A M

BRINCALE!
↓ ↘ → ↓ ↘ → +S

LAURA CORONA

LASER SCISS
↓ ↘ → +A

DIVE BRUSH
↓ ↘ ← +A

SUPER DIVE BRUSH
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A D

LIGHT AMPLIFICATION BY SIMULATION
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A M

VICTRIX
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A F

TANIA DE LEÓN

FENAGUSTOCOPRO
↓ ↘ → +A

DEVERICK
↓ ↘ ← +A

TALIMATROPO
↓ ↘ ← +A

NIGHT JOURNEY
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A D

ANIMA
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A M

ANIMUS
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A F

MELQUIADES HERRERA

CHICO
↓ ↘ → +A

GROUSCHO
↓ ↘ ← +A

HARPO
↓ ↘ ← +A

GUNMO
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A D

ZEPPU
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A M

POPI
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A F

Svenska

292

RAÚL MENDIETA

JAIROKEN
↓ ↘ → +A

SHOKURABIREN
→ ↘ +A

TATSUKANISENPUUKYAKU
↓ ↘ ← +A

(J-9) (HAIBA)
↓ ↘ → +A

SHINKUU JAIROKEN
↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad

SHINKUUTATSUKANISENPUUKYAKU
↓ ↘ → ↓ ↘ ← +Am

SHINKUUSHOKURABUKEN
→ ↘ +A +Am

M. BARNEY

Crysler Imperial '67
↓ ↘ → +A

Color Tass
↓ ↘ → +A

Square Boomerang
↓ ↘ → +A

Proswian Arch
↓ ↘ ← +S

Drop **Fall** **GoodYear**
Ad Am Af

Demalition Derby
↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad

Petroleum Jelly
↓ ↘ → ↓ ↘ → +Am

The Humanity!
↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af

F. CLÉMENT

Hazan del Asfalto
↓ ↘ → +A

Trabajo Sucio
↓ ↘ ← +A

Er Proractor
↓ ↘ → +A

Chingone
↓ ↘ → +S

Nehuel
↓ ↘ → +A

Chivito
↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad

Koribu
↓ ↘ → ↓ ↘ ← +Am

Coralife
↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af

JODOROWSKY

EL DIBUJO
↓ ↘ → +A

ARMAS PSICODÉLICAS
↓ ↘ ← +A

RECARGAR LEMAT
↓ ↘ → +S

DISPARAR A LA 4TA PARED
↓ ↘ ← +S

KING SHOT
↓ ↘ → ↓ ↘ → +A

MENORAH GUN
↓ ↘ → ↓ ↘ → +Am

ABECAN
↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af

GABRIEL OROZCO

PAPALOTES MAGNOS
↓ ↘ → +A

COSMIC THING DE DAMIAN ORTEGA
↓ ↘ ← +A

BALLENA
↓ ↘ → +A

LA DS
↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad

SUPER COSMIC THING DE DAMIAN ORTEGA
↓ ↘ → ↓ ↘ ← +Am

CASA DE ZAPATOS VACIA
↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af

MURAKAMI

MIKI-NIGI (KAMU KAMU)
↓ ↘ → +A

HEL-YET (SUJIDDI HANA)
↓ ↘ ← +A

JET (KINOKO)
← → +A

スーパーフラト (SUPERFLAT)
↓ ↘ → +S

SHURENGAI
↓ ↘ → ↓ ↘ → +Ad

(KINOKO ARASHI)
↓ ↘ → ↓ ↘ ← +Am

スーパーフラトスター (SUPERFLAT STARS)
↓ ↘ → ↓ ↘ → +Af



つつく

EL ARTE Y EL JUEGO COMO ACTIVIDADES AUTOTÉLICAS EN ESPACIOS VIRTUALES

TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA

GUSTAVO ORIBE MENDIETA

UNIVERSIDAD
POLITÉCNICA
DE VALENCIA



