

"Nuestro trabajo confronta el espacio público con experiencias privadas creando piezas audiovisuales. Estas piezas incorporan la arquitectura de los media en el espacio psicológico de la vida cotidiana"

"Our work aims at linking public space with private experience by setting up audiovisual units. These units insert aspects of media-architecture into the physical space of everyday life"

Mathias Fuchs
Sylvia Eckermann

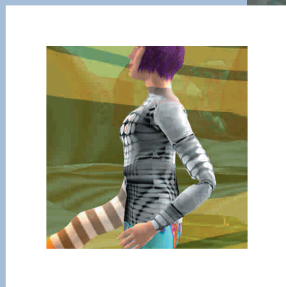
Vivo o muerto?
Dead or Alive?



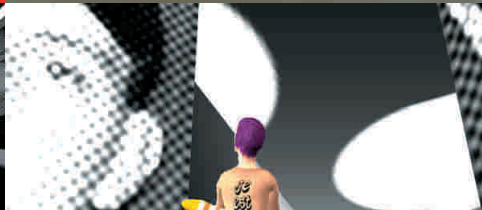
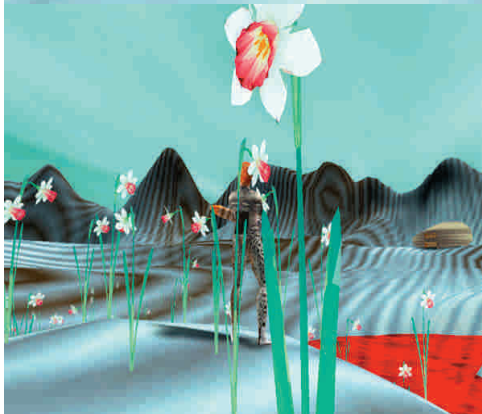
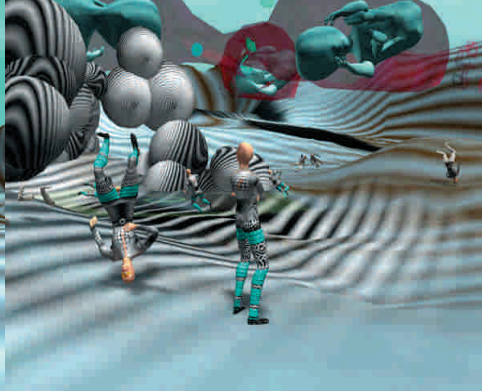
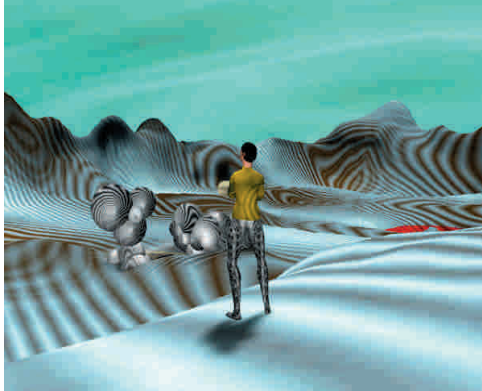
Mathias Fuchs,
Alemania
Germany
Artista digital
Digital artist

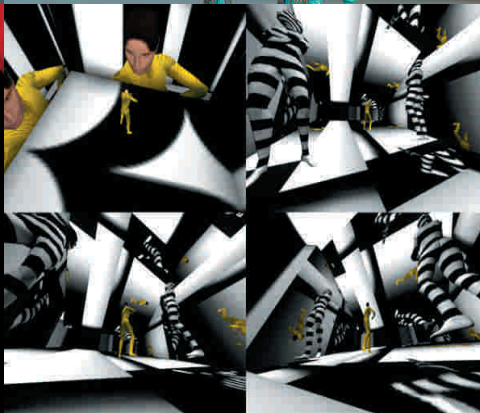
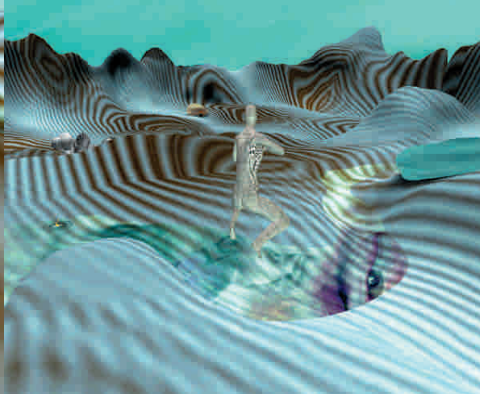
Sylvia Eckermann
Austria
Autriche
Artista digital
Digital artist

"¡Estoy muerto ahora!" es sin duda una afirmación que infringe las leyes de la lógica clásica. O bien uno está muerto, o habla de la muerte: hacer las dos cosas a la vez, como una vez señaló Epicuro, es absurdo. Adictos al juego, o mejor dicho, jugadores recalcitrantes con síntoma de obsesión, a menudo son incapaces de diferenciar entre la representación de los personajes del juego en la pantalla y ellos mismos. Por consiguiente, dejan de encontrarse en una situación en la que puedan separar la vida de la muerte. Aficionados al juego y sus compañeros de partida no encuentran nada extraño en la reivindicación de estar muerto cuando el juego llega a su final. Esto no es resultado de una carencia de sensibilidad lingüística, ni una falta de lógica, sino el resultado de una forma muy útil de argumentar una identidad, la "persona" biológica emerge con la simulación electrónica de una persona activa. Esta construcción es útil porque incrementa la intensidad de la experiencia lingüística, y porque permite las dos cosas simultáneamente, estar vivo y muerto a la vez. Sin embargo, esta argumentación de identidad es problemática con respecto a las percepciones clásicas de identidad.



"I'm dead now!" is obviously a statement, that contravenes the laws of classical logics. Either one is dead or one speaks of death: to do both simultaneously, as Epicurus once pointed out, is nonsense. Game addicts, in other words dyed-in-the-wool gamblers with symptoms of obsession, are usually unable to distinguish between the representation of their game figures on the screen and themselves. Consequently, they are no longer in a position to separate life from death. Game freaks and their fellow players find nothing odd about the claim to be dead when the game comes to a close. This is not the result of a lack of linguistic sensitivity, nor a lack of logic, but the result of the highly serviceable form of identity augmentation. The player's biological persona merges with the electronic stimulation of the active person. This construction is serviceable because it increases the intensity of the linguistic experience, and because it allows one to be both dead and alive at the same time. However, this augmentation of identity is problematical with respect to classical percepts of identity.





Ciertamente podría emerger, como mucho, del “ver cosas” de la identidad, según Descartes, “clare et distincte”. El experimento intelectual de Descartes consistía en concebir la experiencia sensual como la decepción del ser (donde el Yo se antepone al ser) esto resuelve el momento en que Descartes se reconoce a sí mismo como un ser que piensa. Es sólo con la base de esta construcción que Descartes pudo disipar sus dudas acerca de estar siendo engañado por un dios. De este modo Descartes eliminó a los posibles intermediarios (medio) entre él mismo y el mundo, y crea la base para la continuidad de un “yo” personal que todos poseemos y que todos hacemos responsable de nuestros pensamientos y actos. Fue a través del truco de Descartes que la ética y el sistema de leyes en relación con el individuo, pudo hacerse imaginable. El precio pagado para obtener esos derechos es la guía de conducta a seguir por el individuo, esto pone trabas a los esquizofrénicos, a los soñadores, los intelectualmente débiles, los apostadores y los perezosos. Algunos de estos poseen demasiada identidad, otros muy poca, un lujo en algunos casos, un defecto en otros. Pero de un modo u otro, una anomalía; eso destruye el concepto de una sola identidad, la imposibilidad de que sean idénticas amenaza con arruinar el mundo de los iluminados, razonables, los no Cartesianos y los jugadores, el juego representa el concepto de identidad con un reto peligroso. En el juego las barreras entre la persona y su entorno se disuelven. Los roles, la historia, el género, la identidad étnica y también la geografía se distorsionan en el juego. Esto empieza por “Cowboys e indios” y termina con el Unreal Tournament, Quake o el Final Fantasy.

Identidad a prueba de bombas

Parece ser que el juego y una identidad certera a prueba de bombas son principios incompatibles. El aguafiestas es el que por supuesto apuntaría de forma mundana “pero, tú no eres un Piel Roja” (que es cierto en la mayoría de casos), o el compañero de juego que dice “¡No estas muerto, sólo estás fingiendo!” Por supuesto el jugador está muerto, en un sentido de unión electro-biológico personal constituido, por el acto de jugar. Por lo tanto, el curso del juego, especialmente la narración de éste se convierte en el resorte del proceso de construcción de una identidad extendida, que no debería de ser visto como un acto consciente, sino el resultado de la idea de un juego. Richard Rorty hace referencia a los instrumentos mediadores que crean representaciones mentales de un reflejo de la realidad como vocabulario. En “Mirror of Nature” (Espejo de la Naturaleza) y después en “Contingency, Irony, and Solidarity”, Rorty intenta rehabilitar la narración como oposición a la explicación y declara: “este nuevo vocabulario hace una formulación del objeto posible.

Certainty could emerge from identity at the latest with Descartes’ attempt to see things “clare et distincte”. Descartes’ intellectual experiment was to conceive sensuous experience as the deception of a being (where “I” is merely conjured before me) that dissolves the moment that Descartes construed himself as a thinking being. It is only with the aid of this construct that Descartes could dispel the doubts that he was being deceived by a god. In this way Descartes eliminated possible intermediaries (media) between himself and the world and creates the basis for the continuity of a personal “I”, that everyone possesses and that everyone makes answerable for their deeds and thoughts. It was through Descartes’ trick that ethics and a system of law related to individual people become imaginable. Clear guidelines to identity, however, are the price paid for the those rights, which bars the schizophrenics, the dreamers, the intellectually weak, the gamblers and the procrastinators. Some of these possess too much identity, the others too little - a luxury in one case, a defect in another. But one way or another an anomaly, that destroys the concept of a single identity. The non-identical threatens to undermine the enlightened, reasonable, non-Cartesian world and the gamblers – the game presents the concept of identity with a dangerous challenge. In the game the borders between the person and its environment dissolve. Roles, history, gender, ethnical identity and geography also blur in the game. This begins with “Cowboys and Indians” and ends with the Unreal Tournament, Quake or Final Fantasy.

Bombproof Identity

It seems to be that play and a bombproof certainty of identity are incompatible principles. The spoilsport is of course the one who rather mundanely points out “but you’re not a Red Indian” (which is true in the majority of cases), or the fellow player that pronounces “you’re not dead, you’re just pretending!”. Of course the player is dead in the sense of an electro-biological personal union constituted by the act of playing. Thus, the course of the game, especially the narration of the game, becomes the spring of a construction process of an extended identity, that should not be seen an act of consciousness, but the result of a game set-up. Richard Rorty refers to the mediating instruments that create mental representations from a reflection of reality as a vocabulary. In the “Mirror of Nature” and subsequently in “Contingency, Irony and Solidarity”, Rorty attempts to rehabilitate the narration as opposed to the explanation and claims: “this new vocabulary makes a formulation of the objective possible.



Esta es la herramienta para un trabajo que uno no podría haber imaginado antes del desarrollo de un rango especial de descripciones, que lo ayudan incluso en su producción". Rorty concluye que alguien que cuestiona el espejo en la base de otro vocabulario no pueda ser persuadido con razonamientos.

Como mucho, uno podría persuadirlos para que usaran su mismo vocabulario. Como acertadamente señaló Rüdiger Zill en "Broken Rays, Shattered Mirror" este trabajo de persuasión no puede ser asignado a la filosofía. Zill considera que son apropiados "otros sectores... la literatura, el cine, la televisión". Por una serie de razones uno debería añadir a la lista a los videojuegos como instrumento de persuasión: una de estas razones es el alto grado de popularidad que estos juegos tienen en la industria del entretenimiento actual; otra es que los videojuegos parecen estar emergiendo a la cabeza de la tecnología, cosa que en el cine y la música, mencionados anteriormente, no sucede: finalmente, los videojuegos son aún – no por mucho más tiempo – la primera tecnología usada por los adolescentes, entre los mayores de veinte años. La persuasión en la narrativa de los juegos parece basarse en el factor que ayuda a construir representaciones mentales. Uno no puede culpar a Rorty de que su terminología tiene como objetivo mecanismos lingüísticos, en referencia a los juegos de ordenador, me parece que es más fructífero aspirar a los elementos más sugestivos del juego: la textura, las bibliotecas de sonido, los efectos, la jugabilidad. Déjanos reemplazar el "vocabulario" de Rorty por la biblioteca de texturas, la "lingüística" por las audiovisuales y la narración por la historia.

¿Hay algún elemento visual que diferencie los juegos del cine o la televisión y que simultáneamente funcione como catalizador de nuevas formas de conciencia? Me gustaría sugerir que el espejo del juego sea examinado como elemento que puede ser efectivo a la hora de construir la identidad. Naturalmente el "espejo" juega un importante papel en la historia cinematográfica, pero el espejo en el cine se mantiene constantemente en el medio, y no desvía la mirada al espectador de la película. Los juegos de ordenador son más innovadores, ya que el punto de vista del espectador no tiene necesariamente que estar predeterminado por el medio. El "espejo" del juego no es idéntico al "espejo" del cine.

En los primeros juegos uno estaba sujeto al punto de vista de una tercera persona (Pacman, Super Mario) o primera persona (Doom). Sin embargo, los juegos más recientes te permiten elegir entre estas dos formas de presentación. Algunos jugadores han afirmado que tienden a identificarse con los personajes del juego con mayor intensidad como tiradores en tercera persona. La mirada desde los ojos de los personajes lleva a un estado de identificación; una intensidad de identificación que es diferente a una perspectiva que ve el terreno de juego, como lo vería desde arriba un dios.

It is the tool for a job that one could not have imagined before the development of a special range of descriptions – descriptions that it helps even in producing." Rorty draws the inference that someone who Mirror argues on the basis of another vocabulary could not be persuaded with reasons. One could at the most persuade them to accept one's own vocabulary. Just as Rüdiger Zill rightly pointed out in "Broken Rays, Shattered Mirror" this task of persuasion cannot be assigned to philosophy. Zill regards "other agencies ... literature, cinema, television" as being suitable. For a number of reasons one should also add computer games to the list of instruments of persuasion: one of these being the high degree of popularity of computer games enjoy in the presentday entertainment industry; another is that computer games seem to be emerging as a leading technology that the previously dominant sectors of film and music will now have to follow: finally, computer games are still - but not for much longer - the first technology to be used by teenagers and also one that is being adopted by the over twenty year olds. The persuasiveness of game narrations can be seen to be based on the factor that helps to construct mental representations. One cannot blame Rorty as a writer that his terminology consistently aims at linguistic mechanisms, it appears to me with reference to computer games to be more fruitful to aim at the most suggestive elements of the game: the texture and sound libraries, the effects, the game play. Let us replace Rorty's "vocabulary" with the texture library, "linguistic" with audiovisual and the narration with the story.

Are there any visual elements that differentiate games from films or television and simultaneously act as catalysts for new forms of consciousness? I would like to submit the suggestion that the game mirror should be examined as an element that could be effective in constructing identity. Naturally, mirrors play an important role in cinematic history, but the mirror in the cinema remains constantly in the medium and does not divert the gaze to the viewer of the film. Computer games are more innovative in so far as the viewpoint of the viewer must not necessarily be predetermined by the medium. A game mirror is not identical to a film mirror.

In early computer games one was tied to a third person view (Pacman, Super Mario) or first person view (Doom). More recent games on the other hand allow a choice of either of these two forms of presentation. Players report that they tend to identify more strongly with the game figures in third person shooters. The gaze from the eyes of the game figures prompts one's consciousness to a degree of identification and an intensity of identification that is different to a perspective that views the game terrain god-like from above.



a

electronic art ::



Mantengo que la instalación de puntos de vista con aportaciones, tal y como pueden ser encontradas en “espejos” y cámaras de circuito cerrado en los juegos, pueden introducir un incremento en la complejidad. En este sentido, importantes pasos fueron dados ya con el uso del video arte y los primeros trabajos de arte digital. Más adelante intentaré probar que era de esperar que el video arte alcanzara un límite que los videojuegos están ahora a punto de superar.

Auto-celebración

Los trabajos digitales proporcionan aportaciones como aquellos que Myron Krueger mostraba al espectador en el monitor, y añadía organismos reaccionarios. Trabajos como estos caracterizan a lo que Mario Perniola se refirió como la “auto-celebración” con relación al video arte. El video arte y el arte digital no pretenden ser la televisión y se separaron de esta por una diferente perspectiva.

El video arte y el arte digital eran vistas como iguales, comunicación inmediata con respecto a una utopía social, que siempre retenía un momento de aportación y mirada crítica al “espejo”. Perniola llamó a la video-cultura, la cultura del espejo como adaptación de un muy conocido aforismo de McLuhan, uno podía caracterizar muy bien el trabajo de este periodo en este medio diciendo que: “el medio era el espejo”.

El canadiense David Rokeby en su estudio de las funciones de trabajos artísticos interactivos llegó finalmente a través de descubrimientos y navegaciones metafóricas al “espejo”. Medio que -en contraste al espejo de cristal- no refleja nada con formas idénticas en su camino, deberían ser llamados “espejos transformadores” según la terminología de David Rokeby. Como contraste a la sabiduría de los proverbios “conforme le gritas al bosque, te devolverá el grito”, el “espejo transformador” cambia la figura y forma del que se refleja. Rokeby encontró los espejos transformadores en procesos técnicos y en arte interactivo. Diferenció entre el uso de los “espejos transformadores” de los planos, por el hecho de que en el primero el “interactor” no reconoce sus movimientos al estar puramente distorsionados, desplazados o compactados sino mediatizados.

Del mismo modo que el recipiente activo y el sujeto se experimentan a sí mismos durante la constante vital del sueño, el medio adopta el papel que Freud le asigna. “El interactor parece ser una representación de sí mismo, como una imagen en un espejo o una sombra, transformada por el potencial con el que el artista ha dotado el espacio..”

I maintain that the installation of feedback views, as can be found in mirrors and closed-circuit cameras in games, can introduce a further increase in complexity.

Important steps in this direction were already implemented by video art and early computer art. However, I will try to prove later that video art was bound to reach a limit that computer games are now in a position to overcome.

Self-Celebration

Computer work involving feedback setups such as those where Myron Krueger showed the viewer in the monitor and added reactive agencies. Works like these characterized what Mario Perniola referred to as “self-celebration” with video art in mind. Computer and video art do not intend to be television and separated themselves from the latter through a different geometry of viewing.

Video and computer art were seen as egalitarian, immediate communication with respect to a social utopia, that always retained a moment of feedback and critical gaze in the mirror. Perniola called video culture a culture of the mirror and in adaption of a well-known aphorism of McLuhan, one could characterize the media work of the period quite well by saying that: “the medium was the mirror”.

In his study of the functions of interactive artworks the Canadian David Rokeby finally arrived by way of metaphors of navigation and discovery to the mirror. Media that - in contrast to the mirror of glass - do not reflect anything in their path in identical form, would have to be called “transforming mirrors” in David Rokeby’s terminology. In contrast to proverbial wisdom of “just as you shout into the forest, so will it echo back”, the transforming mirror changes the form and figure of the mirrored. Rokeby found transforming mirrors in interactive technical processes and in interactive art. Rokeby differentiated between the usage of transforming mirrors from that of flat ones, by the fact that in the first case the “interactor” does not recognise his movements as being purely distorted, displaced or compacted but medially. Thus, the active recipient experiences himself as the subject experiences itself during dream work, the media assume the role that Freud assigned to the dream. “The interactor sees some representation of himself or herself like a mirror image or shadow, transformed by the potential with which the artist has endowed the space..”

Rockeby cita su propio trabajo "Very Nervous System" como ejemplo del "espejo transformador". En "Very Nervous System" una cámara digitaliza la imagen de los "interactores" y transforma esta información pictórica en una matriz de tonalidades grises y entonces traduce los datos a un algoritmo reconocible que produce sonidos por los movimientos del "interactor". La operación de transformación del espejo en el caso de esta instalación se encuentra en la cuantificación de la imagen, su traducción a tonos grises y la traducción del medio al área de sonido.

Rokeby describe el objetivo y la función del arte interactivo como prosigue: Al abastecernos con espejos, medios artificiales, puntos de vista y autómatas, los trabajos artísticos nos proporcionan herramientas para construir identidades, la sensación que recibimos de nosotros mismos con relación a las obras de arte, y por implicación, en relación con el mundo". Mientras que Rokeby quiere presentarnos en su instalación con un espejo, otros artistas están menos interesados en aportarnos el espejo como una herramienta funcional y eficiente.

Espejo Autónomo

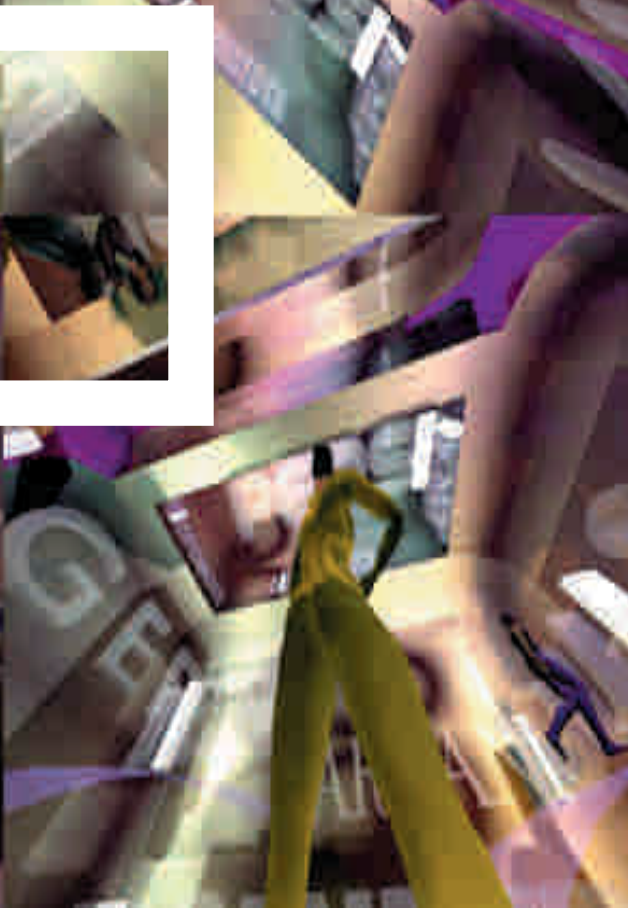
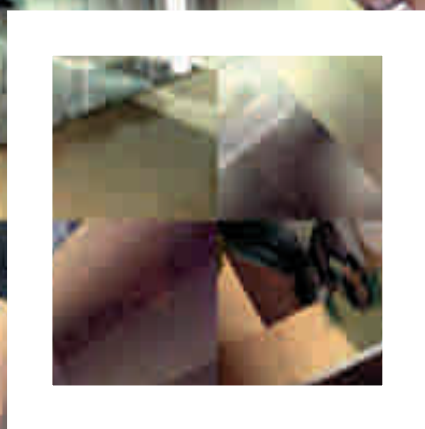
"Hombre Tambaleante" por Chico McMurtrie y Rick W. Sayre representan a un robot que utiliza los movimientos de codos y las rodillas del interactor y los transfiere a la temblorosa movilidad de la máquina. El robot puede tal vez aquí, reflejar el intento de movimiento, pero falla con respecto al movimiento en sí. El robot se tropieza, intenta levantarse de nuevo y sufre espasmos continuamente. El propio usuario puede reconocerse en el robot, pero su imagen del "espejo" se mantiene de forma distorsionada. El movimiento guiado intencionadamente, se convierte en una caricatura de fracaso del funcionamiento. Mientras que uno puede utilizar el "espejo" como resurrección en la vida diaria, el "espejo" como medio que es representado por el robot, funciona al contrario, como inseguridad. Igualmente, la instalación "Autonomous Mirror" de Christian Möller, está diseñada para presentar una no-conformidad programada en contraste al "reflejo del tiempo real". Durante un tiempo la figura generada por el ordenador se comporta como el espectador de esta figura. Imita los movimientos de brazos y piernas y adopta la misma postura que el espectador. Pero el algoritmo que guía los movimientos presupone que la figura también puede romper la rutina de reproducción y sorprender al espectador con aparentes movimientos autónomos. Si Lichtenberg afirmó "un libro es como un espejo: si un mono se asoma a él no puede ver reflejado un apóstol y viceversa". Las instalaciones interactivas se caracterizan por el hecho de, no sólo distorsionar formalmente y cambiar, sino por poder

Rokeby cites his own work "Very Nervous System" as an example of a transforming mirror. In "Very Nervous System" a camera digitalizes the image of the interactors and transforms this pictorial information in a matrix of grey tones and then transfers the data to pattern recognition algorithm that produces sounds from the its pattern recognition algorithm that produces sounds from the movements of the interactor. The transforming operation of the "mirror" in this case of this installation lies in the quantification of the image, its translation into grey tones and the medial translation into the area of sound.

Rokeby describes the objective and function of interactive art as follows: By providing us with mirrors, artificial media, points of view and automata, interactive artworks offer us tools for constructing identities - our sense of ourselves in relation to the artworks and, by implication, in relation to the world". While Rokeby wants to present us in his installation with a (even if transforming) mirror, other artists are less willing to supply us with the mirror as a functionally efficient tool.

Autonomous Mirror

"Tumbling Man" by Chico MacMurtrie and Rick W. Sayre represents a robot that uses the elbow and knee movements of the interactor and transfers these to the shaky motoricity of the machine. The robot may mirror here the intent of movement but fails with respect to the movement itself. The robot trips, tries to get up again, and cramps up continually. The active user can recognise himself in the robot, but his mirror image remains distorted. Movement guided by intention becomes a caricature of failed implementation. While one can use the mirror for reassurance in everyday life, the medial mirror represented by the robot serves on the contrary for insecurity. Similarly, Christian Möller's installation "Autonomous Mirror" is designed to present a programmed non-conformity contrasting with real-time mirroring. For a time the figure generated by the computer behaves like the viewer of this figure. It imitates arm and leg movements, and assumes the same posture as the viewer. But the algorithm that guides the movements presupposes that the figure can also break the routine of reproduction and can surprise the viewer with seemingly autonomous movements. If Lichtenberg remarked "a book is a mirror: when an ape looks into it - well, an apostle cannot look out!", so, too, one must reformulate this for the autonomous mirror of interactive art: "where apes look in, apostles can look out - and the other way round". Interactive installations are characterised by the fact that they not only distort formally and change, but that they can reinterpret contextually and reevaluate: an elegant movement can be



reinterpretar contextualmente y reevaluar: un movimiento elegante puede ser transformado en uno extraño, la tranquilidad puede ser convertida en nerviosismo y la obediencia en rebeldía. El pionero en robótica canadiense, Norman White es un artista especialmente interesado en las dislocaciones causadas por ensambles de robots.

Decepción y espejo trucado

El "Helpless Robot" (Robot Indefenso) de Norman White o la instalación "Facing Out, Laying Low" (Mirando hacia fuera, Yaciendo Bajo) revela formas de comportamiento de presuntas dictatoriales y rechazo aburrido de la demanda del "reflejo". Lo que la imagen del espejo le devuelve al recipiente en forma de robot, es menos una imagen que una actitud. En su trabajo más reciente "Monster", White construyó un objeto cibernético, que reacciona a los visitantes del embalse como un submarino o un Nessie robótico, pero que también, con relación a la circunstancia les evita y se esconde de ellos. La inteligencia artificial que hay tras este proyecto debería ser vista como inteligencia emocional artificial que probablemente comprenda y pueda ser capaz de comunicarlo, pero cuyo objetivo de la actividad recae más en el desarrollo de gestos autónomos.

Cosas de espejo

En los videojuegos de la más reciente generación, nos encontramos con una renovación o renacimiento del espejo, la cámara de vigilancia y la distorsión del espejo, que produce la sensación dinámica, un tanto lenta, de la cultura de instalación de juegos de video y ordenador ha renacido de un profundo olvido en el aprovechamiento de un nuevo medio. Pero los videojuegos no sólo se nos presentan como un "remake", sino como un nostálgico recordatorio de los años ochenta. Armados con el filo de los novísimos aparatos de juego, los "juegos espejo" están resurgiendo en los nuevos videojuegos. En Max Payne, un nuevo juego de cultura "Finnish" (matar), el jugador está continuamente pendiente de sí mismo de manera egocéntrica y narcisista, de ver si puede saltar, caer o morir particularmente bien. Esta auto-infección con nuestra propia muerte se celebra con el hecho de que Max Payne puede reencamarse en una bala de pistola que vuela en detrimento de su segundo yo, la figura de Max Payne. Mientras la sangre del corazón de este narcisista tiñe de rojo el suelo, al igual que lo hacen los pétalos de la flor con el mismo nombre, Max Payne es rodeado con los colores de la muerte.

turned into an awkward one, leisure can be turned into haste and obedience into rebellion. The Canadian pioneer of robotics Norman White is an artist who is especially interested in the dislocations caused by robot ensembles.

Deception and Trick Mirror

Norman White's "Helpless Robot" or the installation "Facing Out, Laying Low" reveal behavioural patterns of dictatorial presumption and bored rejection of the demand for mirroring. What the mirror image reflects back to the recipient in the form of the robot is less an image than an attitude. In his most recent work "Monster", White constructed a cybematic object, that reacts as a submarine or robotic Nessie to the visitors of the reservoir, but also according to circumstance avoids and hides from them. The artificial intelligence that is behind this project should be seen as artificial emotional intelligence that might understand and be able to communicate this, but the objective of whose activity lies more in the development of autonomous gestures.

Mirror Things

In computer games of the most recent generation, we met a renewal and renaissance of the mirror, the surveillance camera and the distorting mirror that produces the impression that the now rather lame dynamics of the game culture of video and computer installations has been resurrected from a deep slumber in the garb of a new medium. But computer games present us not just with a remake, a nostalgic reminder of the media of the '80s. Armed with the cutting edge of the newest game engines, mirror games are turning up in the new computer games. In Max Payne, a new Finnish cult game, the player is continually egotistically and narcissistically concerned with himself, if he can jump, stumble or died particularly well. This self-infatuation with one's own death is celebrated through the fact that Max Payne can reincarnate himself as a pistol bullet that flies to the detriment of his second self, the figure of Max Payne. Just as the heart's blood of the dying Narcissus dyed red the floor and the petals of the flower of the same name, so too is Max Payne surrounded by the colours of death.



En los Dooms, Unreals o Quakes no guardan ningún gesto para ofrecerle al jugador la grandiosidad del color post-mortem y el desangramiento. El reflejo y la auto-observación están integrados en el juego como operación interactiva. Análogamente, en los juegos de primera y tercera persona, uno habla del punto de vista de una bala, como la unificación del jugador y el arma que está a punto de matarle. El hecho de que este arma no le mate realmente a él, sino simplemente a una figura del juego, es un mandato anticuado y formalista que ya he intentado invalidar. ¿Qué sentido tendría, después de todo, identificarse con las dolencias de un personaje, si este personaje no es sino el propio jugador?

Los espejos también funcionan como elementos espaciales decorativos, y piezas arquitectónicas. Las zonas de guerra en el Unreal, en el que puedo conocerme a mí mismo como jugador y la estructura espacial del UT2003, es como un espejo gestual auto-referencial que nos transforma y afecta. Parece ser que los espacios interiores de la psyche, las identidades y el ser, tienen un mayor atractivo para el mundo actual de los juegos que las colonias de extraterrestres de los ochenta.

Los espacios del espejo son la visible articulación de la jugabilidad de la idea. El autor francés Jaques Rigaut (1899-1929) llamó al tipo de objeto cuya única función es “reflejar”, cosas de espejo: “Las cosas de espejo son modelos de un tipo de belleza, a las que nos referimos como elegancia. Las cosas de espejo son compatibles con una perfección enteramente independiente de la individual. Las cosas del espejo no se encuentran en la naturaleza, sino que son más bien un producto de los discípulos de la superficialidad, es decir, en la que aparece ante el espejo. La conformidad con estas no-comprometidas adherencias de la superficialidad, transforman la realidad externa en un algo elegante y diferente esencial en una belleza única y brillante.

Ultra-Dandismo

Perniola sugiere que este punto de vista debería ser llamado “ultra-dandismo” y que caracterizaba la actitud de Rigaut como un reto para el mundo, para transformar cada objeto y cada evento en una cosa bella, una belleza perfecta que emerge de una mimesis interior.

Uno podría llamar cosas de espejo a los objetos espaciales de estos nuevos juegos y contrastar su perfección mimética con la fría simulación de la arquitectura, cuerpos y físicos que tan involucrados nos tenían en las pasadas décadas. Podría ser que una de las razones para la búsqueda de las imágenes del espejo pueda basarse en la desilusión de la realidad construida del no reflejo.

The Dooms, Unreals and Quakes do not spare any expense to serve the player with the grandiosity of post-mortem colour and blood-letting. Mirroring and self-observation are intergrated into the game as an interactive operation. Analogous to first and third person games, one speaks of a bullet view as the unification of the player with the weapon that is about to kill him. The fact that this weapon does not actually kill him but merely a game figure is a formalist old-fashioned injunction that I have already attempted to invalidate. What sense would it make, after all, to identify with the pains of a figure, if this figure was not that of the player himself?

Mirrors also surface as decoration, spatial elements and architectural features. The warp zones in Unreal, in which I can met myself as a player and the Camera Clients from UT2003 structure space as a manneristic self-referential mirror space that is turned in on itself and in which I can implosively fall in on myself. It seems to be that the interior spaces of the psyche and the identities and to be, that seem to have a greater attractiveness for the games world at the moment than the extraterrestrial colonies of the '80s.

The mirror spaces of the games are the visible gameplay articulation of an idea. The French author Jaques Rigaut (1899-1929) called that type of object whose single objective is to mirror, mirror things:

“Mirror things are models of a type of beauty, that we refer to as elegance. Mirror things are suitable for a perfection fully independent of the individual. Mirror things are not to be found in nature but are rather a product of the disciples of superficiality - that is, in that which appears before the mirror. The compliance to these uncompromising adherents of the superficial transforms external reality into an essentially different and elegant something, in a bright and unique beauty”.

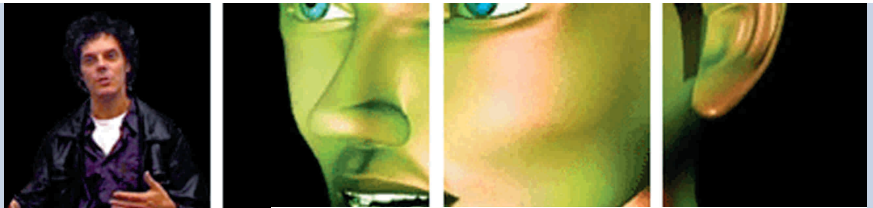
Ultra-Dandyism

Perniola suggests that this point of view should be called “ultra-dandyism” and that it characterized Rigaut’s attitude as a challenge to the world, to transform every object and every event into a thing of beauty, a perfect beauty that emerges from an inner mimesis.

One can call the spatial objects of these new games mirror things and contrast their mimetic perfection with the cold stimulation of architecture, bodies and physics that had so enthralled us in past decades. It could be that one reason for the search for mirror images might lie in a disillusionment with the unmirrored,

Podría ser que vemos realidades auto-fabricadas al no ser suficientemente bellas y elegantes, y por esta razón buscamos reflejos que miren dentro, incluso en los videojuegos. Se podría señalar que la industria que continuamente está buscando innovación, nos presenta el espejo como tópico y los binoculares de moda. En referencia a esta tecnología uno tendría que coincidir con Hegel cuando afirmó: “La tecnología aparece en escena cuando surge la necesidad”.

constructed reality. It could be that we see self-fabricated reality as being not elegant and beautiful enough, and for this reason look for mirror reflections and the view inwards - even in games. One could even cynically claim that an industry that is continually avidly seeking innovation is presenting us with the mirror as a topical and trendy form of binoculars. Hence, with reference to this technology one would have to concur with Hegel when he stated: “Technology appears on the scene, when necessity arises”.



Mathias Fuchs

El estudio de informática y música electrónica despertó su interés por el arte electrónico, especialmente por los sonidos generados y manipulados por ordenador. Después de un proyecto de investigación que duró dos años en los Estudios de Música Electrónica de Estocolmo, regresó a Viena para trabajar como lector en la Universidad de Artes aplicadas, la Universidad de Música y el Design College de Linz. Trabajó como profesor visitante en Sibelius Academy Helsinki, Finlandia .

Actualmente trabaja como profesor de Tecnología Creativa en la University Salford, en Manchester .

Sylvia Eckermann

Artista digital. Instalaciones interactivas y trabajos de nuevos medios en varios países. Enseña diseño de juegos digitales en Sibelius Academy Helsinki, Finland.

Mathias Fuchs

Studies in computer science and electronic music shaped my interest for electronic art, especially computer mediated sound generation and manipulation. After a 2 years research project at Electronic Music Studios in Stockholm I returned to Vienna to work as a lecturer at the University of Applied Arts in Vienna, the University of Music and the Design College in Linz. Visiting professor for music and media at Sibelius Academy Helsinki, Finland.

Currently Senior Lecturer for Creative Technology at Salford University in Manchester .

Sylvia Eckermann

Digital artist. Interactive installations and media related artworks in various countries. Teaching Gamedesign at Sibelius Academy Helsinki, Finland.