

Universidad Nacional
de las Artes

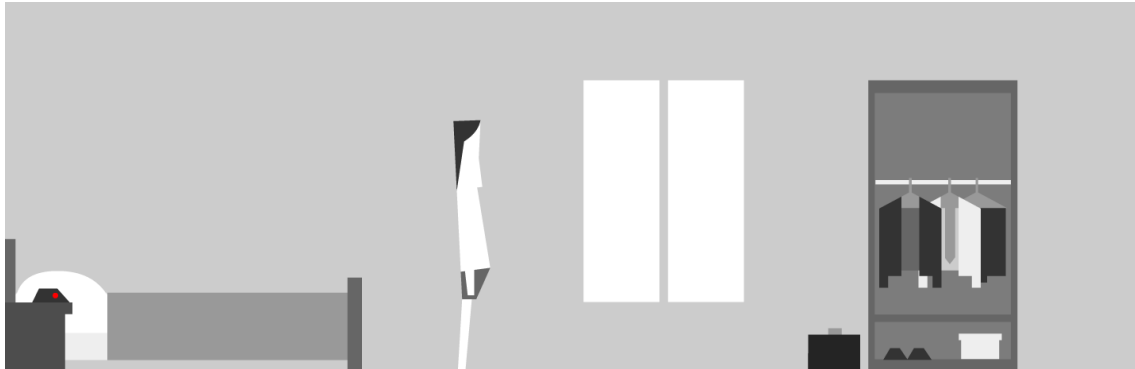
Área Transdepartamental
de Artes Multimediales

Trabajo Final:
Artículo Game Art

Informática general
Cátedra Tirigall

Renato Felice Sandes
Caccia

Every day the same dream



Haz click [aquí](#) para acceder al videojuego seleccionado.

La obra comienza indicándote la manera en la cual el personaje puede interactuar con lo que se encuentra a su paso (con las flechitas y el enter), mostrando la vida de un hombre el cual se despierta y tiene que realizar sus actividades diarias.

Cuando comencé a jugar, me di cuenta de que no se puede tener interacción con todo, sino que solo es posible con las cosas o personas que al acercarse te muestra un texto correlativo con lo que es.

Al adentrarte en el mismo solo podés realizar lo que el juego plantea, ya que no te permite salirte de los límites (por ej. luego de salir de su casa hay una señal de una mano roja en una columna la cual no te permite avanzar para ese lado). Es decir que hagas lo que hagas, te vas a volver a despertar y volver a atravesar lo mismo. Creando así una rutina fija, sin modificación alguna.

Es muy interesante ya que no posee un tiempo de juego muy extenso, pero al darse de manera cíclica intenté que el final no sea siempre el mismo; realizando diferentes interacciones, pero siempre volvía a lo mismo, a la alarma del día siguiente.

En la interfaz del juego prepondera la tonalidad gris, pero hay excepciones como el color de la alarma o la televisión siendo la primera roja y la que continua un loop de colores llamativos, pero estos se pueden apagar, silenciar, haciendo clara la censura las cosas que dan ruido y color, interponiéndose a una nueva rutina, para no tener que recaer constantemente en un día a día igual.

Luego de jugar varios videojuegos este me pareció el indicado en relación a lo que estoy atravesando actualmente, el conflicto y la crítica a la rutina; teniendo relación directa con el título, ya que en español dice todos los días el mismo sueño, pudiendo ser una realidad o el imaginario del personaje.

Tuve la responsabilidad de trabajar y asistir a la facultad en simultaneo, siendo una persona muy joven, solo por deseo. El deseo de querer dinero para satisfacer mis necesidades, pero luego de un tiempo me di cuenta que vivía en una rutina constante, la cual no me hacía feliz.

Llegue a la conclusión de que, con tantas rutinas, nunca me permitía hacer algo diferente, siendo eso lo más nutritivo de experiencias y nuevas posibilidades.

Hasta que decidí renunciar, mejor dicho, mi cuerpo no toleraba la rutina y la sobrecarga de actividades, siendo esa, una de las mejores decisiones que he tomado actualmente ya que me di cuenta que no quiero ese tipo de vida. El tipo de vida de tener que hacer todo por obligación

sin que mis decisiones y derechos sean respetados. Pero me parece importante aclarar que personalmente el no trabajar actualmente es una opción, entonces pude concretarla sin tanta responsabilidad.

A su vez me di cuenta de que el solo poder hacer lo que el sistema determina, una rutina diaria la cual en la mayoría de las veces no es muy factible, genera que muchas personas sean infelices o que no puedan encontrar las actividades que realmente les apasione.

Personalmente creo que lo rutinario es aburrido, al no haber ninguna acción que modifique tu sentir, tu vivir, tu estar, me hace llegar a la conclusión metafórica del ser una planta. Las cuales atravesamos siempre los mismos procesos así y todo las personas podamos trasladarnos en el mundo.

Esta obra es un game art ya que al demostrarte como el personaje atraviesa su vida de igual forma todos los días, es una crítica al sistema, a lo culturalmente "correcto", a la idea de trabajar por los sueños ajenos; ya que si no estás construyendo tus sueños estas aportando al de otro.

A su vez me hizo replantearme el hecho de que, si siempre realizas la misma rutina, tu sueño o tu ideal de vida siempre será el mismo.

Este videojuego es sencillo, pero no, es corto, pero no, depende del análisis individual que cada uno le haga, yo lo considero que tiene una retórica, que tiene un porqué ya que demuestra claramente la vida de muchas personas. Por ejemplo, cuando el personaje tiene que ubicarse en su cubículo, se muestran 3 planos diferentes en los cuales había muchos más como él, que estaban realizando la misma actividad laboral y que físicamente eran exactamente iguales. Haciendo referencia, que cada uno de ellos posee la misma vida que el personaje que nosotros somos en el momento de jugar el videojuego.

Por otro lado, aplicando una mirada minuciosa plantea una hegemonía heteropatriarcal de que el hombre tiene que ir a trabajar mientras que su esposa cocina; de que su jefe, hombre, lo trate con una superioridad la cual no es la indicada para que una persona trabaje en las condiciones adecuadas.

El videojuego que seleccione fue creado por [Experimental Gameplay Project](#), un proyecto conformado por un grupo de GameMarkers: [Arnab Basu](#), TJ Jackson, Demetrius Jordan, [Shane Liesegang](#), Phil Saltzman y Chris Klug. Los cuales plantean ser una reacción al estado actual de la industria, buscando volver a eso que hace a los juegos divertidos a través de nuevos sistemas y tipos de interacciones. Planteando que la mala calidad de los juegos se debe a una idea grupal y no individual, por eso cada juego producido por ellos ha sido creado por una sola persona, en el tiempo de una semana. A su vez plantean que sus juegos no son tan divertidos, siendo de autopsia de la creación de ellos mismos.