

# OVER the Game



Staff y créditos 4

Introducción 8

Más allá de juego 10

Remezclando la ciudadanía 14

Over the game 18

Biografías 22

Game city 26

Halo 3 ODST / LandFall 28

In the name of Kernel! / Song of the Iron Bird (2006 - 2007) 30

Punch-Out!! 32

Estrecho Adventure 34

El tenista 35

s-2211 36

Mystical Doom 38

Zona de recreo 40

levelHead 42

Atari Cold War 44

Amy, the first street art game 46

Eliss 48

Sala de máquinas 50

PrayStation 4 an extra life 52

Super-Tirititrán 54

The Croopier 56

Strange Attractors 2 58

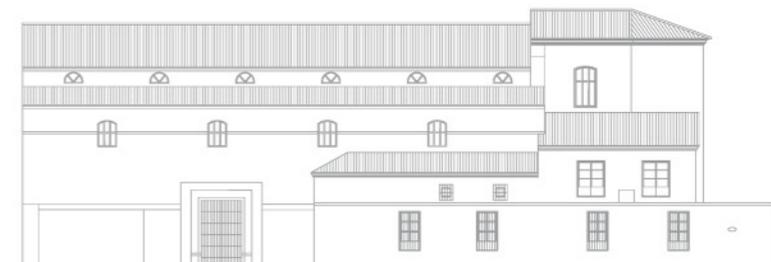
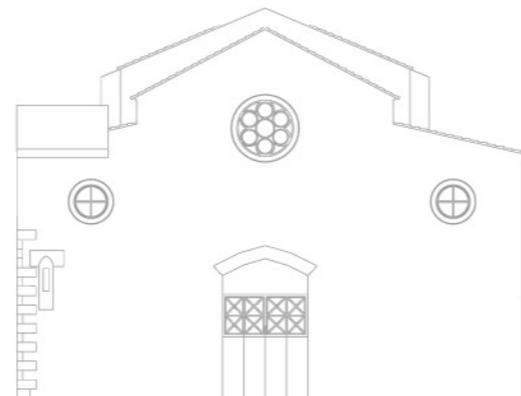
Ecochrome PS3 60

Introduction 62

Beyond the game 63

Remixing the citizenry 65

Over The Game 68







OVER  
THE  
Game



JUNTA DE ANDALUCÍA

**Consejera de Cultura**  
Rosario Torres Ruiz

**Viceconsejera de Cultura**  
Isabel Muñoz Durán

**Secretaria General de Políticas Culturales**  
Lidia Sánchez Milán

**Director General de Museos y Arte Emergente**  
Pablo Suárez Martín

# Over the Game

## Arte y videojuegos en Espacio Iniciarte

EXPOSICIÓN

**Comariado**  
ZEMOS98 Gestión Creativo Cultural y Flavio Escribano

**Coordinación General**  
Pedro Jiménez

**Asistencia Coordinación**  
Cristina Garcés Hoyos  
Sonia Asensio Martos

**Producción**  
Empresa Pública de Gestión de Programas Culturales  
ZEMOS98 Gestión Creativo Cultural  
radarq.net

**Arquitectura**  
Paco González & Nacho Domínguez-Adame

**Coordinación de la Producción**  
Guillermo Sánchez

**Impresión digital**  
Trillo Comunicación Visual

**Tecnología y vídeo**  
Juan Jiménez & Benito Jiménez

**Concepto y Diseño Gráfico**  
Ricardo Barquín Molero

**Internacionalización**  
Thorsten S. Wiedemann

**Asesoramiento en Game Art**  
Laura Baigorri

**Asistencia Técnica**  
Gonzalo Posada León

**Gestión Económica**  
Alberto García

**Comunicación**  
Sofía Coca

////////////////////////////////////  
**Un proyecto comisariado  
por ZEMOS98  
y Flavio Escribano**

CATÁLOGO //////////////////////////////////////

**Editan**

JUNTA DE ANDALUCÍA. Consejería de Cultura  
ZEMOS98 Gestión Creativo Cultural

**Coordinación General**

Pedro Jiménez  
Flavio Escribano

**Textos**

Thorsten S. Wiedemann  
Pedro Jiménez  
Flavio Escribano

**Imágenes**

Cedidas por los autores

**Diseño y Maquetación**

Ricardo Barquín Molero

**Traducciones**

Javier Sánchez  
Nuria Rodríguez

**Impresión**

Gráficas Manuel Díaz Acosta

**Página web**

ZEMOS98 Gestión Creativo Cultural  
www.rafachacon.com

**Depósito legal**

© de los textos, sus autoras  
© de las imágenes, los autores  
© de la edición: JUNTA DE ANDALUCÍA. Consejería de Cultura

**ISBN**

978-84-8266-933-5

**Depósito legal**

SE-6396-2009  
////////////////////////////////////

[www.zemos98.org/overthegame](http://www.zemos98.org/overthegame)

////////////////////////////////////  
La edición está licenciada bajo una licencia  
**Creative Commons, by-nc-sa 3.0 España.**

**Colaboradores**



**Agradecimientos**

Artistas participantes, Lidia Pitzalis, Javier Corral,  
Michael Liebe, HAMACA, Medialab-Prado,  
Laura Baigorri, José Luis de Vicente, Pablo Ripollés,  
Roberto López, Javier Borrego, DESEA,  
LABORAL Centro de Arte.

**ZEMOS98 Gestión Creativo Cultural es un equipo formado por**

Felipe G. Gil  
Sofía Coca  
Alberto García  
Paloma Sanz  
Patricia Martín  
Ricardo Barquín Molero  
Juan Jiménez  
Rubén Díaz  
Pedro Jiménez  
////////////////////////////////////



arte  
y videojuegos  
en espacio  
iniciarte

////////////////////

# INTRODUCCIÓN

////////////////////



Bajo el comisariado de Flavio Escribano y ZEMOS98, en la Consejería de Cultura abordamos la recta final del presente año en el Espacio Iniciararte, y lo hacemos reflexionando en torno al papel del videojuego en la sociedad moderna. “Over the Game” reúne a realizadores, artistas e investigadores en un terreno común, en una misma muestra que tiene como eje esencial la consideración de la experiencia lúdica como actividad creativa, artística y crítica.

Partiendo de la premisa de que la educación visual, plástica y sentimental de las últimas generaciones se ha desarrollado a través del lenguaje del videojuego, “Over the game” plantea una serie de propuestas creativas que, desde la presencia de lo artístico en ámbitos ajenos a su actuar cotidiano, intervienen en el lenguaje del videojuego, y no sólo eso, sino que revierten sus elementos, convirtiéndolo en instrumento de aplicación a las más diversas áreas del conocimiento y el desarrollo del individuo.

En esta exposición, se nos ofrece una experiencia que se balancea entre lo artístico y lo recreativo, tanto espacial como emocionalmente, y donde el espectador se convierte en jugador y el jugador en espectador. Así, en coherencia con la idea de que lo lúdico forma parte de la cultura, “Over the Game” aproxima la esfera de lo contemporáneo a la realidad del videojuego, poniendo de manifiesto la idea de que éste ya lleva formando parte de nuestro mundo, al menos, el tiempo suficiente como para que adquiramos consciencia de su influencia en nuestras vidas y en nuestras formas de expresión social y cultural.



**Rosa Torres**  
Consejera de Cultura de la Junta de Andalucía

////////////////////////////////////

# MÁS ALLÁ DEL JUEGO





“Jugando se está despreocupado,  
en un juego, ansioso por ganar”  
Allan Kaprow

Cuando esta exposición fue solicitada por los responsables de Espacio Iniciarte el equipo de ZEMOS98 se encontraba inmerso en la investigación de “Código Fuente: La remezcla”, hasta este momento, nuestra última publicación. Aceptamos la invitación, entre otras cosas, porque el videojuego se ha convertido en un campo de expresión natural de lo audiovisual que tanto hemos trabajado en estos últimos años. Pero sobre todo porque el juego, el intercambio, el trueque de contenidos, la interacción con máquinas y más allá de las máquinas, es una de nuestras formas de trabajar y de pensar. Nuestra pasión por el juego va más allá del juego físico o digital.

También somos conscientes de que es un proyecto que tiene “exigencias del guión”. No pensamos, ni traer “la mejor, más internacional, con más presupuesto...” exposición sobre Game Art que se pueda hacer, ni queríamos olvidarnos de algunos proyectos pioneros que se han realizado en Andalucía. El modelo que planteamos une lo local con lo global, y conecta, sin ningún tipo de problemas, piezas de muy diversos tipos. ¿Game art andaluz? Ahí está.

Producir este proyecto en Espacio Iniciarte es un reto, ni queremos llevarlo al absoluto proselitismo tecnológico (aunque a alguno le sorprenda sufrimos de alergia tecnodeterminista) ni queremos pecar de intelectualizar las pulsiones a las que nos lleva el juego. El propio formato exposición ya tiene sus contradicciones y por eso tanto espacio, como obras se entrecruzan en una disposición que al espectador le hace convertirse en usuario y al jugador o habitual le hacen verse más allá del mando.



El proyecto expositivo se convierte entonces en un modelo a seguir. Como a continuación explicamos en diferentes textos pretendemos internacionalizar el proyecto, completo o por trozos. Over The Game, en Sevilla, como modelo de exposición intercambiable que conecta con lo local y lo global al mismo tiempo.

La capilla de la Iglesia de Santa Lucía, sede de Espacio Iniciararte, se convierte en nuestra particular sala de máquinas, seis piezas de la exposición se concentran en este “hueco” otrora dedicado al rezo de las deidades cristianas. Sin caer en falsos mitos queremos mostrar ahora cuatro juegos independientes con la intención de recuperar el espíritu de “recreación colectiva” que suponen estos espacios privados dedicados al “vicio” y las “maquinitas”. Nuestra sala de máquinas propulsa y genera proyectos de jugabilidad alternativa y libre; las calderas generan un paisaje sonoro multicanal que nos sitúa y equilibra en el normal funcionamiento de nuestra nave. Queremos darle la vuelta al concepto del juego arcade.

Y para terminar, un poema anónimo encontrado en una ruina digital:

¿Piensas mientras juegas?  
Insert Coin.  
Juega mientras piensas.  
Game Over.



**Pedro Jiménez**  
**ZEMOS98.ORG**



REMEZCLANDO LA CIUDADANÍA





Cuando Pedro Jiménez del hiper-activo colectivo ZEMOS98 me contactó para comisariar una exposición de Game Art lo primero que me vino a la cabeza fue: “tenemos que darle una personalidad (character) muy concreta, muy diferenciadora”. Obsesionado por la McLuhanada de que ‘el medio es el mensaje’ me vinieron a la mente distintas maneras de darle forma a esta experiencia que tendría que ser, ante todo, inmersiva.

Me confieso, soy alguien que se ha criado entre videojuegos. Para mí acometer esta tarea no dejaba de ser una actividad ciertamente íntima (mi relación con los videojuegos así lo es también, íntima y pasional). Si ustedes recuerdan a aquel protagonista (Martin) de la serie Sigue Soñando pueden hacerse una idea de lo que significa interpretar los signos vivenciales a través de un producto cultural (música, cine, televisión...), y yo, que me he criado desde los 8 años entre videojuegos, los he usado para ese mismo fin. Para mí nunca han sido un producto infantil, más bien, reflejo de una generación emergente que ahora ocupa puestos de responsabilidad social, un cristal a través del cual mirar la realidad que nos rodea.

### **El espacio.**

James Herrick (autor del libro *Scientific Mythologies: How Science and Science Fiction Forge New Religious Beliefs*) comenta sobre la Ciencia Ficción que “propulsados en la conciencia pública post-cristiana por poderosas maquinarias de marketing masivo y mediático, los mitos tecno-espirituales no atraen la atención de millones solamente por tener historias apasionantes y efectos especiales increíbles.”, afirma que “también provee a los buscadores espirituales respuestas a las eternas preguntas acerca de nuestra naturaleza y lugar en el cosmos, a nuestro predicamento y redención y sobre nuestro futuro.” Y la Ciencia Ficción contemporánea se consume por cientos de millones de unidades a través de los videojuegos, poderosas dosis generadoras de los nuevos mitos contemporáneos, por tanto, no es casualidad que David



Cronenberg en su agorera eXistenZ (1999) escogiera como lugar de inicio y final una abandonada iglesia presbiteriana para un largometraje cuyo argumento se desarrolla en torno a un poderosísimo juego, ni que su autora (Allegra Geller en la ficción) sea reverenciada como una especie de nueva gurú espiritual capaz de cambiar la vida de aquellos/as que consumen sus juegos (verdaderos adictos a este nuevo tecnoculto). Hoy, ahora mismo, este culto alimenta a más de 500 millones de jugadores/as.

El espacio Iniciar, la antigua Iglesia de Santa Lucía, se convierte así -sin comerlo ni beberlo- en el lugar idóneo para el montaje de los nuevos altares de esta Tecno-conspiración Global de remplazo de las nuevas exigencias místicas populares. Santa Lucía es la patrona de la Luz, y sin esta nueva luz incandescente y digital, no existirían los videojuegos.

### **Las obras.**

Antonella Broglia define el novísimo concepto de trysumerismo (fusión de los conceptos try y consumerism) como la tendencia de las nuevas generaciones al constante picoteo. El/la "trymuserista" es alguien que pretende estar a la última en todo, consumidor semi-compulsivo que prueba de todo a un ritmo vertiginoso bajo la influencia de las tendencias que le llegan desde cientos de referencias (redes sociales, revistas off y online, amigos/as, etc.). A ustedes les puede parecer que esta exposición está algo "desordenada", que no hay una conexión entre pieza y pieza y, sin embargo, si me conocieran sabrían que como buen amante de los RTS (Real Time Strategy) he sido entrenado para no dejar absolutamente nada al azar. Un consumidor de videojuegos es incapaz de ser fiel a un solo medio, la promiscuidad es la fuente de inspiración del trysumerismo que nos invade, un videojugador no solo juega en consolas, también lo hace a través de su móvil, de los "patios de vecinos" sociales que puebla y de todo lo que cae en sus manos lícita o ilícitamente (sea videojuego o algo que se le parezca). Las imágenes de píxeles y polígonos nos fascinan, nos estimulan, nos llenan.



Lestat interroga ferozmente a Louis en Entrevista con el Vampiro (1994) (pensarán cuán denostada referencia) sobre su capacidad para resistir el “espíritu de cada época”, algo que torturaba a Lestat hasta El Sopor. La respuesta de Louis fue contundente: “el espíritu de mi época es precisamente no tener espíritu”. Así que este es el espíritu de esta exposición, no tener espíritu, o tener un espíritu más típico de un cómic de Enki Bilal o de una ciudadanía concebida por Fernando Savater en la que cada ciudadano aparece -afortunadamente- remezclado por sí mismo y no por ninguna ideología ya extinta.

**La puesta en escena.**

Déjenme revelarles algunos de los entresijos de esta exposición: la puesta en escena, la puesta de largo de este regalo tan bien empaquetado. Ustedes verán en esta exposición 19 obras para su disfrute e, incluso muchas, para su interacción cibernética. En mi caso no son 19 sino 20.

Esta ha sido una de las discusiones más trascendentales y acertadas de la producción. Tubos de cartón entrelazados que abrazan, protegen, envuelven cada uno de los trabajos de los/as artistas. Estos cientos de tubos se adaptan a cualquier deseo en tiempo real si así lo requirieran las necesidades expositivas, cambiantes y mutantes en tiempo real al antojo de La Organización. Un complejísimo entramado de algoritmos (sueño de muchos creadores de niveles de videojuegos) orquestan cada cambio convirtiendo los pormenores del espacio expositivo en un tejido ecológico (por el material) pero también vivo, latente, siempre a la espera de nuevas órdenes de cambio. Genotipo del código y fenotipo en forma cartón.

Entren, disfruten y, sobre todo, jueguen.



**Flavio Escribano**  
ARGAMES.NET



# OVER THE GAME





“Comenzamos un largo viaje, y los que viajan tienen historias que contar”

Mediante la combinación de dos gozos, el de experimentar y el de jugar, A MAZE celebra la convergencia del arte con los videojuegos. Entrega una plataforma a los artistas, diseñadores, investigadores y genios no sólo para comunicarse, expresar ideas, aprender unos de otros y, unidos, experimentar alegremente. También pretende sacar a la luz el potencial creativo de este medio ambivalente.

En sus inicios, planteamos “A MAZE: Festival de los Primeros Pasos” (2009) como una extensión del Festival de Diseño Internacional de Berlín – DMY. Cuando montamos todas las obras, tanto de diseñadores de videojuegos como de artistas por igual, nos percatamos del potencial inmenso que subyace en los videojuegos como en el arte lúdico experimental digital, si ambos se presentan en el mismo contexto de exposición o galería: “Espacios virtuales en espacios reales”. A través del contraste ofrecido por la pintura y las bellas artes, los mundos creados por interfaces táctiles o digitales pueden ser experimentados directamente mediante la interacción con la propia obra. El propio deleite que las personas obtienen de los juegos, del hecho de jugar, sumado al ambiente único de una exposición, anima a los visitantes a reflexionar creativa e intelectualmente sobre las experiencias estéticas que van conectando. Con el objetivo de superar las convenciones de los juegos orientados al mercado tradicional, existen conferencias de modelos de negocio orientados al sector y proyectos piloto subvencionados a nivel estatal que, a día de hoy, nos permite ser testigos de la creación de una red mundial de programadores, científicos, artistas, intérpretes, músicos, diseñadores y comisarios, todos enfocados hacia el uso experimental y artístico de la tecnología digital. Esta mezcla heterogénea promueve un discurso constructivo y prolongado sobre el estudio del videojuego.

Como sugiere el título, “Over The Game” es una exposición en Sevilla basada en videojuegos, que aspira a demostrar las convergencias con otros medios masivos y formas de arte, al mismo tiempo que desafía



a las prácticas establecidas. La exposición contiene instalaciones interactivas, juegos urbanos, arte 3D y arte callejero. Los videojuegos entraron por primera vez en el circuito de galerías y exposiciones a finales de los noventa. Las posibilidades de modificación y edición incluidas en Doom (1993) y Quake (1996), o la liberación posterior del código fuente de los motores de juego hacia 2004 (incluyendo Unreal), hizo posible que tanto artistas como académicos comenzaran a referirse activamente a los videojuegos y creció su importancia como práctica cultural. Fueron los juegos de disparos en primera persona (los FPS, o first-person shooters), los mismos que siempre hacían de cabeza de turco, los primeros en romper el hielo a la hora de establecer un diálogo entre jugadores e industria del videojuego; los primeros en abrir parcialmente su inasequible tecnología para que los jugadores llevarán los juegos un paso más allá, facilitando la creación de mundos tridimensionales, la modificación de las arquitecturas de software establecidas, y la posibilidad de dirigir la mirada a los juegos con fines experimentales.

Esto supuso un gran salto hacia la libertad creativa, que sucedió al mismo tiempo que los estudios sobre videojuegos se establecían como campo académico. Espen Arseth y Jesper Jull consiguieron un doble hito con la creación, en 2001, de la primera publicación sobre estudios relacionados con el videojuegos con la que, a su vez, definieron el campo en relación a los estudios mediáticos y culturales existentes. Desde ese momento, los videojuegos fueron finalmente validados como práctica cultural y medio para la expresión artística. Y, sobre todo, son organizaciones independientes como A MAZE (Alemania) y Arsgames (España), así como exposiciones individuales de creadores de juegos como Messhof, el alias de Mark Essen (EE.UU.), o Jason Rohrer (EE.UU.), los que proporcionan inspiración a nuevas vías de pensamiento, ideas rompedoras y conceptos críticos sobre la materia. Una nueva generación de artistas y comisarios ha creado un movimiento internacional, cuya razón de ser llega más allá de los productos para el consumidor y el mercado tradicional. Este entorno creativo ofrece sinergias y aportaciones novedosas para las ciudades y los espacios urbanos. La exposición, que quiere ser itinerante, "Over The Game" integra la excelencia local en los usos creativos y migratorios de la tecnología lúdica contemporánea.



Según Vivianne Westwood, “tradicionalmente, las artes sólo han atraído a una pequeña minoría del pueblo, que servía como niñera y apoyo para el artista”. Con la cultura del videojuego, las cosas son distintas. Traemos las modas a los juegos y viceversa. Cualquier convergencia con el medio contempla la posibilidad de ser revivida dentro del propio medio. Mediante los juegos, la cultura se ha vuelto más inmersiva de lo que jamás ha sido.

Nuestro objetivo, como responsable de la internacionalización de la exposición “Over The Game” - en cooperación con el Programa Iniciarte de la Junta de Andalucía, ZEMOS98, Flavio Escribano de Arsgames y Susanne Jaschko-, es incentivar el cambio aportando obras a lo largo del viaje. En Sevilla partiremos de un set fijo de obras para que sean continuamente intercambiadas y expandidas. Ofrecemos una plataforma internacional para artistas y creadores locales para que presenten conceptos, charlas, interpretaciones y talleres, así como la posibilidad de desarrollar e intercambiar ideas a nivel internacional. Invitamos a estudiantes, jóvenes, padres, artistas y personas creativas de todo tipo a que se unan a nosotros para ampliar sus horizontes mediáticos.

Cada ciudad anfitriona posterior se integrará en la exposición mediante juegos urbanos que tendrán lugar fuera de la sede. La ambición visionaria de “Over The Game” conlleva la incorporación de tradiciones locales en la exposición itinerante, para llevarlas por el camino y animar a los artistas a incorporar sus propios bagajes en conceptos lúdicos digitales. Los logros y experiencias pervivirán y viajarán con nosotros. Creemos que la inclusión policultural es clave para otorgar a los juegos digitales las aportaciones necesarias y poder extraer todas las posibilidades evolutivas del caudal mediático. “Over The Game” es una exposición que señala el cambio por venir.



**Thorsten S. Wiedemann**  
AMAZE-FESTIVAL.DE

---

# BIOGRAFÍAS

---

## ZEMOS98

ZEMOS98 es un equipo de gestión creativo-cultural que trabaja en la investigación nuevas formas narrativas (internet, vídeo digital, net.radio, weblogs, rss...) y en la producción de eventos culturales y actividades educativas donde se abordan cuestiones relacionadas con comunicación, educación, cultura digital, etc.

ZEMOS98 ha investigado las narrativas surgidas en los nuevos medios y han creado espacios para la cultura audiovisual y digital. Organizan anualmente el Festival Internacional ZEMOS98 que en marzo de 2010 cumplirá su 12 edición.

---

## Flavio Escribano / ARSGAMES.NET

Flavio Escribano es presidente de ARSGAMES.NET, colectivo dedicado al Game Art y los Games Studies.

Además de ponente y profesor en diversos másters, congresos, workshops y seminarios relacionados con el género, los videojuegos y el arte colabora con organizaciones como A MAZE y DIGAREC (Berlín), MediaLab-Prado, Intermediae-Matadero, UEM, Universidad Complutense... y otras instituciones tanto nacionales como internacionales en labores de investigación y gestión cultural.

---

## A MAZE

A MAZE celebra la convergencia del arte con los videojuegos ofreciendo una plataforma a los artistas, diseñadores, investigadores y genios para comunicarse, expresar ideas, aprender unos de otros y, unidos, experimentar alegremente.

Es un festival que tiene diferentes módulos: exposición, zona de juegos, premios, conciertos. Su próxima edición se celebrará del 29 de enero al 7 de febrero de 2010 en el contexto de la Transmediale de Berlin.

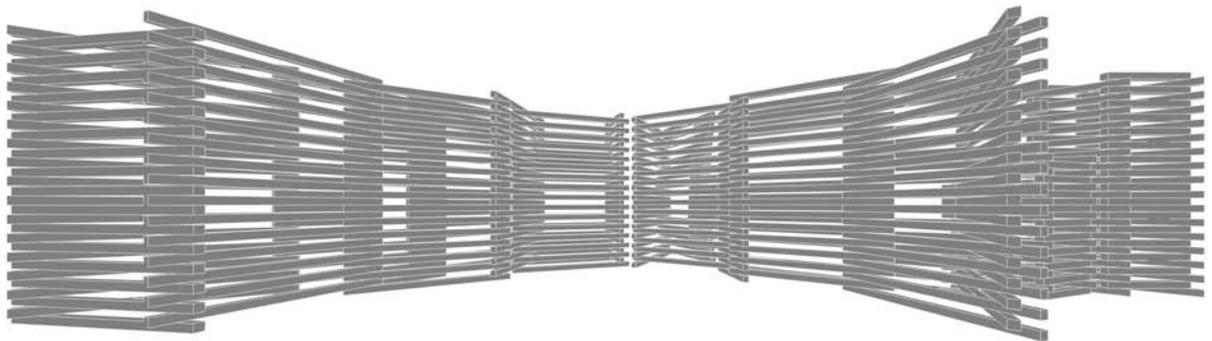
---



**radarq.net**

radarq.net es un estudio abierto que trabaja e investiga sobre arquitectura, red y ciudad. Su organización en forma de red distribuida permite, gracias a las TICs, formar estructuras profesionales de “geometría variable”, permitiendo una respuesta empresarial más innovadora, rápida, flexible y contemporánea.

radarq.net mantiene un estrecho contacto con el ámbito de la cultura porque en ella se producen espacios de investigación y creación que le han permitido mejorar tanto soluciones como procesos de innovación. En este ámbito radarq.net ha proyectado, ejecutado y co producido arquitecturas efímeras, exposiciones y eventos en los últimos tres años para clientes públicos y privados.



Axonometría de Over the Game en Espacio Iniciarte



OVER  
THE  
Game

# Game City

---

**De Totto Renna.**

**Infografía. 886x886 píxeles.**

**Italia. 2009.**

**Pieza producida para la exposición.**

---

Un pobre invasor del espacio atropellado en la carretera, un campeonato internacional en el que se dan cita todas las fichas del Pong, un parque infantil para jóvenes Pacman, un tetris en la pared del Playroom, muchos aires acondicionados y gente descansando al sol de un laberinto cualquiera. Estas son las escenas de la Game City que el ilustrador Totto Renna ha diseñado especialmente para esta exposición. Un tributo al mundo de los videojuegos clásicos.

---

**Totto Renna** a.k.a. Supertotto es un estudio de diseño de PixelArt compuesto por un sólo artista y afincado en Italia. Artista, Ilustrador y Diseñador Gráfico Totto Renna colabora con un gran número de magazines, agencias internacionales de publicidad, productoras, editoriales, agencias de los nuevos medios, ilustraciones de gran formato, diseño gráfico y web, animaciones y productos multimedia (CD Roms y Videojuegos). Ha participado en exposiciones internacionales con sus piezas inspiradas en el píxel. Desde 2005 es profesor de Ilustración Digital en la Academia de Arte de Urbino (Italia).

[www.supertotto.com](http://www.supertotto.com)



# Halo 3 ODST LandFall

---

Instalación Jugable diseñada para la exposición y compuesta por:

## **Halo 3 ODST:**

**Publicado por Microsoft Games Studios.**

**Desarrollado por Bungie Studios.**

**Fecha de lanzamiento: 22-9-2009.**

**Plataforma XBOX360.**

## **LandFall:**

**De Neil Blomkamp.**

**Duración 7'.**

**EE.UU. 2007.**

**Piezas cedidas por XBOX360.**

---

Al final los extremos terminan tocándose. Narratología y Ludología se aproximan en los trabajos de **Neil Blomkamp** (autor del reciente éxito cinematográfico DISTRITO 9) de la mano con Peter Jackson. Una pieza casi documental sobre un futuro distópico que, no solo debe cargar con las miserias propias sino que las extiende a un grupo de "inquilinos espaciales" no esperados.

Neil Blomkamp logra retorcer los pesadas raíles del lenguaje del cine y los del videojuego hasta cuadrar un círculo de acero cromado. El primer experimento al respecto (después de 'Alive in Joburg') es este LandFall para el ultra-videojuego FPS HALO 3, que se convierte a su vez en un ejercicio irónico que, en muchas ocasiones, logra engañar al ojo advirtiéndonos de lo que se avecina: en el futuro, polígonos o piel, ya no habrá más diferencias. Resintetización extrema.

Blomkamp es padre de un nuevo mestizaje en el que es difícil separar qué es videojuego y qué es cine, qué es alienígena y qué es humano. Una metáfora del "hermano mayor" humano (cine) que mira con recelo a las desalmadas "gambas alienígenas" (videojuego) hasta que sucede la hibridación.



# In the name of Kernel! Song of the Iron Bird (2006 - 2007)

De Joan Leandre.

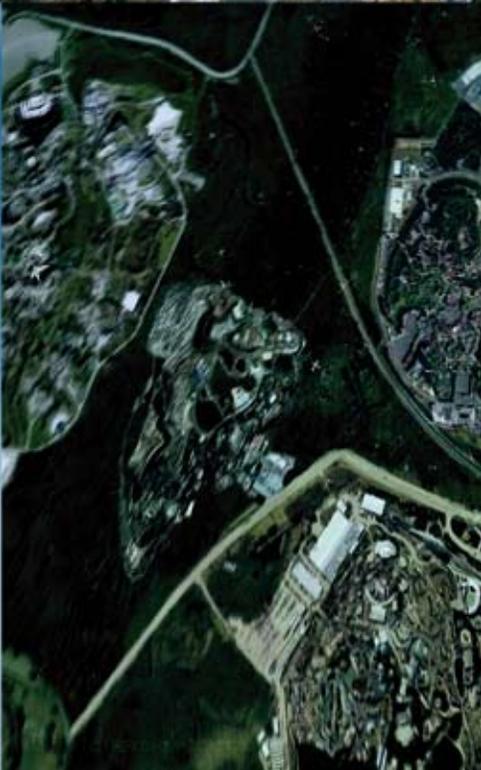
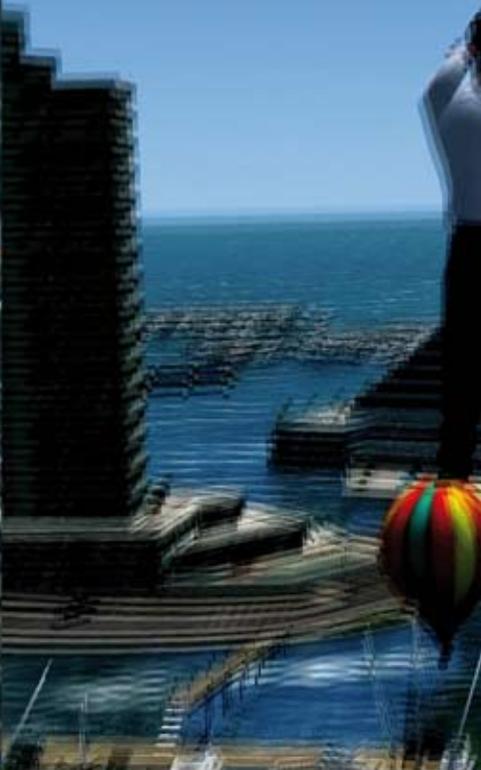
Videoproyección HD.

Duración 21'50".

España. 2006 - 2007.

Diarios de vuelo entre nubes de decepción.  
Pájaros de hierro navegando los siete cielos,  
caídas y malfunciones en momentos de soledad,  
artefactos fuera de control en sesiones de simulación.  
Año 2007 todo sigue igual y las luces nocturnas siguen  
describiendo rutas sin destino. A partir de fragmentos  
encontrados, reconstrucciones de simuladores  
de vuelo y apropiacionismo digital se presenta  
en el altar de la iglesia de Santa Lucía un retablo  
en "el nombre del Kernel!".

**Joan Leandre** nació en 1968. Vive y trabaja  
en Barcelona. Traductor de medios de comunicación,  
miembro de los Archivos OVNI desde 1994.  
Entre 1994 y 1996 ha trabajado en una serie  
de interferencias mediáticas MAP (Mega Assemble  
Project), Fundación Zero y Serial Monuments.  
Entre 1995 y 1997 trabajó en el proyecto Oigo  
Rom. En 1999 volvió a trabajar en programas de  
entretenimiento de masas y comenzó los proyectos  
Retroyou (RC) y Retroyou (NostalG) y la larga serie  
aún en proceso retroyou nostalg2 y el plan en retraso  
indefinido, Boot Profundo. Afirma que en la actualidad  
"me encuentro ahora en estado de flotación entre  
diversas consideraciones, tras el grito del pájaro de  
hierro en su vuelo hacia el atardecer automático...  
en el nombre del Kernel!".



# Punch-Out!!

---

**De Mar Canet, Jayme Cochrane y Travis Kirton.**

**Instalación interactiva y jugable.**

**Modificación de interfaz física para Punch-Out. 2009.**

---

Punch-Out!! es una instalación interactiva que recontextualiza el clásico juego de Nintendo con el mismo nombre. Se ha diseñado una interfaz física propia que fuerza a los jugadores a disfrutar de una experiencia activa y corporal. El elemento principal de esta interfaz es la pantalla-amohada donde golpear. La instalación cuenta con un "fights back", esto es, cuando el contrincante golpea al jugador se disparan unos flashes con el objetivo de crear una sensación de desorientación y aturdimiento en el jugador, aumentando así las sensaciones del contexto jugable original. El objetivo de esta instalación es explorar las posibilidades de expandir los juegos antiguos y sus tecnologías obsoletas para crear nuevas experiencias usando aproximaciones técnicas "low-tech". Todo el proyecto usa herramientas disponibles públicamente, Max/MSP, Arduino y sensores DIY diseñados y contruidos por los artistas y fue concebida en un taller con Mika Satomi del máster Interface Culture de la Universidad de arte y diseño de Linz (Austria).

---

**Mar Canet** es ingeniero informático de videojuegos, diseñador y artista interesado en visualizaciones de datos, videojuegos y arte digital. Nació en Mollet del Valles (Catalunya, 1981), se graduó en diseño digital en la escuela de diseño Esdi (Barcelona) y ha estudiado ingeniería informática en la universidad de Central Lancashire. Actualmente trabaja en Ars Electronica Futurelab como ingeniero creativo y estudia el master de Interface Culture de la universidad de arte diseño de Linz. Desde 2004, ha estado intensamente trabajando en arte y proyectos comisariados con el colectivo Derivart (<http://www.derivart.info>). Derivart trabaja en la intersección entre arte, tecnología y finanzas.

**Jayme Cochrane** es diseñador interesado en la intersección de la arquitectura, nuevos espacios urbanos, y el sentido de las experiencias interactivas. Nació en Chilliwack (Canadá, 1984) y se graduó en la universidad canadiense de artes interactivas y tecnología Simon Fraser de Vancouver en la especialidad de Diseño de interacción. Ha trabajado en Vancouver como diseñador interactivo para Business Objects y en la actualidad trabaja en Ars Electronica Futurelab y cursa el master Interface Culture de la universidad de arte y diseño de Linz.

**Travis Kirton** es un artista emergente y diseñador especializado en la producción de performance y nuevos medios táctiles e interactivos. Nació en Winnipeg (Canadá, 1979), se graduó en la universidad canadiense de artes interactivas y tecnología Simon Fraser en la especialidad de Diseño de interacción. Actualmente es estudiante del master Interface Culture de la universidad de arte y diseño de Linz. En la actualidad trabaja en Banff New Media Institute (The Banff Centre) donde se dedica a la producción y diseño de tipografías gestuales y superficies interactivas.



# Estrecho Adventure

---

**De Valeriano López.**

**Vídeo monocal, monitor TV.**

**Duración 6'22".**

**Granada, España. 1996.**

**Entrevista a Valeriano López.**

**De ZEMOS98.**

**Vídeo monocal, monitor TV.**

**Duración 5'00".**

**España. 2009.**

**Vídeo realizado para la exposición.**

---

Obra pionera en el arte digital español y andaluz se trata de una pieza de mediados de los 90 que se presenta en formato cortometraje pero que nació, en la cabeza del artista, como un proyecto más ambicioso. Hemos querido rescatar aquel proyecto a través de una entrevista al artista. En Estrecho Adventure toma como objeto de análisis la inmigración procedente de las costas norteafricanas y el formato visual que adopta es el de los videojuegos. En una primera parte de la pieza el protagonismo absoluto es para Abdul que es el personaje principal del videojuego y que debe salvar toda una serie de obstáculos para pasar la frontera, el Estrecho, y así adentrarse en la Europa soñada. Tras conseguir pasar a España, en la segunda fase del juego recoge verduras y hortalizas en los invernaderos del sur para finalmente conseguir el premio: los papeles. La segunda parte del vídeo, mucho más breve que la primera, nos muestra las calles de una ciudad marroquí donde los niños juegan en un bar con un videojuego.

**Valeriano López** comienza su actividad artística en los primeros años ochenta en Barcelona, donde entra en contacto con la nueva expresión textil. Vuelve a Granada para titularse en tejidos artísticos por la Escuela de Artes y Oficios, y en 1988 abandona irrevocablemente los hilos con la instalación "Se acabó el tejemanaje". Ha estudiado teatro-danza con Pina Bausch y en la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de Los Baños de Cuba. Allí vive la crisis de los balseiros, y en Marruecos, donde reside largas temporadas, se compromete con el fenómeno de la inmigración clandestina. Su radicalidad poética lo convierten en un artista escurridizo y difícil de catalogar. Hasta ahora se ha mantenido fuera del mercado, siendo su profesión la enseñanza donde mantiene viva su revolución particular, que consiste en entregar una piedra a sus alumnos y adentrarse con ellos en las metáforas.

[www.valerianolopez.es](http://www.valerianolopez.es)



# El tenista

---

**De Felipe G. Gil, ZEMOS98.**

**Duración 3'10".**

**España. 2006.**

**Esta pieza pertenece a la Colección Iniciarte.**

---

El tenista hace uso de la imagen de un videojuego –un partido de tenis– como metáfora de una realidad que vivimos. La sociedad de la información impone dinámicas vitales que no nos dejan tiempo para pensar; el tiempo que pasa entre un suceso y la búsqueda de conocimiento sobre éste es mínimo, y permite pocas posibilidades de entendimiento de la realidad. A pesar de estar ganado el partido, el jugador –narrador– siente que algo no va bien y se pregunta por su existencia. La metáfora lúdica del Ganador y del Perdedor aparece evidente como producto de la crisis actual del modelo político-social de competición que vivimos en este momento. Esta pieza que podría ser considerada “machinima” (animaciones que utilizan la captura de una partida de un videojuego para contar otras historias) pero está inserta en el trabajo de apropiacionismo y remezcla “sin fin” que asume, como parte fundamental de su lenguaje, el artista.

---

**Felipe G. Gil** estaba en la barriga de su madre cuando Tejero entró pegando disparos en el Congreso. Más tarde se dedicó a grabar programas de radio en cintas de cassette y a fantasear con que un día sería un gran comunicador. Tras una breve crisis de 3 días y 10 minutos (exactamente) en la que dudó si hacer la carrera de administración y dirección de empresas, cometió uno de los mejores errores de su vida: estudiar comunicación audiovisual. Fue ahí donde conoció a un grupo de imberbes con los que durante los últimos años de su vida ha desarrollado infinidad de proyectos, la mayoría al margen del sentido común, pero todos ellos encuadrados dentro del contexto de la cultura audiovisual y digital. Actualmente está enganchado a la ensalada libanesa de perejil y a ZEMOS98. En sus “ratos libres” intenta seguir reflexionando y produciendo acerca de cuestiones tales como: comunicación, remezcla, educación, DIY, proam, metalenguaje, ficción, televisión, etc.

[www.ZEMOS98.org](http://www.ZEMOS98.org)

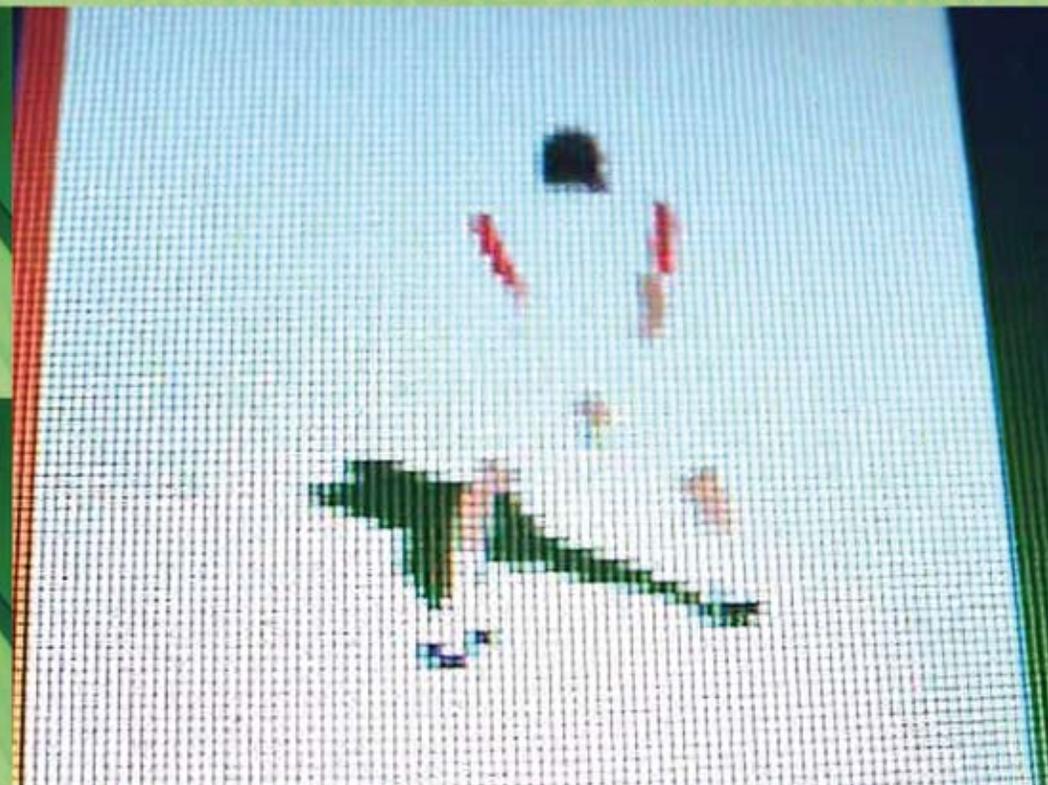


que no sabes quien coño eres

¿por qué me movía de esa forma?



que no sabes quien coño eres



¿por qué me movía de esa forma?

# s-2211

---

**De Daniel Franca y Enrique Colinet.**  
**Instalación interactiva y jugable.**  
**Modificación del Juego Half-Life y Wiimote.**  
**Sevilla, España. 2007 - 2008.**

---

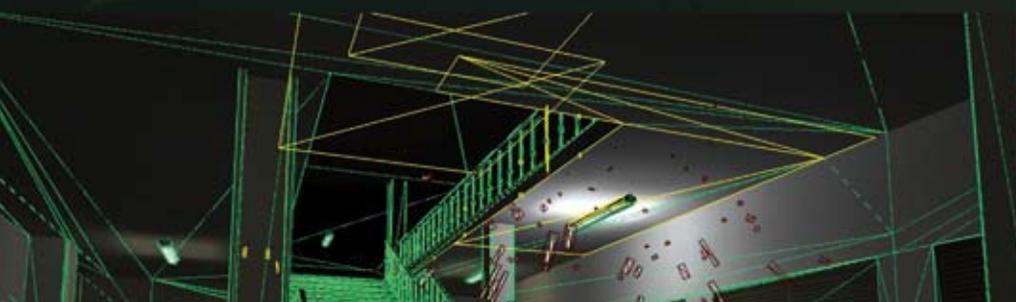
s-2211 representa el sótano de la facultad de Bellas Artes de Sevilla inundado. La pieza, que formó parte de la exposición colectiva "Rojo" en los sótanos de la propia facultad de Bellas Artes, pretendía envolver al espectador, el alumnado de la propia facultad, en un entorno que le era familiar. La pieza, ahora en esta exposición, representa, más allá del lugar concreto, un juego de ausencias y presencias. A partir del motor gráfico de uno de los juegos pioneros de acción en primera persona, Half-Life 2 y usando el mando de la consola Wii (el conocido Wiimote, gracias al mod creado por Pat Glynn) podemos recorrer los pasillos del sótano del edificio de la calle Laraña en un paseo virtual extraño: el sótano está inundado.

**Daniel Franca** nació en Sevilla, 1985. Artista multidisciplinar licenciado en Bellas Artes por la especialidad de Pintura en la Universidad de Sevilla. Es también técnico superior informático. En 2008 forma parte del grupo multidisciplinar de artistas visuales "The Box".

[www.danielfranca.com](http://www.danielfranca.com)

**Enrique Colinet** nació en Sevilla, 1984. Empezó creando mapas y modificaciones para juegos como Half-Life y Counter Strike y en la actualidad es desarrollador de videojuegos y vive en Berlín desarrollando profesionalmente juegos en la empresa Yager Developement. Ha trabajado también en la empresa española Pyro Studios y mantiene el proyecto personal de modding de videojuegos SDK.

[sdk-project.com](http://sdk-project.com)



# Mystical Doom

---

**Mystical Doom. Chernobyl está en todos lados**

**Primer Paradigma de la revolución 3D.**

**Producción de ZEMOS98 y ARSGAMES.**

**Duración 15'00".**

**Vídeo documental.**

**Sevilla, España. 2009.**

**Pieza producida para la exposición.**

---

DOOM y MYST proponen la ruptura con los anteriores planteamientos de los videojuegos hasta la fecha.

Dicen que una época no empieza o termina en una fecha concreta, sino gracias a la suma de acontecimientos, signos y señales que comienzan a dar forma a otra cosa. DOOM y MYST logran concentrarlos todos, en forma de pasado y de futuro.

DOOM hace la apuesta más arriesgada, más mutante en guión, tecnología, representación e incluso modelo de negocio. La apuesta de MYST es absolutamente conservadora a excepción de su gráfica y su rechazo a activar el espacio navegable a través de la violencia.



# Zona de recreo

-----  
**De Clara Boj y Diego Díaz.**  
**Instalación interactiva y jugable.**  
**España. 2002.**  
-----

Zona de recreo, es un juego audiovisual que surge de la transformación de un elemento de parque infantil, el balancin de muelle. Aprovechando el gesto, el movimiento y la participación en grupo que este juego requiere desarrollamos un artefacto que mide esos movimientos y nos permite navegar por una interfaz gráfica con distintos escenarios.

El juego refleja el continuo tránsito entre los espacios físicos y los espacios digitales de relación social. Los jugadores atraviesan espacios sintéticos en busca de lugares de encuentro, y mediante el balanceo de su cuerpo y la coordinación descubren plazas publicas, imágenes navegables de parques de la ciudad, que van transformando la experiencia del juego.

-----  
**Clara Boj y Diego Díaz**, nacidos en Murcia, 1975, combinan su actividad artística en solitario con proyectos en colaboración desde el año 2000. Su trabajo se centra principalmente en la observación del espacio público y las diversas transformaciones (arquitectónicas, tecnológicas, funcionales, sociales,...) resultantes de la incorporación de las nuevas tecnologías al espacio de la cotidianeidad, a partir de lo cual generan instalaciones que combinan cualidades físicas y virtuales para intentar generar lazos de continuidad entre las viejas y las nuevas formas de relación social, entre los viejos y los nuevos espacios de comunicación.

[www.lalalab.org](http://www.lalalab.org)



# levelHead

---

**De Julian Oliver.**

**Videoinstalación interactiva jugable.**

**Nueva Zelanda. 2007.**

---

levelHead es un juego tridimensional de memoria espacial presentado en forma de cubo físico portátil como única interfaz tangible. Cada cara del cubo es una pantalla que muestra una imagen de una pequeña habitación, la cual está lógicamente conectada a las caras contiguas mediante puertas. En una de estas pequeñas habitaciones hay un hombre, y al inclinar el cubo, el jugador lleva a este personaje de una habitación a otra intentando encontrar la salida. Algunas de las puertas no llevan a ninguna parte, devolviendo al personaje de vuelta a la habitación de salida. En levelHead se pone a prueba la capacidad de memoria espacial del jugador. Cada jugador dispone de sólo 120 segundos para encontrar la salida en cada cubo y dirigir al personaje a la siguiente. Hay un total de tres cubos o niveles y, como cabe esperar, a medida que el jugador avanza las trampas nemotécnicas se vuelven cada vez más complicadas.

levelHead ha sido desarrollado en Debian GNU/LINUX y ha participado y recibido premios en una veintena de festivales y exposiciones por todo el mundo.

---

**Julien Olivier**, nacido en Nueva Zelanda, es artista, desarrollador de software libre, educador y teórico de los media. Ha realizado presentaciones y exhibiciones en numerosos eventos y conferencias internacionales de arte electrónico. Ha impartido talleres y clases magistrales en todo el mundo sobre diseño de videojuegos, desarrollo artístico de juegos, UNIX/Linux, arquitectura virtual, diseño de interfaces, realidad aumentada y prácticas de desarrollo de código abierto. En 1998 fundó el colectivo de desarrollo artístico de video-juegos Select Parks.

[www.julianoliver.com](http://www.julianoliver.com)



# Atari Cold War

---

**De Flavio Escribano.**

**Fullcrum:**

**Infografía de gran formato retroiluminada.**

**200 x 70 cm.**

**Sevilla, España. 2007.**

**Gunship:**

**Infografía de gran formato retroiluminada.**

**200 x 70 cm.**

**Sevilla, España. 2007.**

---

La Guerra Fría es el primer acontecimiento histórico internacional coetáneo al videojuego, es decir, es el primer hecho histórico narrado en directo por los videojuegos. La Guerra Fría es el primer acontecimiento histórico relatado en presente.

Los objetivos de estos videojuegos orientados a la propaganda eran:

1. Despersonalización del enemigo y demonización.
2. Estetización de los elementos de represión – empatización.
3. Exageración de la amenaza (en este caso comunista) con fines militaristas.
4. Minusvaloración o relativización de operaciones económicas con fines armamentísticos: SDI.
5. Contextualizar y “acostumbrar” al actor (jugador) a determinados contenidos y contextos políticos e instituciones (OTAN).
6. Elemento disuasorio para oriente (muestra de la capacidad militar occidental).
7. Pero de otras maneras han servido para revelar información sensible de forma soslayada (armamento nuclear en Israel).

Al llegar el final de la Guerra Fría se vio que efectivamente estos planes habían tenido cierto éxito y no en vano ni desacertadamente se mencionó a la primera guerra del golfo la “guerra nintendo para la generación nintendo”, es decir, la guerra audiovisual para los que estábamos acostumbrados al lenguaje y estéticas del videojuego bélico contemporáneo.



# Amy, the first street art game

---

**De Michael Schuon.**  
**Instalación interactiva y documentación.**  
**Alemania. 2009.**

---

El concepto que maneja este juego está basado en los signos del street art y la cultura urbana. Amy propone un redescubrimiento lúdico de la experiencia urbana. Usando un mini proyector como controlador único del juego salimos a la calle a jugar con los graffities combinando píxeles y realidad de las calles. El dispositivo que se presenta en esta exposición está acompañado de la documentación del juego y puede utilizarse en dos prototipos colocados en la propia exposición a modo de cartel. En junio de 2009 ganó el premio "Innovation and Concept" de A MAZE, festival alemán especializado en game art.

Michael Schuon, nacido en Tübingen, Alemania, en 1979. Ha estudiado música en el Folkwang Hochschule Essen, teatro en la Ruhr University Bochum y "applied media" en la Potsdam University/ FH Potsdam. En la actualidad trabaja artista multimedia, músico, vj y otras muchas cosas más.

[www.framefuck.net](http://www.framefuck.net)



కలిగి

# Eliss

---

**De Steph Thirion.**

**Videojuego para iPod Touch.**

**EE.UU. 2008 - 2009.**

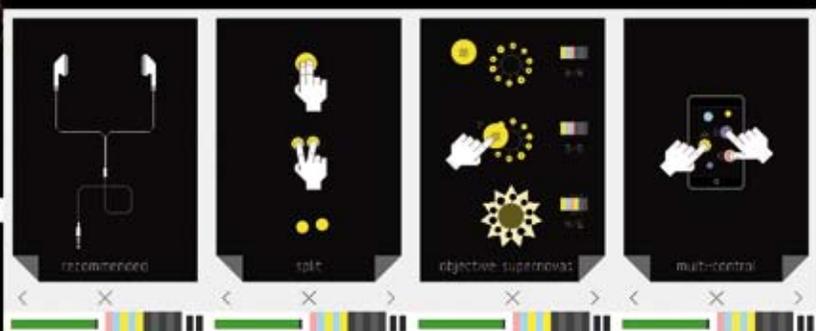
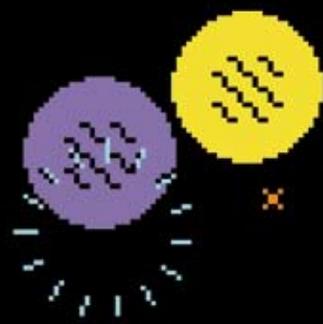
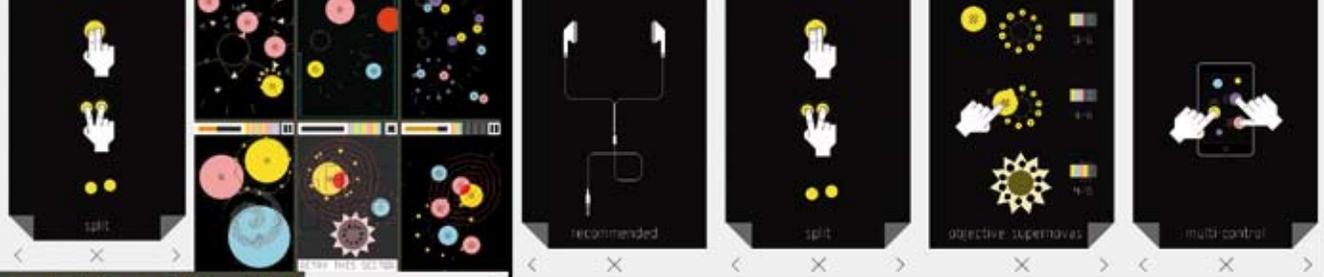
---

Eliss (<http://www.toucheliss.com/>) es un innovador juego que utiliza el elemento multitáctil de un modo nunca antes visto. El participante en el juego debe mantenerse en armonía dentro de un extraño universo de planetas fundibles, manejando múltiples planetas al mismo tiempo mediante controles táctiles, uniéndose a ellos en universos gigantescos o dividiéndolos en innumerables planetas enanos igualando su tamaño con los squeeasers. Limpia el polvo estelar, resístete a la atracción del vórtice y de otros fenómenos espaciales y ralentiza el paso del tiempo. Cada uno de los 25 niveles del juego te obligará a utilizar los dedos en formas y estrategias creativas. Prepara las manos: esta extraña galaxia tiene lista para ti una auténtica gimnasia digital.

---

**Steph Thirion** es diseñador de interacción. Su trabajo 'Selected Works, Starring Jet-Pack-Girl' convierte paradigmas de un típico juego de plataformas en un interfaz de navegación de información, y recibió en 2005 el premio LAUS por 'Mejor Web Experimental'. Su taller Game Mod propone a grupos de diseñadores - sin experiencia en programación - que modifiquen el código de un videojuego, convirtiendolo así en piezas experimentales creadas a base de prueba y error. En el ámbito de Visualizar, creó Cascade On Wheels, un duo de visualizaciones del tránsito en el centro de Madrid, que utilizan la exploración y la sorpresa como medio de juego y inmersión, y la metáfora como herramienta para expresar el significado y la gravedad de los datos. Recientemente creó Eliss, un juego de visuales generativos que anima la utilización del iPhone como un tablero multi-táctil.

[www.trsp.net](http://www.trsp.net)



# Sala de máquinas

-----

**Dirigida por Chiu Longina.**  
**Producida por Berio Molina.**  
**Audioinstalación sonora en Pure Data.**  
**Supercollider DVD-Audio Multicanal 5.1.**  
**Duración 29'00".**  
**España. 2009.**  
**Pieza producida para la exposición.**

-----

La pieza es un concierto de ambientes sonoros de salas de juego para 6 altavoces. Ocupa toda la sala de juegos ampliando el concepto tridimensional y enfrentándose a la teoría binaural de la escucha (que defiende que el sonido estereofónico representa la intersección perfecta entre el sentido del oído humano y la capacidad de escucha). Dos oídos y seis puntos de escucha. Redención y gracia gnóstica. Continuum vibracional. Situándose entre ficción y realidad, la intención de esta audio-instalación es intervenir en un espacio familiar integrado en nuestro imaginario común (una sala de juegos) para convertirlo, bajo el efecto del sonido, en un lugar mutante cargado de memoria aural.

Esta obra está creada bajo la Licencia: Creative Commons Reconocimiento-No comercial 3.0 España.

-----

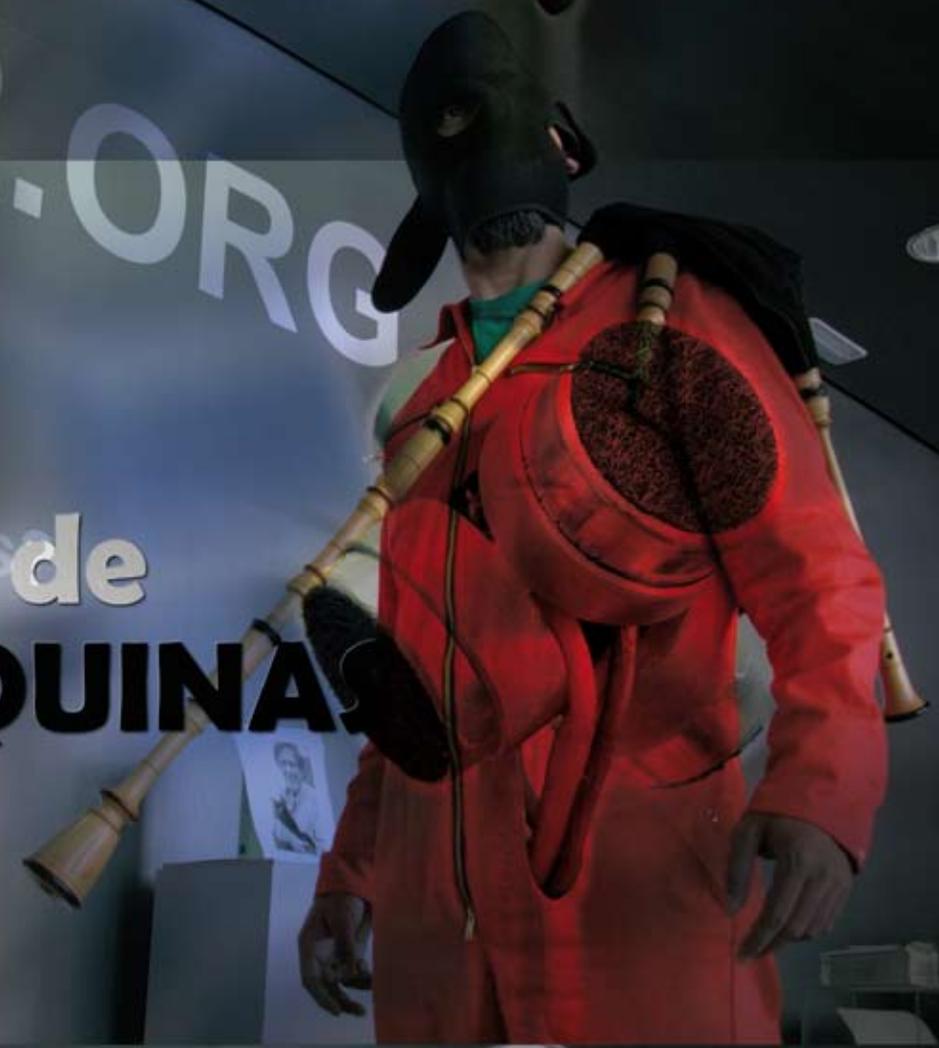
**Chiu Longina**, antropólogo y musicólogo. Artista sonoro y creador de espacios acústicos. Co-fundador y miembro de los colectivos Escoitar.org, SINSALaudio, la Comunidad de Artistas Digitales Alg-a, el portal de arte sonoro Artesonoro.org y la agencia de noticias libre Mediateletipos.net. Miembro del Centro de Creación Experimental de Cuenca y del grupo de investigación DX7 Tracker de la Universidad de Vigo. Editor y comisario independiente, prepara en este momento una publicación sobre tecnologías sonoras de control social y armas acústicas (el tema de su tesis doctoral).

**Berio Molina** nació en A Fonsagrada, Lugo en 1979. Es Licenciado en Bellas Artes por la especialidad de escultura en la Universidad de Vigo y tiene un Máster en Arte Digital por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, así como un Máster en Computer Graphic Design por el R.I.T. (Rochester Institute of Technology) de Nueva York. Forma parte principalmente de los colectivos escoitar.org y alg-a.org y su actividad individual se centra en el desarrollo de creaciones y sistemas interactivos y en la realización de proyectos en la red.

ITAR.ORG

ústico?  
sonoro?  
dos al

# Sala de MÁQUINA



ITAR.ORG

ústico sala de



# PrayStation 4 an extra life

---

**De Pedro Delgado.**

**Instalación.**

**Sevilla, España. 2009.**

**Pieza producida para la exposición.**

---

Fue allá por los años 70 del pasado siglo cuando surgió el origen de todo. Un punto luminoso apareció en la negra inmensidad de la pantalla. A los márgenes de este Cosmos, dos columnas flanqueaban el límite del espacio conocido. En el conjunto reinaba la quietud y nada parecía tener sentido aún. Todo estaba preparado para revelar el secreto a los elegidos. Fue entonces cuando el Creador extendió su control a las manos de éstos, que al momento comprendieron cuál era la empresa que se les encomendaba. Así fue el Génesis y así nació la primera prueba. Cuando la hubieron superado con éxito, se les confiaron nuevas y variadas experiencias, a la vez que se les ordenó que las transmitieran a todos sus iguales, de modo que crecieran en grupo y se convirtieran en Comunidad. Cuando el Creador vio que aquellos depositaban su fe en la nueva doctrina y que estaban preparados para el siguiente paso, se dispuso a insuflar vida a todo un firmamento de diosas, dioses, héroes y heroínas, que encarnarán grandes historias y mitos aún por inventar, capaces de ejemplificar conocimientos a los mortales, a la misma vez que los liderasen en la batalla y los distrajeran en el juego. Del mismo modo y con semejante empeño, dio vida a igual número de seres malignos y destructores, que con su siniestra labor dieron sentido a tan magnas narraciones.

Pero llegaría el día en el que los mortales, confiados ya de su propia voluntad, humanizarían su credo, haciéndose poseedores del control de sus ilusiones y aventuras, reemplazando las grandes odiseas por las complejas relaciones de la vida terrenal, eliminando así el ancho límite que hasta el momento separaba lo divino de lo tangible.

Ahora, la inmortalidad rige el universo. El ser humano ya no necesita cuestionar sus razones existenciales, ya que en la nueva doctrina siempre existe una segunda oportunidad. La Comunidad avanza asumiendo nuevos retos, corrigiendo errores del pasado y, sobre todas las cosas, respetando las leyes del juego. Ningún otro credo en nuestro planeta ha considerado en semejante medida las diferencias entre sus practicantes. Todo mortal tiene el derecho a experimentar cuantas vidas desee, aunque éstas no conciernen a la única que se le confió al nacer.

Todo mortal tiene el derecho a encomendarse a otra nueva vida en la que morir sí tiene ya continuación.

---

**Pedro Delgado Maqueda** (Bollulos par del Condado, Huelva, 1981) es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla y ha completado estudios en la Universität der Künste. Berlin, Alemania. En los últimos años ha participado en exposiciones colectivas en festivales y espacios de arte alternativos de Sevilla.



# Super-Tirititrán

---

**De Caninosudios.**

**Videojuego Open Source y Creative Commons,  
para Linux, MAC y Windows.**

**España. 2008.**

---

Super-Tirititrán es un videojuego en 2D, Open Source y con licencia Creative Commons, al estilo de los clásicos juegos de naves. El juego está ambientado en Cádiz. Los escenarios, personajes y ambientación del juego son parte de esta ciudad. Si la ciudad ficticia de Metrópolis tenía a Superman, ahora nace un nuevo superhéroe: "Super-Tirititrán" que salvará a Cádiz de la tiranía del Profesor Bizcone.

**Caninostudios** nace como un grupo de desarrollo libre destinado a la creación de videojuegos. Nuestro primer proyecto, super-Tirititrán comenzó como una simple práctica en la que solo queríamos comprobar si era posible desarrollar un videojuego solamente utilizando herramientas de software libre. Otro juego desarrollado por este colectivo es "Nimuh en busca del tesoro andaluz" que esta vez viaja por Andalucía en un juego basado en los laberintos de "Theseus and the Minotaur Mazes".

Caninostudios está formado por Francisco Javier Pérez Pacheco (programador), Jesús Carrasco Carrasco, (grafista) y Shano Lores Suárez (músico).

[www.caninostudios.net](http://www.caninostudios.net)



# Strange Attractors 2

De Eric J. Walker, Scott Stanfield, Bret Alfieri  
y Christopher M. McGarry. Ominous Dev.  
EE.UU. 2008.

Ominous Development es un proyecto compuesto por un grupo de amigos de Michigan con un interés común en los ordenadores, los juegos y los límites de la imaginación. Strage Attractors 2 es la evolución lógica de su primera versión (ganadora además de un premio IGF en 2006). Un juego "single-switch", esto es, un juego controlado exclusivamente a través de un solo botón de acción que activa o desactiva la gravedad de nuestro avatar dentro de un entramado de niveles espaciales.

Ominous Development representa una de las primeras iniciativas de regeneración del tejido de desarrolladores y creadores amateurs capaces de enseñar los dientes a las mega-corporaciones. Ideas vs. Marketing.

[www.ominousdev.com](http://www.ominousdev.com)



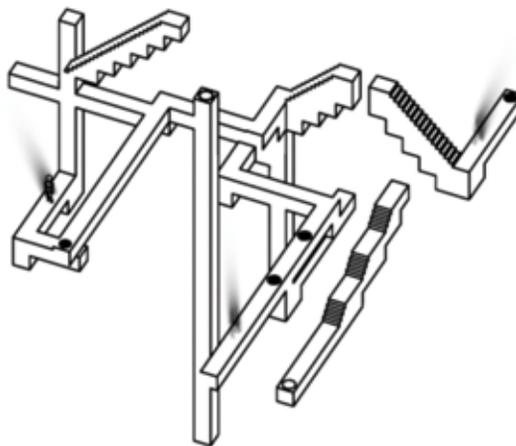
# Echochrome PS3

De Hideki Sakamoto.  
Videojuego para PlayStation3.  
Publicado por Sony Computer Entertainment  
Incorporated.  
Desarrollado por Sony Computer Entertainment  
Japan.  
Plataforma Playstation 3.  
Japón. 2008.

Echochrome es uno de esos juegos que no tiene un presupuesto para triple A pero que ha dado la vuelta al mundo, tanto por el número de ventas como por el interés suscitado. Los dos puntos más interesantes de Echochrome son su argumento y la técnica que es capaz de sostenerlo, ambos intrincados perfectamente. La historia de Echochrome sucede en un mundo mezcla de la fantasía de Escher y la de Reutersvärd, es decir, mundos física y ópticamente imposibles pero lógicos en la interpretación.

Jun Fujiki, diseñador de ambientes interactivos e interfaces desarrolló el "Object Locative Environment Coordinate System", un sistema de interpretación basado en las ópticas imposibles de Escher y que Fujiki convirtió en pieza interactiva.

Con una banda sonora excepcional (no es común escuchar cuerdas clásicas de inspiración barroca en videojuegos), se convierte en la prueba de que la sociedad lúdica transforma constantemente el entorno y que tanto ingenieros como desarrolladores comienzan a preferir introducir dichos conceptos lúdicos en sus piezas antes que manifestar intereses puramente industriales o comerciales.



echochrome



OVER  
Game

---

# INTRODUCTION

---

As commissioned by Flavio Escribano and ZEMOS98, we are embarking on the final stages of the current year in the Espacio IniciarTE within the Ministry for Culture, and for this we are reflecting on the role of the videogame in modern society. "Over the Game" brings together directors, artists and researchers under one roof, in a single show that focuses mainly on the idea of the playful experience being a creative, artistic and critical activity.

Moving away from the premise that the visual, expressive and sensory education of recent generations has developed through the language of videogames, "Over the game" raises a series of creative proposals which, based on the presence of art in an unfamiliar environment, contribute to videogame language and also transform its features, converting it into an application tool for the most diverse areas of knowledge and individual development.

In this exhibition, we are offering an experience which combines the artistic and the creative, both spatially and emotionally, and where the spectator becomes the player and the player the spectator. Therefore, in line with the idea that what is playful is also cultural, "Over the Game" brings the contemporary sphere closer to the reality of the videogame, demonstrating the idea that this already plays a part in our world, or at least, enough time for us to become aware of its influence on our lives and on the way we express ourselves socially and culturally.

---

**Rosa Torres**  
Consejera de Cultura de la Junta de Andalucía

# BEYOND THE GAME

"In play one is carefree;  
in a game one is anxious about winning",  
Allan Kaprow

When the Espacio Iniciarte team commissioned this exhibition, we at ZEMOS98 were deeply immersed in researching "Código Fuente: La remezcla" ("Source Code: the Remix"), our last publication before this present one. We accepted the invitation because, among other things, videogames have become one of the natural fields of expression in the audiovisual world that we have spent so much time exploring over the last few years.

But in particular because play – sharing, content bartering, interaction with machines and beyond machines – is one of our ways of working and thinking. Our passion for play goes beyond physical or digital games.

We are also aware that this project is somewhat influenced by "script requirements". We're not planning to offer the best of all possible Game Art exhibitions, and we don't want to leave out some pioneering projects that have been developed in Andalusia. Andalusian Game Art? That's the one.

Producing this project at Espacio Iniciarte is a challenge, because we don't want to go down the path of total technological proselytism (it may come as a surprise to some, but we are allergic to techno-determinism), or to fall into intellectualising the drives that gaming leads us to. The exhibition format has contradictions in itself, so the space and the works intertwine in a layout that turns visitors into users and takes regular gamers beyond the controller.



The Espacio Iniciarte headquarters in the chapel of the Church of Santa Lucía becomes our private engine room, with six of the exhibition pieces set up in this "cavity" that was once used for praying to Christian deities. Without falling into false myths, we want to show four independent games and regain the spirit of "collective re-creation" of private spaces dedicated to "vice" and "arcade games". Our engine room drives and generates free, alternative playability projects; the boilers generate a multichannel soundscape that situates and balances us in the regular operation of our ship. We want to turn the concept of the game arcade upside down.

And to close, an anonymous poem found in a digital ruin.

Do you think while you play?  
Insert Coin.  
Play while you think.  
Game Over.



**Pedro Jiménez**  
ZEMOS98.ORG

# REMixING THE CITIZENRY

When Pedro Jiménez from the hyperactive collective ZEMOS98 contacted me to ask me to curate a GAME ART exhibition, the first thing that came into my mind was: “we have to give it a very specific, distinctive personality (character)”. Obsessed by the “mcluhanism” that the medium is the message, I started to imagine different ways of shaping this experience that had to be, above all, immersive.

I confess: I was raised amongst videogames. Taking on this task was certainly an intimate activity for me, just as my relationship to videogames is also intimate, and passionate. If you think back to the lead character (Martin) in the series “Dream On”, you can get some idea of what it means to interpret life experience through a cultural product (music, film, television). As somebody who grew up with videogames from the age of eight, I’ve used them for the same purpose. I have never considered videogames to be childish products, but rather aa reflection of an emerging generation that now holds responsible positions in society, a glass through which to look at the reality that surrounds us.

## **The exhibition space**

James Herrick (author of *Scientific Mythologies: How Science and Science Fiction Forge New Religious Beliefs*) has this to say about Science Fiction: “Propelled into post-Christian public consciousness by the powerful machinery of mass marketing and media, techno-spiritual myths do not draw audiences of millions because of compelling storytelling and mind-boggling special effects alone.” Instead, he claims “they also provide spiritual seekers answers to perennial questions about our nature and place in the cosmos, our predicament and redemption, and the future.” And contemporary Science Fiction is consumed in the hundreds of millions of units through videogames, powerful doses generating the new contemporary myths. It is no coincidence that David Cronenberg decided to start and end his ominous “eXistenZ” (1999) at an abandoned Presbyterian church, in a film in which the plot revolves around an extremely powerful game,



or that its creator (Allegra Geller in the film) is worshipped as a kind of new spiritual guru with the power to change the life of those who consume her games (true addicts of this new techno-cult). Today, right now, this cult fuels more than 500 million gamers.

The Iniciarte venue in the former Church of Santa Lucía, is thus almost effortlessly transformed into the ideal place for assembling the new altars to this global techno-conspiracy that replaces the new demands of popular mysticism. Santa Lucía is the patron saint of Light, and without this new, incandescent, digital light, videogames would not exist.

### **The works**

Antonella Brogna defines the brand new concept of “trysumerism” (a mix between “try” and “consumerism”) as the tendency of new generations to constantly dabble. A “trysumerist” is somebody who wants to have the latest of everything, a semi-compulsive consumer that tries everything at a dizzying pace, under the influence of trends that come to him or her through hundreds of references (social networks, print and online magazines, friends, etc). To visitors, this exhibition may appear a bit “untidy”, as if there is no connection between the pieces. But if you knew me you would know that as a good fan of RTS (Real Time Strategy), I have been taught (by videogames) to leave absolutely nothing to chance. Videogame users are incapable of remaining faithful to a single medium, promiscuity is the source that inspires the “trysumerism” that invades us, videogamers don’t just play on consoles, but also on mobile phones, in the social networking “town squares” that they inhabit and with everything that falls into their hands, licit or illicitly (actual videogames or anything that resembles them). Images made out of pixels and polygons fascinate us, fulfil us.



In “Interview with the Vampire” (1994) (an infamous reference, you will think), Lestat ferociously interrogates Louis about his ability to withstand the “spirit of the age”, something that tortured Lestat to unbearable extremes. Louis gives a resounding reply: “the spirit of my era is precisely to have no spirit”. And this is the spirit of this exhibition, to have no spirit; or to have a spirit that is more typical of a comic book by Enki Bilal or of the kind of citizenry conceived by Fernando Savater, in which each individual is —luckily— remixed by him or herself and not by any ideology that is already extinct.

### **The mise-en-scène**

I will now reveal a few of the ins and outs of this exhibition: its mise-en-scène, the “coming out” of this attractively wrapped gift. In the exhibition you will see 19 works laid out for your enjoyment, or even for your cybernetic interaction in some cases. For me, there are 20. This has been one of the most momentous and spot-on discussions of the production process. Intertwined cardboard tubes that embrace, protect and surround each of the artists’ works, hundreds of tubes that adapt themselves to any real-time need that the exhibition may require, changing and mutating in real time in accordance to the whims of the organisers. An extremely complex structure of algorithms (the dream of creators of videogame levels) orchestrate each change, transforming the details of the exhibition space into a fabric that is ecological (because of the material), but also alive, latent, always on hold awaiting its next transformation orders. A genotype of code and a phenotype in cardboard form.

Enter, enjoy and, above all, play.



**Flavio Escribano**  
ARGAMES.NET

# OVER THE GAME

“We are going on a long journey. Those who travel have stories to tell.”

Combining the joy of experimenting and gaming A MAZE. celebrates the convergence of computer games and art. Giving artists, designers, researchers and whizzes a platform not only to communicate, express ideas, learn from one another and to experiment together playfully, but also to reveal the creative potential behind this ambivalent medium in general.

We originally set up A MAZE. First Step Festival (2009) as an extension of DMY – International Design Festival Berlin. Having installed all the artworks by game designers and artists alike, I became aware of the immense potential that lies in computer games and experimental digital game art if shown within an exhibition and gallery context: “Virtual spaces in real spaces”. Contrasting painting and fine art, the world created by digital and/or tactile interfaces can be experienced directly through interaction with the artwork itself. Human delight in games and playing combined with the unique atmosphere of an exhibition encourages visitors to creatively and intellectually reflect upon the aesthetic experiences they make. Surpassing common market oriented games conventions, game-specific business conferences and state-funded pilot projects to support interactive media entertainment, we are currently witness to the creation of a worldwide network of programmers, scientists, performers, artists, musicians, designers and curators, that is focussing on the experimental and artistic use of digital technology. This diverse mix of people promotes a sustained constructive discourse on the subject of computer games.

As the title suggest, “Over The Game” in Seville is an exhibition based on computer games, which aims to display convergences with other media and art forms whilst challenging established practices. It encompasses interactive installations, videos, street art, urban games and 3d art.



Computer games first entered the world of galleries and art exhibitions in the late nineteen-nineties. Modification options offered by Doom (1997) and Quake (1998) succeeded by the release of game engine source codes including Unreal in 2004, ensured that artist and academics alike began to actively address computer games and their significance as cultural practice. It was the first-person shooter (FSP), the ever-present scapegoat, that broke the ice between players and the computer games industry who partly opened up their expensive technology towards further development by the players themselves, thus facilitating the creation of 3D worlds, the modification of software architectures and the possibility to apply games experimentally.

This signified a big step towards creative freedom, which occurred simultaneously to the establishment of game studies as an academic field. Together with the founding of the first journal on computer game related studies in 2001, Espen Aarseth and Jesper Juul defined the field in relation to cultural and media studies.

At this point computer and video games were finally recognized as a cultural practice and artistic medium for expression.

Especially independent organizations like A MAZE. (DE) and Arsgames (ES) as well as solo exhibitions by game designers such as Messhof aka Mark Essen (USA) or Jason Rohrer (USA) give inspiration to new ways of thinking, groundbreaking ideas and critical game concepts. A new generation of artists and curators has formed an international movement, whose *raison d'être* reaches far beyond consumer products and market orientation. This creative environment offers new input and synergies for urban spaces and cities. The travelling exhibition "Over The Game" integrates local excellence into the migrating creative use of contemporary games technology.



According to Vivienne Westwood “The arts have only ever interested a small minority of people, which acted as a kind of nursery to support artist.” With games culture things are different. We bring fashion into games and vice versa. Any convergences with games carry the possibility to be revived within the game itself. Through games, culture has become more immersive than ever.

As designated co-curator of the internationalization exhibition “Over the Game” and in cooperation with, Espacio Iniciarte, ZEMOS98, Flavio Escribano (Arsgames) and Susanne Jaschko I aim to enable change by bringing artworks along the journey. We are taking on a fixed set of exhibits from the show in Seville that will constantly be interchanged and expanded upon. We offer an international platform for local artists and game designers to present concerts, lectures, performances and workshops as well as the chance to develop and exchange ideas on an international level. Students, creatives, young people, parents and artists alike will be invited to broaden their media savvy. Each hosting city will be integrated into the exhibition through urban games that take place outside of the venue.

The visionary ambition of “Over The Game” is to incorporate local traditions and cultures into the travelling exhibition, to carry them along and encourage artists to integrate their own heritage into digital game concepts. Achievements will persist and experiences are taken along. I believe that the embedding of polyculture is key to giving digital games the necessary input and to fully draw from the pool of media evolutionary possibilities. “Over The Game” is an exhibition that marks change.



**Thorsten S. Wiedemann**  
AMAZE-FESTIVAL.DE





**APS GAMES**  
redefining arts & videogames

