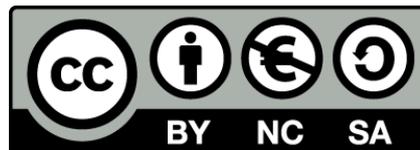




UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Juegos Críticos: Los Juegos como Medio de Expresión en el Arte

Alba García Martínez



Aquesta tesi doctoral està subjecta a la llicència **Reconeixement- NoComercial – CompartirIgual 4.0. Espanya de Creative Commons.**

Esta tesis doctoral está sujeta a la licencia **Reconocimiento - NoComercial – CompartirIgual 4.0. España de Creative Commons.**

This doctoral thesis is licensed under the **Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0. Spain License.**

NEGOCIO

Exposición

Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallès

12.06.2019 - 20.07.2019

Alba García-Martínez, Comisaria e Investigadora

Beatriz Martínez-Villagrasa, Directora de Arte

José Carlos Izquierdo, Ayudante de Investigación

Gara Basilio Mayor, Ayudante de Comisariado

Con textos de

Alba García-Martínez

El comisariado de **NEGOCIO** quiere agradecer a todos los artistas, titulares de los derechos de autor y titulares de derechos por otorgar permiso para reproducir sus obras en este volumen, así como al equipo de la Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallès.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida sin el permiso previo del comisariado de **NEGOCIO**.

Libro diseñado por Alba García-Martínez y Beatriz Martínez-Villagrasa.

ISBN

Esta exposición y su correspondiente catálogo están apoyados por el premio de la convocatoria Projectes en Obert 2019.

La exposición **NEGOCIO** es patrocinada por:



Colaboradores:



7

INTRODUCCIÓN

8

**EXPOSICIONES DE ARTE
Y JUEGO CRÍTICO
EN EL SIGLO XXI**

25

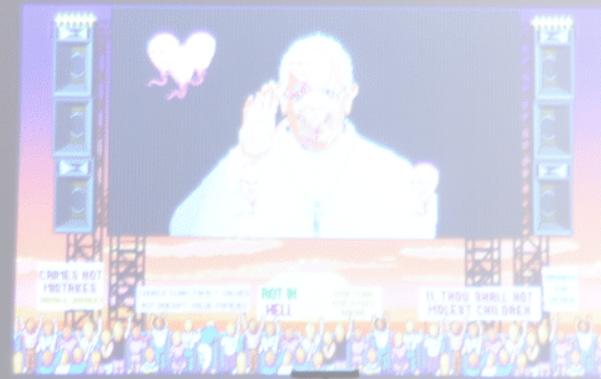
OBRAS

47

**BECAS
DE PRODUCCIÓN**



VERSANGEN GOTTES



¿Por qué la crítica social en un juego?

En el contexto actual, donde se están cuestionando nuestras libertades y derechos civiles, es donde el juego se vuelve una herramienta potente para subvertir el mundo que nos rodea, para poner a prueba mecanismos, roles, directrices, utopías o distopías de una manera que esquivo los canales típicos de expresión.

NEGOCIO trata de encontrar nuevas formas de pensar sobre los juegos, nuevas maneras de utilizar los juegos para reflexionar sobre el resto del mundo.

¿Qué puede aportar el juego como medio artístico y cómo el arte puede subvertir las jerarquías de poder que reproducen?

Al mismo tiempo, explora cómo la combinación de ambos puede ofrecer otra manera de ver el mundo gracias al potencial de comunicación del juego y a la licencia de imaginar del arte. Cruzar las fronteras entre estas dos comunidades presenta retos que se abordan.

Esta exposición muestra siete obras que simbolizan diferentes formas de expresión del juego y el arte. Además de éstas, **NEGOCIO** cuenta con una ayuda para la financiación a la producción de dos obras realizadas por artistas nacionales que se unirán a la exposición.

NEGOCIO surge de una investigación doctoral dirigida por Alba García-Martínez y apoyada por la Universidad de Barcelona, por el catedrático de escultura Dr. Miquel Planas y el grupo de investigación BRAC.

Equipo comisarial de **NEGOCIO**

EXPOSICIONES DE ARTE Y JUEGO CRÍTICO EN EL S.XXI

Alba García-Martínez, Universidad de Barcelona

En este artículo realizaremos un recorrido por las mayores exposiciones que se han realizado en torno a los juegos artísticos con intención social y/o crítica. Las obras que se encuentran en estas exposiciones hacen referencia a más que juegos, de hecho, adoptan estructuras de juegos. No son documentación antropológica de los juegos a los que la gente ha jugado, sino que buscan un sistema particular basado en la práctica artística.

La historia de los juegos y el arte con una intención social empieza a entrelazarse de manera más directa al entrar el siglo XXI. Por lo tanto, las exposiciones sobre éstos crecen notablemente a partir del año 2000.

Primeramente, hablaremos de las exposiciones que, durante el siglo XX, han servido como punto de referencia para situar el juego en el espacio artístico, con Duchamp, Fluxus y Tinguely. Después veremos como con la introducción de las nuevas tecnologías los espacios artísticos empezaron a mostrar videojuegos como arte, este movimiento de los espacios expositivos hacia un medio más underground hace que años más tarde se empiecen a incluir juegos con un cierto contenido social. De este modo, se realiza un recorrido por todas las exposiciones de arte que han expuesto juegos con un cierto contenido o propósito social hasta llegar a las exposiciones de juegos críticos.

Este recorrido nos servirá para analizar los puntos fuertes y las carencias de estas exposiciones para poder desarrollar las exposiciones que culminan esta investigación y de donde se extraerán los resultados.

Finalmente, a modo de conclusión, analizaremos los problemas comunicativos de estas exposiciones.

Inicios de las exposiciones sobre arte y juego.

Podemos decir que la primera exposición donde el arte demandaba la atención en un juego vino de la mano de Marcel Duchamp.

Julien Levy, junto a Marcel Duchamp y Max Ernst, presentaron una exposición en la Galería Julien Levy de Nueva York llamada “The Imagery of Chess”. Ésta se desarrolló del 12 de diciembre de 1944 al 31 de enero de 1945. Duchamp fue indudablemente el ímpetu detrás de la exposición recopilando a 32 contribuidores del mundo artístico para crear una pieza entorno al ajedrez. 32 es el número de piezas de una partida de ajedrez.

Se suponía que era un asunto íntimo, solo por invitación y, aunque tuvo lugar durante la guerra, casi ningún tema relacionado con la guerra se inmiscuyó en esta celebración del ajedrez.

La exposición fue una leyenda en su propio tiempo y ha sido considerada como un evento singular en la historia de las exposiciones de arte desde entonces. Los organizadores del espectáculo (el influyente marchante de arte Julien Levy, el pintor surrealista Max Ernst y el líder del Dadá Marcel Duchamp) invitaron a un “quién es quién” virtual a artistas y miembros de la vanguardia cultural que debían rediseñar el juego del ajedrez. Entre los participantes se encontraban famosos expatriados europeos y modernistas norteamericanos: André Breton, Alexander Calder, Man Ray, Isamu Noguchi e Yves Tanguy quienes aportaron una creación de un juego de ajedrez; John Cage y Vittorio Rieti crearon partituras; y Dorothea Tanning, Arshile Gorky, David Hare, Man Ray, Matta, Robert Motherwell y otros, produjeron cuadros, esculturas y obras fotográficas relacionadas con el ajedrez.



Figura 1. Composición de fotografías del evento "The Blindfold Chess Event" en "The Imagery of Chess": (de izquierda a derecha) Frederick Kiesler juega contra el gran maestro de ajedrez George Koltanowski (de espaldas) a un empate. Marcel Duchamp (de espaldas a la cámara) hace un movimiento en nombre del gran maestro Koltanowski contra Alfred Barr Jr. Xanti Schawinsky juega usando el Bauhaus Prototype Chess Set de Josef Hartwig. El compositor Vittorio Rieti juega con 1994 Wood Chess Set de Max Ernst en Strategic Value Chessboard 2, hecho

para (pero no en la foto) el Chess Table de Xenia Cage. Dorothea Tanning juega con el juego de ajedrez Staunton y el tablero de ajedrez sobre la Chess Table de Isamu Noguchi. A la derecha, Max Ernst juega con el tercero de sus juegos de ajedrez y la mesa no identificada del tablero de ajedrez. (1945). Obtenida Abril 23, 2018, de (List & Isamu Noguchi Garden Museum., 2005, pp. 18-20).

9

El muy publicitado juego de ajedrez a ciegas, "The Blindfold Chess Event", que se organizó en conjunto con "The Imagery of Chess" extendió muchos de los temas de la exhibición de la Galería Julien Levy. Celebrado la noche del 6 de enero de 1945, en la misma galería, el evento, organizado por Marcel Duchamp, enfrentó a los participantes invitados contra el maestro de ajedrez, George Koltanowski, quien llevaría los ojos vendados. Entre los reunidos estaban Max Ernst, Dorothea Tanning, Vittorio Rieti, Xanti Schawinsky, el ex director del Museo de Arte Moderno Alfred Barr Jr., y el arquitecto Frederick Kiesler. Junto con el propio Julien Levy, estos seis individuos creativos participaron en un evento que se basaba en el poder racional y la habilidad de la mente ajedrecística, pero que en realidad se parecía más a una sesión de espiritismo prolongada. Marcel Duchamp, amigo tanto de los artistas como de Koltanowski, encarnó el papel del máster del juego. Koltanowski jugó partidas diferentes con los siete concursantes simultáneamente sin siquiera mirar al tablero de ajedrez o a sus oponentes.

Más tarde, Duchamp continuaría haciendo exposiciones en homenaje al ajedrez. En 2005 se realizó un memorial a la exposición de 1944 en The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum en Nueva York.

En 1962, Jean Tinguely y el colectivo de artistas a su alrededor crearon "Dylaby" en el Stedelijk Museum de Amsterdam. Una exposición que en sí misma era un juego, un laberinto dinámico. Los artistas participantes fueron Niki de Saint Phalle, Martial Raysse, Robert Rauschenberg, Daniel Spoerri y Per Olof Ultvedt. Cada artista desarrolló una o más de una habitación del laberinto invitando al espectador a tomar parte activa en el recorrido de la exposición.

En 1968 se llevó a cabo "Pentacle" una exposición de arte moderno sobre cinco artistas de diferentes culturas. Entre ellos se encontraba la reciente obra de Öyvind Fahlström, The Little General (1967-1968) así como sus Dominoes (1966) y The Cold War (1963-1965). Pero no fue hasta su retrospectiva que se analizó el papel que cumplía el juego en sus obras.

En 1970, como hemos visto anteriormente, George Maciunas intentó llevar a cabo el "Flux-Mass, Flux-Sports & Flux Show" en el Douglas College de New Brunswick. Pero los "Flux-Sports" nunca se realizaron hasta el 2008 en la Tate Modern de Londres.

Estas exposiciones se centraban en el juego como medio de comunicación y participación para el arte, aunque la obra de Duchamp, de Fahlström o de Fluxus tenía una carga crítica intrínseca.

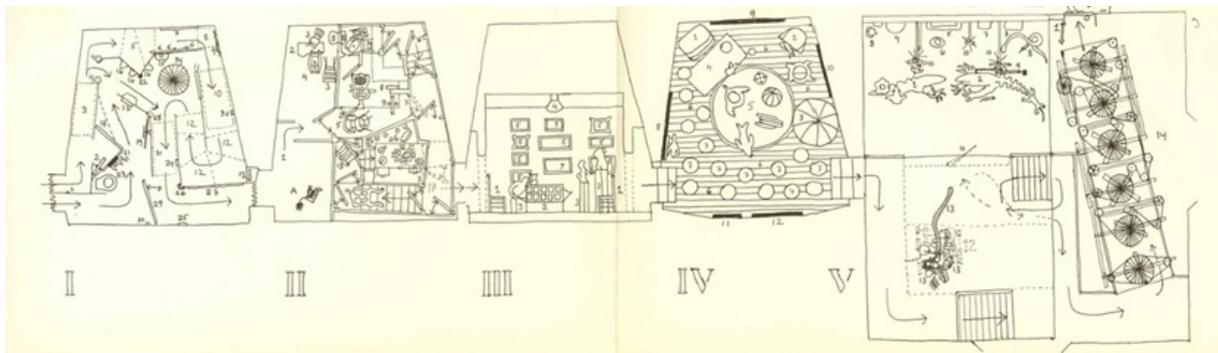


Figura 2. Jean Tinguely, plano de Dylaby (1962, para ver completo véase anexo 7). Obtenida Abril 20, 2018, de <https://www.mcgilvery.com/pictures/39201-3.jpg?v=1520267952>

En 1972, se desarrolló una gran exposición retrospectiva de Julio Le Parc en el Kunsthalle de Dusseldorf, “Julio Le Parc recherches 1959-1971”. Ésta se componía de varias salas, entre ellas una de juego y de participación del espectador rememorando las acciones del GRAV (Groupe de recherche d’art visual), además de otra con sus particulares juegos-encuestas. Ésta fue la primera exposición donde el público era invitado a jugar con las obras, además de ser la primera vez que la crítica social era implícita.

En 1976, Fluxus, de la mano de Maciunas, llevó a cabo el “Flux-Labyrinth” en Akademie der Kunst de Berlin. El “Flux-Labyrinth” fue un laberinto de cien metros cuadrados lleno de obras de artistas relacionados con Fluxus: Larry Miller, Ay-O, Joe Jones, Bob Watts, Ben Vautier, George Brecht, Geoff Hendricks y muchos otros. Todas las obras representaban de alguna manera un gag, un juego o una broma para el participante. Este proyecto ilustró perfectamente la interpretación de Maciunas sobre Fluxus a través de una trampa laberíntica de tamaño natural bien diseñada. La estructura del laberinto era lineal puesto que el recorrido era en un solo sentido con el propósito de que todos los participantes cayeran en los obstáculos.

En la carta de Maciunas a René Block, explicando el plan final del laberinto con gran detalle, escribió:

La primera puerta a la entrada es una con otra puerta pequeña (de unos 10 cm²) con su propio pomo. Uno tiene que abrirlo y encontrar cómo pasar la mano, buscando el pomo de la gran puerta del otro lado. De esta forma solo las personas inteligentes podrán entrar. Cualquiera que pase esa puerta podrá pasar todos los obstáculos. Los idiotas no podrán entrar. (George Maciunas, 1976)

De los 80 hasta el s.XXI: La puesta en marcha de las exposiciones sobre juego y arte.

De los videojuegos de masas a los videojuegos de arte.

La primera consideración institucional del juego como una forma de arte se produjo a finales de la década de los 80 cuando los museos de arte comenzaron a exhibir retrospectivamente los videojuegos de primera y segunda generación que habían quedado obsoletos. En este tipo de exposiciones, los juegos se exponían como obras cuya calidad como arte provenía de la intención del comisario de exhibirlos como tal.

En 1989, el Museum of the Moving Image en Nueva York comenzó a coleccionar juegos de arcade tales como Computer Space (1971) y Pong (1972) en preparación para la exposición “Hot Circuits: A Video Arcade”, la primera exposición en un museo dedicada a los videojuegos.



Figura 3. Fotografías de Salle de jeu (1972). Obtenida septiembre 23, 2018, de: <https://www.mcgilvery.com/pictures/39201-3.jpg?v=1520267952>

Después de la exitosa carrera de “Hot Circuits”, el Museo comenzó a coleccionar y exhibir consolas, juegos portátiles y de ordenador de importancia histórica. A diferencia de la mayoría de los artefactos en la colección del museo, se animaba a los visitantes a interactuar con muchos de éstos, lo que permitía a los visitantes experimentarlos en su formato físico original.

A finales de la década de los 90 y principios del siglo XXI se realizó más investigación, con exposiciones como la en línea “Cracking the Maze – Game Plug-ins and Patches as Hacker Art” (1999), o las también en línea y físicas “Synreal: The Unreal Modification” (1998) en el Institut für Neue Kulturtechnologien de Wien, “Reload” en la galería Shift E.V. en Berlín (1999) y “Shift-Ctrl” en The Beall Center for Art and Technology de UC Irvine University (2000).

“Synreal: The Unreal Modification” en el Institut für Neue Kulturtechnologien de Wien fue la primera exposición de mods creados por artistas. “Synreal” ridiculizaba los juegos de disparos convirtiendo el escenario en un espacio futurista que recuerda a una discoteca poligonera, sin embargo, la utilización del juego en esta exposición era aún como herramienta experimental.

En “Cracking the Maze” se expusieron por primera vez patches críticos de juegos creados por artistas que aludían al papel machista de los videojuegos, al capitalismo y al racismo, como fueron Tomb Raider I & II patches (1999) de Robert Nideffer, Los Disneys (1998) de Jason Huddy o BlackLash (1998) del colectivo Mongrel.

“Shift-Ctrl” incluía obras de arte creadas específicamente como juegos, obras que se apropiaban de metáforas del diseño

de juegos, juegos independientes, en red e incluso algunos comerciales y freeware destinados a ayudar a establecer un mayor patrimonio histórico y cultural. Durante su recorrido de seis semanas, la exposición ocupó tanto el propio Beall Center como la galería universitaria contigua. También se llevó a cabo en Internet, ya que aproximadamente la mitad de las obras incluidas eran de acceso en línea o estaban diseñadas exclusivamente para la red.

La mayoría de las piezas se distribuyeron por el piso del Beall Center de manera relativamente informal, casi como una sala de recreo, que invitaba a los visitantes a sentarse en alfombras naranjas frente a unas 15 estancias de juego y comenzar a jugar. Al otro lado del pasillo había seis grandes áreas oscuras, tipo cueva, con grandes pantallas de proyección y equipo de sonido. En estos espacios, los visitantes se paraban en las consolas para jugar.

“Shift-Ctrl” comparte algunas de las obras de “Cracking the Maze” y las transporta al espacio físico. Esta exposición fue comisionada por Antoinette Lafarge y por el propio Robert Nideffer, quien ya había participado en “Cracking the Maze”. “Shift-Ctrl” enfocaba críticamente, pero de forma lúdica, cómo los juegos digitales alteran los sistemas sociales y la práctica creativa.

En los últimos 75 años, algunas de las obras más provocativas producidas por artistas se pueden clasificar como juegos de un tipo u otro, y queríamos extender esta tradición con “Shift-Ctrl”. Las obras que seleccionamos incorporan elementos de juego, performance y parodia, y alientan, e incluso exigen, la participación interactiva de los visitantes para que se realicen. (LaFarge & Nideffer, 2000)

11



Figura 4. Jason Huddy, Los Disneys (1998). Obtenida septiembre 24, 2018, de <https://www.rockpapershotgun.com/images/august07/losdisneys.jpg>

Se expusieron algunos juegos que ya hemos tenido la oportunidad de ver anteriormente, como SOD (1999) de JODI, BlackLash (1998) de Mongrel o The Intruder (1999) de Natalie Bookchin. Otro fue SiSSyFiGHT 2000 (2000) de Word.com & Eric Zimmerman, que abordaba la vida de los adolescentes en los institutos, el acoso escolar y la necesidad de la popularidad de manera satírica.

Juegos en las exposiciones de arte contemporáneo.

En 1991, Maurizio Cattelan dio el salto de situar el juego como elemento crítico y social en el arte con Stadium (1991).

En 1996 en el Städtisches Museum Abteiberg de Alemania se realizó una exposición sobre los juegos de Eva Grubinger: "Hype! Hit! Hack! Hegemony!". El título de la exposición era una lista de las obras a las que se podía jugar en las mesas. Grubinger adaptó las reglas de juegos de salón conocidos como Monopoly y desarrolló cuatro nuevas obras.



Figura 5. Fotografía de la exposición "Shift-Ctrl" (2000) por Laurel Hungerford. Obtenida septiembre 24, 2018, de <http://www.nideffer.net/proj/shift-ctrl/images/image1.jpg>.

Todos los juegos versaban sobre el poder y datan de 1996. ¡Hype! trata sobre la autoridad de las instituciones dentro del mundo del arte (museos, revistas); ¡Hit! se concentra en el negocio de la música dominado por los hombres; ¡Hack! trata sobre el poder de una red anónima en internet; y, finalmente, ¡Hegemony! habla de la influencia de ciertos grupos políticos. Los jugadores se convierten en críticos de las instituciones, de los mecanismos de comercialización, de los ritos de comunicación y demás, que representan el poder. Al mismo tiempo, se vuelven participantes en el poder porque tienen que establecer conexiones entre ellos o crear enfrentamientos.

Además de la propia exposición, Grubinger convocó noches de juegos en la misma sala, en las que los espacios de arte se convirtieron en espacios de juego. Esto lleva a un segundo nivel en el que el contexto del arte se plantea la cuestión de que las obras de arte solo tienen sentido con la participación de los visitantes.

Entre 2000 y 2002 se realizaron una serie de exposiciones sobre la obra y juegos de Öyvind Fahlström que empezaban en el Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA) para seguir en Centro Studi sull'arte Fondazione Raghianti (Lucca, Italia), Massachusetts Museum of Contemporary Art (MASS MoCA, North Adams, EE. UU.), Institute d'Art Contemporain (Villeurbanne, Francia) y Baltic-Centre for Contemporary Art (Newcastle, Reino Unido). En estas exposiciones podíamos encontrar desde los cuadros magnéticos como The Cold War (1963-1965) o The Planetarium (1963), pasando por sus Dominos de 1966 y sus piscinas tipo pinball, The Little General (1967-1968), hasta llegar a los tableros de monopoly como World Trade Monopoly (1971). En ninguna de estas exposiciones el público podía intervenir las obras de Fahlström como él había deseado en un principio. Éstas estaban protegidas con cristal, rodeadas con cinta o puestas en una peana. Sin embargo, sí que había reproducciones electrónicas de sus monopolis para poderlos intervenir a través de un ordenador expuesto en una de las salas.

Desde la primavera de 2001 hasta la primavera de 2002, se llevó a cabo en el Massachusetts Museum of Contemporary Art (MASS MoCA), paralelamente con la exposición de Öyvind Fahlström y la exposición "Fluxus Games" de la colección de Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection Foundation, "Game Show". "Game Show" fue la primera gran exposición enfocada a cómo los artistas habían adaptado las estructuras del juego a su trabajo durante la década de los 90. Fue inaugurada en mayo de 2001 en el MASS MoCA e incluía obras de Sophie Calle, Perry Hoberman, Natalie Bookchin, Christian Jankowski, Uri Tzaig, Christoph Draeger y Chris Finley, además de una obra site-specific de Kay Rosen.



Figura 6. Hype (1996) en "Hype! Hit! Hack! Hegemony!". Cedita por Museum Abteiberg.

Lo que la exposición manifestaba era que a pesar de que los sistemas del juego se encontraran latentes en la filosofía y en el pensamiento del siglo XX, estaban prácticamente sin explorar en el arte. De esta manera, el propósito de "Game Show" era

reunir las obras de artistas que tuvieran el juego como punto de partida para revelar el gran atractivo y capacidad de penetración de éste.

La exposición se dividía en tres secciones diferentes: juegos donde los artistas hacen de director, juegos donde los espectadores deben participar y juegos que “juegan” los propios artistas.

En el primer apartado, juegos donde los artistas hacen de director, los artistas crean y manipulan un juego para que los demás jueguen. Uri Tzaig con Universal Square (1996), por ejemplo, invita a dos equipos de fútbol (uno formado por judíos israelíes y otro por árabes israelíes) para realizar un partido un tanto inusual. A pesar de que la obra seguía las reglas fundamentales del fútbol, Tzaig modificó la esencial: ya no era una sino dos pelotas las que se debían chutar. Y, con ello, dos árbitros, dos marcadores, como si de dos partidos diferentes se tratara.

Este sutil cambio en el diseño creó estrategias de resistencia en diferentes medidas. Obligó a los jugadores a reestructurar de nuevo todas las reglas dentro del espacio de juego de Universal Square (1996). También, los espectadores se vieron obligados a cambiar su posición pasiva para pasar a observar las dos pelotas.

La reinención del diseño de la estructura del fútbol de Tzaig dislocó las estructuras centralizadas de poder de éste. El doble partido de fútbol se transformó en una representación del caótico, descentrado y multicapa escenario cultural de Oriente Medio en el que se vislumbraban nuevas formas de interacción en aras de ofrecer nuevas vías para resolver el complejo conflicto social.

En la segunda sección de la exposición encontrábamos los juegos donde se invita a los visitantes a participar. Podíamos encontrar algunos de los juegos que ya hemos visto hasta ahora como SOD (1999) de JODI, Trigger Happy (1998) de Thomson & Craighead o The Intruder (1999) de Natalie Bookchin; y otros que no hemos escuchado hasta el momento como los puzzles de catástrofes de Christoph Draeger o Cathartic User Interface (1995-2000) de Perry Hoberman.

Christoph Draeger convierte gigantescas fotografías de catástrofes en rompecabezas, lo que nos permite reconstruir teóricamente en un juego lo que nunca se puede reconstruir en la vida. La tensión entre la devastación masiva en las imágenes y la perfección ordenada banal en los rompecabezas habla de una tensión similar en nosotros mismos, entre nuestro deseo y nuestra incapacidad para lograr el control sobre nuestro entorno.

También podíamos encontrar Level One (1997) de Chris Finley, un seguido de habitaciones que retaban al público a ser los protagonistas de un juego de arcade pasando las diferentes pantallas hasta llegar al final de la sala habiendo adivinado todos los acertijos.

En la última parte de la exposición encontrábamos “juegos” que los artistas juegan para crear su obra, como Double Game, una colaboración extraña y enrevesada entre la artista Sophie Calle y el novelista Paul Auster.

En 2002 se realizó la exposición “Trigger” en Gamma Space (Melbourne, Australia) comisariada por Rebecca Cannon de la desaparecida base de datos de juegos críticos, Selectparks.



Figura 7. Imagen de la pantalla de ordenador con las reproducciones digitales de los monopolis en la exposición “Öyvind Fahlström” (2001) en Fondazione Ragghianti. Cedita por Fondazione Ragghianti.

A pesar de que la exposición habría podido tener otro rumbo diferente gracias al conocimiento de Cannon, se focalizó en juegos que experimentaban con el diseño, el sonido y la imagen. Tan sólo podemos destacar dos juegos que contenían una cierta crítica, *Skin Pack* (2000) de Linda Erceg que trataba sobre el porno en la era digital; y *Gameboy_ultraF_uk* (2001) de Corby & Bailey, un emulador de la GameBoy en el que los gráficos de los juegos iban degenerándose a medida que iban avanzando.

2001, entrada al s. XXI: El uso de los juegos como medio crítico.

No fue hasta finales del 2001 cuando los juegos encontraron, con la caída de las Torres Gemelas del World Trade Center en Manhattan, su vertiente más crítica. El arte empezó a ver en los juegos un medio para explicar una historia paralela a la manipulación política de los medios de comunicación usuales.

2003 “<re:Play>” *Cape Town, Sudáfrica.*



Figura 8. Espectador jugando a *Antiwargame* (2001) de Josh On + *Futurefarmers* en la exposición “<re:Play>” en The Physics Room, Nueva Zelanda (2003). Fotografía cedida por los comisarios.

En 2003, organizada por el equipo de Radioqualia y el Instituto de Arte Contemporáneo en el Lounge de Jo’Burg bar en Cape Town (Sudáfrica), se llevó a cabo “<re: Play>”, una exhibición de juegos críticos. Los artistas invitados fueron Andy Deck, Josh On + *Futurefarmers*, Mongrel, Natalie Bookchin, el colectivo *escapefromwoomera* y Max Barry, y se realizó un programa de talleres y conferencias para explicar conceptos y técnicas en el desarrollo de juegos con un fuerte contenido político. A pesar de que los enfoques de los seis artistas invitados diferían fuertemente en su orientación técnica y política, el objetivo de la exposición seguía siendo claro: todas las obras usaban formatos de juegos para hacer observaciones políticas.

Si bien algunos de los juegos presentados eran creaciones completamente nuevas, otros eran recreaciones irónicas de juegos de arcade. Mientras que los arcades originales como *Space Invaders*, *Quick Draw* y *Backlash* alentaron a los usuarios a participar en actos de violencia, las recreaciones artísticas de

estos juegos estaban impregnadas de una dimensión política que criticaba el carácter violento original de los juegos e invitaba a un enfoque más meditativo.

Algunos de los juegos que no hemos visto hasta ahora son *Antiwargame* (2001) de Josh On + *Futurefarmers*, en el que el protagonista debe liderar el gobierno de los Estados Unidos en la guerra contra el terrorismo, con consecuencias sarcásticas de malas decisiones, y *NationStates* (2002) de Max Barry, una especie de *SimCity* ampliado a toda una nación con la plena libertad de cuidar de sus propios sujetos u oprimirlos irreparablemente.

Esta exposición fue transportada más tarde a The Physics Room de Nueva Zelanda.

2003 “*Selfware.politics of identities, Kulturhauptstadt Graz*” *Viena, Austria.*

Entre mayo y junio del mismo año se llevó a cabo en Viena un festival sobre arte contemporáneo, “*Selfware, politics of identities, Kulturhauptstadt Graz*”. “*Selfware*” presentaba más de 60 obras internacionales de músicos, video artistas, productores, teóricos, diseñadores y periodistas en el Grazer Palais Thienfeld. Sus contribuciones formaron una amplia gama de formatos de eventos, una plataforma para el arte y la música contemporáneos, para proyectos interdisciplinarios, y para debates y coloquios. Cómo se construye la identidad y qué es la normalidad se discutió a través de la moda, música, medios visuales, juegos, culturas en red y las superposiciones que existen entre estas áreas.

Más específicamente, el apartado de juegos se centraba en analizar y deconstruir varios mecanismos y patrones estructurales de éstos y explorar patrones ideológicos inherentes. En esta exposición podíamos contar con la obra, *fluid - Arena of Identities* (2003) de Mathias Fuchs y Sylvia Eckermann, y la colaboración de JODI y *Selectparks*, entre otras.

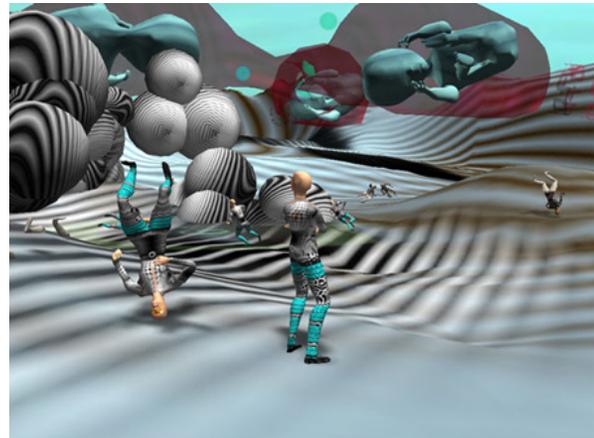


Figura 9. Mathias Fuchs y Sylvia Eckermann, *fluid-Arena of Identities* (2003). Obtenida Mayo 17, 2018, de <http://syl-eckermann.net/fuchs-eckermann/fluid/images/fluid02.jpg> y http://syl-eckermann.net/fluid/stills/fluid_thienfeld.jpg

fluID - Arena of Identities (2003) es un mod de Unreal que se centra en el proceso de formación de identidad en espacios virtuales, a través de metáforas basadas en las relaciones entre jugadores y avatares. Tal y como describen sus creadores:

Este juego trata de encontrar tu identidad (si tienes una), cambiarla, robar o tomar prestada la identidad de otra persona o destruir identidades. ¿Qué es una identidad? Es la idea de que partes individuales de ti pertenecen juntas. Es la idea de que tu pasado, tu presente y tu futuro pertenecen a un solo propietario, llamado: TÚ. Por supuesto, esto es una ilusión. Tú no eres la persona que solías ser. Difieres de lo que eras ayer. El juego fluID te sitúa en un terreno de identidades en el que comienzas como un nadie perfecto. No tienes rostro, ni nombre, ni ropa, ni sexo, ni nada que te diferencie de otros jugadores. ¡Ponte en camino! ¡Intenta ser alguien! Lo primero que tienes que hacer es escapar del lugar en el que has sido engendrado. Encuentra el río del cambio permanente. Cuando entras al río (que nunca se ve igual) adquieres una nueva apariencia física como el Lago de Narciso. Cuidado con el peligro de mirarte a ti mismo y a nadie más que a ti mismo. Hay enemigos a tu alrededor que podrían atacarte, bien los conozcas o no. El Laboratorio de Estilo es un lugar donde te tientan y te seducen fácilmente para deslizarte hacia una identidad falsa de marca CI y cultura... (Eckermann & Fuchs, 2003)

2003 "Games Computerspiele von KünstlerInnen" Dortmund, Alemania.

El mismo año también se llevó a cabo "Games computerspiele von KünstlerInnen" en Hartware Medien Kunst Verein de Dortmund que incluía títulos que ya hemos visto con anterioridad como Velvet Strike (2001) de Anne-Marie Schleiner, BlackLash (1998) del colectivo Mongrel o Trigger Happy (1998) de Thomson & Craighead, además de Borderland (2001) de los artistas franceses Julien Alma y Laurent Hart. A pesar de que el mundo artístico empezaba a aceptar el juego como herramienta crítica, el formato aún era digital, separándose de las tradicionales obras de arte.

Borderland (2001) se basa en videojuegos de duelos como Tekken o Mortal Kombat. En éstos, los superhéroes o íconos del pop son generalmente los combatientes, Laurent Hart y Julien Alma usan gente completamente normal: ancianas, vagabundos, obreros, adolescentes blancos y negros, que han recurrido a la desolada tierra de nadie. 55 personajes pueden luchar entre sí en 280 escenarios, vertederos, aparcamientos y edificios en obras. Los personajes parecen un comentario irónico sobre los superhombres musculosos que suelen aparecer en los juegos de este tipo. Al mismo tiempo, lo que brilla a través de la superficie humorística es una imagen de la sociedad en la que todos pelean contra todos.



Figura 10. Julien Alma y Laurent Hart, Borderland (2001). Obtenida Mayo 17, 2018, de [http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/\\$files/144878/Games_Foto_Borderland_3.JPG](http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/$files/144878/Games_Foto_Borderland_3.JPG)



Figura 11. Público jugando a McDonald's Videogame de Molleindustria en "Videogames with an Agenda". Fotografía cedida por los comisarios.



Figura 12. Público jugando a PainStation (2001) en "Bang the Machine: Computer Gaming Art and Artifacts". Fotografía cedida por los comisarios.

2003 “Videogames with an Agenda” Londres, Reino Unido.

“Videogames with an Agenda” en el cine Curzon Soho de Londres fue una muestra dirigida por los creadores de juegos políticos Ian Bogost y Gonzalo Frasca, editores de Water Cooler Games.

La exposición desafiaba al espectador exponiéndole a juegos que le hiciera pensar, explorando el trabajo independiente de artistas que desean jugar a la subversión.

En la lista de juegos disponibles se incluían títulos que cuestionan los motivos políticos, desafían las concepciones actuales de destrucción masiva y confrontan las prácticas laborales diarias. A pesar de que sus comisarios han perdido el listado de obras, se ha podido comprobar que colaboraron Martin LeChevallier, Molleindustria, Newsgaming, T. Michael Keesey y los propios comisarios, Ian Bogost y Gonzalo Frasca. Todas las obras se trataban de juegos digitales como September 12th (2001) de Gonzalo Frasca y Vigilance 1.0 (2001) de Martin LeChevallier.

Esta exposición se realizó en homenaje al documental The Corporation (2003) protagonizado por Michael Moore y Noam Chomsky, que en aquel momento se estrenaba en Reino Unido.

2004 “Bang the Machine: Computer Gaming Art and Artifacts” San Francisco, CA, USA.

El siguiente año se llevó a cabo la exposición “Bang the Machine: Computer Gaming Art and Artifacts” en el Yerba Buena Center for the Arts de San Francisco, California. Esta exposición exploraba la historia y la influencia de la cultura de los videojuegos y la extraordinaria relación entre los juegos de ordenador y el arte contemporáneo. Sin embargo, solo podemos destacar dos juegos que entren dentro de los juegos críticos: Waco resurrection (1993) de Eddo Stern y PainStation (2001) de //fur art entertainment interfaces.

2007-2008 “Gameworld”, “Playware” y “Homo Ludens Ludens” Gijón, España

Entre 2007 y 2008, en la LABORAL Centro de Arte de Gijón, España, se presentó una trilogía expositiva que contenía las exposiciones “GameWorld”, “Playware” y “Homo Ludens Ludens” que se focalizaban en expresiones del juego en la cultura contemporánea, haciendo hincapié en la relación de los videojuegos y el arte.

“Gameworld”, el mundo del juego, el inicio de esta trilogía empezó por designarse como una serie de exposiciones, seminarios, laboratorios y talleres. En palabras de su comisario, Carl Goodman, “la exposición plantea el juego como forma de creación artística y como materia para la transformación artística” (LABORAL Centro de Arte, 2007). Carl Goodman es el director de Medios Digitales del Museum of the Moving Image de Nueva York, por lo que la primera exposición en España sobre esta área se encontraba en sintonía con las anteriores ya que contaba con apoyo internacional.

“Gameworld”, en vez de seguir el esquema lineal que se asocia con casi todas las exposiciones en museos, estaba formada por conjuntos de obras pensados para que se pudieran ver de una forma no lineal. Contaba con diferentes apartados:

El primer conjunto, “El canon del juego digital”, era una selección inaugural de diez hitos en la historia de las innovaciones en el diseño de juegos elegida por un grupo de cinco especialistas en el diseño y la historia de los juegos y presentada el 8 de marzo de 2007 en la Game Developers Conference de San Francisco.

Un segundo conjunto, “Juegos recodificados”, presentaba obras de artistas que reelaboran, transforman o alteran radicalmente videojuegos históricos o los utilizan como materia prima para una obra nueva.

El grupo siguiente, al que se puede llamar “Juego experimental”, “Investigación de juegos” o “Juegos serios”, presentaba tres formas distintas en las que se arrastra a los videojuegos como expresión hacia un territorio hostil.

El último conjunto, “Mundo/Juego”, reflexiona sobre nuestras vivencias cotidianas cuando se ven a través del velo del videojuego.

El espacio de “Gameworld” empezaba como una superficie formada por una retícula sin direcciones, de puntos elevados en tres dimensiones, algo parecido a una pieza de Lego. A la escala del espacio de la exposición, el visitante se encontraba rodeado por estos puntos, cuyas partes superiores estaban un poco por encima de la línea de visión. Sin embargo, los propios puntos no permanecían aislados, según las distintas exigencias de cada instalación, se mezclaban con los que tenían cerca, crecían o menguaban y se convertían en las superficies para la visualización de pantallas de proyección, en paredes para la galería de retratos, en mesas de investigación y en paradas para jugar. El diseño de todo el espacio expositivo recordaba a la configuración espacial de un pinball.



Figura 11. Enrique Cárdenas, diseño del espacio expositivo de “GameWorld” (2007). Obtenida Octubre 7, 2018, de <http://www.laboralcentrodearte.org/es/exposiciones/gameworld#ec31e1094a793151a55881b43968cb9>

Los juegos que nos interesan resaltar de esta exposición se encontraban en los apartados “Juegos recodificados” e “Investigación de juegos”. Por un lado, encontramos la propuesta de BorderGames (2005) del colectivo artístico La Fiambrera Obrera. Tal y como se dice en el catálogo online de la exposición, BorderGames (2005) no es un juego en sí, sino el resultado de una herramienta de empoderamiento de un colectivo oprimido:

[BorderGames] es el fruto de una serie de talleres organizados por el colectivo de artistas madrileño La Fiambrera Obrera para jóvenes magrebíes residentes en la ciudad. El producto de esta colaboración es un juego que simula las vidas de estos muchachos en el barrio de Lavapiés. El escenario y el juego se inspiran en las experiencias de los jóvenes inmigrantes. Esa es la razón por la que los jugadores no pueden viajar demasiado lejos ni pueden, en ningún caso, ganar. “Bordergames” coloca al jugador en el “pellejo” del inmigrante, permitiéndole sentir la vida tal y como ellos la viven. De esta forma, La Fiambrera Obrera lleva el videojuego a nuevas zonas de significado, al tiempo que instruye a una comunidad desposeída en el manejo de una plataforma tecnológica que pone a su servicio. Aquí, el videojuego se convierte en una poderosa herramienta expresiva que permite a los jóvenes controlar sus propias vidas y entornos. (LABoral Centro de Arte, 2007)

Por otro lado, hallábamos los juegos Braid (2008) de Jonathan Blow y Super Columbine Massacre RPG (2006) de Danny Ledonne. Dos juegos que respectivamente tratan dos vertientes de la violencia, la violencia de género y la violencia en los videojuegos y los medios de comunicación.

Braid (2008) de Jonathan Blow resulta familiar a los jugadores de videojuegos de plataformas ya que es una interpretación del tradicional juego de Mario Bros. Cuenta la historia de Tim, un joven hombre cuya princesa ha sido raptada por un monstruo. Como en el juego tradicional de Mario, Tim debe recorrer diferentes plataformas llenas de obstáculos para poder recuperarla. Sin embargo, la vida del personaje no desciende a medida que avanza el juego ya que se puede hacer uso del tiempo para borrar los errores que ha cometido Tim (el jugador) durante la partida. Depende de cuál sea la dirección de los movimientos de Tim, el tiempo correrá al revés, se parará o irá normal. Además de los inputs y outputs que proporciona este “control” del tiempo, a medida que va avanzando la historia existen detalles que sugieren que Tim tiene remordimientos y hubiera deseado que las cosas con la princesa hubieran ido de manera diferente. Tim es, de hecho, el monstruo de quien la princesa se esconde. De esta manera, a pesar de que el jugador puede rectificar los errores más leves de Tim, los más graves serán casi imposibles de remediar.

Super Columbine Massacre RPG (2006) de Danny Ledonne pide a los jugadores que ocupen el lugar de Eric Harris y Dylan Klebold el día que asesinaron a sus compañeros del



Figura 12. Danny Ledonne, Super Columbine Massacre RPG (2006). Obtenida octubre 7, 2018, de <http://www.columbinegame.com/media/PressConference.JPG>

Instituto de Columbine en el estado de Colorado en 1999. Los jugadores van controlando a los personajes (inspirados en modelos de Nintendo) desde la entrada del colegio hasta la cantina y, finalmente, hasta el Infierno, donde se encuentran con conocidos iconos como los monstruos del juego “Doom” y el cantante Marilyn Manson. Danny Ledonne utiliza material fílmico real de los asesinos de Columbine y lo coloca sobre un “juego de rol” bidimensional de baja resolución al estilo de los noventa. Con ello, pasa el control al jugador de llevar a cabo el objetivo del juego desde la perspectiva de los asesinos y cuestiona qué papel tiene la violencia en los videojuegos y en la vida real en los EE. UU.

La exposición también contaba con Civilization IV - Age of Empire (2004-2006) de Eastwood Real Time Strategy Group, una modificación radical (o “mod”) del juego de estrategia para PC basado en turnos Civilization III (2001) que forma parte de la saga Civilization (1991- actualidad) creada por Sid Meier. Sin embargo, en esta recreación del juego, de una gran carga política, los artistas sustituyen los estados-nación estándar por conglomerados de tecnología de la información y medios globales, con el objetivo de presentar un mapa que refleje las relaciones existentes entre fuerzas culturales e industriales como



Figura 13. Leeser Architecture, diseño de la exposición “Playware” (2007). Obtenida octubre 7, 2018, de (LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, 2007)

el complejo lúdico-militar, el trabajo no material, la industria farmacéutica y la economía de Internet.

La exposición “Playware” se consideró como un pack de expansión de “Gameworld” tanto ideológica como físicamente. Este pack se centró en juegos artísticos que fomentaban la interacción del espectador con la creación artística y sonora, es decir, juegos más experimentales que absorbían el espacio azul de la anterior muestra surgiendo de diferentes módulos naranjas. A pesar de que normalmente éstos no cuentan con una función crítica, encontramos Shift (2007) de Max McGuire que invita al jugador a intervenir en el paisaje de la tierra y, a su vez, influir en las relaciones sociales, creando facciones que se oponen a los límites geográficos. El jugador debe proporcionar suministros de madera y metal para que los grupos progresen hacia la era espacial. El juego se basa en simples principios de antropología social y teoría geopolítica que afectan la dinámica grupal y el desarrollo. Shift (2007) es único en su utilización de la abstracción con este fin.

La tercera y última exposición de esta trilogía, “Homo Ludens Ludens”, se describió como una exposición internacional y un simposio que examinaba el juego como un elemento esencial en nuestros días, destacando su necesidad en la sociedad contemporánea.

Proyectos de muy distinto carácter y orientación reflejan las múltiples expresiones y roles del juego: el juego está siendo reformado y subvertido; incorpora temas y hechos sociales y políticos; se ha transformado en una herramienta para el activismo; consigue mezclar lo virtual y lo real; revitaliza otras disciplinas; el juego puede ser utilizado indebidamente y explotado; cuando se cuestionan los estereotipos, se plantean nuevas preguntas y se ofrecen distintas interpretaciones. (Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, 2008)

En esta exposición encontrábamos Under Siege (2004) del palestino Radwan Kasmiya, un videojuego sobre la historia moderna de Palestina que se centra en la vida de una familia durante la segunda Intifada (1999-2002); Faith Fighter (2008) del grupo italiano Molleindustria, un juego que pretende crear una conexión entre el uso instrumental de los personajes en los juegos de lucha y el uso instrumental de los artefactos culturales comúnmente conocidos como religiones para provocar y justificar los conflictos mundiales; Matari 69200 (2005) de Rolando Sánchez, que aborda el tema de la violencia política sufrida en Perú durante los años ochenta del pasado siglo, tomando como medio el videojuego y la consola ATARI 2600 que estuvo en auge en este país en la misma década; el trabajo conjunto con los jóvenes inmigrantes del barrio de La Calzada resultante en Bordergames La Calzada-Gijón (2008) por el grupo La Fiambrera y Mar de Niebla y; por último, PainStation 2.5 (2004) por ////////////////fur//// art entertainment interfaces.

2008 “Games Kunst und Politik der Spiele” Viena, Austria.

Paralelamente a las exposiciones en la LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, en Viena se estaba desarrollando la exposición “Games Kunst und Politik der Spiele” que inauguraba el 28 de mayo del mismo año y abordaba la política y el presente del juego, como bien comentan en su presentación on-line: “En sus juegos, la sociedad se presenta a sí misma; al mismo tiempo, los juegos son en sus reglas, su diseño y las narrativas que generan, el espejo distorsionado y deseado de la sociedad” (Fuchs, Strouhal, & Bettel, 2008) .

La exposición se dividía en tres apartados:

1. Deseo: Juegos que presentan erotismo, sexualidad y pornografía.
2. Economía: Juegos y modificaciones de juegos que reflejan críticamente los procesos económicos.
3. Agresión: Juegos como declaraciones artísticas, contra militares o contra la guerra.

A pesar de que las premisas clasificatorias creaban buenas expectativas sobre el contenido, éste se remitía a objetos u obra creada a partir del imaginario de los juegos y no tanto a juegos en sí. Las obras que podemos destacar de esta exposición son Chess Set (2003) de The Jake and Dinos Chapman y Civilization IV - Age of Empire (2004-2006) de Eastwood Real Time Strategy Group.

2010 “Learn to Play” Cupertino, CA, USA.

Esta exposición supone un punto de inflexión puesto que centra su atención en los juegos críticos no sólo considerando válidos los juegos digitales. En 2010 se llevó a cabo “Learn to Play” en Euphrat Museum of Art en Cupertino, California. Las características de las obras expuestas en esta exposición hacían eco de la naturaleza humana, enseñándonos quiénes y qué somos o podemos ser. Como conductos para tender



Figura 14. Brenda Romero enseñando cómo jugar a Train (2008). Fotografía cedida por los comisarios.

puentes o separar culturas, los juegos se pueden utilizar para unir a las comunidades, para mejorar las condiciones económicas y sociales, o para explotar a las comunidades a través de maniobras políticas. Los juegos elegidos iban desde el crecimiento personal hasta aquellos utilizados con fines de conciencia social. “Learn to play” centraba su interés en obras que permiten a las personas crear sus propias elecciones y tener conciencia de ellas.

La exposición contaba con 27 obras, además de diferentes talleres con los artistas participantes, jornadas de juegos, charlas y demostraciones de juegos. Se debe destacar la voluntad por crear conocimiento a través de este tipo de medio, no sólo a nivel expositivo si no creando toda una comunidad cultural y programática a su alrededor.

“Learn to Play” fue la primera exposición que expuso dos de las obras de la serie *Mechanic Is The Message* (2008) de Brenda Romero, una serie de obras que hablan sobre las atrocidades del mundo occidental y que sólo se pueden jugar en la presencia de Romero, es por ello por lo que se destinaron diferentes fines de semana a jornadas de juegos de *Train* (2008). También se podía jugar a otro de los juegos del equipo artístico italiano *La Molleindustria*, *Everyday the same dream* (2009), sobre la rutina y el trabajo diario. Otro de los juegos digitales que podíamos encontrar era *Passage* (2007), sobre la vida y la muerte, uno de los primeros juegos de Jason Rohrer.

En cuanto a juegos tridimensionales, acompañando a *Train* (2008) y *The Irish Game* (2009) de Brenda Romero, podíamos encontrar *Crossing the Bridge* (2010) de Francisco Ortega y *Last Resort* (2008) de Andrew Y. Ames.

De esta exposición debemos destacar la voluntad de exponer juegos tangibles que se puedan jugar y no pierdan la intención original de los artistas, a pesar de las complicaciones legales que comporta.

2012 “It’s Art in the Game” Hilversum, Países Bajos.

En 2012, el Museo Hilversum en Holanda acogió “It’s Art in the Game”. Con la que quiso comprobar que los museos pequeños también pueden explorar el dominio de los juegos a través de un proyecto de investigación. Es por eso que organizó esta exposición en colaboración con Submarine Channel Amsterdam y varios artistas emergentes. El resultado fue una selección de juegos críticos con un nivel artístico indudable que daba una nueva mirada, esta vez, desde el epicentro de la creación artística.

De esta exposición queremos destacar *Jeff Koons Must Die!!* (2011) de Hunter Jonakin y *FLX* (2010) de Han Hoogerbrugge and Sander van der Vegte.

Jeff Koons Must Die!! (2011) hace apología a la destrucción del arte elitista representado en la figura de Jeff Koons. A pesar de que la idea podía no contener malas intenciones, el resultado es algo burdo y poco constructivo por lo que no comentaremos nada más al respecto.



Figura 15. Visitantes de “It’s Art in the Game” jugando a FLX. Obtenida diciembre 12, 2019, de <https://www.flickr.com/photos/museumhilversum/7163649410/in/photostream/>

FLX (2010), sin embargo, es verdaderamente un juego multijugador de carreras, único en su tipo. Usando el sensor de movimiento Xbox Kinect, cuatro jugadores controlan un personaje que está físicamente conectado a otros tres personajes por medio de una banda elástica. El objetivo del juego es llegar al final de una pista mientras te enfrentas a los obstáculos más extraños salidos de un mundo capitalista (carteles de euros, casas construidas con naipes, pelotas sonrientes, arcos dorados omnipresentes de McDonald’s, cajas de pastillas y mucho más). El truco es que, para avanzar, los jugadores deben trabajar juntos. *FLX* (2010) es divertido de jugar, así como de ver jugar a los demás.

19

2012 “The Art of Chess” Londres, Reino Unido.

En 2012 se llevó a cabo una exposición que conmemoraba la forma de hacer de Duchamp: “The Art of Chess” en Saatchi Gallery de Londres. Ésta contenía 16 juegos de ajedrez diseñados por grandes nombres del arte contemporáneo, entre ellos: el ajedrez de los buenos y los malos del neoliberalismo de Maurizio Cattelan, el ajedrez de los clichés raciales de Jake & Dinos Chapman y el ajedrez hablante sobre el coste del poder de Bárbara Kruger.



Figura 16. The Cat and the Coup. Fotografía cedida por las comisarías.

Esta exposición se inició en 2005 en la Galería Luhring Augustine de Nueva York, pero sólo contaba con 10 obras. Más tarde se llevó a Project B Gallery de Milán, y, después, a Listasafn Reykjavíkur Reykjavík Art Museum en 2010. No se completó la muestra de ajedreces hasta que llegó a la Saatchi Gallery de Londres en 2012.

2012 “*Joue le jeu/ Play Along*” Paris, Francia.

“*Joue le jeu / Play Along*” en Gaité Lyrique fue un festival de verano en celebración de todos los tipos de juegos interactivos. El festival se dividía en diferentes estadios: Big Games, New Arcades, Live Games, Peek, Workshops y otros juegos. Este festival se centró sobre todo en los juegos como experiencia inclusiva y cultural invitando al espectador a recorrer y explorar los 9500m2 como si se tratase de un patio de juegos.

Sin embargo, dejaba un poco de lado el potencial crítico de éstos. Dentro de este sistema laberíntico podemos destacar FLX (2010) de Han Hoogerbrugge and Sander van der Vegte y Papo y yo (2012) de Vander Caballero & Minority, que cuenta la historia de Quico, un niño pequeño que se embarca en una aventura junto a su mejor amigo Monster, una bestia de aspecto aterrador, aunque amigable. La historia de Papo y yo (2012) está inspirada en experiencias personales del creador, quien retrató su relación con un padre alcohólico y abusivo a través de los personajes de Quico y Monster.

También podíamos encontrar The Cat and the Coup (2011) en la instalación surrealista de “Meowton”, una ciudad en miniatura de temática felina. El juego se encontraba dentro de una mezquita de gatos realizada por los propios autores, Peter Brinson y Kurosh ValaNejad, a la que tenías que entrar a cuatro patas. Una vez dentro, jugar al videojuego documental sobre Irán consistía en golpear una pelota con una cuerda, tratando de derribar objetos de las estanterías de la pantalla frente a ti.



Figura 17. XYZ: Alternative Voices in Game Design, diseño de la exposición (2013).
Fotografía cedida por Museum of Design Atlanta.

2013 “*XYZ: Alternative Voices in Video Games*” Atlanta, GA, USA.

En 2013 se llevó a cabo “XYZ: Alternate Voices in Video Games” en The Museum of Design Atlanta codirigida por Georgia Tech, una exposición interactiva creada en respuesta a la idea equivocada de que las mujeres no juegan ni crean juegos. También tenía como objetivo desafiar las percepciones de los visitantes sobre qué son los juegos al exponer a los asistentes a juegos alternativos que están fuera de la corriente principal y que demuestran su capacidad para transmitir una amplia gama de ideas, experiencias y emociones.

Esta exposición estaba organizada en distintas zonas que se centraban en diferentes experiencias, audiencias y contextos en los que se pueden desarrollar los juegos, aunque es importante tener en cuenta la diversidad y variedad de obras dentro de cada zona. Encontrábamos el apartado “Games” (más escultóricos), “Playable Computer Games”, Playable Console Games, “Timeline” y “Video Showcase”. Además, la exposición contaba con un programa de actividades paralelas con conferencias sobre el aspecto social del juego, talleres de creación de juegos de mesa y noches de juegos, entre otras. Todo el edificio se transformaba en un laberinto de obras, donde la propia construcción prendía vida y jugaba con los visitantes.

En esta exposición podemos resaltar los ya mencionados Velvet Strike (2001) de Anne-Marie Schleiner, Train (2008) de Brenda Romero y SOD (1999) de JODI. Por otro lado, encontrábamos el alternate reality game (ARG) y site-specific Re:Activism (2008-actualidad) de PETLab, un juego urbano basado en la ubicación que mapea la historia del activismo en las calles, mientras los jugadores restablecen y recrean las acciones que alguna vez tuvieron lugar en éstas. También, podemos destacar los juegos electrónicos Escape from Woomera (2004) de EFW Collective, que recrea el ambiente y las condiciones de vida del polémico Centro de Recepción y Procesamiento de la Inmigración de Woomera en Australia (1999-2003), Dys4ia (2012) de Anna Anthropy y Mainichi (2012) de Mattie Brice, dos juegos que hablan sobre la vida de una persona que está pasando por un cambio de género presentando al jugador con desafíos que asumimos como comunes en nuestro día a día. Todas las obras eran jugables.

2013 “*ZKM_Gameplay: start new game!*” Karlsruhe, Alemania.

“ZKM_Gameplay: start new game!” fue la primera exposición permanente sobre juegos digitales y experimentales que contenía obras con un fin crítico, en el ZKM de Karlsruhe. Desde su apertura en 1997, el Media Museum en Karlsruhe ha presentado juegos en sus instalaciones. Desde el cambio de milenio, se han desarrollado nuevas formas de juego: artísticas, experimentales, mediáticas y también “serias”. Las influencias culturales y el poder económico de los juegos son enormes hoy en día. Esto hace que éstos sean un elemento importante para el ZKM, como bien se comenta en el catálogo de la exposición:



Figura 18. ZKM_Gameplay: start new game!, familia jugando a [giant]oystick] de Mary Flanagan (2013). Imagen cedida por © ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, Foto: ONUK

ZKM_Gameplay ha revelado que, por un lado, los juegos estimulan el libre flujo de la imaginación y la improvisación y, por otro, generan mecanismos sistemáticos y culturales que nos permiten dar forma a nuestra imagen de la realidad en conjunto. La fuerza de ZKM_Gameplay radica en el hecho de que aumenta la conciencia de los visitantes sobre los extremos y desafía las nociones preconcebidas, como los videojuegos, no pueden ser divertidos y, al mismo tiempo, tener potencial para la crítica. (Rafinski, 2013, p. 14)

Esta exposición supone un punto de inflexión en la historia de las exposiciones sobre juegos crítico-artísticos puesto que es la primera vez que se habla del espacio expositivo como espacio donde poder jugar y, de esta manera, enuncian:

Por lo tanto, el diseño de una exhibición, que tiene los juegos como tema, debe ser un lugar donde los juegos puedan jugarse y, al mismo tiempo, reflejarse en ellos. [...] Por esta razón, ZKM_Gameplay se adapta al carácter abierto, incompleto e incierto de sus exposiciones. En otras palabras: los visitantes del museo y el museo como institución tienen que convertirse en jugadores/as para poder acceder a las obras. (Rafinski, 2013, p. 14)

Podíamos encontrar algunas obras ya mencionadas como SOD (1999) del colectivo JODI, Braid (2008) de Jonathan Blow, Passage (2005) de Jason Rohrer y PainStation (2001) de ///////////////fur//// art entertainment interfaces.

Por otra parte, fue la primera vez que vimos [giant]oystick] (2006) de Mary Flanagan, un joystick de Atari VCS diez veces mayor que el original para jugar a los clásicos juegos como Asteroids (1979) o Pac-Man (1980) pero colaborativamente, ya que una sola persona no podía controlarlo.

También encontrábamos Long March: Restart (2008) de Feng Mengbo. La instalación, que se puede jugar a través de un controlador inalámbrico, consiste en una proyección de 16 metros de largo, que presenta la acción del juego. El trabajo abiertamente político satiriza el mito heroico de la Gran

Marcha del Partido Comunista del Ejército Rojo de China en los años 1934 y 1935.

Otros dos nos hablan de las fronteras desde dos puntos históricos diferentes: Frontiers (2006-2012) de Gold Extra y 1378 (2010) de Jens M. Stober. El primero nos pone en la piel de un refugiado y nos enseña su camino desde África a Europa, mientras que el segundo nos habla del muro de Berlín y de las dos Alemanias.

Para acabar, el colectivo suizo And-or nos proponía Leichenberg (2010) sobre la violencia en los videojuegos de guerra y disparos.

“ZKM_GamePlay: start new game!” fue la primera de una serie de exposiciones de “GamePlay” que se realizarían en el ZKM y que se volverían características de este centro. En 2019 se ha inaugurado una exposición ampliada de “Gameplay” en el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona titulada “Gameplay. Cultura del videojoc”, sin embargo, ésta está más enfocada a la historia de los videojuegos que a los juegos críticos.

2016 “Level 01: Projects from the of games residencies at KHOJ” Nueva Delhi, India.

“Level 01” fue una exposición de juegos creados por artistas indios residentes en la residencia artística “Of Games” de Khoj International Artists’ Association entre el 2013 y el 2015. También fue la primera exposición de art games en India. Presentando siete juegos, Khoj continúa la conversación global sobre juegos de arte desde una perspectiva subcontinental y cree en la experiencia de juego como una experiencia de arte redefiniendo la práctica del arte contemporáneo, el desarrollo de juegos y los espacios de exhibición. Tal y como afirmó la comisaria Sitara Chowfla en una entrevista para mid-day.com: “Se supone que los juegos son escapistas. Aun así, tienen la posibilidad de dar la vuelta y hacer un comentario sociopolítico y confrontar las realidades de la vida” (Fernando, 2016).

La exposición empezaba con un evento donde el propósito era transformar el edificio de Khoj en un arcade. Los jugadores obtenían puntos jugando a las diferentes obras y al final de la noche se daban premios a los que estuvieran más arriba del marcador.

De esta exposición destacamos tres obras:

Khirkree 2027 (2016) de Vinit Nikumbh está modelado como juego de disparos en primera persona (FPS). Pero a diferencia del escenario de FPS donde el objetivo es el acto de matar, Khirkree 2027 se percibe a través de los ojos de una niña, una inmigrante. No hay armas de fuego, a cambio, hay preguntas sobre identidad, política racial y género.

Trapezium (2016) de Mario D’Souza & Sanket Jadia utiliza dispositivos narrativos, jugabilidad y narración para cuestionar

las historias principales que se encuentran en los medios y la cultura popular de la India. Trapezium (2016) abstrae el mapa de Cachemira en un rompecabezas en forma de trapecio, con piezas que revelan historias de cada distrito y región del valle. A través de éste, los jugadores conocen la vida de Kashmiri y la experiencia de vivir codo a codo con el ejército indio. El juego ofrece un espacio seguro y lúdico para que los participantes tengan un diálogo franco y desafiante.

Walk of Life (2016) de Jiten Thukral y Sumir Tagra analiza la idea del juego desde perspectivas culturales, estratégicas y psicológicas. Ganjifa, el antiguo juego indio en el que se basa, se jugó originalmente con un conjunto de 120 cartas. Los artistas lo han convertido en una versión de mesa que representa a Dashavatara, las diez encarnaciones terrenales del dios hindú Vishnu. También se puede entender que los avatares representan la evolución de la humanidad desde los peces hasta los reptiles, los mamíferos, los humanos y las deidades.

2016 "Games and Politics" Karlsruhe, Alemania.

"Games and Politics" fue una exposición desarrollada por el Goethe Institute con la ayuda de ZKM y fue concebida como una exposición itinerante por diferentes institutos Goethe de todo el mundo. Tuvo como precedente la "The GLOBALE »Global Games« exhibition" que se llevó a cabo entre 2015 y 2016 en ZKM. La exposición estaba acompañada de "Art Games", una serie de ocho maratones de creación de 48 horas en todo el mundo donde los desarrolladores de juegos, programadores, artistas, músicos y otros creativos se unen para crear juegos.

Basada en los juegos electrónicos que han tenido ambiciones políticas desarrollados durante los 12 años anteriores a la muestra, cuestionaba las oportunidades y los límites del género. "Games and politics" quería mostrar ejemplos de todos los niveles políticos dentro de los juegos. La mayoría de las obras se podían jugar como parte de la exposición.

A nivel expositivo, a pesar de que los juegos estaban presentados como obras de arte, no dejaba de tener un cariz demasiado expositivo y no tanto participativo, como bien se puede observar en la fotografía X de la muestra en el Conde Duque de Madrid.

La exposición estaba dividida en diferentes apartados que se podrían traducir como:

Making Opinion, del que queremos destacar Yellow Umbrella (2014) por Awesapp, que permite, a los que no pudieron experimentar las protestas de Hong Kong Occupy Central de primera mano, hacerse una idea del movimiento de desobediencia civil.

Military Matters, con Unmanned (2012) de Molleindustria y This War of Mine (2014) de 11 bits studios. Dos videojuegos que tratan la Guerra desde su punto de vista más crudo.

Multiple Perspectives, donde se ubicaba el ya nombrado en "XYZ: Alternative Voices in Video Games", Dys4ia (2012) de Anna Anthropy.

Y, finalmente, Media Critique, en el que despunta Phone Story (2012) de la compañía italiana Molleindustria, un juego



Figura 19. Level 01, público jugando a Trapezium de Jiten Thukral y Sumir Tagra (2016). Imagen cedida por KHOJ

para smartphone que intenta provocar una reflexión crítica sobre su propia plataforma tecnológica mostrando su cadena de suministro, y Orwell (2016) de Osmotic Studios, que como indica su nombre trata de la constante vigilancia de los ciudadanos.

Migration Stories, donde se encontraban el ya visto Escape from Woomera (2004) de EFW Collective, y Papers Please (2013) de Lucas Pope, un juego que se enfoca en la carga emocional que supone trabajar como inspector de aduanas en el ficticio estado comunista de Arstotzka, decidiendo quién entra o no en el país.

Conclusión

Este recorrido por todas las exposiciones con juegos críticos nos ha servido para poder extraer los pros y los contras de éstas con el fin de aplicarlo a las exposiciones derivadas de esta tesis.

Como observamos, muchas de las exposiciones que se han llevado a cabo están demasiado enfocadas hacia lo digital, como pueden ser “Games Computerspiele von KünstlerInnen” (2003) o “Games and Politics” (2016). Da la impresión de que mezclar lo digital con lo analógico presenta retos que muchos investigadores, comisarios e instituciones prefieren no asumir. Entre estos desafíos se encuentra el combinar elementos bidimensionales, como son las obras digitales, con tridimensionales. Además, el hecho de exponer un medio digital parece que se encuentre dentro de lo contemporáneo por el propio hecho de ser digital, y añadirle otras obras no digitales o parcialmente digitales requiere un planteamiento del espacio y del discurso expositivo.

Otras, como “Joue le jeu/ Play Along” (2012), se enfocan demasiado en el aspecto educativo realizando una experiencia inmersiva en el espacio expositivo. En la misma línea, encontramos otras orientadas hacia la mera experimentación e interacción, sin definir que todas las obras presentadas guarden la misma manera de afrontar el mensaje. Muchas

de estas obras no presentan objetivos. Un ejemplo de este tipo de exposición sería “Selfware. politics of identities, Kulturhauptstadt Graz” (2003) o “ZKM_Gameplay: start new game!” (2013).

Por otro lado, otras mezclan obras críticas con juegos comerciales, no dejando claro el mensaje de la exposición, como es “Bang the Machine: Computer Gaming Art and Artifacts” (2004).

Y, algunas que exponen juegos críticos, las propias normas de los coleccionistas o del espacio expositivo no dejan jugarlas, como es “The Art of Chess” (2012).

Sin embargo, este recorrido no sólo ha servido para fijarnos en las carencias de algunas exposiciones sino, también, hemos podido observar que algunas de estas exposiciones han conseguido crear todo un conjunto expositivo de obras interactivas con mensajes sociales, sin diferenciar el medio (analógico o digital), y enfocándose en la comunicación con el público. Por ejemplo, de “Gameworld” (2007) y sus subsecuentes expansiones podemos destacar la cantidad de obras ofrecidas al público y la situación de todas ellas en su contexto histórico, además de su pensado e incluso sistema expositivo. De “Learn to Play” (2010) resaltamos todas las actividades alrededor de la propia exposición que fomenta la participación de parte de la sociedad que no es usuaria habitual de los museos. “It’s Art in the Game” (2012) no sólo cuenta con obras de artistas reconocidos, sino que también hace un llamamiento a participar a artistas emergentes, con lo cual, permite entender el arte desde una forma menos elitista. Y, para finalizar, “Level 01: Projects from the of games residencies at KHOJ” es interesante porque es el resultado de una residencia sobre arte y juego crítico.



Figura 20. Vista de dos obras en la exposición “Games and Politics” (2018). Fotografía realizada por la autora.

NEGOCIO

Obras en la Exposición

TONY RAYMONZREK CHEMICAL WARFARE (2018)

26

Chemical Warfare refleja la batalla en curso por recursos escasos como el oro y el petróleo. Las piezas de ajedrez están pintadas intencionalmente para reflejar estos productos. La característica adicional de presionar un botón para eliminar a tu enemigo, al encender el humo en el tablero, es una representación de un ataque químico; un peligro real y presente en la guerra moderna. Se suministran máscaras de gas para ambos jugadores, para brindar una sensación de realismo adicional y un efecto más completo del peligro. Presionar el botón es actuar como una táctica sucia. Cualquiera de los jugadores, en cualquier momento durante el juego, puede activar la bomba sucia como un signo de debilidad y maldad. ¿Qué hará que el jugador decida que la única salida para derrotar al enemigo es un ataque químico? Esto lo hará técnicamente ganador, pero lo dejará como un perdedor moral.

Chemical Warfare reflects the on-going battle over scarce resources such as gold and oil. The chess pieces are intentionally painted to reflect these commodities. The added feature of pressing a button to eliminate your enemy, by setting off smoke over the board, is a representation of a chemical attack; a real and present danger in modern warfare. Gas masks are supplied for both players, to bring an added sense of realism and fuller effect of the danger. The button is to act as a dirty tactic. Either player, at any time during the game, can set off the dirty bomb as a sign of weakness and evil; if they so choose. What would it take for the player to decide the only way out is to completely extinguish the enemy with a chemical attack?

This technically makes him a winner, but leaves him as a moral loser.



TONY
RAYMONZREK

CHEMICAL
WARFARE
(2018)



Tony Raymonzrek
Espectadores jugando con
Chemical Warfare, 2019
Photo: Natalia Carminati





Tony Raymonzrek
Detalle de Chemical Warfare, 2019
Photo: Natalia Carminati

YOKO ONO

WHITE CHESS SET (1966)

White Chess Set de Yoko Ono subvierte el concepto del ajedrez en sí mismo. Modifica el tono de las figuras y del espacio del juego, blancas y negras, por un territorio donde cada una de las piezas y las cuadrículas se mimetizan bajo un mismo color. El blanco. Los jugadores deben de recordar dónde colocan sus piezas a medida que se desarrolla el juego con el fin de tratar de diferenciar las propias con las del oponente. Probablemente en algún momento durante la partida ninguno de los dos participantes sean capaces de discernir entre piezas propias y ajenas, y es llegado este punto, donde los jugadores pueden escoger entre continuar con las reglas del ajedrez o bien abrir las posibilidades que brinda la situación y crear una nueva forma de interpretar este juego de rivalidad. En lugar de continuar la partida con una batalla ciega, los jugadores deben colaborar con el fin de lograr nuevas condiciones o reglas que permitan continuar con el juego.

White Chess Set by Yoko Ono is a chess that breaks with the most basic principle of this game, its bichromatism. The pieces of both players are white and are played on a white board. Players should be careful to remember where they place their pieces as the game unfolds across the board. Finally, they lose track of the pieces that belong to them and those that belong to the opponent. At this point players can choose between trying to follow the standard rules of chess or create a new way of playing together. Instead of fighting against each other like in a battle, players must collaborate to achieve peace conditions that allow them to continue playing.





Yoko Ono
Espectadores jugando con White
Chess Set. 2018
Photo: Natalia Carminati





Yoko Ono
Detalle de White Chess Set en la
exposición, 2019
Photo: Natalia Carminati

NATALIA CARMINATI PAC-ART (2016)

Pac-Art es una gamificación de cómo la lucha por el poder gobierna las relaciones entre los seres de nuestra especie. Por un lado, esta instalación interactiva muestra una versión de Saturno de Goya, como un reflejo actual del canibalismo tácito que entrelaza las relaciones humanas. Por otro lado, Pac-Art es una versión del popular videojuego Pac-Man en el que tanto Pac-Man como sus fantasmas característicos son artistas que pueden matar o devorarse usando el poder de píldoras artísticas intermitentes y famosas obras de arte. El objetivo del juego es acumular puntos, comiendo tantos artistas fantasmas, píldoras de arte y obras como sea posible. Los participantes juegan compitiendo entre sí, convirtiéndose en parte de la dinámica de una sociedad cada vez más competitiva.

Pac-Art is a gamification of how the struggle for power governs the relationships between human beings. On the one hand, this interactive installation shows a version of Goya's Saturn, as a current reflection of tacit cannibalism that intertwines human relationships. On the other hand, Pac-Art is a version of the popular Pac-Man videogame in which both Pac-Man and his characteristic ghosts are artists who can kill or devour themselves using the power of intermittent artistic pills and famous works of art. The objective of the game is to accumulate points, eating as many ghost artists, art pills and works as possible. The participants play competing against each other, becoming part of the dynamics of an increasingly competitive society.





Natalia Carminati
Público jugando con Pac-Art en la
exposición, 2019
Photo: Natalia Carminati

JOAN PRIEGO FUTBOLÍN PRECARIO (2017)

En Fútbolín Precario se enfrentan dos equipos, uno formado por 11 ejecutivos trajeados y otro únicamente por un portero. Por un lado, la atención recae en cómo esos individuos se encuentran insertados en una estructura que bien podría ser la de su día a día, la impuesta socialmente de la que no pueden escapar. A su vez, consideran que su éxito o fracaso depende exclusivamente de ellos, haciendo del poder adquisitivo y la posibilidad de consumo el mayor premio posible a alcanzar. Por otro, el artista ironiza con la igualdad de oportunidades en nuestro sistema en este enfrentamiento de 11 contra 1, en el que la supervivencia es el mayor objetivo de la otra parte del choque.

In the Fútbolín Precario, two teams face each other, one formed by 11 well-dressed executives and other only by the goalkeeper. On the one hand, the attention falls on how those individuals are inserted in a structure that could well be that of their daily lives, the socially imposed from which they cannot escape. In turn, they consider that their success or failure depends exclusively on them, making purchasing power and the possibility of consumption the highest possible reward to be achieved. On the other hand, the artist ironizes with equal opportunities in our system in this 11-on-1 confrontation, in which survival is the main objective of the other part of the clash.





Joan Priego
Fútbolín Precario en la exposición, 2018
Photo: Beatriz Martínez-Villagrasa





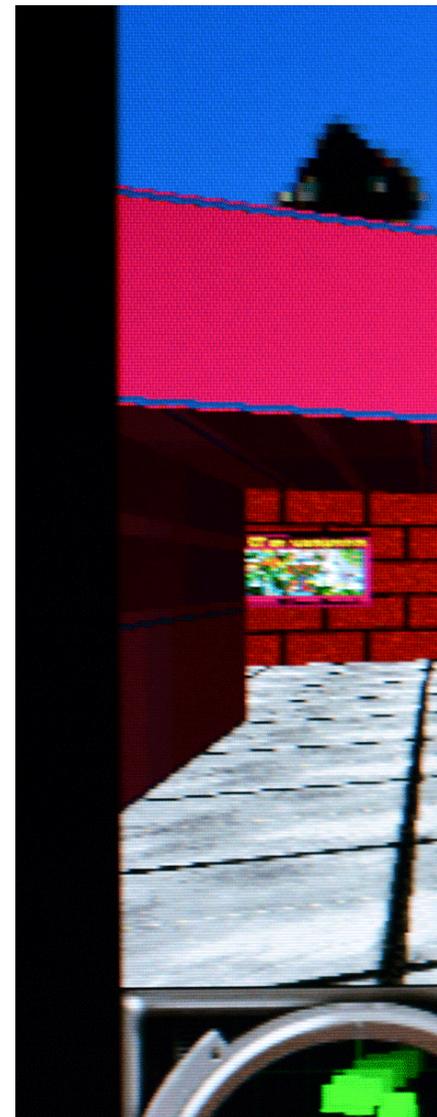
Joan Priego
Detalle de Fútbol Precario en la
exposición, 2019
Photo: Natalia Carminati

JASON K. HUDDY

LOS DISNEYS (1998)

En Los Disneys (1998) es 2010, con la deuda nacional de EE. UU. creciendo sin control, EE. UU. vende Florida a The Walt Disney Company renombrando el Estado como Los Disneys. Todo el Estado se transforma en un parque temático. En el interior del Castillo de Cenicienta, el nuevo edificio de la capital de Florida, Michael Eisner está tramando un plan diabólico para dominar el mundo. Si tiene éxito, el Nuevo Orden Mundial de Disney será dirigido por el propio Walt Disney, preservado criogénicamente en un búnker secreto debajo del Reino Mágico. Así es el caso de Los Disneys (1998), un juego de disparos de Jason Huddy. El objetivo del juego: encontrar el búnker secreto y desconectar a Disney antes de que se descongele. Los jugadores deben abrirse paso entre multitudes de turistas que juegan con cámaras, personajes de Disney, niños, payasos asesinos, piratas mecánicos homicidas y clones de Eisner en explosión. Todos ellos producen lluvia de sangre cuando son cortados. Cuando el tanque de almacenamiento criónico de Walt se cierra, activa el Dispositivo del Día del Juicio Final de Disney, que despacha una batería de misiles nucleares para destruir los grandes centros culturales del mundo.

In Los Disneys (1998) is 2010, with the national debt of USA growing without control, USA sells Florida to The Walt Disney Company renaming the State as Los Disneys. The entire State is transformed into a theme park. Inside the Cinderella Castle, the new building of the capital of Florida, Michael Eisner is plotting a diabolical plan to dominate the world. If it is successful, the New World Order of Disney will be directed by Walt Disney himself, cryogenically preserved in a secret bunker below the Magic Kingdom. This is the case of Los Disneys (1998), a shooting game by Jason Huddy. The objective of the game: find the secret bunker and disconnect Disney before it thaws. Players must make their way through crowds of tourists who play with cameras, Disney characters, children, murderous clowns, homicidal mechanical pirates and exploding clones of Eisner. All of them produce blood rain when they are cut. When Walt's cryonic storage tank closes, it activates Disney's Doomsday Device, which dispatches a battery of nuclear missiles to destroy the great cultural centers of the world.



Jason K. Huddy
Los Disneys, 2019
Photo: Natalia Carminati



NEWSGAMING.COM

SEPTEMBER 12TH

(2001)

La idea de este proyecto es utilizar el lenguaje de los videojuegos para describir los acontecimientos actuales y transmitir que la violencia engendra más violencia. El jugador controla lo que parece ser un rifle de francotirador. Sin embargo, cuando aprietes el gatillo estarás lanzando misiles. Las bombas no sólo matan a los terroristas sino que también generan el mal llamado “daño colateral”. Has de considerar que cuando los civiles lloran a los muertos inocentes a causa de tus actos, se radicalizan y pronto se convierten en terroristas. Después de un par de minutos, esta aldea del Medio Oriente está destruida y plagada de terroristas.

The project idea is to use the language of videogames to describe current events and to convey that violence breeds more violence. The player controls what appears to be a sniper rifle. However, when you squeeze the trigger you will be launching missiles. Bombs do not only kill terrorists but also generate the so-called “collateral damage”. You must consider that when civilians mourn the innocents’ deaths because of your actions, they become radicalized and soon become terrorists. After a couple of minutes, this Middle Eastern village is destroyed and plagued by terrorists.





Newsgaming
September 12th, 2018
Photo: Pantallazo del juego





Vista general del espacio de juegos electrónicos en la exposición, 2019
Photo: Natalia Carminati

NEGOCIO

Becas de producción

MÓNIKA RIKIC Y RAÚL BERRUECO

WE WILL NEVER FORGET (2019)

We will never Forget recoge los mensajes en las pancartas de las protestas de víctimas de abuso en la visita del papa a Irlanda en Agosto de 2018. En una de las pancartas que se agitaron al paso del papamóvil por las calles de Dublín leemos “El Papa cabeza de la mayor red pedófila de la historia”. Este videojuego actúa como un poderoso recordatorio, nunca olvidaremos que la iglesia lleva tapando la pederastia desde ‘tiempos antiguos’, a toda costa, llegando incluso a utilizar su influencia como estado para esquivar procesos de conspiración criminal. Nunca olvidaremos que los criminales deben responder ante la justicia, esto incluye a jefes de Estado también. Nunca olvidaremos a las víctimas, nunca olvidaremos su sufrimiento. Nunca olvidaremos que deben ser reparadas e indemnizadas con justicia.

We will never Forget collect the messages on the placards of the protests of victims of abuse in the Pope’s visit to Ireland in August 2018. On one of the banners that were shaken by the passage of the popemobile through the streets of Dublin we read ‘The Pope, head of the largest pedophile network in history. “This video game acts as a powerful reminder, we will never forget that the church has been covering pederasty since ‘ancient times”, at all costs, even using its influence as a state to avoid criminal conspiracy processes. We will never forget that criminals must respond to justice, this includes heads of state as well. We will never forget the victims, we will never forget their suffering. We will never forget that they must be repaired and compensated with justice.



Mónica Rikicy Raúl Berrueco
We will never forget, 2019
Photo: Natalia Carminati

X.M.X.N.D.X.

HEALTH HOCKEY (2019)

Health Hockey se basa en la modificación de una mesa de Air Hockey tradicional con tal de que los jugadores no sean rivales sino compañeros. Eres un personaje corriente, una persona más en la sociedad, que sufre depresión como consecuencia de la vida triste que nos proporciona nuestro sistema capitalista. Tienes que superar muchos obstáculos para no ser estigmatizado en la sociedad y poder recuperarte. Estos obstáculos se encuentran por toda la mesa de hockey, tapándote tu llegada a casa: compañeros de trabajo que creen que mientes para tener vacaciones, médicos que dicen que estás triste y ya se te pasará, tu familia preocupada porque “estás loco”, etc. Muchos de estos obstáculos, aunque le des con tus fichas, no se apartarán y te dirán una frase desagradable cada vez que los empujes. Intenta llevar todas tus fichas a casa.

Health Hockey is based on the modification of a traditional Air Hockey table promoting that the players are not rivals but partners. You are a common character, one more person in the society, who suffers depression as a result of the sad life that our capitalist system provides us. You have to overcome many obstacles for not being stigmatized and to be able to recover. These obstacles are found all over the hockey table, covering your arrival home: coworkers who think you're lying to have vacations, doctors who say you're sad and it will pass, your family worried because “you're crazy”, etc. Many of these obstacles, even if you give them with your chips, will not fall apart and they will tell you an unpleasant sentence every time you push them. Try to take all your chips home.



X.M.X.N.D.X.
Health Hockey, 2019
Photo: Alba García-Martínez





X.M.X.N.D.X.
Detalle de Health Hockey, 2019
Photo: Natalia Carminati

