



ARTELEKU
IRA/08-12/SEP

LANTEGI-MINTEGIA/TALLER-SEMINARIO/ATELIER-SÉMINAIRE

CONTRAJUEGOS

ARTISTEK ERALDATUTAKO BIDEO-JOKOEN
PRAKTIKA ETA TEORIA KRITIKOA

PRÁCTICA Y TEORÍA CRÍTICA DE VIDEOJUEGOS
MODIFICADOS POR ARTISTAS

PRATIQUE ET THÉORIE CRITIQUE DE
JEUX VIDÉO MODIFIÉS PAR DES ARTISTES



ZUZENDARITZA/DIRECCIÓN/ADRESSE
JUAN ANTONIO ÁLVAREZ REYES

EGITARAU/PROGRAMA/PROGRAMME

IRA/08/SEP

MCKENZIE WARK

10:00 TAILERRA/TALLER/ATELIER

19:00 HITZALDIA/CONFERENCIA/CONFÉRENCE*

IRA/09/SEP

YAN DUYVENDAK

10:00 TAILERRA/TALLER/ATELIER

20:00 PERFORMANCE*

IRA/10/SEP

IÑAKI GRACENEA

10:00 TAILERRA/TALLER/ATELIER

IRA/11/SEP

MOLLEINDUSTRIA

10:00 TAILERRA/TALLER/ATELIER

IRA/12/SEP

TOBIAS BERNSTRUP

10:00 TAILERRA/TALLER/ATELIER

*Saio irekia | Abierta al público | Ouverte au public

02:58:19



KONTRAJOKOAK

Bideo-jokoak nazioartean izaten ari diren goraldia, bai aisialdirako industria gisa –ekonomikoki zinemaren eta musikaren industriak batera adina bolumen metatu duela jada–, eta bai egungo arte adierazpen berrien artean ere, izan da honako lantegi hau antolatu izanaren arrazoia. Zalantzarik gabe, aisialdia betetzeko modu honek, gazteen artean arrakasta itzela izaten ari denak, helarazten duen mundu ikuskera aztertzea beharrezkoa da. Gure ikusizko kulturaren barne, era berean, bere eremuaz harago iristen diren irudi ahaltsuak eskaintzen ditu, ikusizko beste eremuetan eragina izatera iritsiko direnak, esate baterako, zineman, publizitatean edo ikusizko gainerako arteetan. Arlo hau lantzen duten artistek abiapuntutzat dute jarrera nabarmen kritikoa, bai sortu izan diren gizartearekiko eta baldintzapen politikoekiko, bai bitarteko horrekiko berarekiko.

Hiru izan litezke aztertu beharreko ardatzak, zerikusia dutenak, hain zuzen ere, arteari nahiz gizarteari atxikitako arazoekin: arriskua, simulazioa edo itxuraketa, eta bortizkeria. Arriskua aztertzeko Ulrich Beck pentsalari alemanaren teoriak hartuko dira abiaburutzat, eta haren *Risikogesellschaft* lana (Arriskuaren gizartea), «orokortutako arduragabekeria» egoera batez ari baita bertan; beste aldetik, Jean Baudrillarden teoriak –zendu denez gero– eta simulakroaren garaipenari buruz egin zuen saiakera, hau da, itxuraketa errealitateari nagusitzen zaiola, ordezkatuz eta haren lekua hartuz; eta azkenik, Paul Virilio, eta beldurraren, bortizkeriaren eta horien gaineko produkzio mediatikoari buruz hark egindako azterketak, *Politics of the Very Worst* (Okerrenaren politikak), edo *Art and Fear* (Artea eta izua) lanetan azaldu izan dituenak. Ildo kontzeptual horien bidez, bideo-jokoen eremura ekar daitekeen esparru teoriko bat eratuko da, izan ere, haren alderdi erabakigarrietako bat baita arriskua eta bortizkeria nabarmen agertzen dituzten mundu paraleloen itxuraketa; eta, azkenik, aipamena egingo zaio aukera berrietan saiatzeko premiari –nahiz eta porrotaren zantzuak ere oso agerikoak izan–, baita ere joko ororen ezaugarri oinarritzko bati: errepikapena eta entrenamendua.

Artistei, Arte Ederretako ikasleei, diseinatzaileei, programatzaileei, eta bideo-jokoen gertaera aztertzen dutenei edo jakin-mina dutenei begira antolatuta.

Parte-hartzaileak, gehienez: 15.

BIOGRAFIAK

Mckenzie Wark (Newcastle, Australia, 1961) New Yorkeko Eugene Lang College ikastetxean Komunikabideak eta Kultura irakasten du, eta hiri bereko New School for Social Research ikastetxean, Soziologia. Hainbat saiakera lan idatzi ditu, eta bereziki egin da ezagun bere azken argitalpenei esker: *A Hacker Manifesto* (2004) eta *Gamer Theory* (2007), biak Harvard University Press argitaletxean emanak. → www.ludiccrew.org/wark

Yan Duyvendak (Herbehereak, 1965) Genevako École Supérieure des Beaux-Arts Arte Ederretako goi mailako ikastetxean irakasle da. Bakarkako erakusketak egin izan ditu St-Galleneo Kunstmuseum eta Genevako Attitudes museoetan, eta horrez gain, performanceak eratu izan ditu, besteak beste, honako lekuetan: De Appel (Amsterdam), Centre Georges Pompidou (Paris), Reina Sofia museoa (Madril) eta Musée d'Art Contemporain (Lyon). → www.duyvendak.com

Iñaki Gracenea (Hondarribia, 1972). Artista. Bakarkako erakusketak egin izan ditu honako arte-galerietan: Distrito Cuatro (Madril), DV (Donostia) edota Garaje Regium (Madril). *Rambling Space*, instalazioaren egilea da, hau da, bideo-joko bat, eta espazio abstraktu bat arakatzeko da bertan. → www.distrito4.com

Molleindustria. Artista, diseinatzaile eta programatzaile italiarrez osatutako taldea da, eta beraien lanak helburutzat du bideo-jokoen inplikazio politiko nahiz sozialen gaineko eztabaida piztea. Prozesu horretan hedabideetako ekintzaileekin, sareko artistekin, zaletuekin, kritikariekin, eta aurka egiten dutenekin elkarlanean aritzen dira. Orain arte beren produkzio osoa Flash euskarrian eratu izan dute, eta Interneten eskuragarri jarri, ohiko banaketa bideak saihesteko asmoz. → www.molleindustria.it

Tobias Bernstrup (Gotheburg, Suedia, 1970) artista eta performerra da. Bakarkako erakusketak egin izan ditu, honako lekuetan: Andrehn-Schiptjenko (Stockholm), Genevako Centre d'Art Contemporain arte garaikidearen zentroan, Salamancako Artium Da2, Tokyoko Palais-en, edota Stockholmeko Moderna Museet museoan. → www.bernstrup.com

Juan Antonio Álvarez Reyes (Badajoz, 1966). Arte kritikaria eta erakusketen koordinatzailea da. ABC egunkariaren astekari kulturalen eta *Artecontexto* aldizkarian parte hartu ohi du. 2008an honako erakusketen koordinatzaile izan da: *Geopolíticas de la animación* (Vigoko Arte Garaikidearen Museoa), *Try Again* (Madrileko La Casa Encendida zentroa, eta Donostiako Koldo Mitxelena Kulturunea), *Psicogeografías* (Madrileko Autonomia Erkidegoa), eta *mil veras, mil prinzessinen, mil centralias* (Mostoles-eko Centro de Arte Dos de Mayo zentroa).



CONTRAJUEGOS

La razón de ser de este taller-seminario se debe al auge internacional que los videojuegos están teniendo, tanto como industria del entretenimiento –que engloba ya económicamente el volumen de las industrias cinematográficas y musicales juntas–, como entre las manifestaciones artísticas más actuales. Sin duda, esta forma de entretenimiento, de enorme éxito entre la población más joven, transmite una concepción del mundo que necesita ser analizada. Al mismo tiempo, dentro de nuestra cultura visual, propone potentes imágenes que trascienden su propio terreno para acabar influyendo en otros campos visuales como el cine, la publicidad o las artes visuales. Los artistas que tratan este tema lo hacen abiertamente desde posturas críticas, tanto hacia la propia sociedad y condicionantes políticos donde se crean, como con respecto al propio medio.

Tres podrían ser los focos a estudiar y que están en relación también con problemas artísticos y sociales: el riesgo, la simulación y la violencia. El riesgo sería analizado a partir de las teorías del pensador alemán Ulrich Beck y *La sociedad del riesgo*, que habla de un estado de «irresponsabilidad generalizada». Por otro lado, las teorías –ahora que ha fallecido– de Jean Baudrillard y su ensayo sobre el triunfo del simulacro, que se superpone a la realidad, suplantándola y reemplazándola. Por último, Paul Virilio y su análisis del miedo, la violencia y de su producción mediática, que fue analizada en *El ciber mundo*, *la política de lo peor* o en *Arte y miedo*. Con estas líneas conceptuales se construirá un marco teórico de clara aplicación al mundo de los videojuegos, puesto que la simulación de mundos paralelos, donde el riesgo y la violencia están muy presentes, componen uno de sus aspectos decisivos. Por último, se haría referencia tanto a la necesidad de ensayar nuevas posibilidades –aunque el fracaso esté muy presente–, como a una de las características básicas de todo juego: la repetición y el entrenamiento.

BIOGRAFÍAS

Mckenzie Wark (Newcastle, Australia, 1961) es profesor de Media & Cultural Studies en el Eugene Lang Collage y de Sociología en el New School for Social Research de Nueva York. Es autor de numerosos ensayos, pero es especialmente conocido por sus dos últimas publicaciones: *A Hacker Manifesto* (2004) y *Gamer Theory* (2007), ambos publicados por Harvard University Press. → www.ludiccrew.org/wark

Yan Duyvendak (Holanda, 1965) es profesor en la l'École Supérieure des Beaux-Arts de Ginebra y artista. Ha expuesto individualmente en el Kunstmuseum de St-Gallen o en Attitudes (Ginebra), además de realizar performances, entre otros lugares, en De Appel (Ámsterdam), Centre Georges Pompidou (París), Museo Reina Sofía (Madrid) o Musée d'Art Contemporain (Lyon). → www.duyvendak.com

Iñaki Gracenea (Hondarribia, 1972). Artista. Ha expuesto individualmente en las galerías Distrito Cuatro (Madrid), DV (San Sebastián) o Garaje Regium (Madrid). Es autor de la instalación *Rambling Space*, un videojuego en el que se explora un espacio abstracto. → www.districto4.com

Molleindustria es un equipo de artistas, diseñadores y programadores italianos cuyo trabajo tiene por objetivo provocar debate sobre las implicaciones sociales y políticas de los videojuegos. En el proceso colaboran con activistas de los media, net.artistas, aficionados, críticos y detractores. Hasta el momento han presentado toda su producción en Flash, accesible desde la Red, con el objetivo de evitar los canales de distribución habituales. → www.molleindustria.it

Tobias Bernstrup (Gotheburg, Suecia, 1970) es artista y performer. Ha expuesto individualmente en Andrehn-Schiptjenko (Estocolmo), en el Centre d'Art Contemporain de Ginebra, en Artium Daz (Salamanca), en el Palais de Tokyo o en el Moderna Museet de Estocolmo. → www.bernstrup.com

Juan Antonio Álvarez Reyes (Badajoz, 1966). Crítico de Arte y comisario de exposiciones. Colabora habitualmente con el suplemento cultural del diario ABC y con la revista *Artecontexto*. En 2008 ha comisariado las exposiciones *Geopolíticas de la animación* (Museo de Arte Contemporáneo de Vigo), *Try Again* (La Casa Encendida, Madrid y Koldo Mitxelena Kulturunea, San Sebastián), *Psicogeografías* (Comunidad de Madrid) y *mil veras, mil prinsessinen, mil centralias* (Centro de Arte Dos de Mayo, Móstoles).

Dirigido a artistas, estudiantes de Bellas Artes, diseñadores, programadores, estudiosos e interesados en el fenómeno de los videojuegos.

Máximo de participantes: 15.



CONTRE JEUX

La raison d'être de cet atelier séminaire est due au succès international grandissant que rencontrent les jeux vidéo qu'on les considère sous le prisme de l'industrie du divertissement (laquelle englobe au plan économique le volume des industries cinématographiques et musicales, ensemble) ou comme les manifestations artistiques les plus actuelles. Ce mode de divertissement qui rencontre sans aucun doute un énorme succès parmi les plus jeunes transmet une conception du monde qui mérite d'être analysée. A l'intérieur de notre culture visuelle, il propose de puissantes images qui dépassent leur propre domaine pour finir par influencer dans d'autres champs visuels tels que le cinéma, la publicité ou les arts visuels. Les artistes qui traitent ce thème le font ouvertement à partir de positions critiques, tant à l'égard de la société et des contraintes politiques qui entourent la création, qu'à l'égard de leur propre environnement.

Parmi les points cruciaux à étudier, en rapport également avec des problèmes artistiques et sociaux, on peut en citer trois: le risque, la simulation et la violence. Le risque serait analysé en partant des théories du penseur allemand Ulrich Beck énoncées dans sa *Société du risque*, qui parle d'un état d'«irresponsabilité généralisée». D'un autre côté, les théories du regretté Jean Baudrillard et son essai sur le triomphe du simulacre, qui se superpose à la réalité, en la supplantant et en la remplaçant. Enfin, Paul Virilio et son analyse de la peur, de la violence et de sa production médiatique, qui fut analysée dans *Cybermonde, la politique du pire* ou dans *L'art de l'effroi*. Sur la base de ces lignes conceptuelles, on bâtira un cadre théorique pouvant clairement s'appliquer au monde des jeux vidéo, puisque la simulation de mondes parallèles, où le risque et la violence sont très présents en composent l'un des aspects décisifs. Enfin, on ferait finalement référence tant à la nécessité d'essayer de nouvelles possibilités –quoique l'échec soit très présent–, qu'à l'une des caractéristiques propres au jeu, quel qu'il soit: la répétition et l'entraînement.

BIOGRAPHIES

Mckenzie Wark (Newcastle, Australie, 1961) est professeur de Media & Cultural Studies à l'Eugene Lang College et de sociologie à la New School for Social Research à New York. Il est aussi l'auteur de nombreux essais, mais on le connaît tout particulièrement pour ses deux derniers ouvrages: *A Hacker Manifesto* (2004) et *Gamer Theory* (2007), tous deux publiés par Harvard University Press. → www.ludiccrew.org/wark

Yan Duyvendak (Pays-Bas, 1965) est à la fois artiste et professeur à l'École Supérieure des Beaux-Arts de Genève. Il a exposé individuellement au Kunstmuseum à St-Gallen ou à Attitudes (Genève). Mais il a réalisé également des performances, entre autres, à De Appel (Amsterdam), au Centre Georges Pompidou (Paris), au Musée Reina Sofia (Madrid) ou au Musée d'Art Contemporain (Lyon). → www.duyvendak.com

Iñaki Gracenea (Fontarabie, 1972). Artiste. Il a exposé individuellement dans les galeries Distrito Cua4tro (Madrid), DV (San Sebastian) ou Garaje Regium (Madrid). Il est l'auteur de l'installation *Rambling Space*, un jeu vidéo dans lequel il explore un espace abstrait. → www.distrito4.com

Molleindustria c'est une équipe d'artistes, de concepteurs et de programmeurs italiens dont le travail vise à provoquer un débat sur les implications sociales et politiques des jeux vidéo. Ils associent dans leur démarche des activistes des médias, des artistes.net, des amateurs, des critiques et des détracteurs. Ils ont présenté à ce jour toute leur production en Flash. Leurs œuvres sont exclusivement accessibles sur le Net, afin de contourner les canaux de distribution habituels. → www.molleindustria.it

Tobias Bernstrup (Göteborg, Suède, 1970) est artiste et performer. Il a exposé individuellement à Andrehn-Schiptjenko (Stockholm), au Centre d'Art Contemporain à Genève, à Artium Daz (Salamanque), au Palais de Tokyo ou au Moderna Museet à Stockholm. → www.bernstrup.com

Juan Antonio Álvarez Reyes (Badajoz, 1966). Critique d'art et commissaire d'expositions. Il collabore régulièrement au supplément culturel du quotidien ABC et à la revue *Artecontexto*. En 2008, il a été commissaire des expositions *Geopolíticas de la animación* (Museo de Arte Contemporáneo à Vigo), *Try Again* (La Casa Encendida, Madrid et Koldo Mitxelena Kulturunea, San Sebastián), *Psicogeografías* (Communauté de Madrid) et *mil veras, mil prinzesinnen, mil centralias* (Centro de Arte Dos de Mayo, Mostoles, Madrid).

S'adressant à artistes, étudiants des Beaux-Arts, concepteurs, programmeurs, spécialistes et personnes en général intéressées par le phénomène du jeu vidéo.

Nombre maximum de participants: 15.



INFORMAZIO OROKORRA

Arteleku - Gipuzkoako Foru Aldundia, arte garaikide zentro bat da, jardute artistiko kultural esperimentalak bultzatzen dituena. Proiektzioa izango duten eta gure ingurunean era sozial, publiko eta komunitarioan errotu diren proposamen mota oro sortu eta sustatzeko xedez, artea bultzatzeko leku bat da.

→ www.arteleku.net en zentroak programatutako ekitaldien inguruko eta Artelekurekin elkarlanean aritzen diren proiektuek sortutako dokumentazioa dago eskuragarri.

IZEN-EMATEA

Tailerretan izen-ematea Artelekuko webgunearen bitartez egingo da
→ www.arteleku.net

INFORMACIÓN GENERAL

Arteleku - Diputación Foral de Gipuzkoa es un centro de arte contemporáneo que impulsa prácticas artísticas culturales experimentales. Un lugar de apoyo al arte desde la perspectiva de generar e impulsar toda clase de propuestas que permitan una proyección externa, y, a su vez, se adscriban en un modo social, público y comunitario.

En → www.arteleku.net está accesible toda la información en torno a las actividades programadas por el centro, así como la documentación generada mediante la colaboración con diferentes proyectos.

INSCRIPCIÓN

Inscripción a los talleres a través de la página web de Arteleku → www.arteleku.net

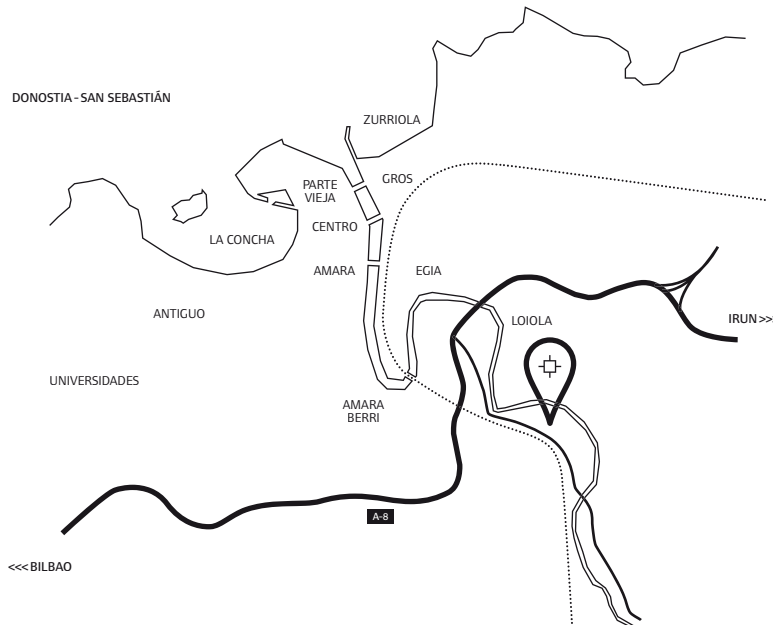
INFORMATION GENERALE

Arteleku - Gipuzkoako Foru Aldundia est un centre d'art contemporain qui impulse les pratiques artistiques et culturelles expérimentales. Un lieu de soutien à la création artistique favorisant et encourageant tout type de propositions qui permettent une projection extérieure, et, dans le même temps, se revendiquent d'un mode d'expression social, public et communautaire.

Sur le site → www.arteleku.net on aura accès à l'ensemble de l'information relative aux activités programmées par le centre, ainsi qu'à la documentation qui en résulte dans le cadre de la collaboration mise en place avec différents projets.

INSCRIPTION

Pour vous inscrire aux ateliers, veuillez accéder au site d'Arteleku → www.arteleku.net



Nola heldu | Cómo llegar | Comment arriver

🚌 26 / Amara - Martutene → Txomin - Enea
A1 / Donostia - Hernani → Txomin - Enea

🚆 Renfe / Irun-Brinkola → Donostia - Loiola
EuskoTren / Topo → Donostia - Loiola

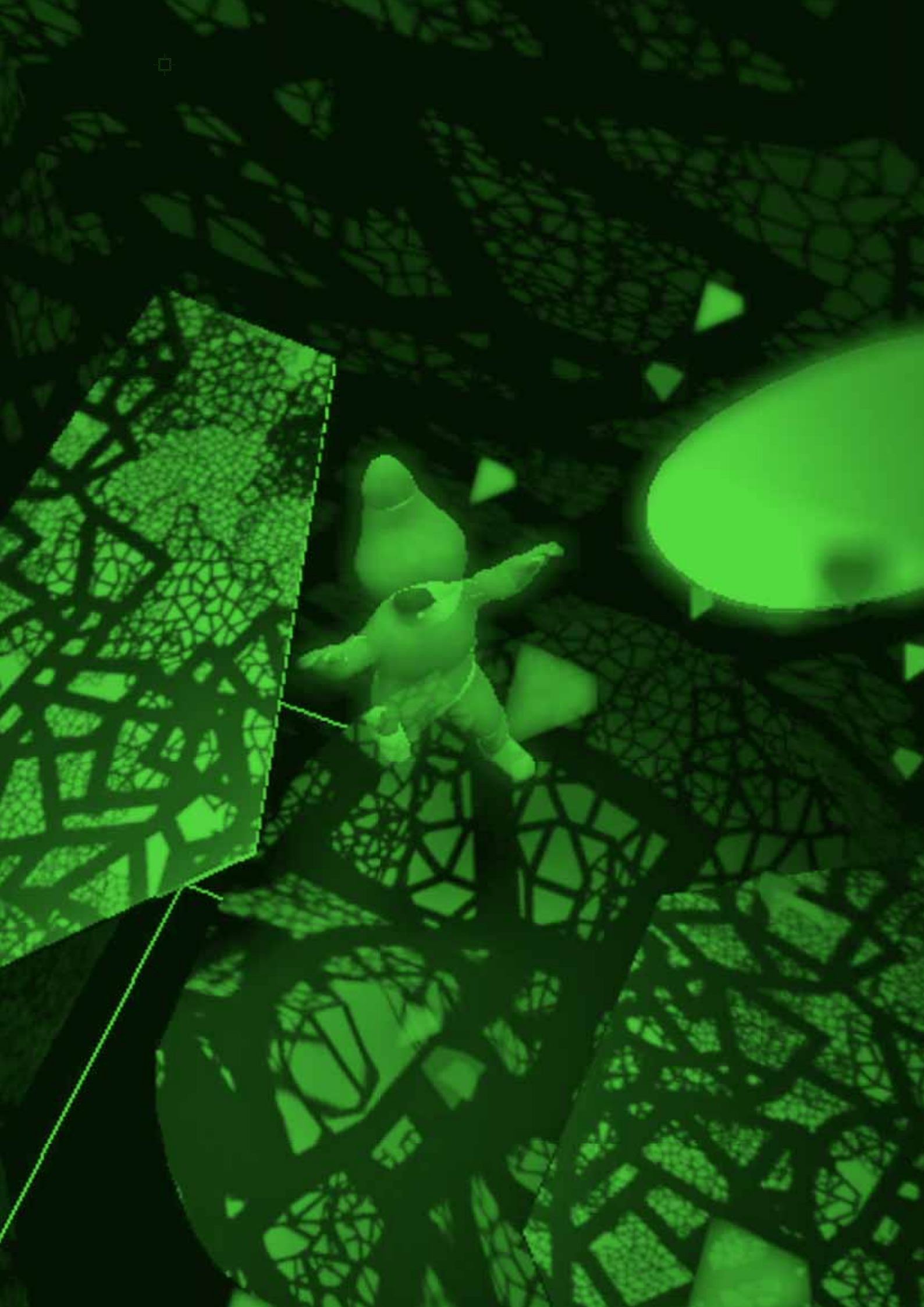
🚗 A8 / Salida 5 → Martutene - Loiola

Informazioa - administrazioa | Información - administración | Information - administration

Astelehenetik ostiralera | De lunes a viernes | Du lundi au vendredi
Orduetgia | Horario | Horaire: 8:00 - 19:00
T 00 34 943 453 662 | F 00 34 943 462 256
arteleku@gipuzkoa.net

Dokumentazio Zentroa | Centro de Documentación | Centre de documentation

Astelehenetik ostiralera | De lunes a viernes | Du lundi au vendredi
Orduetgia | Horario | Horaire: 9:00 - 19:00
T 00 34 943 444 667 | F 00 34 943 462 256
garrillaga@gipuzkoa.net



arteleku



Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputacion Foral de Gipuzkoa

Kristobaldeggi, 14. Loiola, 20014 Donostia - San Sebastián
T 00 34 943 453 662 | F 00 34 943 462 256 | arteleku@gipuzkoa.net | www.arteleku.net

Yan Duyvendak - Come Over | Inaki Graena, Rembing Space