



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

## La Exposición

3/08/2018 - 30/09/2018

CC Las Cigarreras

Alba García-Martínez, Comisaria e Investigadora

Beatriz Martínez-Villagrasa, Directora de Arte

Miquel Soria, Ayudante de Investigación

David Machado, Ayudante de Comisariado

Con textos de

Alba García-Martínez



Colaboradores



CULTURA  
CONTEMPORÁNEA



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

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 del Centro Cultural Las Cigarreras de Alicante.

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, **NEGOCIO**.

ISBN 978-84-09-08091-5

Esta exposición y su correspondiente catálogo están apoyados por el premio de la III Convocatoria Pública de proyectos expositivos "Buit Blanc".

La exposición **NEGOCIO** es patrocinada por




# CONTENIDO

Introducción.....	7
Principios del Arte y el Juego Crítico.....	8
Obras.....	21
Becas de producción.....	66







¿Por qué la crítica social en un juego? Esta pregunta puede parecer anecdótica, pero es aquí donde reside el anclaje de la muestra. 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 esquivada los canales típicos de expresión.

Esta exposición 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, explorar 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. Lo que se necesita, realmente, es una visita guiada sobre cómo, exactamente, los juegos pueden influenciar en la empatía, emoción, y la relación social, con ejemplos que deshagan la preconcepción sobre los mismos.

Esta muestra catorce 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.

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

Equipo comisarial de **NEGOCIO**





# PRINCIPIOS DEL ARTE Y EL JUEGO CRÍTICO

Alba García Martínez, Universidad de Barcelona

Para entender cómo y por qué la práctica del artista contemporáneo se está moviendo hacia los juegos, es necesario dar un paso atrás y observar la atracción mutua entre los campos del juego y del arte.

En 1922, André Breton escribió el primer gran artículo sobre el trabajo de Marcel Duchamp para la revista francesa *Littérature* en el que tildaba a Duchamp de ser “el hombre más inteligente del siglo XX” (Breton, 1922). Su sorpresa vino cuando se percató que Duchamp pasaba la mayor parte de su tiempo jugando al ajedrez. Y no sólo eso, para Duchamp el ajedrez no era una mera distracción, basó una parte de su obra en estudios del comportamiento inherente de los oponentes en el ajedrez, realizó su propio kit de piezas talladas y cuando estaba en lo alto de su carrera como artista se retiró para ser jugador profesional de éste. *Los jugadores de ajedrez* (1911) fue su primer intento de capturar en el lienzo el dinamismo, la fluidez de pensamiento y las transacciones sociales que ocurrían durante una partida de ajedrez.

De este modo, la obsesión de Duchamp por el ajedrez, el uso de juegos como el *Exquisite Corpse* por parte de los surrealistas, los *FluxKits* o *FluxGames* de Fluxus o las psicogeografías de los situacionistas y en especial de Guy Debord son ejemplos de arte divertido, juguetón o alegre, que quería dejarse influenciar por los parámetros del juego. Los mods del ajedrez de Takako Saito (*FluxChess*, 1961-1970) supusieron una gran exploración en la subversión del juego, igual que *The White Chess Set* (1971) de Yoko Ono, donde eliminaba los dos bandos en el juego del ajedrez al ser todas las piezas blancas.

A su vez, en 1966, Robert Rauschenberg y Jim McGee emplearon el juego en su performance *Open Score* (1966). Utilizaron la estructura, las reglas y las tecnologías del tenis incluyendo las pelotas, las raquetas y la pista como juego,

pero con un fin totalmente distinto. En vez de un partido entre los dos jugadores, el juego se convertía en un generador de música y en el proceso para cambiar poco a poco la atmósfera lumínica de la performance, ya que cada vez que rebotaba la pelota en sus raquetas, se activaba un sensor que producía estos cambios.



Figura 1. Marcel Duchamp. Los jugadores de ajedrez, (1911). Obtenida octubre 4, 2016, de [https://f0.wp.com/es.wahooart.com/Art.nsf/O/8XYHDY/\\$File/Marcel-Duchamp-Portrait-of-Chess-Players.JPG](https://f0.wp.com/es.wahooart.com/Art.nsf/O/8XYHDY/$File/Marcel-Duchamp-Portrait-of-Chess-Players.JPG)



Figura 2. Robert Rauschenberg. Open Score, (1966). Obtenida octubre 4, 2016, de <http://www.vividprojects.org.uk/wp-content/uploads/2015/07/9errtennis-5-by-6.jpg>

Paralelamente, en los años 60, Jean Tinguely también se apropió de las herramientas de los juegos para crear sus esculturas cinéticas, más exactamente, del hacking como una técnica artística. “Hackeaba” instrumentos musicales, bicicletas y todo tipo de máquinas para que funcionaran según las necesidades de sus esculturas.

Uno de los aspectos más importantes del juego como medio artístico es qué papel desarrolla el juego en la obra artística. Desde finales del siglo XVIII en adelante, jugar es de dominio del artista y no del espectador. ¿Qué ocurre cuando el juego promete ser parte de la experiencia del público? ¿Qué pasa si la autoría de la obra reside en la relación que se crea entre el jugador y el creador?

Una perspectiva más moderna en el encuentro entre arte y juego puede ser el movimiento The New Games Movement en los años 70, quienes creaban juegos al aire libre cuyos componentes aumentaban de escala. Estos juegos no solían ser directamente competitivos, pero aportaron a la relación entre arte y juego el descubrimiento del vínculo entre el aumento de escala y la cooperación. “Ampliar las cosas cambia completamente la dinámica del juego original.” (Pearce, 2010)

Este movimiento derivó en los juegos que se suelen jugar en la asignatura de Educación Física en el colegio. Sin embargo, hay artistas como Frank Lantz, el creador de Pac Manhattan

(2004), que utilizan este tipo de herramienta para desarrollar su obra en la que videojuegos tradicionales y mundialmente jugados son transformados a escala real y con personajes reales, lo que los transforma en algo parecido a una performance.

Paralelamente al movimiento New Games Movement, empieza a desarrollarse la idea de los videojuegos como arte, como por ejemplo el videojuego Alien Garden (1982) creado por Bernie De Koven (uno de los participantes fundamentales en The New Games Movement) y programado por Jaron Lanier.

Los mods y los hackers han tenido un papel relevante en el desarrollo del encuentro entre juegos y arte. Una de las primeras exposiciones sobre este tema fue precisamente una exposición online llamada Cracking the Maze (1999) donde se incluía, entre otras piezas, la modificación de diferentes juegos para añadirles la figura femenina como personaje.

Actualmente, el acercamiento entre arte y juego se está aproximando más que nunca a la unión entre digital y tangible, seguramente por el contexto histórico en el que vivimos, en el que necesitamos volver a lo analógico.



## De 1900 a 2000 o de Duchamp a Fahlström.

### *Duchamp y su obsesión por el ajedrez*

Durante sus últimos años de carrera, Duchamp llegó a la conclusión que, mientras que todos los artistas no eran jugadores de ajedrez, todos los jugadores de ajedrez sí eran artistas. Marcel Duchamp se había convertido por aquel entonces en el patrono de la discusión sobre los juegos y el arte. Su deseo más imperativo era crear arte que dependiera más de la mente que de la mano del artista, para crear productos intelectuales en lugar de dramáticos. Sus primeros trabajos fueron retratos inusuales de jugadores de ajedrez en los que se esforzó por representar los movimientos ejecutados en las mentes de los dos oponentes retratados. Se percató que el jugar activaba el pensamiento lógico-crítico.

La naturaleza efímera del ajedrez era lo que llamaba la atención de Duchamp.

En casa de los Arensberg, los protectores de Duchamp, tuvieron lugar muchas tertulias de la cultura moderna norteamericana. Durante las veladas, Duchamp siempre encontraba un rincón para jugar alguna partida de ajedrez con su anfitrión o algún jugador de alto nivel que estuviese invitado. Cada vez le interesaban menos los debates sobre pintura o literatura y empezaba a despertar en él una intensa pasión por el juego. Fue entonces cuando se hizo socio del Marshall Chess Club de Nueva York y dejó los pinceles para entregarse totalmente al ajedrez.

En 1918 los Estados Unidos entraron en la 1ª Guerra Mundial y para evitar ser llamado al frente, Duchamp se trasladó a Buenos Aires. Allí fue donde empezó a contemplar el ajedrez como forma artística.

Su investigación artística sobre el juego le llevó a describirlo en tres niveles artísticos: en primer lugar, la estética de las piezas y el tablero; en segundo lugar, el movimiento abstracto de las piezas a través del “espacio intelectual”; y, por último, la expresión emocional que surge del juego de ajedrez.

Unos años más tarde volvió a Francia, donde mantuvo mucho contacto con los surrealistas y continuó su afición por el ajedrez. Pero no es hasta 1942, tras la ocupación nazi de Francia, cuando Duchamp regresa de nuevo a Nueva York y participa, en 1944, en la exposición titulada “The Imagery of Chess”, la primera exposición artística en la que el público juega con las obras. Entre las obras destacaremos Wine Glass Chess Set (1944) de André Breton y Nicolas Calas que ridiculizaba el propio narcisismo del evento. Veremos que guarda una cierta similitud con las posteriores obras de Takako Saito.

En su búsqueda constante de nuevas formas expresivas, Duchamp dirigió en 1956 una partida viviente al aire libre en los alrededores de Connecticut. Todas las piezas humanas iban vestidas con trajes muy plásticos que representaban cada

una de las figuras. Los actores personificaban cada uno de los movimientos, batallas y muertes que se producían en el tablero gigantesco. Esta fue la obra clave en la investigación del juego de Duchamp que desentramaba todo el contenido social que contenía el juego del ajedrez. El ajedrez era un juego de estrategia, pero de estrategia de guerra. Se trataba de matar a todo el ejército enemigo hasta acorralar al líder para pedirle su rendición. Visualizaba cómo los muertos siempre eran los peones, incluso a veces los brazos derechos del poder como los alfiles, las torres o los caballos. Y, cómo al final, los reyes se pasaban la partida huyendo.



Figura 3. Marcel Duchamp. Partida viviente de ajedrez, (1956). Obtenida octubre 5, 2016, de <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/b1/e2/c5/b1e2c5ffa4f3b8e4b1b7c7f53193c9d.jpg> y <http://2.bp.blogspot.com/-wOBPnc0K2W8/U7vJ9Ub-zkI/AAAAAAAAAKlo/o3fSvXUG4e8/s1600/Marcel+Duchamp.jpg>

En 1966 finaliza su carrera con la organización de la exposición “Homage à Caissa” (Homenaje a Caissa, la Diosa del ajedrez) en la galería neoyorquina Cordier & Ekstrom donde se expuso su última obra sobre el ajedrez, titulada igual que la exposición. Un simple tablero de ajedrez vacío para ser colgado en la pared.

El 1 de octubre de 1968 el periódico Le Figaro informaba de la muerte de Marcel Duchamp. Curiosamente no fue en las esquelas, si no en la columna de ajedrez del diario.

### *Fluxus y sus juegos como aproximación a la vida cotidiana*

La historia de Fluxus es compleja y su estética e ideología difíciles de definir, pero esto no es accidental. Los artistas de Fluxus no se consideraban parte de ningún movimiento ni de un estilo específico, sino participantes de una actitud alternativa respecto al arte, la cultura y la vida.

Su nombre fue acuñado por George Maciunas en 1961 como título de una revista que debía contener obras artísticas, escritos y música experimental, pero esto sólo era la idea previa. En seguida se adoptó por designar muchas acciones paralelas como performances, kits, cajas... como elementos Fluxus. Fluxus representaba un proceso de cambio continuo, contradicciones inherentes a todas las actividades, manteniendo una estrecha relación con lo que ya había empezado Duchamp. Respecto a ello, Maciunas afirma en Fluxus Art-Amusement (Maciunas, 1965), uno de los manuscritos más citados de Fluxus, que es una fusión de Spike Jones, el vodevil, el gag, los juegos infantiles y Duchamp.

Fluxus fue un paso más allá de Duchamp, el interés de ellos por el juego consistía en hacer penetrar el arte dentro de la cotidianidad, es decir, crear con un propósito social. En el Diagram of Historical Development of Fluxus and Other 4 Dimensional, Aural, Optic, Olfactory, Epithelial and Tactile Art Forms (1973), un mapa-diagrama donde Maciunas intentó situar Fluxus dentro de un contexto de actividades, se dibujaba el interés por llegar al mundo exterior y no sólo al mundo del arte. Podemos leer la relación de Fluxus con algunas formas no-artísticas: juegos, rompecabezas, ferias medievales, el circo, procesiones religiosas, etc.

También estaban interesados en cambiar el carácter elitista de la distribución del arte para que todo el mundo pudiera tener acceso a las creaciones del colectivo, así como ofrecer una alternativa igualitaria y menos individualista a la del momento. Lo que resulta muy notable de este colectivo fue la creación de obras y actos que pudieran ser susceptibles de funcionar como medios educativos no programáticos.

Marx pensó mucho sobre la dialéctica de la producción y de sus medios. Pensaba, con cierta simplicidad, que si los obreros (productores) eran propietarios de los medios de producción, todo iría bien. Y no tuvo en cuenta el sistema de distribución. El problema del mundo artístico de los años 60 y 70 es que, aunque los artistas poseían los medios de producción, como la pintura o el pincel o, a veces, incluso una imprenta, estaban excluidos del sistema de distribución altamente centralizado del mundo artístico.

La genialidad de George Maciunas fue la rapidez con que detectó esta situación postmarxista, de manera que intentó controlar no sólo los medios de producción, sino también el sistema de distribución del mundo artístico.

La historia y evolución de Fluxus se puede dividir en tres grandes estadios:

- El periodo proto-Fluxus, festivales y performances (1961-1964).
- El periodo de publicaciones, objetos y múltiples (1964-1970).
- El periodo de las últimas performances (1970-1978).

La etapa que nos interesa para nuestra investigación es la que se corresponde con los últimos años de vida de Duchamp, el periodo de publicaciones, objetos y múltiples. Aun así, también es de interés el analizar algunas de las últimas obras de Fluxus.

### *El periodo de publicaciones, objetos y múltiples (1964-1970)*

A pesar de que Maciunas había elaborado planes extensivos para una variedad de publicaciones durante los primeros años de Fluxus, la producción de la gran mayoría de objetos Fluxus no se iniciaron hasta 1964.

Maciunas era el encargado de diseñar y producir las ideas originales de objetos, juegos, publicaciones, cajas y múltiples que le proporcionaban los diferentes artistas relacionados con Fluxus. Para ello, entre él y otros artistas desarrollaron un sistema de distribución acorde con la ideología de Fluxus: la FluxShop, donde se vendían los diferentes objetos Fluxus a precios muy asequibles (casi irrisorios).

En la imagen podemos ver varios objetos relacionados con el juego algunos de los cuales no se llegaron a producir nunca, otros tienen una existencia dudosa, algunas piezas defieren según la "edición" y, otras piezas ofertadas con el nombre de un artista luego han sido reclamadas por otro o bien han resultado producto de la imaginación de Maciunas:

- Fluxus Games de George Brecht.
- Diversos FluxKits que contenían entre veinte y cuarenta elementos para el uso diario, así como juguetes o juegos y cajas Fluxus.
- FluxChess de Takako Saito.
- YearBoxes, publicaciones antológicas recogidas por Maciunas con varios objetos Fluxus entre los que se encontraban juegos, cajas de Fluxkits, partituras, etc.

### *Fluxus Games*

Entre las cosas que Fluxus posee es "ingenio", "no hay dinero" y un "sentido del juego". Dibuja un mapa para perderse. Juega al béisbol con una pieza de fruta. Cabe destacar que muchos eventos, partituras y piezas de instrucción de Fluxus fueron concebidos por primera vez junto a juegos como Fluxus Games y Puzzles de George Brecht o Flux Snow Game de George Maciunas, por ejemplo. Los juegos transforman conjuntos de instrucciones en experiencia fenomenológica. Son vehículos para la espontaneidad, la novedad y el juego creativo. Los juegos fomentan el compromiso sensual, tanto con el objeto de arte como con otros que juegan. En este sentido, los juegos de Fluxus rompen las reglas cardinales del museo de arte de no tocar y no hablar. Pero a diferencia de muchos juegos tradicionales, que dependen de una sensación de placer





derivada de la competencia dirigida por objetivos, los juegos de Fluxus enfatizan el absurdo gozoso, la curiosidad y la vida colectiva. ("Game," n.d.)

Uno de los juegos de George Brecht fue Deck (1966), un mazo de 64 cartas en los que estaban dibujados diferentes objetos, personas, acciones, etc. Por detrás, las cartas eran iguales, con una estampa que recuerda a filamentos de pelo. Las normas son totalmente libres, no hay una manera correcta de jugar, ni números ni letras en las cartas. Este juego puede recordarnos al actual juego de mesa Imagine (2015) donde los jugadores deben de formar historias a partir de cartas distintas.



Figura 4. George Brecht. Deck, (1966). Obtenida octubre 8, 2016, de [http://www.fondazionebonotto.org/admin/download/file/7e85bec\\_0328e.jpg](http://www.fondazionebonotto.org/admin/download/file/7e85bec_0328e.jpg)

### *FluxChess de Takako Saito*

Maciunas veneraba a Marcel Duchamp. Como un homenaje a la afirmación de Duchamp de que todos los jugadores de ajedrez son artistas, Maciunas le pidió a la artista japonesa Takako Saito que creara una serie de obras de arte basadas en el ajedrez. La serie que creó relegó o eliminó el aspecto visual dominante del juego, sustituyéndolo por conjuntos que dependían del perfeccionamiento de otros sentidos para jugar.

Saito fue particularmente interesante en la forma en que utilizó el juego de ajedrez como su caballo. Tomó las típicas piezas de ajedrez y las cambió con objetos más oscuros, agregando un nuevo elemento a un juego ya complejo. Realizó diferentes versiones que se basaban en el olor, el peso o el sonido, entre otras.

Los FluxChess de Takako Saito obligan a ver el arte de una manera diferente. Al eliminar el aspecto visual inherente del juego de ajedrez, Saito añadió los sentidos infrautilizados a la interpretación artística. Cada pieza cumple su propio papel y, haciendo las piezas idénticas o irreconocibles, aprender a jugar al juego se convierte en un juego en sí mismo.

En lugar de ser algo que se pudiera mirar, el propósito de Saito con este tipo de arte era algo que se pudiera experimentar

y, más particularmente, experimentarlo con otros.

Una de sus obras más curiosas es el Spice Chess (1965). El conjunto sigue las reglas normales del ajedrez, pero reemplaza las piezas tradicionales por botes de plástico transparente de forma idéntica, llenos de diferentes especias para cada una de las diferentes piezas.

Como a Maciunas le encantaron estos mods del ajedrez, más tarde construyó él algunos como Color Balls in Bottle Board Chess y Time Chess (las piezas eran relojes de arena). Ambos fueron creados en 1965 y con la colaboración de Yoko Ono, quien unos años más tarde realizaría un ajedrez totalmente blanco que introduciría en la intersección entre el arte y el juego una vertiente social y dramática.

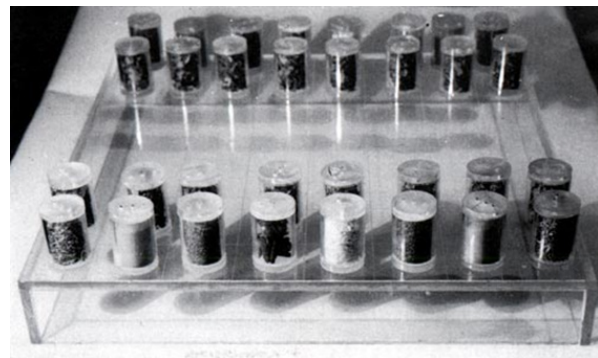


Figura 5. Takako Saito. Spice Chess, (1965). Obtenida octubre 8, 2016, de <http://4.bp.blogspot.com/-FOU18A35zs/Tc7j4rCrZ9I/AAAAAAAAABs4/RCKXkByYgnE/w1200-h630-p-k-no-nu/spicechess.jpg>

### *White Set Chess de Yoko Ono*

Desde que se exhibió originalmente en la exposición en solitario de Ono en la Indica Gallery de Londres en noviembre de 1966, White Chess Set ha sido exhibido de diferentes maneras y configuraciones en lugares de todo el mundo (incluyendo varias tablas colocadas en una mesa larga, una versión a gran escala llamada Play it by Trust (1997), una performance de Yoko Ono y John Lennon jugando a White Chess Set, entre otros).

White Chess Set de Yoko Ono es un ajedrez donde todas las piezas son blancas y se encuentran colocadas encima de un tablero blanco en el que se puede leer "Juego de ajedrez para jugar todo el rato que tú quieras siempre y cuando recuerdes cuáles son tus piezas." (Yoshimoto, 2005, p. 128)

Como resultado, los jugadores deben tener cuidado de recordar dónde colocan sus piezas a medida que se desarrolla el juego a través del tablero, pero se hace cada vez más difícil diferenciar los dos bandos cuando las piezas se acercan. En última instancia, los jugadores pierden la pista de las piezas que son de ellos y de las que pertenecen a su oponente. En este punto, fuera de las instrucciones de Ono para interrumpir el juego, los jugadores pueden elegir si continuar intentando

seguir las reglas estándares del ajedrez o crear una nueva forma de jugar juntos. Este proceso de toma de decisiones crea oportunidades para la conversación, colaboración y creatividad en el desarrollo de una estrategia novedosa. Este aspecto del trabajo sugiere la postura antioccidental de Ono, una ideología que impregna gran parte de su obra. Las sutiles modificaciones de la artista al juego de ajedrez, tradicionalmente considerado un juego de guerra, alteran fundamentalmente los objetivos de jugar. En lugar de trabajar unos contra otros como en una batalla, los jugadores deben colaborar para lograr condiciones de paz.

Es el primer juego que encontramos en la historia del arte donde hay una intencionalidad o metáfora escondida: la guerra y el color blanco como el color de la rendición.

En el ajedrez se permite mover cualquier pieza de tu color. Dado que ambos jugadores son blancos, ambos jugadores pueden mover cualquier pieza en el tablero. También significa que cada vez que capturen una pieza están también perdiendo una de sus piezas.



Figura 6. Yoko Ono. White Set Chess, (1966). Obtenida octubre 8, 2016, de <https://hunonchess.com/wp-content/uploads/2017/04/C8zVlHwXgAAnUsw.jpg>

### *Últimas performances (1970-1978)*

Gracias a que la tercera etapa de Fluxus estuvo marcada por el interés renovado por la performance, dio pie a la configuración de iniciativas relacionadas con el juego como medio interactivo. En este momento el concepto de juego en el arte empezó a evolucionar por completo con lo previamente esbozado por Duchamp. Estas presentaciones interactivas dieron lugar a actos como el festival en tres partes, Flux-Mass, Flux-Sports y Flux-Show, que se celebró en el Douglas College (Canadá) el año 1970.

Otra de las obras remarcables de aquella época fue el Flux-Labyrinth (1976), actualmente rediseñada en el Frieze de Nueva York (2015), un laberinto participativo construido por George Maciunas con la compañía de un nuevo miembro de Fluxus, Larry Miller. El Flux-Labyrinth consistía en un auténtico laberinto de obstáculos con puertas alteradas y

paredes y suelos con características muy peculiares que hacían la salida un tanto difícil. Abrir una puerta podía provocar que una pelota de playa colocada en un péndulo te diese en la cara. Otras sólo se abrían si tocabas el piano de la sala o si girabas dos pomos a la vez, pero al otro lado te podías encontrar suelos resbaladizos o adhesivos.

Toda la historia que hay detrás de cada habitación recuerda a una mezcla de juegos de plataformas con salas de juegos infantiles. Lo que se adecuaba a la idea inicial de Maciunas: Fluxus-Art-Amusement.

Esta última forma de Fluxus de ver el juego era compartida hacía ya tiempo por otro colectivo de artistas que trabajaban junto a Jean Tinguely.



Figura 7. George Maciunas y Larry Miller. Flux-Labyrinth, (1976). Obtenida octubre 10, 2016, de [http://fluxusfoundation.com/wp-content/uploads/2015/04/Flux-Labyrinth\\_Fluxus-Foundation5.jpg](http://fluxusfoundation.com/wp-content/uploads/2015/04/Flux-Labyrinth_Fluxus-Foundation5.jpg) y [http://fluxusfoundation.com/wp-content/uploads/2015/04/Flux-Labyrinth\\_Fluxus-Foundation6.jpg](http://fluxusfoundation.com/wp-content/uploads/2015/04/Flux-Labyrinth_Fluxus-Foundation6.jpg)

### **Jean Tinguely y lo que no son sus máquinas**

En el mismo contexto histórico de Fluxus pero en Europa, Jean Tinguely también era un devoto de Duchamp y quería seguir sus pasos. El interés de Tinguely por el mundo del juego se dio a través del aproximamiento de las ciencias para incorporarlas a las artes.

En 1962 realizó una obra en un museo que cambiaría el concepto de espacio gracias al juego: una estructura laberíntica que combinaría elementos de los parques de atracciones y teatros, exposiciones y casas del miedo: Dylaby. Esta exposición se llevaría a cabo en el Stedelijk Museum de Ámsterdam junto a Niki de Saint Phalle, Martial Raysse, Robert Rauschenberg, Daniel Spoerri y Per Olof Ultvedt. Öyvind Fahlström también se mantuvo en contacto con el proyecto a pesar de no tomar parte en éste.

Quería algo efímero, que pasara como una estrella caída y, lo que es más importante, que fuera imposible para los museos de reabsorber. No quería que fuera “museomizado”. La obra tenía que pasar, hacer que la gente soñara y hablara, y eso sería todo, al día siguiente no quedaría nada, todo volvería a los cubos de basura. (Tieghem, 1982)

Ad Peterson comentó en el artículo que escribió sobre



Dylaby recogido en el libro *L'Esprit de Tinguely* (Hahnloser, 2000) que los visitantes se chocarían debido a que entrarían en un lugar inesperado, un parque de atracciones que les haría agitarse y pensar sobre la excitante mezcla de sensaciones visuales, físicas y psicológicas que se producía en el interior de éste.



Figura 8. Daniel Spoerri. Habitación III, 1962. Obtenida octubre 14, 2016, de [http://www.lorraine.ch/blau/abc\\_des\\_o/images/Inhaltbilder/dylaby1.jpg](http://www.lorraine.ch/blau/abc_des_o/images/Inhaltbilder/dylaby1.jpg)

Durante los siguientes años continuó investigando sobre cómo añadir el elemento lúdico e interactivo a sus obras. Después de realizar su mayor obra colaborativa en *Dylaby*, llevó a cabo, junto a Niki de Saint Phalle, una escultura a gran tamaño de unas piernas de mujer que albergaban en su interior todo un laberinto: *Hon* (1966). Niki de Saint Phalle se contagió del espíritu lúdico de Tinguely y desarrolló varias esculturas-juego para parques de niños, como *Golem* (1972).

Para culminar con su investigación llevó a cabo *Rotozaza* (1967), *Rotozaza II* (1967) y *Rotozaza III* (1969), tres máquinas que interactuaban con el público. *Rotozaza I* es una máquina voraz de comer pelotas que tiene que ser alimentada por el espectador. Mientras las bolas desaparecen en su elefantina trompa, son devueltas con fuerza al público. De esta manera, el espectador acaba formando parte del propio mecanismo. Tinguely quería realizar una metáfora sobre la vida dentro de la industrialización, quizá el propio espectador encontraba su propia *Rotozaza* dentro de él mismo.

### Öyvind Fahlström y los cuadros móviles

Para finalizar con la síntesis de la historia del arte y juego durante el siglo XX, Öyvind Fahlström es el referente de esta investigación por excelencia. Marca un antes y un después en la forma de concebir el juego crítico dentro de la creación artística.

Fahlström creía en la importancia fundamental del jugar (*just-playing*) y la enfatizó a través de todas sus obras. Para él, era totalmente necesario hacer lo que él llamaba una “revolución psicológica” asociada al cambio de actitud en la vida, que incluye el juego, el deseo y el placer; cosa que el

material revolucionario de la revolución soviética no había conseguido. El arte como micropolítica.

Fahlström creó cuadros magnéticos donde todos los componentes eran pequeños objetos móviles lo que permitía quitarlos para modificar la composición. De esta manera le ofrece al espectador el poder realizar el cuadro de la manera que le plazca activando el ejercicio de jugar con su propia subjetividad. A estas obras les llamó *Variable Paintings*.

Su concepción del juego en su obra temprana se acerca más hacia la forma libre de la palabra inglesa *play* que hacia los juegos cerrados y con normas, *games*.

Las reglas más básicas son la inmutabilidad de los objetos magnéticos en términos de color, tamaño, forma y así sucesivamente, junto con su significado abierto implícito. En algunos cuadros se aplican reglas más exactas, como en *The Cold War* (1963-1965), donde los objetos son piezas complementarias. Lo que se lleva a cabo con *A* tiene importancia para *A1*, dondequiera que se encuentre *A1*. Esta obra se creó como modelo para el equilibrio del terror: equiparar la balanza en un mundo repleto de guerra. Es importante ver el desarrollo que el propio Fahlström construyó con la obra.

En algunas de las pinturas hay normas y reglamentos simples que se acercan al funcionamiento de los juegos cerrados. *The Planetarium* (1963), *Dr.Schweitzer's Last Mission* (1964-1966), *Switchboard* (1963), *Sitting...* (1962), *Dominoes* (1966), *Roulette* (1966), etc., son ejemplos de éstas.

Como podemos ver en la figura 16, los *Dominoes* de Fahlström mantienen las reglas del Dominó tradicional, pero crean narrativas a través de las imágenes.

El principio fundamental para las pinturas de juego, sin embargo, es la confrontación entre la libertad de variación y la inmutabilidad arbitraria de la apariencia, la sustancia y la



Figura 9. Öyvind Fahlström. Dominoes, 1965-66. Obtenida Octubre 13, 2016, de <http://www.bawagpskcontemporary.com/files/BCF/Ausstellungen/2001/Oeyvind-Fahlstroem/Presse/Fotos/3.jpg>



construcción. Una de las razones detrás de la pintura variable fue una crítica al capitalismo. Al ser una producción masiva de variables podría permitir a todos, ricos y no ricos por igual, llegar a la propiedad y la experiencia del arte. Puesto que cada pieza es única, también desafió la idea de que el arte no era más valioso por ser popular o por ser elitista. Todo el mundo puede poseer un Fahlström. Todo el mundo puede participar en el arte.

### *The Little General y las piscinas como pinballs*

Unos años más tarde, Fahlström quiso explorar la tridimensionalidad del juego. *The Little General* (Pinball Machine) (1967) es una de las primeras obras de Fahlström inspiradas en la mecánica de los juegos. Es la mayor y más elaborada obra de un grupo de instalaciones donde flotan siluetas en piscinas cuyas formas recuerdan a las mesas rectangulares de los pinballs eléctricos.

Y si sus *Variable Paintings* conquistaron con el jugar (just-playing) el mundo horizontal de la pintura; ahora, el público sólo tendría que soplar para hacerlas deslizar en la superficie líquida que sustituye al lienzo, aumentando el poder de participación del espectador dotándolo con el privilegio de no sólo jugar (just-playing) sino el de jugar a un juego (playing-a-game).

La pieza se transforma a través de la interacción del espectador. Las imágenes cambian y se combinan con otras, creando un nuevo significado. Fahlström incluye varias referencias a figuras políticas y eventos internacionales, y la manipulación y la combinación de estas imágenes le permitió transmitir sus propias ideas políticas, así como al público crear las suyas. Las imágenes están codificadas por colores, lo que permite a un espectador “jugar” como Estados Unidos, Rusia, China o el tercer mundo y competir por el dominio de las imágenes. Las imágenes tienen incluso las puntuaciones asignadas con el fin de realizar la conexión con los juegos de pinball.

### *Monopolies*

El trabajo de Fahlström más claramente inspirado en el juego son sus *Monopolies* variables creados en los años setenta. Se crearon varias versiones de este juego, cada una con vinilos e imanes pintados a mano, entre unos 200 y 300 elementos por juego. El propósito de estas pinturas era jugarlas para que el público comprendiera el comercio mundial, la política, la batalla de las ideologías políticas de los EE. UU., la CIA, y varias revoluciones mundiales.

Al elegir lados y estrategias, el jugador estará involucrado en un psico-drama político en miniatura. El juego se puede jugar intensamente en una hora con dos o cuatro participantes. O por una persona, mientras que los colores claros cambian lentamente en la superficie, como un árbol a través de las estaciones. Estas pinturas-juego sólo serán significativas cuando se hayan convertido en múltiples ediciones masivas. (Fahlström, 1971)



Figura 10. Öyvind Fahlström. *The Little General*, 1967. Cedida por el archivo del MACBA: Museu d'Art Contemporani de Barcelona.



Figura 11. Öyvind Fahlström. Detalle de *The Little General*, 1967. Cedida por el archivo del MACBA: Museu d'Art Contemporani de Barcelona.



Figura 12. Öyvind Fahlström. Detalle de *The Little General*, 1967. Cedida por el archivo del MACBA: Museu d'Art Contemporani de Barcelona.



Los Monopolies de Fahlström permitieron al público recrear formas simplificadas de los complejos sistemas que definían la realidad política.

Todos ellos pueden ser jugados, según las reglas escritas en las pinturas, como variantes del juego clásico del Monopoly, que es por supuesto el juego del capitalismo: una presentación simplificada, pero precisa, del comercio de plusvalía. Las pinturas de Monopoly son aún más simplificadas, ya que tratan de realidades muy complejas, pero, sin embargo, aparecen como un juego-diagrama básico de estos fenómenos.

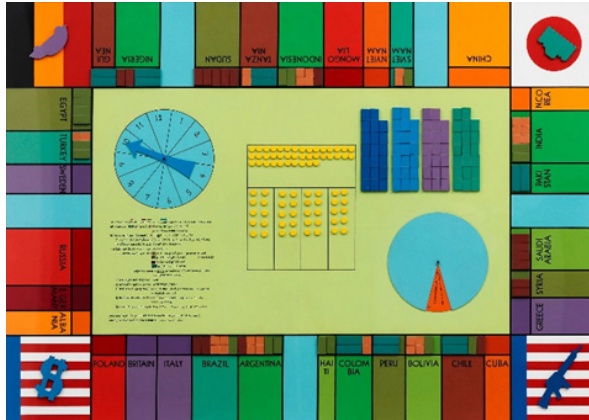


Figura 13. Öyvind Fahlström. World Trade Monopoly, 1970. Obtenida octubre 13, 2016, de [https://d2mpxrcad19ou.cloudfront.net/item\\_images/505555/9035669\\_bukobject.jpg](https://d2mpxrcad19ou.cloudfront.net/item_images/505555/9035669_bukobject.jpg)

### Julio Le Parc

Julio Le Parc nació en Mendoza, Argentina en 1928 y se trasladó más tarde con su familia a Buenos Aires donde trabajó en una fábrica de marroquinería mientras aprovechaba por las noches para preparar el examen de ingreso a la Escuela de Bellas Artes. Estudió durante más de cuatro años en ésta, pero abandonó confuso a la sumisión y a la obediencia. También dejó el trabajo y rompió con su familia, pasó unos años viviendo al margen de la sociedad donde conoció a diferentes grupos de anarquistas y participó en diferentes movimientos de protesta.

Después de más de cinco años, vuelve a entrar a la Escuela de Bellas Artes para finalizar sus estudios, donde se une a la Asamblea de Estudiantes y participa de todas las reivindicaciones. Le Parc y otros camaradas analizan sus problemas como futuros “artistas” y es así como decide viajar a París, centro artístico, a fin de romper la dependencia que los ata y ver con sus propios ojos lo que se produce allí en realidad y no los reflejos deformados que llegaban a Buenos Aires. Se presenta a un concurso y obtiene una beca del Servicio Cultural Francés, lo cual le permite partir a París, donde llega el 4 de noviembre de 1958.

En 1960 se funda el Grupo de Investigación de Arte Visual (GRAV) que concreta, da forma, organiza y desarrolla la

confrontación de experiencias e ideas. Los integrantes de éste eran, el mismo Le Parc, García-Rossi, Hugo Demarco, F.Morellet, Denise René, Francisco Sobrino Ochoa, J.Stein e Yvaral.

En 1961 Julio Le Parc participó en la II Bial de París, junto a los demás integrantes del GRAV. Si bien este encuentro –que estaba orientado a promover las nuevas prácticas artísticas– les permitió mostrar las producciones con las que cuestionaban la concepción tradicional de obra de arte, después de su intervención el GRAV afirmó: “Desde su segundo año de existencia, la Bial de París está ya encerrada en una fórmula comparable a aquella de los salones anodinos (Salon d’Automne, Salon de Mai, Comparaisons, Réalités Nouvelles” (G.R.A.V., 1961). Por lo tanto, el grupo se propuso lograr que el fenómeno artístico se revitalizara saliendo de los circuitos tradicionales, que eludiera la creación individual y que se apoyara en las nuevas corrientes de pensamiento y métodos de trabajo. La interacción entre la obra y el espectador era uno de sus propósitos.

A pesar de haber expresado esta dura crítica a la II Bial, dos años más tarde fueron invitados a la III Bial y, con la intención de liberar al público de las inhibiciones y suprimir la categoría de obra de arte, prepararon un espacio que exigía ser recorrido por el espectador, al que llamaron Laberinto I (1963). Para este encuentro escribieron un segundo texto sobre la mitificación del arte, en el que proclamaban la necesidad de romper el círculo vicioso en que se hallaba la relación artista/obra/público. Sostenían que el laberinto era una experiencia deliberada para eliminar la distancia entre el espectador y la obra, porque intentaban que el público se sintiera involucrado en una situación provocada por él mismo y que, a su vez, buscara interactuar con otros espectadores. Por todo esto, el escrito finalizó afirmando enfáticamente:

El laberinto estaba formado por siete celdas sucesivas que proponían al público una serie de estimulaciones físicas, perspectivas y participativas.

Para el GRAV, el uso de laberintos y salas de juegos permitía una activación que involucraba todo el cuerpo, más allá de la estimulación visual causada por la inestabilidad. Cuestionaba la posición, e incluso el posicionamiento de todos en la sociedad. Es evidente que los situacionistas influyeron en los movimientos artísticos en París.

En 1968, durante el mayo francés hubo una impugnación general que llevó a Le Parc, junto con otros intelectuales, a ser expulsado de Francia. Cinco meses después, la medida de expulsión es suspendida gracias a múltiples pedidos y acciones del medio cultural y Le Parc vuelve a París donde se disuelve el GRAV.

De algunas discusiones y análisis de fin del 1968 surgen la serie de juegos-encuesta Jeux Enquêtes (1969-2016) que ilustran los diferentes rangos de arquetipos sociales: el

imperialista, el capitalista, el militar, el intelectual neutral, el policía y el indiferente. Le Parc fue el primer artista en utilizar los juegos como medio de investigación social. El primer juego fue Voltee los Mitos (1969) Le Parc lo define de esta manera:

[...] en un espacio de 5 x 4 metros, cerrado sobre tres lados, por paneles de 2,50 metros de alto con un suelo inclinado, ubico una hilera de ocho imágenes recortadas, un poco separadas del fondo inspirándome de los juegos de tirar pelotas sobre figuras en el parque de atracciones.

El espectador, si no duda de participar, debe, primeramente, antes de tirar la pelota, hacer una apreciación rápida de las imágenes y de lo que ellas representan y decidir a cuál va a apuntar. Si su tiro es bueno la imagen se inclina y emite un sonido (diferente para cada una de ellas), lo cual es una pequeña sorpresa que recompensa el buen tiro.

Una encuesta acompaña el juego, siendo una pequeña reflexión sobre su acto y su elección. Bien que limitada esta experiencia, sitúa al espectador a un nivel diferente de aquel que contempla pasivamente. (Le Parc, 2014)



Figura 14. Julio Le Parc. Voltee los Mitos, 1969. Obtenida septiembre 14, 2018, de <http://www.julioleparc.org/images/je5.jpg>





El espectador puede escoger entre disparar a Mickey Mouse, al Tío Sam, Napoleón o a una estrella del rock.

A finales del 1970 e inicios del 1971, Le Parc viajó a Cuba donde descubrió y contactó con a la realidad revolucionaria cubana. A partir de entonces tomó parte de las luchas de liberación de los pueblos latinoamericanos lo que le llevó a hacer el segundo y el tercer juego encuesta: *Choisissez vos Ennemis* (1970), una diana gigante en la que el objetivo son un imperialista, un capitalista, un general y un policía. El juego sirve como una válvula de escape con las que las personas pueden liberar sus frustraciones. *Frappez les Gradés* (1971), esta obra de influencia política invita al público a atacar a un grupo de secos de boxeo inflables, en cada uno de las cuales se representa una figura bien vestida; estas ilustraciones similares a caricaturas podrían leerse como representativas del establishment.

### Los artistas de finales del s.XX

Gabriel Orozco, artista nacido en Méjico en 1962 también se ha hecho preguntas sobre el juego en sus obras artísticas. Varias de sus obras relacionadas con el juego fueron producidas para una instalación llamada *Empty Club* (1996), encargada por el grupo británico Artangel. En ella se encontraba el trabajo de Orozco *Ping Pond Table* (1996) donde reexploraba el espacio de juego del ping-pong:

La *Ping Pond Table* está conectada a esta idea de un nuevo espacio, un nuevo espacio posible. Cuando tienes un juego normal de ping-pong, tienes una red, que es suficiente espacio entre dos espacios. Pero cuando multiplicas ese espacio por cuatro, en lugar de dos personas jugando, tienes cuatro personas jugando en cuatro mesas. Abres ese espacio para que la red también esté abierta. Y lo que tienes allí es un espacio nuevo porque no existía antes. [...]Y ahora tengo un espacio tridimensional, entre cuatro espacios. Ese es el espacio que me interesa, el espacio intermedio. Incluso en las fotografías, creo que lo interesante es entre el fotógrafo y el espacio, que es lo mismo que el medio de la fotografía y el espectador. Activar ese espacio: activar significa llenarlo de significado y conexiones para que podamos pensar en ello. Podemos conectarnos y hacer que suceda como un espacio y tiempo entre las cosas. (Art21, 1996)

El artista pretende que el significado de la obra y su espacialidad sean infinitamente interpretables cuando el espectador lo “ponga en juego”, de modo que la mesa abra una nueva posibilidad de espacio. Como este trabajo tiene otros relacionados con mesas de billar, tableros de ajedrez o de un juego chino llamado GO. Sin embargo, aunque sí que aparentemente parezca crear un sentido comunitario abriendo el juego a más personas, pensamos que el papel del juego en sus obras tan sólo es estético y rompedor, pero superficial.



Figura 15. Gabriel Orozco. *Ping Pond Table*, 1996. Obtenida diciembre 25, 2017, de [http://78.media.tumblr.com/tumblr\\_m5j3x3b5wgirozikfo1\\_1280.jpg](http://78.media.tumblr.com/tumblr_m5j3x3b5wgirozikfo1_1280.jpg)

Otro de los artistas a los que hay que resaltar a finales del s.XX es Maurizio Cattelan. Éste se encuentra en el apartado final puesto que ha continuado creando y utilizando el juego hasta día de hoy, pero sí que hubo una obra de Cattelan que marcó los 90 y el uso del juego en el arte contemporáneo. El artista, conocido por ser un provocador nato, travieso e irreverente, hace uso de la cultura popular, de la historia y de la religión para dilucidar sobre el comportamiento humano de manera divertida a la vez que profunda.

*Stadium* (1991) es una obra histórica que representa la primera escultura importante de la carrera notoriamente provocativa del artista. Extendiéndose en más de seis metros de longitud, el presente trabajo fue creado en 1991 para facilitar un juego extremo de fútbol compuesto por veintidós jugadores divididos entre dos equipos de once cada uno, el número completo requerido en un partido de fútbol tradicional. Orquestado por Cattelan, el partido tuvo lugar bajo la apariencia de un acontecimiento artístico en la Galleria Comunale d'Arte moderna, Bologna. Al mismo tiempo, recordando las estrategias de Joseph Beuys para utilizar el rendimiento como medio de promulgar la transformación social, este evento marcó el final de un proyecto que repercutió profundamente en las circunstancias políticas contemporáneas de Italia, concretamente, la creciente diáspora norteafricana. Al reducir lúdicamente los problemas preocupantes de los prejuicios, la mano de obra barata y la creciente xenofobia en un juego de fútbol de mesa, *Stadium* representa un trabajo seminal que cristalizó la huella de la práctica madura de Cattelan, controvertida pero aclamada por la crítica.

Durante los primeros años de la década de 1990, la oleada de trabajadores migratorios y refugiados desencadenó un fenómeno que anteriormente no presentaba problemas en Italia: el racismo comenzó a convertirse en un grave problema nacional. Desde la década de los ochenta, el número de

inmigrantes norteafricanos que vivían y trabajaban en Italia había aumentado significativamente, sostenido por una fuerte y creciente demanda de mano de obra barata. Mientras que Italia había sido anteriormente un gran exportador de mano de obra durante la primera mitad del siglo XX, la proliferación de una industria nacional orientada a la exportación en Italia a fines de siglo requería un volumen sin precedentes de productos estacionales, poco empleo flexible; una demanda fácilmente satisfecha por una creciente comunidad de inmigrantes. En respuesta a la inquietud social que rodea este nuevo fenómeno y coincidiendo con la fundación de la Liga del Norte, un partido político que explotaba el resentimiento público por la inmigración, Cattelan formó y entrenó a su propio equipo de fútbol reclutado por completo de la población en proliferación de migrantes del norte de África. Nombrando a su equipo A. C. Forniture Sud (Southern Furniture Suppliers Football Club), el escuadrón de inmigrantes de Cattelan hizo alusión colectivamente a un suministro interminable de mano de obra dispuesta y explotable. El equipo compitió en la región de Emilia-Romagna y perdió todos los juegos en los que participó, lo que supone además el sometimiento de una minoría derrotada e impotente. De hecho, como lo demuestra el proyecto en torno a A. C. Forniture Sud, el fracaso y el escrutinio de las jerarquías de poder comenzaron a emerger como tropos dominantes dentro del espectro más amplio de la obra de Cattelan.

Con el legendario juego de fútbol, la farsa políticamente cargada de Cattelan alcanzó un apogeo. Llevado a cabo dentro de una galería como parte de la protesta y parte de la actuación, el juego de la sala común de Cattelan parodiaba audazmente esta nueva ola de xenofobia en Italia. El partido enfrentó a dos equipos uno contra el otro, únicamente delineados por la raza: un equipo íntegramente de raza blanca, íntegramente italiano, compitió con el equipo completamente negro de Cattelan, A.C. Forniture Sud. Parados uno frente al otro en equipos opuestos, la cruda división racial de jugadores se apiñaba sobre el campo angosto y absurdamente extendido de Stadium. En el contexto del partido de fútbol en vivo de Cattelan, la maniobra de figuras en miniatura con códigos de colores a través de una mesa llegó a invocar una metáfora mucho más amplia para el gran teatro de la política mundial. Al promulgar con ligereza estas nuevas tensiones raciales a través de la obsesión nacional de Italia con el fútbol, Cattelan ejerció magistralmente un controvertido equilibrio entre la recreación, el entretenimiento y la crítica social indignada.

Más adelante, Cattelan continuaría utilizando el juego como medio para la crítica social.

En 2003, colocó en un tablero de ajedrez una serie de figuras de acción que representan a personas internacionales e italianas famosas que desprecia o admira. El lado “bueno” tiene a Martín Luther King como su rey. Cerca de él están Superman, La Cicciolina, Gandhi, Toro Sentado, Sofía Loren, Pinocho, Madre Teresa, el Dalai Lama, Che Ghevara, Juana de Arco,

etc. El equipo “malo” está encabezado por Adolf Hitler, su reina negra es Cruella de Vil. Están acompañados por Drácula, Stalin, Nerón, la serpiente del Árbol del Conocimiento, el General Custer, Rasputín... hasta Donatella Versace, pero eso ya es otra historia.



Figura 15. Gabriel Orozco. Ping Pond Table, 1996. Obtenida diciembre 25, 2017, de <http://www.klatmagazine.com/wp-content/uploads/2013/01/MaurizioCattelanStadium991.jpg>





# NEGOCIO

Obras en la Exposición



# BRENDA ROMERO

## TRAIN (2008)

Nacida el 12 de octubre de 1966 en Ogdensburg, Nueva York, es una diseñadora y desarrolladora de juegos estadounidense con especial incidencia en la industria de los videojuegos. Graduada en la Universidad de Clarkson, Romero ha forjado su fama por su trabajo en la serie Wizardry de videojuegos de rol y, más recientemente, la serie no digital The Mechanic is the Message.

Ha estado involucrada en el desarrollo de juegos desde 1981 y acumula crédito de un total de 49 títulos de juegos de múltiples plataformas.

Como parte de Wizardry, Romero trabajó en el diseño de juegos, niveles, sistemas, escritura y scripting. También participó en la elaboración de manuales y demás documentación dentro de la serie. Brenda también trabajó en la redacción y documentación para la galardonada serie de videojuegos de rol Jagged Alliance.

Train es un juego galardonado y aclamado por la crítica pertenece a la serie Mechanic Is the Message. Train es único en todos los niveles imaginables: ejemplifica cómo los juegos pueden evitar ser predecibles y seguros, abordando temas difíciles de una manera útil y provocativa. Se juega en una ventana que hace la función de tablero colocada frente a los jugadores. Los paneles recién rotos, los fragmentos de vidrio dispersos sobre la mesa. Al otro lado se encuentran tres vías férreas, cada una con un conjunto de vagones que pueden contener varios tokens de madera amarillos, en forma de personas. Una auténtica máquina de escribir alemana de la época de la Segunda Guerra Mundial se encuentra cerca, un pedazo de papel cargado en el mecanismo. Los jugadores encuentran un conjunto de reglas que les indican que suban a las personas a los vagones de carga y avancen hasta el final de la pista. Para ello, tiran dados, roban cartas y toman decisiones que dan como resultado la conmutación de pistas, daños a los trenes o el descarrilamiento,



así como la progresión hacia adelante deseada.

El destino final revelado por las pistas de cada carta resulta ser Auschwitz, u otro campo de concentración nazi. Sin embargo, no es sólo esta revelación final lo que hace que Train sea significativo e interesante. La solidez de la serie Mechanic Is the Message consiste en





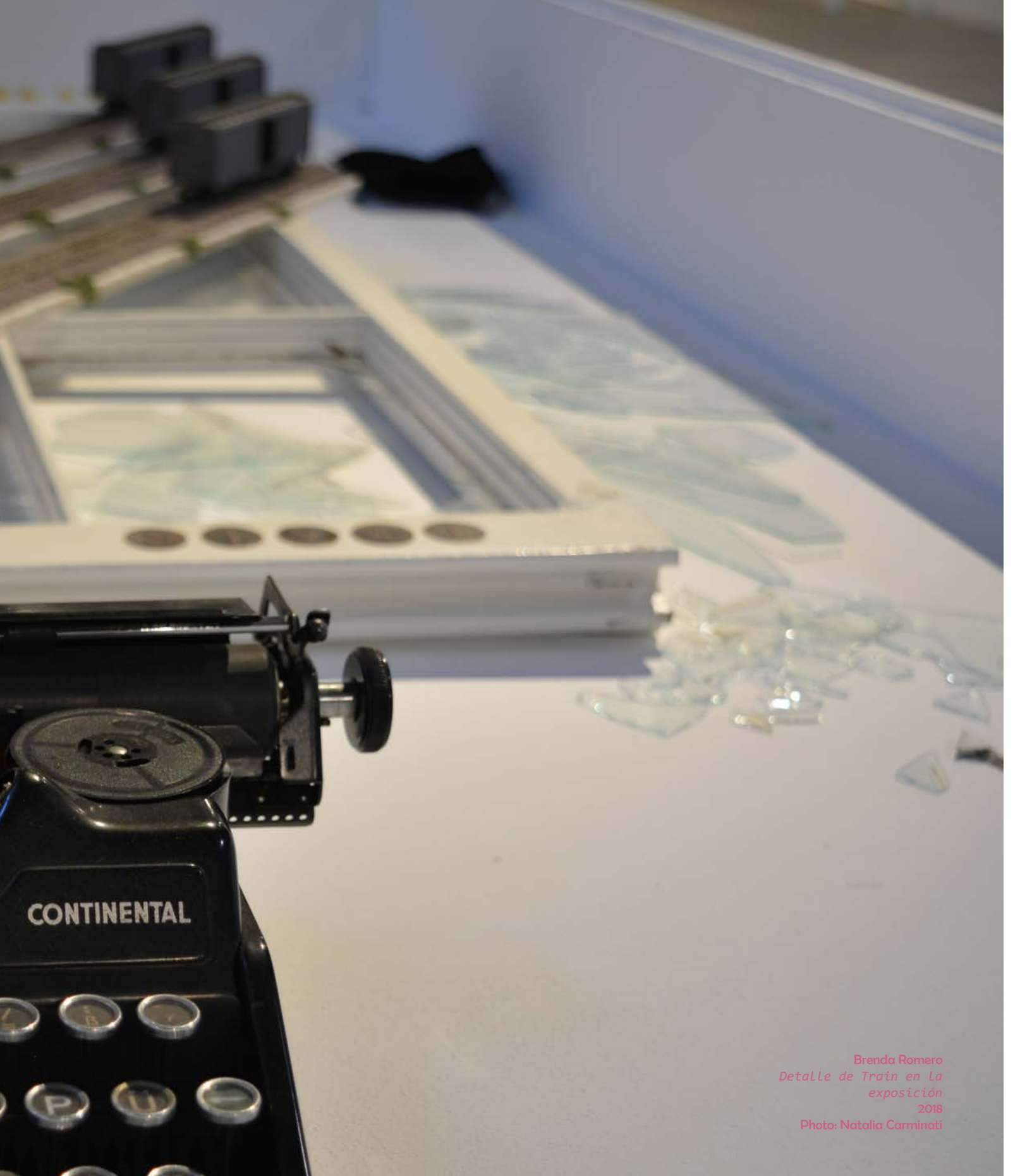
dar a los jugadores un papel activo en promulgar una atrocidad creada por el género humano. Romero busca la complicidad del jugador en la historia al involucrarlo directamente y posicionarlo en un punto de mira privilegiado desde donde deberá decidir activamente sobre ésta. Por lo tanto, las acciones de sus juegos son difíciles de considerar y

generan un dilema moral en el jugador, puesto que cada decisión tomada resulta tan incómoda como dolorosa.

Brenda Romero  
*Train*  
2008  
Photo: Brenda Romero







CONTINENTAL

Brenda Romero  
*Detalle de Train en la  
exposición*  
2018  
Photo: Natalia Carminati

# ALEJANDRO PÉREZ PACO FERNÁNDEZ

## LADRILLAZO

### (2017)

Alejandro Pérez

Nacido en Galicia, Alejandro tiene una dilatada carrera en el mundo del cine como técnico en efectos especiales (colaborando en más de 40 películas), guionista, actor y productor, en especial dentro del mundo del cortometraje.

Pero ninguno de esos trabajos puede comparar su éxito al del juego de cartas Ladrillazo que Alejandro editó junto a Paco Fernández en 2017.

Paco Fernández

Gallego licenciado en ingeniería industrial, se adentra en el mundo de los juegos junto a Alejandro Pérez, siendo el cerebro creativo y el principal responsable en la labor de documentación del juego de cartas Ladrillazo. Desde entonces, se ha visto obligado a compaginar su trabajo en el campo de la ingeniería con el éxito que ha tenido el juego.

Ladrillazo es un juego histórico que se remonta a la burbuja inmobiliaria de la primera década del siglo XXI. Fueron días de vino y rosas, un centro de interpretación en cada pueblo, un aeropuerto en cada ciudad, hipotecas a 40 años, albañiles con sueldos de ministro, sueños olímpicos, AVEs y resorts con golf. Tú serás el intermediario, el seguidor, el que convence a un par de alcaldes y constructores locales para ganarse el favor del votante y sacar partido a unos solares olvidados. Poco a poco, especulando e hipotecando, llegarás a las más altas esferas políticas y empresariales, sacando adelante proyectos faraónicos que harán que tus beneficios sean cada vez mayores... Hasta que, como en la realidad fuera del juego, se agote el dinero del país y gane la partida quien más haya conseguido esconder.





Alejandro Pérez y Paco Fernández  
*Detalle de Ladrillazo en  
la exposición*  
2018  
Photo: Natalia Carminati



# ALBA REFULGENTE RAVALPOLY (2016)

Alba García Martínez (Alba Refulgente) trabaja y vive en Badalona, una ciudad residencial de las cercanías de Barcelona, aspecto que ha influido en su carrera artística. Estudió Bellas Artes en la Universidad de Barcelona, donde completó sus estudios con un Máster de Creación Artística, ambos con mención honorífica. Actualmente se encuentra realizando un doctorado sobre el juego como medio artístico en la misma Universidad con la beca APIF para jóvenes investigadores e imparte varias asignaturas de procesos escultóricos en ésta misma. Ha sido galardonada con varios premios como el Werner Töni o la Microresidencia en el Cuartel de Azuqueca. Tiene obra permanente en la U Arts Space de Chengdu (China) y en La Doce de Boiro (A Coruña, España).

RavalPoly es el juego para especular, construir y engañar localizado en el barrio del Raval de Barcelona. Como en el Monopoly, el objetivo es obtener grandes beneficios, pero en este juego para ello debes asegurarte de que a las prostitutas les guste tu calle y que los delincuentes se mantengan alejados de tus turistas. Además debes ir con cuidado con los Solares sin edificar de tus contrincantes, puede ser que tengas que pagarles por hacer botellón. No te preocupes por la cárcel, pues aquí los delincuentes son indultados, cobrarás 200€ cada vez que quedes preso, un pequeño detalle por las molestias ocasionadas a tu persona.







Alba Refulgent y Susana Peinado  
RavalPoly en La exposici3n  
2018  
Photo: Alba Garc3a-Martinez







Alba Refulgente y Susana Peinado  
*Detalle de Ravalpoly en La*  
*exposición*  
2018

Photo: Natalia Carminati

# YOKO ONO

## WHITE CHESS SET (1966)

La artista japonesa (Tokyo, 18 de noviembre de 1933), uno de los mayores exponentes del movimiento artístico Fluxus (años 60 y 70), cuenta con una larguísima lista de obras que van desde la música al cine, pasando por la literatura, la pintura y otras disciplinas artísticas. Declarada amante del arte conceptual, los temas que toca en las múltiples disciplinas en las que trabaja pasan por la libertad de pensamiento, la paz, la lucha contra el racismo, la homofobia y el sexismo y la valoración de las pequeñas grandes sensaciones cotidianas.

En su discografía encontramos casi una treintena entre álbumes, álbumes en vivo y recopilatorios, entre los que destacan *Double Fantasy* (1980), *Milk and Honey* (1984) (ambos trabajos junto al que fue su marido, John Lennon) o *Yes, I'm a Witch* (2007).

*White Chess Set* de Yoko Ono es un ajedrez que rompe con el principio más básico de este juego, su bicromatismo. Las piezas de ambos jugadores son blancas y se juegan sobre un tablero también blanco en el que se puede leer “Juego de ajedrez para jugar todo el rato que tú quieras siempre y cuando recuerdes cuáles son tus piezas.” (Yoshimoto, 2005, p. 128) [ii]

Como resultado, los jugadores deben tener cuidado de recordar dónde colocan sus piezas a medida que se desarrolla el juego a través del tablero, una tarea que se hace cada vez más difícil según avanza el juego. Diferenciar los dos bandos cuando las piezas se acercan requiere de un gran esfuerzo de memoria. En última instancia, los jugadores pierden la pista de las piezas que son de ellos y de las que pertenecen a su oponente. En este punto, fuera de las instrucciones de interrumpir el juego de Ono, los jugadores pueden elegir entre intentar seguir las reglas



estándares del ajedrez o crear una nueva forma de jugar juntos. Este proceso de toma de decisiones crea oportunidades para la conversación, colaboración y creatividad en el desarrollo de una estrategia novedosa. Este aspecto del trabajo sugiere la postura antioccidental de Ono, una ideología que impregna gran parte de su obra. Las sutiles modificaciones de la artista al juego de ajedrez -tradicionalmente considerado un juego de guerra - alteran fundamentalmente los objetivos de





jugar. En lugar de luchar unos contra otros como en una batalla, los jugadores deben colaborar para lograr condiciones de paz que permitan seguir con la partida.

[i] Para ver la performance: <https://youtu.be/ja2DxIxDnpU>

[ii] "Chess Set for playing as long as you can remember where all your pieces are." (Yoshimoto, 2005, p. 128)

Yoko Ono  
*Espectadores jugando con  
White Chess Set*  
2018  
Photo: David Machado








Yoko Ono  
*Detalle de White Chess Set*  
en la exposición  
2018  
Photo: Natalia Carminati



# RICARDO MIRANDA ZUÑIGA

## VAGAMUNDO: A MIGRANT'S TALE (2002)



Nacido en la ciudad norteamericana de San Francisco, Miranda es un artista de los llamados nuevos medios que entiende el arte como una práctica social que establece el diálogo en espacios públicos, abordando temas tales como la inmigración, la discriminación, la gentrificación y los efectos de la globalización. Sus trabajos surgen de su propia experiencia y sus observaciones y buscan atraer al público haciendo uso de metáforas populistas, pero sin perder su fuerte carácter crítico.

Zuñiga ha mostrado sus trabajos en ciudades como Berlín, Madrid, Valencia, Linz, Austria, Quebec, San Petersburgo, Santiago de Chile, Sao Paulo, México DF y múltiples ciudades en Estados Unidos, tales como Nueva York, Chicago, San Francisco o Miami, y en lugares como parques públicos, dentro del sistema de metro de la ciudad de Nueva York, y en la frontera de San Diego-Tijuana.

Vagamundo: A Migrant's Tale es un proyecto de arte público móvil diseñado para la interacción en la calle con la utilización de un objeto público temporal, así como un juego en línea. A través de un carro móvil que se asemeja a un carrito de helados, los peatones están invitados a jugar un videojuego que refleja la difícil situación de los inmigrantes ilegales en Nueva York. El juego se compone de tres niveles, cada nivel representa un ascenso en la escala social y la asimilación social de norteamericana.

**RICARDO  
MIRANDA  
ZUÑIGA**

**VAGAMUNDO:  
A MIGRANT'S TALE  
(2002)**

Vagamundo: A Migrant's Tale es un proyecto de arte público móvil diseñado para la interacción en la calle con la participación de un público público temporal, así como un juego en línea. A través de un juego móvil que se conecta a los circuitos de teléfonos, los jugadores están invitados a jugar un videojuego que refleja la difícil situación de los inmigrantes ilegales en Nueva York. El juego se compone de tres niveles, cada uno representando un momento en la noche social y la transformación social de Nueva York.

Este es el primer nivel del juego. El jugador debe encontrar a los personajes que se encuentran en la calle y jugar con ellos. El jugador debe encontrar a los personajes que se encuentran en la calle y jugar con ellos. El jugador debe encontrar a los personajes que se encuentran en la calle y jugar con ellos.

Este es el segundo nivel del juego. El jugador debe encontrar a los personajes que se encuentran en la calle y jugar con ellos. El jugador debe encontrar a los personajes que se encuentran en la calle y jugar con ellos. El jugador debe encontrar a los personajes que se encuentran en la calle y jugar con ellos.



Ricardo Miranda  
Vagamundo en La exposición  
2018  
Photo: Alba Gacia-Martínez

# NATALIA CARMINATI PAC-ART (2016)

Nacida en Buenos Aires, esta artista argentina desarrolla proyectos multidisciplinares a partir de la búsqueda de elementos y comportamientos de la identidad cultural y la realidad socio-cultural, aislándolos de su contexto habitual para transformarlos conceptual y visualmente.

Entre sus múltiples trabajos se encuentran su trabajo en el estudio de César Aguilar (Perú) y con el artista Jorge Melo en Buenos Aires. Fue admitida en la clase del artista Knox Martin en The Art Students League of New York, en la ciudad de Nueva York. También ha trabajado como asistente de arte en Chashama Art Studios donde colaboró con el escultor cubano Florencio Gelabert. En 2013 se trasladó a Barcelona para estudiar en la Escuela Massana y ahí reside actualmente trabajando en la fábrica de creación Fabra i Coats. Sus trabajos se han podido ver expuestos en ciudades tales como Buenos Aires, México, Nueva York y Barcelona.

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.





Natalia Carminati  
Público jugando con Pac-Art  
en La exposición  
2018  
Photo: David Machado



# JOAN PRIEGO FUTBOLÍN PRECARIO (2017)

Joan Priego nació en la ciudad de Barcelona en 1969. Se graduó en escultura por la Escuela de Artes y Oficios de Barcelona y más tarde se licenció en filosofía por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Actualmente, el artista cuenta con una larga trayectoria expositiva, reconocida y premiada a nivel internacional. Sus esculturas de madera policromada exponen de forma satírica y crítica las transformaciones, mutaciones y en ocasiones mutilaciones a las que el ser humano se expone a causa de la cultura del consumo, encerrando y frenando así toda posibilidad de creación de un pensamiento independiente. De este modo, Priego recupera las bases filosóficas del pensamiento de personajes como Freud, Marx o Nietzsche, usando sus propias esculturas como una metáfora de su universo creativo y de pensamiento.

Con un objetivo de crítica social, Priego busca, a través de la ironía y el humor, ofrecer nuestra posición como una pieza más dentro del engranaje que conforma la sociedad contemporánea. En el fútbolín precario se enfrentan dos equipos, uno formado por 11 ejecutivos trajeados y otro únicamente por el 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.







Joan Priego  
*Fútbol Precario en La*  
*exposición*  
2018  
Photo: David Machado









Joan Priego  
*Detalle de Fútbolín  
Precario en la exposición  
2018*  
Photo: Natalia Carminati

# ABEL BARROSO

## NATIONALITIES (2013)

## WORLD CHAMPIONSHIP (2013)

Nacido en Pinar del Río, Cuba, en 1971, este artista cuyo principal desarrollo es el grabado, estudió en el Instituto Superior de Arte (ISA) en La Habana Cuba, y cursó becas en “Banff Centre for the Arts”, Alberta, Canadá y en la Universidad del Sur de la Florida, FL.

A nivel individual cabe destacar la exposición *Café Internet Tercer mundo*, y en el ámbito colectivo, “Gráfica creativa 93” o “Salones de Arte Contemporáneo cubano” estarían entre sus aportaciones más importantes. Además, Barroso posee colecciones permanentes en el “Centro de Estudios Cubanos” de Nueva York, en el “Taller Presente” de Tokio y en el “Museo Nacional de Bellas Artes”, La Habana, entre otros.

La obra *Nationalities* forma parte de una serie que busca una reflexión en el espectador sobre la doble identidad y la búsqueda de muchas personas de poseer una doble nacionalidad como promesa de una vida mejor. El juego guarda relación con el clásico juego del bingo, pero en vez de números, en este caso cada pelota tiene el nombre de una nacionalidad diferente. Las pelotas de madera se mueven dentro de la obra como objetivos a conquistar, nacionalidades que adquirir. El espectador participa del juego cuya base es adquirir una nacionalidad, acto que es usado como herramienta para permitir prosperar al individuo.

*World Championship* es una obra que simula un gran estadio deportivo. Es una competición entre diferentes espacios globales que actúan como contrarios: Occidente contra Oriente, Norte contra Sur y más. Cada parte trata de ocupar un espacio perteneciente a su oponente tratando de colocar la pelota en el terreno contrario. Los participantes actúan como potencias que se defienden y atacan para alcanzar otros espacios, ocuparlos, formar parte de ellos o incluso derrotarlos. *World Championship* es un juego que alcanza conflictos a diferentes niveles como el económico, el político o el geográfico. A lo largo de la historia, los equilibrios de poder se han mantenido gracias a relaciones de dependencia. Una vez más, el lenguaje se convierte en la base de la obra y del juego y sitúa al espectador como clave para conseguir esa misma idea, estimular el tomar partido y actuar en consecuencia de esa decisión.







Abel Barroso  
*World Championship en La  
exposición*  
2018  
Photo: Alba García-Martínez









Abel Barroso  
*Nationalities en la  
exposición  
2018*  
Photo: David Machado

# CARLOS NO

## INTIFADA

## TABLE

## (2010)

Nacido en Lisboa en 1967 pero residente en Ericeira, este escultor portugués ha participado en varias exposiciones colectivas, tanto en Portugal natal como en el extranjero. Entre sus exposiciones individuales, destacamos “Frontera Namban” (2013); “Printemp Tardif” o la exposición “Chodci”.

Posee representación en colecciones institucionales en Portugal y en colecciones privadas en el país, Alemania, Bélgica, Brasil, Finlandia, Francia, Hungría, Macao, México, Países Bajos, República Checa y Suecia. Carlos No ha sido premiado con el 1er premio de pintura en la Feria de Arte de Portimão y en 1995 fue seleccionado para la representación portuguesa a la Bienal de Jóvenes Creadores de Europa y del Mediterráneo, en Rijeka, Croacia.

Intifada es una instalación específica cuyo tema se enfoca en la problemática de los límites físicos. Esta instalación puede considerarse como una solución de autodefensa para quien se protege o, desde otro punto de vista, como una excusa o justificación para la segregación. Es un trabajo que, precisamente en los tiempos que estamos viviendo actualmente, habla sobre la intolerancia y la falta de comunicación, la opresión y el abuso de poder, cuestionando conceptos como Territorio, Fronteras y Exclusión.





Carlos No  
*Intifada Table en la  
exposición*  
2018  
Photo: Alba García-Martínez



# MOLLEINDUSTRIA

## THE MCDONALD'S VIDEOGAME (2006)

Sitio web italiano creador de videojuegos flash con una base de crítica social. Algunos de sus videojuegos son Queer Power, Faith Fighter y el McDonald's Video Game.

En junio de 2007 el juego Operazione: Pretofilia (Operation: Pedopriest), inspirado en el controvertido documental de la BBC Sex Crimes and the Vatican, fue retirado del sitio después de una cuestión de orden en el Parlamento Italiana llamada "Contrameditas a las ofensas a las religiones".

McDonald's Video Game es un videojuego online que critica el estilo de vida de McDonald's, producido por La Molleindustria.

Es un videojuego de estrategia del estilo del Age of Empires, en el que el jugador es el director de McDonald's y tiene que controlar todo el proceso productivo, evitando que la empresa entre en quiebra. Para ello dispone de múltiples opciones como cultivar soja transgénica, alimentar a las vacas con harinas animales u hormonas del crecimiento, sobornar a ecologistas, nutricionistas o políticos y hasta utilizar la marca Disney en sus productos para ganar clientes.



THE  
GAME

WHY  
THIS GAME?

DOWNLOAD  
AREA

COVERAGE &  
SHOWS

PRESS  
& CONTACTS



Molleindustria  
McDonald's Videogame  
2013  
Photo: Pantallazo del juego

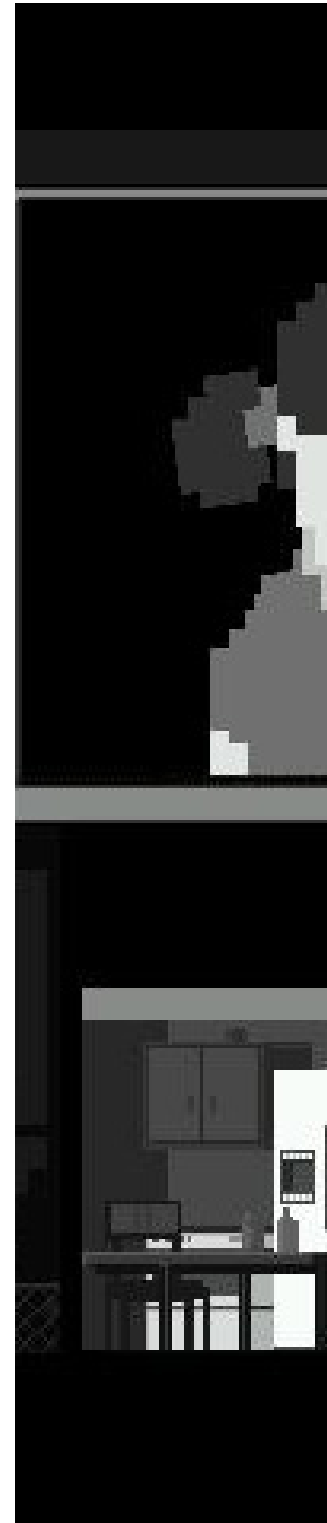
# RICHARD HOFMEIER

## CART LIFE (2011)

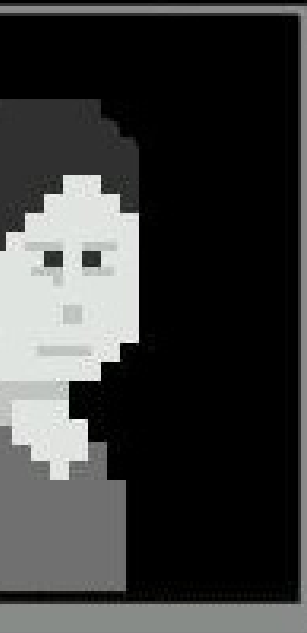
Este diseñador de juegos norteamericano ganó una gran popularidad con su más célebre creación: Cart Life. Con este juego, Hofmeier arrasó en los Independent Games Festival Awards, entre los que se llevó el Gran Premio Seumus McNally (un premio de 30.000 dólares). Este tremendo éxito no solo sirvió para comprobar el éxito de Car Life y el talento de Hofmeier, sino que también mostró en parte el carácter de este creador (entregó el contenido íntegro de ese premio para grupos creativos sin ánimo de lucro).

Las bases creativas de Hofmeier son el desarrollo de la empatía humana mediante los juegos y grandes dosis de espiritualidad, sin olvidar nunca el toque transgresor propio del autor.

En Cart Life, los jugadores controlan a uno de tres personajes, cada uno de los cuales tiene un trabajo diferente en la venta ambulante; Vinny vende bagels, Andrus tiene un puesto de periódicos y Melanie vende café en un puesto móvil. Mientras están en sus roles, los jugadores interactúan con los clientes vendiéndoles artículos y pueden gestionar su puesto seleccionando acciones, estableciendo precios y comprando nuevos equipos. Los jugadores también deben cuidar de la vida diaria del personaje abasteciéndole con niveles suficientes de comida, bebida y sueño. Melanie, por ejemplo, tiene una hija y es madre soltera. Cuando no está trabajando, anhela vincularse más con su hija, en medio de su difícil y ocupada vida. Lucha por tener tiempo para llevarla y recogerla de la escuela cada día, mientras busca custodia con un salario limitado. En 2013 Cart Life ganó el Independent Games Festival Seumas McNally Grand Prize, el premio Nuovo Award y el premio a la excelencia en narrativa.

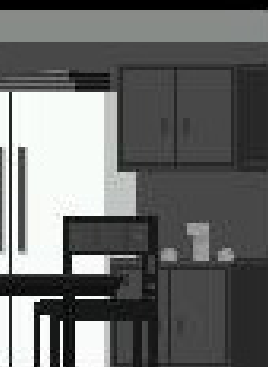
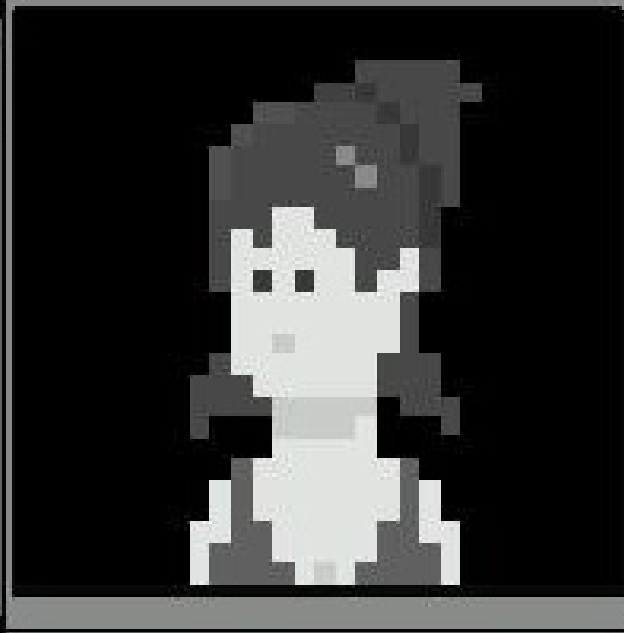






MELANIE:

HE'S PRETTY SATISFIED  
THAT I'M ALREADY  
FALLING APART. I  
HAVEN'T EVEN GOTTEN  
STARTED YET AND I'VE  
ALREADY SCREWED UP



Richard Hofmeier  
*Cart Life*  
2018

Photo: Pantallazo del juego

SEPTIEMBRE 12

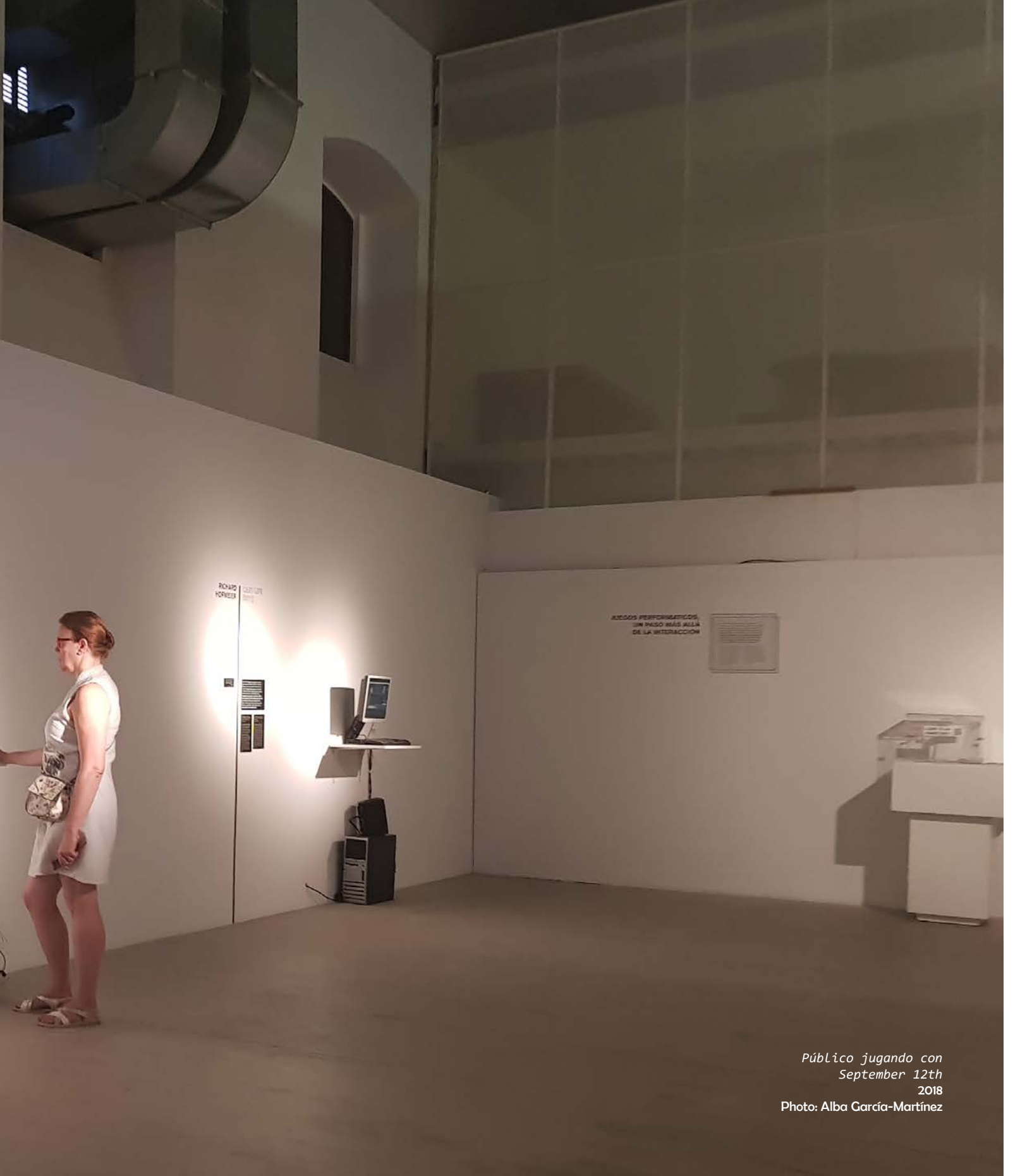
NEWSGAINING.COM  
(2001)

Small black rectangular label with illegible text.

Large black rectangular label with illegible text.

Two smaller black rectangular labels with illegible text.





RONALD  
FORBES

AMIGOS PERFORMATICOS.  
UN PASO MÁS ALLA  
DE LA INTERACCION

*Público jugando con*  
*September 12th*  
*2018*  
Photo: Alba García-Martínez



# JASON ROHRER

## THE CASTLE DOCTRINE (2014)

Programador, escritor, músico, y diseñador de videojuegos, Jason nació en EE.UU. en 1977. Publica la mayoría de su software bajo licencia GNU GPL o en el dominio público, y monetiza solo algunos de sus juegos para iPhone. Rohrer es practicante de la llamada simplicidad voluntaria, un estilo de vida no agresivo que suele quedar emarcado en el ecologismo y el anti-consumismo. Entre sus creaciones destacan los juegos Transcend, Cultivation, Passage o Gravitation.

En la Game Developers Conference de 2011, Rohrer propuso un videojuego que únicamente podía ser jugado una vez, y luego debía ser pasado a otro jugador. Creó un mod para el juego Minecraft que metió en un USB que le dio a alguien del público. La idea era que esa memoria fuera pasando de jugador en jugador sin que ninguno dejara rastro en el juego.

The Castle Doctrine (2014) es una paranoica fantasía sobre la invasión de la propiedad privada, del hogar. El tema del juego fue concebido desde la infancia del propio autor, quien tenía un padre muy preocupado por la seguridad de los suyos. Rohrer se utiliza a sí mismo para representarse como el personaje principal: un hombre rubio de ojos azules.

Cada jugador empieza la partida en una casa pequeña, junto a una mujer, dos niños y una caja para guardar sus propiedades más valiosas. Los jugadores tienen dos misiones: proteger de los vecinos (ladrones) su hogar, su familia y sus propiedades con dispositivos de vigilancia y otros aparatos; y, a su vez, robar las casas de los otros jugadores (vecinos). Por lo tanto, el propio personaje es víctima y verdugo, creando una dualidad moral entre lo que es



correcto cuando lo realizas tú y lo que es incorrecto cuando la víctima eres tú. Para proteger su casa, el jugador puede construir paredes, poner trampas y tener pitbulls patrullando la vivienda. Para el hurto, tiene a su disposición diferentes sierras, explosivos, armas de fuego... (Rohrer 2014) Rohrer está intentando explicar, llegando a un extremo, como la ley puede amparar

# THE CASTLE DOCTRINE

PROTECT WHAT'S  
YOURS

A screenshot from the video game Castle Doctrine. The scene is set in a dark, industrial environment with a grey wall and a brown floor. In the foreground, three pixelated characters are visible: a small brown dog on the left, a character in a white shirt and blue pants in the center, and a character in an orange shirt and blue pants on the right. Above them, a large sign with the text "PROTECT WHAT'S YOURS" is displayed in a red, pixelated font. At the top of the screen, the title "THE CASTLE DOCTRINE" is written in a large, white, pixelated font.

cualquier acción con tal de proteger la propiedad privada. La política del terror hace que construyamos una vida basada en el consumo y en el miedo. El final de cada partida ocurre cuando la familia del jugador acaba muriendo atrapada por los sistemas de seguridad que se han autoimpuesto.

Jason Rohrer  
*Castle Doctrine*  
2018  
Photo: Pantallazo del juego

# ANNE-MARIE SCHLEINER

## VELVET STRIKE: COUNTER MILITARY GRAFFITI FOR CS (2002)

Nacida en 1970 en Rhode Island (EE. UU.) Schleiner es teórica, educadora, artista de nuevos medios y performance, hacktivista, académica, jugadora y comisaria. Su trabajo se centra en la construcción de género, el activismo lúdico, la teoría situacionista, las luchas políticas de poder, la teoría del diseño de juegos experimentales, el juego urbano, el ejército de los Estados Unidos, la reificación de los avatares de género, el sur global y la teoría feminista del cine.

El trabajo de Schleiner está influenciado por el arte contemporáneo, el arte de performance de los años setenta, el arte neto y el arte conceptual.

Schleiner, a través de su página web [Opensorcery.net](http://Opensorcery.net), creó una colección de patches para el popular juego Counter-Strike. Al descargarte este patch las armas del juego se transforman en herramientas artísticas que disparan murales o graffitis en vez de balas. Este patch es una crítica tanto al abuso de violencia de los juegos de guerra o soldados como a su público (habitualmente hombres con edades comprendidas en los doce y treinta años). En este juego, no sólo la acción de disparar en sí genera un mensaje. Entre los graffitis que se dibujan al disparar se encuentran love1, love2, y love3 de Brody Condon que muestran soldados del propio juego en posiciones homo-eróticas.





Anne-Marie Schleiner  
*Velvet Strike*  
2018  
Photo: Pantallazo del juego



# NEWSGAMING.COM

## SEPTEMBER 12

### (2001)



Gonzalo Frasca: Diseñador y productor principal. Además de desarrollar y jugar juegos, Frasca también es investigador de videojuegos y editor de Ludology.org, un recurso académico en línea para estudios de videojuegos. Actualmente lleva Powerful Robot, un estudio de juegos.

Sofía Battezzore: Directora de arte. Battezzore tiene una formación en arte y diseño y tiene una amplia carrera en el desarrollo de juegos. Su principal especialidad radica en el color.

Nicolás Olhaberry: Programador y diseñador. Posee amplios conocimientos del mundo de los videojuegos. Cuando no está desarrollando juegos, está trabajando en emuladores Atari 2600.  
Pepe Infantozzi: Animador e ilustrador. De origen uruguayo, Infantozzi ha producido varias películas y videos

galardonados. Recientemente se unió al mundo de la producción de videojuegos.

Fabián Rodríguez: Animador, ilustrador y diseñador gráfico. Rodríguez es el diseñador tras la edición de la revista "Guacho!", una de las más destacadas revistas de comics de América del Sur. Sus animaciones Flash se han presentado en MTV.

Federico Balbi: Fotógrafo y asistente. Joven fotógrafo uruguayo especializado en el campo de los videojuegos.

La idea principal 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. El jugador pronto se da cuenta de que, como en la vida misma, no hay forma de ganar el juego mediante el acto de violencia y el disparo.







Newsgaming  
September 12th  
2018  
Photo: Pantallazo del juego



JASON  
ROHBER

McDo  
VIDE  
McDo  
VIDE  
McDo  
VIDE

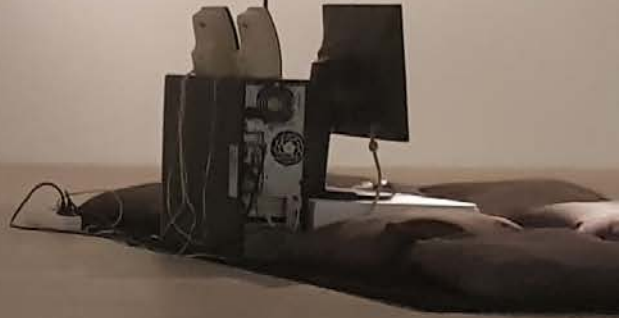
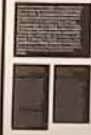




ANNE-MARIE  
SCHLEINER

VIDEO SPACES  
COUNTER CULTURE  
RESEARCH FOR THE  
CINEMA

1







# NEGOCIO

Becas de producción

# JOSE CARLOS IZQUIERDO

## NEO-DIXIT (2018)

CON LA COLABORACIÓN DE ATIZ Y ALBA REFULGENTE

José Carlos Izquierdo (1985).  
Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid (2010) y máster en Creación Artística Contemporánea por la UB (2016) ha estudiado con programas de intercambio (Erasmus y Freemover) en la Hochschule für Bildende Künste (HfBK) de Hamburgo. Becado por la Fundació Güell con la Beca de Dibujo (2015). Ha expuesto de forma colectiva e individual tanto en España como en Alemania, país al cual continúa vinculado debido a la colaboración con la galería Carolyn Heinz (Hamburgo). Sigue trabajando como artista plástico y coleccionista de imágenes.

Dixit es un juego de mesa creado en 2008 por Jean-Louis Roubira en el que el objetivo es adivinar una carta a partir de pistas que se dan en forma de frase o narración (de aquí el nombre del juego). En este Dixit de la Vida Contemporánea se mantienen las reglas del juego, pero las ilustraciones de las cartas corresponden a actos y situaciones que ocurren en el día a día pero que parecen fantasía y resultan surrealistas. Cosas que nunca habríamos sido capaces de imaginar pero que, sin embargo, están ocurriendo hoy mismo debido a todas las políticas neo-liberales que imperan en nuestra sociedad.





# DIXIT DE LA VIDA CONTEMPORANEA

### Contenido

- 1 tablero de juego en el interior de la caja (con escala de puntuación)
- 55 cartas
- 12 dados de 12 caras
- 12 conejos adicos

### Preparación

Cada jugador escoge un conejo y lo coloca en la casilla 0 de la escala de puntuación.  
Se barajan todas las cartas y se reparten 6 a cada jugador. Con el resto se construye un mazo de robo.  
Nota: Las cartas no se pueden enseñar a ninguno de los jugadores.

### El juego

El cuentacuentos  
Uno de los jugadores hace de

cuentacuentos en cada uno de los turnos. Observa sus 6 cartas de la mano y de una de ellas, debe construir una frase y decirlo en voz alta (sin mostrar la letra a los otros jugadores). La frase puede estar hecha de una o más palabras; incluso puede ser un símbolo. La frase puede ser inventada o puede estar inspirada en la poesía, literatura, cine, etc. pero, a diferencia del Dixit habitual, en éste debes de pensar algo relacionado con la vida contemporánea y su degeneración. En el primer turno, el primer jugador que encuentre una frase será el cuentacuentos.

Seleccionar una carta para el cuentacuentos.  
El resto de jugadores seleccionará de entre sus cartas la que mejor se adapte a la frase construida por el



J. Izquierdo, Alba Refulgente y Atiz  
Neo-Dixit  
2018  
Photo: Alba García-Martínez



# ROSA LENDÍNEZ

## WHO IS SHE? (2018)

CON LA COLABORACIÓN DE ATIZ Y ALBA REFULGENTE

Rosa Belén Gallego Lendínez, nacida en Torreperogil (Jaén) en 1990. Licenciada en Bellas Artes en la Universidad de Sevilla en 2014. Máster en “Creación Artística Contemporánea”, por la Universidad de Barcelona en 2016. En la actualidad es artista plástica, asistente de taller de varios escultores afincados en Barcelona (mi especialidad es la realización de proyectos de talla en madera figurativos) y doctoranda de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.

A diferencia del original *Guess Who?*, donde se adivina la elección del contrincante únicamente en base a la apariencia física de los personajes, esta versión muestra el papel de la mujer dentro del marco del arte contemporáneo, centrándose en la trayectoria profesional de cada artista. Esta propuesta cambia por completo la forma de jugar del tradicional *Guess Who?*, dejando de lado la apariencia física (nada más lejos que la realidad a la que se enfrentan las mujeres hoy en día), para poner en manifiesto que la mujer dentro del arte contemporáneo cuenta con una posición discriminatoria, invisibilizándose sus carreras y producción artística. Esta vez, los jugadores deberán hacer preguntas basadas en la carrera de la artista para saber quién es quién, y para ello, primero han de conocer su carrera, no sus rasgos físicos.





Rosa Lendínez, *Alba Refulgente y*  
*Atiz*  
*Whos is she?*  
2018  
Photo: Alba García-Martínez







Rosa Lendínez, Alba Refulgente y Atiz  
*Detalle de Who is she?* en La  
exposición  
2018

Photo: Alba García-Martínez

