

El Centro Cultural de España tiene el honor de invitarle a

# “*Juego Doble IV*”

## NO MÁS ARTE SÓLO VIDA

### ITINERARIO ONLINE/*Game as Critic as Art*

Muestra de videojuegos activistas a cargo de diversos autores, curada por  
Laura Baigorri para la mediateca online de La Caixa

### Conferencia “Mano a Mano”; No más arte sólo vida. 4.0

Charla a cargo de Laura Baigorri y Ricardo Domínguez

**Viernes 1 de septiembre a las 19:00 hrs.**

**Guatemala, 18. Centro Histórico.**



**Viernes 1 de septiembre a las 19:00 hrs.**

**Guatemala, 18. Centro Histórico.**

En esta nueva edición de “*Juego Doble IV*” se tratarán las ventajas y los inconvenientes que plantea el desarrollo de proyectos activistas en el territorio del arte a través de una selección de videojuegos realizada por la especialista española Laura Baigorri. El Centro Cultural de España desarrolla desde hace más de un año, en colaboración con el Centro Multimedia del CENART CONACULTA, estas duplas de arte tecnológico que responden al Programa de Cooperación Científica y Tecnología que se incluye en el Plan Director de la cooperación española.

### **Itinerario Online/*Game as Critic as Art***

La apropiación y modificación del *software* de cualquier videojuego-ingeniería inversa- es en sí mismo un **acto subversivo** que implica una doble intencionalidad: crítica y creativa. Estos cambios cobran mayor relevancia en los juegos online y offline originales, que poseen un marcado carácter socio-político y que se ubican de manera explícita en el territorio del arte.

Este trabajo no va dirigido a un público adolescente **sino a los adultos**, y después sus leyes no son las mismas que rigen los juegos comerciales. No se trata de conseguir el mayor número de adictos durante el mayor número de horas; no se trata de **seducir con el diseño** más original; no se trata de conseguir el mayor grado de identificación con el personaje; no se trata de ser el más competitivo del mercado; no se trata de satisfacer el ego del adolescente que todos llevamos dentro matando todo lo que se mueve en la pantalla; es más.....**no se trata de ganar**.

Se trata de subvertir y parodiar éticas y estéticas preconcebidas. Consecuentemente, los temas que abordan tratan problemáticas actuales tales como **la emigración, la discriminación racial, la identidad, el sistema corporativo, la educación sexual, las visiones históricas mediatizadas**, las desigualdades sociales, la guerra...

En esta selección se analizan varios proyectos concretos que ejemplifican las tres principales estrategias que adoptan los creadores: convertir la recompensa en un fracaso, establecer nuevos sistemas de justicia social y utilizar la violencia simulada para denunciar la violencia real. En todos ellos, subyace un mismo objetivo: **educar jugando**.

*El listado de juegos incluidos y la versión completa de su trabajo puede consultarse en: <http://www.mediatecaonline.net/jocs>*

## **Mano a Mano**

### **No más arte sólo vida. 4.0**

**Charla-debate a cargo de Laura Baigorri y Ricardo Domínguez**

¿Qué ventajas e inconvenientes plantea el desarrollo de proyectos activistas en el territorio del arte? Ambos participantes intentarán responder a esta pregunta desde sus respectivas experiencias y campos de conocimiento y explicarán su propia visión del tema y los cambios que se han ido generando en los últimos años.

## **Laura Baigorri**

<http://www.interzona.org/baigorri/cv.htm>

(Barcelona, 1960). Profesora Titular de Vídeo en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona especializada en Arte y Nuevos Medios. Creadora de los directorios "el transmisor" y "DATA.ART" (Mediateca Caixaforum de Barcelona). Ha realizado funciones de jurado y comisariado y ha organizado seminarios y tertulias sobre vídeo y net.art. Ha publicado artículos y ensayos sobre arte y activismo en la red y sobre vídeo independiente, y sus últimos libros son "Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la Red", (con Lourdes Cilleruelo, Brumaria n.6, 2006) y "Vídeo. Primera etapa: El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70" (Ed. Brumaria n.4, 2004), Premio a la Creación y Crítica de Arte en 2005 de la Fundació Espais de Gerona.

## **Ricardo Domínguez**

<http://www.thing.net/~rdom/>

C-fundador de The Electronic Disturbance Theater (EDT), el grupo que desarrolló Virtual-Sit-In technologies en 1998 en solidaridad con las comunidades zapatistas de Chiapas. Fue co-Director de The Thing ([www.thing.net](http://www.thing.net)), un proveedor de servicios de Internet para activistas, (2000-2004) y miembro del Critical Art Ensemble. Sus performances han sido presentados en museos, galerías, festivales de teatro, convenciones de hackers, calles y eventos de mediactivismo a nivel internacional. Colaborador de Coco Fusco en la pieza de videoarte A/K/A y en la obra de net.art para el Festival inSite\_05 ([insite05.org](http://insite05.org)). Así como de Diane Ludin en ([ibiology.net](http://ibiology.net)) presentado en ISEA 2004 y en el MediaLab, Madrid. Otra de sus colaboraciones recientes es ([specflic.net](http://specflic.net)), proyecto especulativo de cinema distribuido con la artista Adriene Jenik. Es Profesor Auxiliar en la UCSD y uno de los principales investigadores de tecnología de punta en CAL IT(2) ([www.calit2.net](http://www.calit2.net)) donde desarrolla el proyecto de performance y nanotecnología [b.a.n.glab](http://b.a.n.glab) ([bang.calit2.net](http://bang.calit2.net)).

### **Listado de juegos disponibles:**

- Josh On. Antiwar Game. [www.antiwargame.org](http://www.antiwargame.org)
- NewsGaming.com.Play September 12. [www.newsgaming.com](http://www.newsgaming.com)
- Molleindustria. [www.molleindustria.it](http://www.molleindustria.it)
- Juegos de Molleindustria presentados:
- Mc Donalds [www.molleindustria.it/home-eng.php](http://www.molleindustria.it/home-eng.php)
- Tubo Flex [www.molleindustria.it/home-eng.php](http://www.molleindustria.it/home-eng.php)

**Para ampliar información: Begoña Urquidi. Tef: 55211925 Ext. 106. Centro Cultural de España en México.**