



ARSGAMES 2009

Del 19 al 22
de noviembre

LA CASA ENCENDIDA



Jueves**19**

12.00

Proyección

Documental *Hobby*, de Ciro Altabás.
España, 2008. 50 min.
Sala audiovisual

13.00

Proyección

Documental *La edad de oro del software español*, de Juan Carrillo.
España, 2008. 50 min.
Sala audiovisual

17.00

Mesa redonda

“El documental de videojuegos en España.”
Intervienen: Ciro Altabás y Juan Carrillo.
Sala audiovisual

18.30

Mesa redonda

“Machinima, un ejemplo de Cross-Media Art.” Intervienen: Ricard Gras y Les Riches Douaniers.
Sala audiovisual

20.00

Concierto

Lautaro.
Auditorio

Viernes**20**

13.00

Proyección

Machinima 0: *Sonate pour la desesperance d'un petit heros*, de Les Riches Douaniers.
Francia, 2007. 58 min.
Sala audiovisual

17.00

Conferencia

“Más allá del arte: estéticas digitales y jugabilidad”.
Interviene: Patricia Gouveia
Sala audiovisual

18.00

Conferencia

“El Laboratorio de Luz”.
Interviene: Moisés Mañas.
Sala audiovisual

19.00

Mesa redonda

“Presencias de GAME ART en España”
Intervienen: Javier Candeira, José Luis de Vicente y Flavio Escrivano.
Sala audiovisual

20.00/21.00

Conciertos

AddSensor/Wicked Wanda.
Auditorio

Sábado**21**

17.00

Mesa redonda

“GAME ART NETWORK.”
Intervienen: Mathias Fuchs, Andreas Lange y Daphne Dragona.
Auditorio

21.00

Conciertos

“A Maze. Jump'n'Run Bonus Cheat.”
Candie Hank (Dj set)
Storno (Dj set)
Der Geis&BaBa (Live Act).
Patio

Domingo**22**

17.00

Proyección

Documental *Frag*, de Mike Pasley.
EE.UU., 2008. 88 min.
Auditorio

18.30

Proyección

Machinima I.
Vídeos musicales. 30 min.
Auditorio

19.00

Proyección

Machinima III.
Autorreferenciales. 85 min.
Auditorio

20.30

Proyección

Machinima II.
Machinima experimental y acciones /performances ingame. 35 min.
Auditorio



Proyecciones



Documentales



Al inicio de las sesiones de documentales se proyectará el cortometraje *Play*, de Íñigo Martín (España, 2009. 2 min.)

***Hobby*, de Ciro Altabás. España, 2008. 50 min.**

Surge de la necesidad de vivir el lanzamiento de una nueva consola de videojuegos en Japón y, de paso, conocer la historia de una compañía tan conocida pero hermética como es Nintendo. Como suele ocurrir, esos objetivos quedan en un segundo plano ante el desfile de personajes pintorescos y lugares imposibles que nos encontramos por el camino. La nostalgia, el choque de culturas, el “frikismo”, todo ello mezclado en una coctelera cuyo resultado es, eso, *Hobby*.

Festival ARSGAMES. Documentales

Jueves 19. Sala audiovisual
12.00 h



***La edad de oro del software español*, de Juan Carrillo. España, 2008. 65 min.**

Entre 1985 y 1991 los videojuegos creados por compañías españolas como Topo, Opera, Made in Spain o Dinamic aparecían en los primeros puestos de las listas de venta de toda Europa. *La edad de oro del software español* hace un recorrido exhaustivo de los títulos aparecidos en esos años, deteniéndose en los lanzamientos más destacados y ofreciendo la opinión de algunos de los protagonistas de la época, como Víctor Ruiz, Andrés Samudio, Gonzo Suárez o Jorge Granados. Testigos de una época histórica en la que se formaron los cimientos de la actual industria de videojuegos en nuestro país.

Festival ARSGAMES. Documentales

Jueves 19. Sala audiovisual
13.00 h



***Frag*, de Mike Pasley. E.E.UU., 2008. 88 min.**

Explotados, abusados e incluso abandonados, muchos de los jugadores profesionales de videojuegos fracasan en llegar a la cima, pero como en todos los deportes, los héroes existen. *Frag* cuenta la historia de la evolución de los jugadores profesionales, desde los primeros campeonatos de Arcade hasta las estrellas actuales, que mueven millones con sus partidas.

Festival ARSGAMES. Documentales

Domingo 22. Auditorio
17.00 h

Machinima



Machinima 0: Sonate pour la desesperance d'un petit heros, de Les Riches Douaniers. Francia, 2007. 58 min.

A diferencia de lo que sucede en los juegos, este héroe sólo progresa en un universo que ha perdido los obstáculos y toda finalidad se tiñe de coloraciones irreales; intenta seguir una vida poética con su caballo a través de un paisaje de juego y no encuentra más que una obsesión. Entre el romanticismo, el vagabundeo y la desesperación, el concierto tocado/jugado en directo instiga a una lectura surrealista de las imágenes, hundiendo al espectador en una espacialidad sonora que escapa del efecto visual agresivo con la lentitud.

Festival ARSGAMES. Machinima 0

Viernes 20. Sala audiovisual

13.00 h



Machinima I. Videos musicales 30 min.

Los videojuegos se están convirtiendo en un lenguaje cada vez más común, especialmente entre el público más joven, así que el maridaje entre la música de estas generaciones y la imaginaria de los videojuegos es algo inevitable. El primer machinima que vincula estos dos ámbitos es el videoclip *Rebel vs Thug*, de Ken Thain, producido en 2002 por los raperos neoyorquinos Fine Arts Militia (con la colaboración del componente de Public Enemy, Chuck D). El machinima ofrece en este terreno la posibilidad de crear piezas de animación 3D sin necesidad de tener grandes presupuestos comerciales.

Festival ARSGAMES. Machinima I

Domingo 22. Auditorio

18.30 h



I'm still seeing breen, de Paul Marino. EE.UU., 2005. 5'25"
Summer in city 17, de Zachariah Scott/*Mighty Crane Film*. EE.UU., 2007. 4'
Thunder Melon 2, de Zachariah Scott/*Mighty Crane Film*. EE.UU., 2007. 2'27"
Rebel vs Thug, de Ken Thain. EE.UU., 2002. 4'09"
Ballad of black mesa, de Zachariah Scott. EE.UU., 2007. 2'31"
The Device Has Been Modified, de Baron Soosdon. Finlandia, 2008. 4'04"
Liberty City, de Machinima Studios. Alemania, 2008. 5'17"
I'm So Sick, de Baron Soosdon. Finlandia, 2007. 4'01"



Person,2184

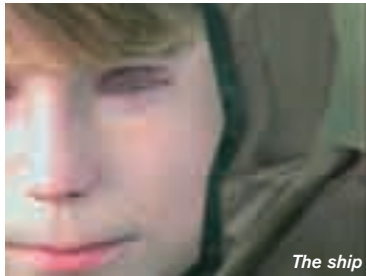
Machinima II.

Machinima experimental y acciones /performances ingame. 35 min.

Algunas piezas de machinima desafían los convencionalismos narrativos y formales del lenguaje audiovisual masivo. Este programa recoge obras que trabajan discursos político-sociales disidentes, documentan acciones ingame específicas, o se acercan de un modo experimental a este nuevo género a medio camino entre los videojuegos y el audiovisual convencional.

Festival ARSGAMES. Machinima II

Domingo 22. Auditorio
20.30 h



The ship

Discurso político-social

The Buff and the Brutal, de Rebecca Cannon. Australia, 2004. 5'23"
Condemned Korea, de Ronald Meijers y Sam Baas. Holanda, 2006. 2'31"

Acción/performance ingame

Ejercicios Espirituales, de Colectivo Zenfighters. España, 2008. 3'
Experimental
Person 2184: episode 1, de Friedrich Kirschner. Alemania, 2005. 2'44"
Person 2184: episode 2 the photographer, de Friedrich Kirschner. Alemania, 2006. 2'40"
The 1k project, de BlackShark. Francia, 2006. 3'06"
The ship, de Egils Mednis. Letonia, 2007. 11'40"
Machinima island (teaser de la serie), de La Interactiva. Reino Unido, 2005-2006. 3'30"



The bag boy

Machinima III.

Autorreferenciales. 85 min.

La creación de piezas machinima, en lugar de animaciones 3D, responde muchas veces no sólo a una elección sobre los costes de producción, sino a la familiaridad de los autores con los entornos y personajes de los propios videojuegos. Es por ello que existe un amplio cuerpo de materiales en torno a las referencias sobre el medio, prácticas de juego habituales, cuestionamientos sobre las realidades ingame, visiones externas de personajes protagonistas...

Festival ARSGAMES. Machinima III

Domingo 22. Auditorio
19.00 h



Taking a break

The bag boy, de Smooth Few Films. EE.UU., 2008. 2'52"

Taking a break, de SummerTech Computer Camps. EE.UU., 2008. 1'19"

Red vs blue (1.ª temporada), de Rooster Teeth. EE.UU., 2003-2009. 1h16'15"

Conferencias
y mesas redondas



Ciro Altabás



Juan Carrillo

“El documental de videojuegos en España.”

Intervienen: Juan Carrillo y
Ciro Altabás

Desde los míticos primeros documentales para Canal C: (Canal Satélite Digital) hasta las últimas producciones de corte independiente, la “docugrafía” centrada en los videojuegos aún no tiene una estética o un discurso definidos. En esta mesa redonda intentaremos definir qué debe tener un documental sobre videojuegos y cómo debe llevarse a cabo.

Juan Carrillo

Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Complutense de Madrid, es coordinador del programa televisivo “Zoom Net” de La2 de TVE. Ha sido director de programación de Canal C: (Canal Satélite Digital).

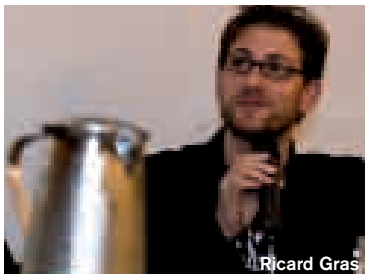
Ciro Altabás

Guionista y realizador, sus cortometrajes *Phobia*, *DVD*, *Made in Japan* y *Manual Práctico del Amigo Imaginario* (abreviado) han ganado más de 130 premios en festivales nacionales e internacionales. Profesor en la Universidad Camilo José Cela, crítico cinematográfico para Notodo.com, traductor para la Editorial 8 y ½ y redactor para la revista *Primera Línea* sobre videojuegos, en la actualidad prepara su primer largometraje.

Festival ARSGAMES. Mesa redonda

Jueves 19. Sala audiovisual

17.00 h



Ricard Gras

“Machinima, un ejemplo de Cross-Media Art.”

Intervienen: Ricard Gras y Les Riches Douaniers

Ricard Gras, codirector del Consejo Europeo de Machinima, introducirá las formas de crear animación en tiempo real a través de videojuegos y mostrará multitud de ejemplos sobre el tema: desde proyectos experimentales a aplicaciones comerciales. En su presentación, Les Riches Douaniers procurarán argumentar por qué algunas machinimas crean una nueva forma de arte. Situarán su trabajo en corrientes de producción actuales, machinimas provenientes de Second Life y provenientes de videojuegos. Contarán además su forma de descubrir los argumentos mientras navegan por los videojuegos.

Festival ARSGAMES. Mesa redonda

Jueves 19. Sala audiovisual

18.30 h



Les Riches Douaniers

Ricard Gras

Trabaja como productor en Inter-Activa Ltd UK generando contenido cross-media con multitud de *partners*: desde Universidades y productoras a organizaciones artísticas. Ricard Gras fue uno de los primeros productores en usar machinima y contenido desarrollado en mundos virtuales expreso para la creación de media.

Les Riches Douaniers

Son dos artistas que se agruparon en el 2000 para realizar vídeos musicales digitales. Han creado las “Cyborg Paintings” y dirigido múltiples machinimas.



Patricia Gouveia

“Más allá del arte: estéticas digitales y jugabilidad.”

Interviene: Patricia Gouveia

La “jugabilidad” es un concepto nuclear en las estéticas digitales y puede ser de mucha utilidad a la hora de comprender los videojuegos y su relación con el arte. A partir de un recorrido por varios art games, juegos retro, piezas de machinima y juegos de la industria, Patricia Gouveia planteará una novedosa perspectiva sobre “jugabilidad” y estética que parte de una reflexión de Brian Sutton-Smith: “Donde una vez el arte estuvo en el centro de la existencia moral, ahora parece posible que el juego, considerado desde sus múltiples significados e imaginarios, ocupe ese papel central”.

Festival ARSGAMES. Conferencia

Viernes 20. Sala audiovisual

17.00 h



Patricia Gouveia

Vive y trabaja en Lisboa. Licenciada en Bellas Artes, ha realizado su tesis doctoral en Ciencias de la Comunicación y en estudios de medios interactivos y videojuegos y un postgrado en sonido e imagen y arte digital. Desde los años 90 trabaja en arte y diseño con nuevas tecnologías, participando en exposiciones y festivales tanto en Portugal como en el resto del mundo. Es profesora asistente en la Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias en Lisboa e investigadora en el CICANT, Centro de Investigación Aplicada y Nuevas Tecnologías de la misma universidad. Desde el 2006 es editora del blog Mouseland.



Moisés Mañas

“El Laboratorio de Luz.”

Interviene: Moisés Mañas

Ubicado en la Facultad de Bellas Artes de Valencia, el Laboratorio de Luz funciona desde 1990 como un espacio de encuentro, estudio e investigación de principios estéticos y expresivos vinculados con la imagen-luz. En la actualidad sus componentes pertenecen a distintos departamentos y su participación varía en función de las propuestas que se están desarrollando: entre lo colectivo y lo individual, entre la investigación universitaria y la actividad artística, entre la producción de proyectos y la difusión de textos, como ámbito abierto a aquellas personas que quieran desarrollar su trabajo bajo esta estructura de carácter interdisciplinar.

Festival ARSGAMES. Conferencia

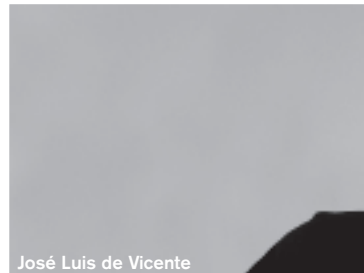
Viernes 20. Sala audiovisual

18.00 h



Moisés Mañas

Profesor del departamento de Escultura (área Audiovisuales) de la Universidad Politécnica de Valencia, comparte su labor de docente con la dirección creativa, el área multimedia e I+D para la compañía MASmedios desde 1999. Ha sido miembro de varios grupos de investigación: desde el año 2000 del grupo de investigación I+D+I de “Laboratorio de Luz”, del que sigue formando parte, del Comité Técnico del programa del Congreso Internacional ACE 2005, 2006 y 2007 (Internacional Conference on Advances in Computer Entertainment Technology ACM-SIGCHI) y del Comité Artístico del DIME-ATS, 2006 (Digital Interactive Media Entertainment & Arts).



José Luis de Vicente

“Presencias de GAME ART en España.”

Intervienen: José Luis de Vicente, Javier Candeira y Flavio Escribano

El 2009 es quizá el año más prolífero para la presencia de la corriente artística del GAME ART en España. Iniciativas de diversa índole se ponen en marcha en distintos marcos. En esta mesa se presentarán las peculiaridades de los proyectos “Estación Futuro”, “ARCADIA” y “ARSGAMES”.

Festival ARSGAMES. Mesa redonda

Viernes 20. Sala audiovisual

19.00 h



Javier Candeira

Comisario de “Estación Futuro”, una experiencia sobre juegos independientes con base en Matadero-Intermediae.

José Luis de Vicente

Coordinador de ARCADIA, un espacio expositivo interactivo en el marco de la Mediateca Expandida de Laboral Centro de Arte.

Flavio Escribano

Forma parte de ARSGAMES, colectivo que ha llevado a cabo experiencias como los “Open-Arsgames-Mondopixel” o la Exposición “Over The Game” en el espacio “Iniciarte” perteneciente al área de Cultura de la Junta de Andalucía.



“GAME ART NETWORK”

Intervienen: Andreas Lange,
Mathias Fuchs y Daphne Dragona

GAME ART NETWORK es el network europeo de estudios académicos que tratan el tema del game art.

Aúna a diversos colectivos y grupos de investigación universitarios, entre los que figuran el DIGAREC de la Universidad de Postdam, en Berlín; Creative Games de la Universidad de Salford, en Manchester; y ARSGAMES, en Madrid. En este caso el tema principal será la discusión sobre si los artistas son capaces de hacer buenos videojuegos y si éstos tendrán un lugar de peso en la industria.

Festival ARSGAMES. Mesa redonda

Sábado 21. Auditorio

17.00



Andreas Lange

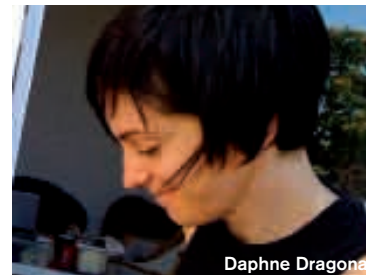
Fundador y director del primer museo en el mundo dedicado a los videojuegos, ha organizado numerosas exposiciones sobre el juego por todo el planeta, entre ellas la más conocida es “pong.mythos”, que sigue recorriendo el mundo. En la actualidad se dedica principalmente a la gestión del proyecto “KEEP”, financiado por la Unión Europea, cuyo objetivo consiste en mantener la portabilidad de los emuladores. Es también parte del Digital Games Research Center de la Universidad de Potsdam, en la que ha puesto en marcha recientemente, junto a Ralph H. Baer, la línea de tiempo de la historia de los juegos.



Mathias Fuchs

Mathias Fuchs

Pionero en el uso artístico de motores de videojuegos en numerosas instalaciones de game art, inició el primer programa de Máster Europeo en “Creative Games” en la Universidad de Salford (Manchester). En la actualidad es profesor de la misma universidad y director de los programas de Máster “Creative Technology” y “Creative Games”. Es antiguo profesor invitado en la Academia Sibelius de Helsinki, profesor en la Universidad de Artes Aplicadas (Universität für Angewandte Kunst) de Viena, miembro de la Ludic Society y de la International Games Developers Association y coeditor de las publicaciones *Kunst und Spiele* y *Games: Art and Politics of Games*.



Daphne Dragona

Daphne Dragona

Comisaria independiente de arte de los nuevos media, con base en Atenas, que centra su práctica sobre todo en el campo del arte de los juegos. Fue comisaria del programa “Gaming Realities (Medi@terra, International Art and Technology Festival)”, celebrado en 2006 en Atenas, y comisaria asociada de la exposición “Gameworld” organizada en Laboral Centro de Arte en 2007. Ha tomado parte, como organizadora o participante, en diversos eventos vinculados a los nuevos media, y desde 2004 colabora con el colectivo internacional de nuevos media Personal Cinema.

Conciertos

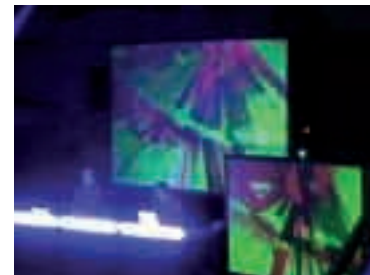


Lautaro

Artesano y multimedia, devoto del chiptune, rescatador de Gameboys y otros juguetes electrónicos, Lautaro Zabala experimenta con los circuitos y el 8bit como canales de su obra, en la que se dan la mano el juego y lo visual, el olor del soldador con atmósferas inasibles. Forma parte de subATAK, semillamedia y microBCN. Ha publicado dos EPs de chiptune (*49mannekinow* y *superbutton*), y actualmente prepara un nuevo disco, mientras prosigue sus avances con el circuit bending y el hardware libre. Su búsqueda se orienta tanto hacia la creación de contenidos nuevos (música y visuales) como a la investigación y construcción propia de dispositivos para hacerlos interactuar en vivo y tiempo real. lau7aro.wordpress.com

Concierto. Lautaro

Jueves 19. Auditorio
20.00 h



deee-sign/addsensor

Ángel Galán y M. Lastra, abanderados de la generación DIY, forman el estudio de diseño deee-sign en el que desarrollan su trabajo como diseñadores gráficos, web y multimedia, mientras realizan una actividad paralela durante una década como Djs, promotores y radioadictos que desembocará en la creación en 2006 de addSensor, plataforma audiovisual, a modo de netlabel multimedia, codirigida junto a Antonio López. En ella se da cabida a incipientes artistas que, en cada release, dejan claro el carácter ecléctico y exquisito del sello. www.deee-sign.com
www.addsensor.com

Concierto. deee-sign/addsensor

Viernes 20. Auditorio
20.00 h

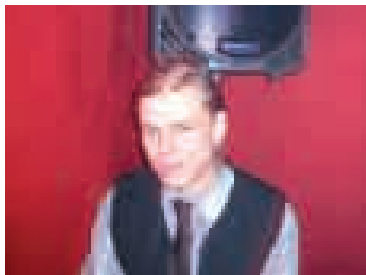


Wicked Wanda

“A los 16bit mediante el rock”:
un concierto único de Wicked Wanda en el que se perpetrarán covers de ruido y diversión para un setlist basado únicamente en el videojuego. Poseedores del imaginario musical más potente del punk-blues marrano, la banda madrileña (Tones, Mr. Asterisco y Libertino) más indecente deja a un lado su repertorio de noches de blancaza, himnos a la cama desierta y tributos a la movida viguesa, para irse a lo otro, al píxel chusco, a la estética pocha, a la portada cutrona, electrificando sin piedad el lado más inocente de nuestras juventudes pajeras. Con el sello de calidad Mondo-Pixel.

Concierto. Wicked Wanda

Viernes 20. Auditorio
21.00 h



A Maze. Jump'n'Run Bonus Cheat. Candie Hank. (Dj set)

El retorcido alter ego musical de Patric Catani lleva ya un tiempo pervirtiendo el paisaje musical desde Tokio hasta Sao Paulo. Como músico electrónico es una criatura increíblemente arrogante que trata la música digital con la misma condescendencia que dispara música de salón para vampiros, terror desnudo rebotando por la pista de baile. Para su encarnación como Dj sólo necesita pistas de audio lanzadas desde consolas GP2X, creación de sonido en tiempo real, desvergonzados bailes espontáneos. Todo vale para hilar su recopilación imposible de temas sin restricción de género.

<http://myspace.com/candiehank>
<http://candiehank.com>

Concierto. Candie Hank.

Sábado 21. Patio
21.00 h



A Maze. Jump'n'Run Bonus Cheat. Storno. (Dj set)

También conocido como Thorsten S. Wiedemann, identidad con la que es cofundador del Festival de GAME ART berlinés “A Maze”, trabaja de forma íntima con el sello Bleepstreet Records. Como *storno* (“contrapartida” o “anulación”, dependiendo del contexto), lleva removiendo los límites entre tecnología y arte desde el año 2000, en todo tipo de soporte y formato. Su actuación como “Storno 8bit session” se centra en un aspecto de la correlación entre videojuegos y música: el que va contra la moral y las buenas costumbres. Es conocido por encarnar a distintos personajes de videojuego en sus sesiones, como hilo temático y provocador.

<http://storno.tv>
<http://amaze-festival.de>

Concierto. Storno

Sábado 21. Patio
21.45 h



A Maze. Jump'n'Run Bonus Cheat. Der Geis & BaBa. (Live Act)

El dúo es la unión impía de Myspace y Commodore, el resultado de todos los cruces multimedia contra natura: hablan en 8bit, ven en 256 colores, escuchan en estéreo. Der Geis es el doctor demente detrás del entramado multimedia, experimentando contigo para convertirte en un activista del baile hiperactivo. BaBa es la voz que canta y rapea con lengua acelerada. Ambos son los recién llegados, los niños mimados, de la escena berlinesa. Representan todos los tópicos sobre la capital alemana para negarlos al instante siguiente. Impredecibles en sus actuaciones, lo único claro de su concepto audiovisual es su potencial infinito para divertirse.

<http://myspace.com/dergeis>

Concierto. Der Geis & BaBa

Sábado 21. Patio
22.30 h

La Casa Encendida

Ronda de Valencia, 2. 28012 Madrid

T 902 430 322

www.lacasaencendida.es

Horario del centro

De lunes a domingo, de 10.00 a 22.00 h

ARSGAMES 2009

Fecha: Del 19 al 22 de noviembre de 2009

Horario: Ver programa

Lugar: Auditorio, Patio y Sala audiovisual

Entrada: Libre hasta completar aforo, excepto el sábado 21: 3 € entrada a los conciertos del Patio.

Venta de entradas

Desde el 7 de septiembre, lunes, en cajeros de la red Caja Madrid, www.entradas.com, en el teléfono 902 488 488 y en La Casa Encendida, de 10.00 a 21.45 h.

La Casa Encendida reserva dos plazas para personas en silla de ruedas y otras dos para personas con problemas de movilidad en todos sus espectáculos. Para reservarlas hay que adquirir las entradas en el teléfono 902 488 488 o en el Punto de información de La Casa Encendida de 10.00 a 21.45 h.

Organiza:  **ARSGAMES**
Redefining Art & Videogames

Colaboran:  **GOETHE-INSTITUT**
MADRID

 **Instituto**
Cervantes

 **AMAZE**

 **MADRID!** **MEDIALAB**
PRADO

Foto portada: Lara Sánchez Coterón