



arte
y
Jubideojuegos



INTRO

OVER THE GAME. ARTE Y VIDEOJUEGOS EN UNA EXPOSICIÓN EN ITINERANCIA

ZEMOS98, conocido por su implicación en eventos culturales en torno a la cultura digital, y ARSGAMES, organización experta en Game Art y game studies les proponen una singular exposición de Game Art en un formato que cuenta, además con la producción del estudio de arquitectura radarq.net.

OVER THE GAME fue exhibida por primera vez en la Sala Iniciararte, perteneciente a la Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía (España) donde fue récord de visitas desde que la sala abrió sus puertas más de 2500 personas de toda España visitaron la muestra y participaron de los juegos que en ella se expusieron y más de 300 personas asistieron al concierto de música 8 Bits que la clausuró.

OVER THE GAME no es solamente una exposición sobre videojuegos sino que, junto a ella, se proponen actividades complementarias como talleres y conciertos en sintonía con la filosofía de la exhibición y que aseguran aún más el éxito de la misma.

Tiene más información relativa a la Exposición OVER THE GAME en este dossier y si necesita más datos, así como las condiciones de itinerancia de la misma, le pedimos que rellene un pequeño cuestionario para poder recibir un presupuesto lo más detallado y ajustado a sus necesidades.

El proyecto además mantiene un sitio web con todos los contenidos digitales y algunos vídeos y documentación fotográfica:

<http://www.zemos98.org/overthegame>



GAME ART

UNA EXPERIENCIA ARTÍSTICA COMPLETAMENTE INNOVADORA

Podemos considerar el **Game Art** como la disciplina artística más contemporánea. Desde la aparición de los videojuegos hace más de 30 años. Durante los últimos 15 años aproximadamente, un cada vez más creciente número de artistas han elegido al videojuego (su tecnología, estéticas, lenguaje...) como el medio idóneo para canalizar su espíritu creativo. Hijos/as de una generación que creció con un **joystick** o un **gamepad** en la mano tienen al videojuego como un espacio vivencial más desde el que comunicarse e interactuar con otros individuos.

El videojuego, como cualquier producto cultural, produce un impacto en el imaginario colectivo y es de esta forma que numerosos artistas y colectivos están usándolo desde diversos ámbitos del arte (imagen, música, instalación, performance...) para expandir más, si cabe, el espectro de influencia socio-cultural de una Industria (catalogada también como Cultural en España) que también produce magníficas piezas artísticas para el consumo masivo.

De forma institucional y desde mediados de los años 90 se han llevado a cabo exposiciones a nivel internacional con el videojuego como protagonista en galerías y museos de Norteamérica, Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Australia, España, etc. **ZEMOS98** y el colectivo experto **ARSGAMES** aprovechan esta oportunidad en **OVER THE GAME** para dejar su particular y abarcadora mirada a las relaciones entre las distintas prácticas artísticas, sus relaciones con el videojuego y la sociedad digital contemporánea.

en.com/levelhead



to restart levelhead remove all cubes from view and count to 25



EXPO

OVER THE GAME es una exposición ecléctica cuyo protagonista es el propio espectador. Basado en los principios del **Trysumerismo** el comisariado de la muestra (Pedro Jiménez y Flavio Escribano) consideraron que los procesos de consumo en torno al videojuego como producto cultural no se retrotraen exclusivamente a un tipo de uso o plataforma sino que, al contrario, se diversifican en un sinfín de formatos tanto tecnológicos como estéticos de los que la exhibición da buena cuenta. Es por ello que tanto la tipología de obra como la de autor comprende un espectro que recorre todas estas formas (desde el videojuego de consola tradicional, hasta la producción artística, amateur o documental).

OVER THE GAME está compuesta por un total de 19 piezas de las cuáles un total de 10 son jugables. El resto son piezas consideradas video-arte, documental u obra plástica tradicional.

Los nombres que acompañan a esta exposición son, en su mayoría, conocidos tanto en el mundo del **Game Art** como en el del campo de los videojuegos tradicionales: Neil Blomkamp, Joan Leandre, Julian Oliver, Totto Rena, Chiu Longina, Mar Canet, Abelardo Gil-Fournier, Clara Boj y Diego Díaz, etc.

La no menos importante puesta en escena de la exposición está bajo la dirección de Paco González de **radarq.net**.

Para más información sobre la exposición recomendamos consultar el Catálogo de la Exposición que se adjunta con estos documentos. Y que puede consultar en <http://zemos98.org/overthegame>

Eliss

Steph Thirion

Videojuego para iPod Touch. EE.UU. 2008/09. www.toucheeliss.com

Eliss



FICHA TÉCNICA

EL CONTENIDO

La primera versión de la exposición **OVER THE GAME** se presentó bajo los siguientes formatos:

1. Instalaciones Jugables (11)
2. Instalación Sonora (1)
3. Videoproyecciones (1)
4. Vídeos en Pantalla (4)
5. Obra Exenta (3)

Pero el concepto de itinerancia con el que trabajamos nos permitiría adaptar la exposición tanto a nivel de contenidos como a nivel de formato a los espacios y necesidades de los interesados. Es una exposición modular y como tal requiere de un estudio previo de las condiciones que se plantean para poder ofrecer una propuesta ajustada y equilibrada. Para poder elaborar dicho estudio le pedimos que rellene la ficha técnica que encontrará en <http://zemos98.org/overthegame> en el apartado de itinerancia.

El espacio necesario para el pleno disfrute de la exposición es adaptable a los espacios ya existentes. Las imágenes que se adjuntan de la exposición celebrada en Sevilla es una de las posibles configuraciones. Confiamos en hacer una producción propia en cada espacio que aporte singularidad.



////////////////////////////////////

TARIFAS

Las tarifas de alquiler de la exposición **OVER THE GAME** varían en función del tiempo de exhibición de la misma (mínimo 10 días) y del tipo de acceso a la misma (gratuito o con entrada).

Se entiende como Entidad de Acogida a aquellas instituciones que solicitarán la exposición para su uso, entre otras: Asociaciones Culturales, Instituciones Públicas (locales, regionales o nacionales), Instituciones Culturales (fundaciones, institutos, etc.), Empresas (gestión cultural, educación, etc.).

TRANSPORTE

El transporte correrá a cargo de la Entidad de Acogida.

DISEÑO, PRODUCCIÓN Y EJECUCIÓN

La instalación de la exposición corre a cargo de **ZEMOS98** y **radarq.net**. La Tarifa de exposición incluye los costes asociados a la instalación y/o montaje de la misma. Los costes de montaje, producción e instalación dependerán de las condiciones, recursos y espacio físico de la Entidad de Acogida. Habrá que incluir desplazamientos para artistas ya que hay obras que deben ser configuradas in situ.

MANTENIMIENTO

Al tratarse de una exposición de carácter tecnológico que cuenta con diversas instalaciones interactivas con respaldo informático al menos un profesional técnico deberá hacer las labores de mantenimiento requeridas para el correcto funcionamiento de las piezas interactivas. Sería importante que esté presente en todo el montaje de la misma.

VIGILANCIA

Es necesario contar con un profesional de seguridad durante las horas en las que la exposición estará abierta al público debido a la vulnerabilidad de algunas de las piezas de la muestra.

CONDICIONES PARTICULARES

Aconsejamos que esta muestra de Game Art no se ciña exclusivamente a las piezas mostradas. Recomendamos la coordinación de actividades complementarias que ayuden a entender mejor los postulados de los autores y, en general, de esta innovadora corriente artística. Nuestra sugerencia es incluir un concierto de **música 8bit** durante la inauguración/clausura y/o un taller a cargo de alguno de los artistas representados.

DOCUMENTACIÓN CORPORATIVA

ZEMOS98 y **ARSGAMES** proveerá a la Entidad de Acogida de la información en forma de textos, imágenes, vídeos, logotipos, etc. Que sea necesaria para la correcta comunicación de la exposición en todos sus ámbitos: prensa escrita, televisión, radio, publicación de catálogo, etc.

Si la Entidad de Acogida así lo desea podría reeditarse el catálogo de la exposición.



SOMOS

ZEMOS98 GESTIÓN CREATIVO-CULTURAL

Es un equipo de trabajo que investiga, programa y produce contenidos relacionados con educación expandida, la comunicación en beta y el audiovisual integrado. Traducir esa ideología en una cartera de productos resulta, en ocasiones, complicado y no porque tengamos problemas para definir nuestro trabajo, sino porque creemos que el entorno en el que nos movemos muta con gran rapidez y facilidad. Organiza desde hace más de 10 años el **Festival Internacional ZEMOS98**.
<http://zemos98.org/>

ARGAMES

Es un colectivo de profesionales, artistas, investigadores, estudiantes... que trabajan entorno a la práctica del **Game Art** (Arte con Videojuegos) y la investigación sobre los **Game Studies** (Estudios Académicos sobre Videojuegos) y la **Game Art Theory** (Teoría sobre el Arte con el Videojuego). **ARGAMES** organiza eventos y mantiene proyectos relacionados con el Arte y los Videojuegos, como **OpenArsgames**, **PlayLab** o el propio **Congreso Internacional ARGAMES**.
<http://arsgames.net>

radarq.net

Es un estudio abierto que trabaja e investiga sobre arquitectura, red y ciudad. Su organización en forma de red distribuida permite, gracias a las TICs, formar estructuras profesionales de "geometría variable", permitiendo una respuesta empresarial más innovadora, rápida, flexible en la Sociedad Red.
<http://radarq.net>



+INFO

Si tiene una propuesta concreta le pedimos que dedique unos minutos a rellenar el cuestionario de producción que encontrará en <http://zemos98.org/overthegame> en el apartado itinerancia.

Para cualquier duda previa o durante el proceso tiene nuestros teléfonos y correos electrónicos.

Pedro Jiménez

M. +34 658 773 135

F. +34 954 227 493

E. pedro@zemos98.org

Flavio Escribano

M. +34 625 538 303

E. flavio.escribano@arsgames.net

Paco González

M. +34 663 929 293

E. paco@radarq.net

radarq



APSGAMES
redefining arts & videogames