

ALT+CTRL+PLAY



15-19
OCTOBER
2024

UNATC
GOETHE
INSTITUT
BUCURESTI
CINETIC
CLUB
CONTROL

EXHIBITION — TALKS — WORKSHOPS — A/U SET
LIVE-MUSIC — CHIPTUNE — LIVE-CODING — DEMO
RETROGAMING — JOC VIDEO — PETSCHII

INFO > [INSTITUTFRANCAIS.RO/BUCURESTI](https://institutfrancais.ro/bucuresti)



esad_orleans



CINETIC

control



France
• médias •
monde



Funded by
the European Union

This project has received funding from the EU's Horizon Europe research and innovation programme under grant agreement No. 101095171

DOSAR DE PRESĂ

ALT+CTRL+PLAY

Expoziție, discuții, ateliere

retrogaming, controlere alternative, demoscene, live coding, chiptune & petscii

15-19 octombrie în București, România

La Goethe Institut București, CINETic-UNATC, Ecole Hermann Oberth, Control Club

ALT+CTRL+PLAY explorează o istorie alternativă a jocurilor video în Europa din anii '80 până în prezent. Istoria clasică a jocurilor video este prezentată ca succesul succesiv al consolelor lansate de marii producători (Nintendo, Sega, Sony) și ca succesul public al jocurilor realizate de marile studiouri (EA, Ubisoft, Rockstar Games, Activision etc.).

Cu toate acestea, există o altă poveste de spus despre jocurile video în Europa: aceasta se învâрте în jurul jocurilor alternative, a jocurilor piratate, a legăturilor dintre hacking și codare, dintre codare și VJing și dintre VJing și muzica electronică. În Europa de Vest și de Est, comunitățile de fani au deturnat, modificat și copiat marile succese ale industriei pentru a-și însuși jocurile și imaginația lor.

Astăzi, aceste comunități de jocuri video sunt recunoscute prin includerea culturii DEMOSCENE, un amestec de hackathon, jocuri video și petreceri electronice în Germania și Suedia, pe lista patrimoniului imaterial UNESCO.

ALT+CTRL+PLAY constituie o serie de evenimente speciale menite să afirme o abordare diferită a jocurilor video: culturală, artistică, alternativă, axată pe europeni în relația lor cu jocurile. Este un COMBO de : ateliere cu copii, studenți, artiști și dezvoltatori din Franța și România, conferințe care susțin o abordare a istoriei jocurilor de la un capăt la altul al Europei și o expoziție. Este, de asemenea, o celebrare a unei estetici retro-futuriste, o viziune punk și low-tech a digitalului, întruchipată pe scenă, cu un live 8 bits + PETSCII de Pet.Corp și Goto80, și spectacole de live-coding ale Cookie Collective & invitați.

Așa că hai să ne jucăm împreună!

Proiectul ALT+CTRL+PLAY, finanțat de Comisia Europeană (programul Horizon Europe), va prezenta jocuri alternative, conferințe despre aceste jocuri și despre Demoscene, filme, o expoziție interactivă, ateliere de live coding și evenimente festive.

Organizator : Institut français de Roumanie

Parteneri: UNATC, CINETic, Ecole Hermann Oberth, ESAD Orléans, Goethe Institut București, Club Control

Cu susținerea: Horizon Europe, Erasmus +

Partener principal : Orange

Partener media principal : RFI România

DOSAR DE PRESĂ

* **Atelierul introductiv „Primul meu joc video”** de la Școala Hermann Oberth își propune să arate că oricine poate crea jocuri video fără a fi expert în programare. Datorită consolei fanteziste Pico 8 (un sistem virtual conceput în 2015), oricine poate, cu ajutorul unui singur instrument, să creeze grafică și sound design, iar mai apoi să scrie codul la calculator și să-și împărtășească producțiile.

Ciprian Băcioiu, game designer pasionat de istoria tehnologiei și a jocurilor video, ghidează primii pași ai participanților în crearea unui joc video: editarea sprite-urilor, efecte sonore, o introducere în noțiunile de variabile și condiții etc. La finalul atelierului, lucrările vor fi expuse sâmbătă, 19 octombrie, la laboratorul CINETic.

** **Seara de la Club Control cu Cookie Collective, Pet.Corp + Goto80** va începe la ora 19:00. Bilete disponibile la Club Control și <https://eventbook.ro/hall/club-control>.

Evenimentul este susținut de partenerul principal al proiectului, Orange.

*** Având o abordare atât istorică, cât și geografică, **expoziția** este un inventar al modurilor în care comunitățile de gameri și-au însușit industria de-a lungul timpului în întreaga Europă. EDUCATIVE, CLONES, BOOTLEGS, SHAREWARE, FANGAMES, HOMEBREW & DEMAKES, MODS, JAM & ART GAMES formează un lexic de jocuri oferite vizitatorilor în interfața lor originală sau reinventate ca instalații cu controlere alternative (înțelese ca „noi interfețe om/mașină”) concepute de un grup de studenți de la UNATC (București) însoțiți de artistul Florent Deloison și constructorul Julien Fleureau.

În tradiția jocurilor arcade, problema jocului pe ecran este explorată în termenii relației sale cu spațiul fizic și cu interacțiunea socială IRL din jurul ecranului.

Curator: Xavier Girard

DOSAR DE PRESĂ

„Începând din 2020, odată cu recunoașterea de către UNESCO a demoscenei ca patrimoniu imaterial în 4 țări europene (Finlanda, Germania, Polonia și Țările de Jos), practicile creative digitale au demonstrat că au fost mult timp un mijloc de legătură între europeni. Codul informatic și numeroasele modalități diferite prin care acesta circulă (casete, dischete, cartușe, servere etc.) au modelat imaginația (în special în rândul tinerilor) dincolo de blocuri politice, ziduri, cortine de fier și contexte economice.

De câteva decenii încoace, în contexte politice, economice și sociale foarte diferite, dezvoltarea calculatoarelor personale și a jocurilor video a fost însoțită de forme de apropiere artistică și culturală care merită atenția noastră: jocuri educaționale, crack intros care însoțesc jocuri copiate ilegal, jocuri shareware (distribuite prin poștă), jocuri de fani, clone și bootleg-uri ilegale, homebrew - toate acestea fac parte din peisajul european al formelor alternative legate de jocurile video de-a lungul timpului.

Evenimentul **ALT+CTRL+PLAY** își propune să îi reunească pe cei care doresc să își mute privirea de la o istorie industrială și americanocentrică a jocurilor la o istorie conștientă, care dă glas jucătorilor și analizează practicile care au apărut în contextele specifice ale țărilor europene din anii 1980 până în anii 2020. Scopul este de a participa la mișcarea de decolonizare a culturii jocurilor (Ian Larson, 2022).

Dar să nu credem că ne uităm exclusiv la trecut. Moștenitoare ale tradițiilor vechi, forme de creație și cercetare contemporane în jurul jocurilor sunt invitate să se exprime în cadrul evenimentului: crearea de controlere alternative, practica live-coding și muzica live care combină imagini și muzică electronică sunt terenurile de joacă ale practicilor digitale alternative care se reinventează constant.

Organizarea acestui eveniment la București, sub egida Institutului Francez din România, împreună cu Goethe Institut și laboratorul CINETic al Universității UNATC, are mult sens. ALT CTRL PLAY îndeamnă europenii și românii să se îndepărteze de o viziune limitată la dimensiunea comercială a jocurilor video. În Europa, există o contra-cultură a jocurilor video. Haideți să profităm de ea!

Xavier Girard, curator francez

„ Prin acest proiect ALT+CTRL+PLAY, Institutul Francez din România, cu sprijinul programului NARDIV (united in narrative diversity) finanțat de Horizon Europe, explorează o istorie alternativă a jocurilor video în Franța, România și Europa. Este un patrimoniu cultural fascinant care ne permite să reflectăm asupra legăturilor dintre Est și Vest prin intermediul unei practici care este încă puțin arhivată, dar care rezonază cu timpurile noastre și influențează cultura digitală de astăzi. Este, de asemenea, o modalitate excelentă de a descoperi console vechi și puțin cunoscute! ”

Julien CHIAPPONE-LUCCHESI
Consilier de cooperare și acțiune culturală
Director al Institutului Francez din România

DOSAR DE PRESĂ

PROGRAM

Marti 15 octobrie

CINETIC

Atelier "Alternative controllers" | cu Școala de Artă și Design din Orléans (ESAD) (9h-13h ; 14h-18h)

Miercuri 16 octombrie

CINETIC

Atelier "Alternative controllers" | cu Școala de Artă și Design din Orléans (ESAD) (9h-13h ; 14h-18h)

Școala Hermann Oberth

Atelier "My first video game" | cu Ciprian Băcioiu (13h50-15h30)*

Joi 17 octombrie

CINETIC

Atelier "Alternative controllers" | cu Școala de Artă și Design din Orléans (ESAD) (9h-13h ; 14h-18h)

Școala Hermann Oberth

Atelier "My first video game" | cu Ciprian Băcioiu (13h50-15h30)*

INSTITUTUL GOETHE

Expoziție „Cookie Collective work in progress” - 10h > 21h

Atelier "Introduction to live coding" - 15h > 17h

Proiecție de film - 17h > 18h Moleman 2 - Demoscene, the art of algorithms (Ungaria, 2011)

Dezbateri - 18h > 20h - "From demoscene to live-coding - A cultural heritage in Europe" | Moderator: Andrada Fescuțean (jurnalist radio și de tehnologie, Ro). Cu: Florine Fouquart (PhD, Fr). Anders Carlsson (muzician și demoscener, Se), Raphaël Forment (PhD,Fr).

Vineri, 18 octombrie

INSTITUTUL GOETHE

Dezbateri - 11h > 13h - "How to tell the story of videogames in eastern Europe ?" | Moderator : Andrada Fescuțean (jurnalist radio și de tehnologie, Ro) Cu : Milos Jovanovic (AAPCJV, Ro), Winfried Bergmeyer (istoric jocuri video, Ge), Andrei Bălbărașu (Muzeul Jocurilor Video din Reșița, Ro), Florent Deloison (artist, Fr).

CINETIC

Expoziția „ALT+CTRL+PLAY” - 14h > 20h

18h Deschidere oficială **

CTRL Club

Party- 19h > 22h30 /// Cookie Collective (Fr), Pet.Corp (Fr, It) + Goto80 (Se)

Live coding, 8 bits music + petSCII (audio/video)

Sâmbătă, 19 octombrie

CINETIC

14h > 19h : Expoziția „ALT+CTRL+PLAY”

14h : Tur ghidat al expoziției *** | cu Xavier Girard (curator, Fr), Andrei Florin (colecționar, Ro), Julien Fleureau & Florent Deloison (profesori, Fr)

17h > 19h - Live screen printing "for souvenirs" | cu Pet.Corp (Fr, It) și Primitiv Print (Ro)

DOSAR DE PRESĂ

BIOGRAFII ȘI MĂRTURII

- **Andrei BĂLBĂRĂU** (Muzeul de Jocuri Video Reșița, România)

Andrei Bălbărau este un tânăr colecționar care locuiește în Reșița, la mare distanță de București, și care și-a înființat propriul muzeu privat de jocuri video, singurul de acest fel din România. Colecția sa, formată în principal din jocuri video oficiale japoneze/americane și terminale arcade, pare să aibă prea puțin de-a face cu istoria specifică a jocurilor video în România. Cu toate acestea, el meșterește, repară și repune în funcțiune o gamă largă de echipamente de joc.

<https://www.facebook.com/muzeuljocurilorvideo/>

- **Milos JOVANOVIC** (designer grafic - AAPCJV, România)

Milos Jovanovic este un designer grafic sârb care locuiește de mulți ani în București și este membru al AAPCJV (Asociația Arhivelor și Proiectelor de Conservare a Jocurilor Video), echipa din spatele proiectului Muzeului Jocurilor Video din București.

- **Winfried BERGMAYER** (istoric jocuri video, ICS-Colectia Internațională de jocuri video / EFGAMP, Germania)

Winfried Bergmeyer este un istoric de artă, etnolog european și arheolog care a lucrat în diverse instituții. De aproximativ 12 ani predă documentare digitală și arhivare pe termen lung la universitățile din Berlin și Leipzig. Împreună cu ICS, lucrează de mai mulți ani la constituirea unei colecții internaționale de jocuri video.

- **Florent DELOISON** (artist și profesor ESAD Orléans, Franța)

Florent Deloison este un artist și profesor la École supérieure d'art et de design d'Orléans care a ales jocurile video ca mediu artistic. El a studiat la o școală de artă din sudul Franței (Aix en Provence), cu un profesor american specializat în lucrul cu mediile digitale și jocurile în arta contemporană. În lucrările sale, Florent Deloison reinventează trecutul tehnologiei. Dar el imaginează și jocuri care combină istoria politică, istoria jocurilor video, cultura pop și tehnologiile digitale, pentru a le deturna și a se amuza cu ele.

<https://florentdeloison.fr/>

- **Julien FLEUREAU** (constructor de decoruri și recuzită, Franța)

Julien Fleureau este artist de stradă din anul 2000, îndrăgostindu-se de mecanisme și mașini de spectacol. Devenit tehnician „în jocuri”, bricolaj și efecte speciale, el a decis ulterior să se formeze în pirotehnie. Lucrând pentru artele spectacolului (dans, teatru), Julien a jonglat între atelier și scenă, învățând meseria de constructor de decoruri „la locul de muncă”. Utilizarea CAD (proiectare asistată de calculator) și a randării 3D i-a permis să abordeze decoruri mai mari și să faciliteze munca în echipă atunci când a preluat rolul de șef constructor.

Întotdeauna interesat să descopere noi lumi și noi domenii tehnice, lui Julien îi place să proiecteze sisteme mai complexe, dobândind alte competențe, cum ar fi programarea microcontrolerului, seturile de articulații, motorizarea și structurile gonflabile. Această versatilitate i-a permis să se deschidă către domenii atât de variate precum expozițiile, instalațiile interactive, jocurile video și evenimentele.

DOSAR DE PRESĂ

- **Ciprian BĂCIOIU (game designer, România)**

În calitate de game designer independent, pasionat de istoria tehnologiei și a jocurilor video, Ciprian Băcioiu ghidează participanții prin primii pași în crearea unui joc video: editarea sprite-urilor, efecte sonore, introducerea în conceptele de variabile și condiții.

<https://zapakitul.itch.io/>

<https://www.lexaloffle.com/pico-8.php>

- **Andrada FISCUTEAN (jurnalist radio, România)**

Andrada Fiscutean este jurnalist de știință și tehnologie și colecționează clone ZX Spectrum. Ea este pasionată de istoria tehnologiei în Europa de Est și, de-a lungul anilor, a acoperit o gamă largă de subiecte - de la studenții care construiesc clone Speccy în camerele lor de cămin la pionierii jocurilor video timpurii, femeile în tehnologie și comunitățile de hackeri. Lucrările sale au apărut în *Ars Technica*, *Nature*, *The Guardian*, *Foreign Policy* și în alte publicații. Ea este, de asemenea, un colaborator regulat al programului științific *BBC World Service Unexpected Elements*. În 2019-2020, Andrada a fost *Knight Science Journalism Fellow* la *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) din Cambridge, MA, SUA.

- **COOKIE COLLECTIVE (audio + video live-coding jam session)**

The Cookie Collective este un grup de artiști digitali specializați în crearea în timp real. Aceasta include jocuri video, instalații interactive, video-mapping, demoscene, live coding, algorave și multe altele. Ei organizează *Cookie Demoparty*, un festival de artă digitală care reunește mai multe comunități și prezintă demonstrații, jocuri video experimentale, machinimas și concerte. De asemenea, organizează periodic live coding parties, unde artiștii exersează și creează vizualuri și sunete în fața unui public.

Léon DENISE

Léon Denise folosește instrumentele jocurilor video pentru a explora și a experimenta cu terenuri de joacă digitale. Lucrările sale se concentrează pe filtre de imagine, efecte glitch, forme fractale, simulări de particule și sculpturi matematice. Este programator shader independent, lucrând în principal cu studiouri de creație la căști de realitate virtuală încorporate, instalații interactive, dispozitive ludice, proiecții imersive și filme care utilizează noile media.

Florine FOUQUART

Florine „Flopine” Fouquart este doctorandă la INRÉV Paris VIII și artist digital care și-a concentrat practica artistică pe shader și live coding după ce a descoperit comunitatea demoscene.

DOSAR DE PRESĂ

Raphaël Maurice FORMENT

Raphaël Forment este doctorand la Universitatea Jean Monnet din Saint Etienne (ECLA, ED 484 3LA), lucrând la teza sa în colaborare cu Universitatea Paris 8 Saint-Denis (MUSIDANSE). Teza sa este îndrumată de Laurent Pottier (UJM, ECLA) și Alain Bonardi (Paris 8, MUSIDANSE). Raphaël studiază legăturile și tensiunile dintre tehnicile și discursurile estetice care traversează domeniul muzicii improvizate pe calculator. El studiază live coding-ul atât ca practică artistică, cât și ca tehnică de programare. El dezvoltă software pentru performanțe de live coding, atât pentru cercetare academică, cât și pentru proiecte muzicale personale. Raphaël apare frecvent live în Franța cu Cookie Collective și cu prietenii. El predă live coding atât la universitate, cât și în contexte informale (atelier, prezentări etc.).

[instagram.com/flophine_makes_shaders](https://www.instagram.com/flophine_makes_shaders)

Rémi GEORGES (~ Ralt144MI)

Rémi Georges este un artist sonor și vizual, compozitor și producător de muzică pe calculator din Lyon. El combină tehnologiile vechi și noi în proiectele sale personale, cu un interes deosebit în utilizarea instrumentelor open-source și în realizarea propriilor instrumente și instrumente. Creează instalații și compoziții personalizate pentru proiectele sale personale și în colaborare cu: Vahan Soghomian, Turner Williams Jr., Raphaël Forment, Sara Lehad, Irwin Barbé și alții.

Își desfășoară activitatea sub numele Ralt144MI, un proiect centrat pe practica live-coding-ului. Se mișcă în principal între muzica technoidă și lucrările electroacustice în care vizualul este la fel de important ca sunetul. El se concentrează, de asemenea, pe o formă de arhivare tehnologică, folosind live-coding pentru a controla dispozitive și tehnologii considerate învechite.

De asemenea, este un membru activ al Cookie Collectif [<https://cookie.paris>] și TOPLAP [<https://toplap.org>]. Organizează evenimente, atelier și concerte și lansează ediții și casete sub eticheta sa Ordinateur dans la tête.

[<https://ordinateurdanslatete.bandcamp.com>]

- **PET.CORP (8 biți / muzică chiptunes + video live)**

PETSCII Corporation a fost fondată în 2015 în Hong Kong de către informaticianul Jambonbill și artista vizuală Ailadi. Ei creează grafică și animații folosind doar setul de caractere ASCII al Commodore 64, cunoscut sub numele de PETSCII. Procesul lor creativ combină ideile ilustrate cu capacitățile generative ale propriului lor instrument, Pet Shop Pro. Ei creează lucrări mobile, generative și interactive, precum și documente tipărite și textile.

<https://www.petcorp.org/>

DOSAR DE PRESĂ

Jambonbill

„Am început să fac muzică pentru Gameboy sub numele „Sidabitball” în anii 2000, în timpul renașterii Gameboy în Europa. Ca unul dintre fondatorii Micromusic ParisHQ - o constelație de oameni care organizau concerte și evenimente pentru muzică low-tech - am organizat și am cântat la multe evenimente de muzică pe 8 biți din Europa. Cânt piese energice pentru Gameboy”.

www.sidabitball.com

Ailadi

„Lucrez adesea cu constrângeri autoimpuse și iterația zilnică a unei sarcini creative pe o bază anuală. Desenele mele combină observația critică cu un stil amuzant, ironic. Folosesc o varietate de medii, de la vopsea la digital, structuri gonflabile, textile și modul text...”

www.ailadi.com

- **Anders Carlsson / Goto80**

„Lucrez cu muzică, text, artă și cercetare, adesea în legătură cu estetica „digitală” low-tech și handmade. Este ceva ce am învățat să apreciez la o vârstă fragedă în subcultura demoscenei. Am început să fac chipmusic în anii '90 și de atunci am lansat discuri și am făcut turnee în Europa, America, Asia și Oceania.

Vizualul a fost întotdeauna important pentru mine și sunt interesat în special de vizualul textual (ASCII, PETSCII etc.). Colaborez cu programatori, animatori, VJ-uri și producători video și, de asemenea, îmi creez propriile grafice textuale. Arta mea a fost prezentată la evenimente prestigioase precum Transmediale și Ars Electronica. Muzica robotică este un proiect recent la care lucrez împreună cu Jacob Remin.”

<https://www.goto80.com/>

PetCorp + Goto80 muzică video : www.youtube.com/watch?v=agKI2qmAENU

Live : <https://www.youtube.com/watch?v=rRtHPUwFywU&t=18s>