

	El juego como herramienta de adecuar estrategias y tácticas	Play as a tool encompassing strategies and tactics
15.30	El simulatógrafo: una herramienta para crear juegos serios Gonzalo Frasca (URUG). Profesor, diseñador de juegos y académico en diseño de juegos	The simulatographer: a tool for creating serious games Gonzalo Frasca (URUG). Lecturer, game designer and academic game designer
15.55	Disolviendo el círculo mágico del juego: lecciones desde el juego Situacionista Anne-Marie Schleiner (USA). Crítica, comisaria y artista/diseñadora de juegos	Dissolving the magic circle of play: lessons from Situationist gaming Anne-Marie Schleiner (USA). Critic, curator and gaming artist/designer
16.20	De la urgencia a la emergencia: haciendo juegos en un mundo degenerado Paolo Pedercini (IT/USA). Artista y diseñador de juegos	From emergency to emergence: making games in a fucked up world Paolo Pedercini (IT/USA). Gaming artist and designer
16.45	Mesa redonda moderada	Moderated round table
17.00	Descanso	Coffee break
	Hacia una transdisciplinariedad y un juego multifacético	Towards a transdisciplinary and multifaceted play
17.30	El tramposo y la transdisciplinariedad David McConville (USA). Artista de nuevos media; Director, Noospheric Research (Elumenati)	The trickster and transdisciplinarity David McConville (USA). New media artist; Director, Noospheric Research (Elumenati)
17.55	El diseño de guerra: humanoides vs. postbiológicos – controversias que pueden afectar a la humanidad Natasha Vita-More (USA). Artista e investigadora, Planetary Collegium	The design war: humanish vs. postbiologicals – controversy that may affect humanity. Natasha Vita-More (USA). Artist and researcher, Planetary Collegium
18.20	El algoritmo del juego - A(n):= [r = 1,2,...N] Mike Phillips (USA). Profesor de Arte Digital y Tecnología, University of Plymouth	The Play Algorithm - A(n):= [r = 1,2,...N] Mike Phillips (USA). Reader in Digital Art and Technology, University of Plymouth
18.45	Mesa redonda moderada	Moderated round table

Simposio Internacional HOMO LUDENS LUDENS
International Symposium HOMO LUDENS LUDENS

Ponentes Speakers:
Roy Ascott, Laura Baigorri, Laura Beloff, José Luis de Vicente, Julian Dibbel, Daphne Dragona, Wolfgang Fiel, Gonzalo Frasca, Luis Miguel Girao, Margarete Jarhmann, David McConville, Guto Nóbrega, Julian Oliver, Paolo Pedercini, Mike Phillips, Martin Pichlmair, Michel Punt, Nicolas Reeves, Natacha Roussel, Semi Ryu, Anne-Marie Schleiner, Natasha Vita-More, Mackenzie Wark, Monika Weiss

Co-organizado con Co-organised with Planetary Collegium

Fechas: sábado 19 y domingo 20 de abril 2008
Dates: Saturday 19th and Sunday 20th April 2008
Horario: de 10 a 14 horas y de 15.30 a 19 horas
Time: From 10 am to 2 pm and from 3:30 to 7 pm
Lugar Venue: Paraninfo de la Universidad Laboral
Cuota: 20 €, 10 € estudiantes Fee: 20 €, 10 € concessions

Exposición HOMO LUDENS LUDENS
Exhibition HOMO LUDENS LUDENS

Comisarios Curatorial team: Erich Berger, Laura Baigorri, Daphne Dragona

Participantes Participants:
John Paul Bichard, France Cadet, Derivart, Devart, Hannah Perner-Wilson & Mika Satomi, Ge Jin, Vladan Joler, Radwan Kasmiya, John Klima, La Fiambrera Obrera & Mar de Niebla, Danny Ledonne, Valeriano López, Ludic Society, Marcin Ramocki & Justin Strawhand, Martin Pichlmair & Fares Kayali, Brian Mackern, Larry Miller, MIT Lab - Drew Harry, Dietmar Offenhuber, Orkan Telhan, Molleindustria, David Valentine/MediaShed (ft. Methods of Movement), Julian Oliver, Orna Portugaly, Daphna Talithman, Sharon Younger, Personal Cinema & the Erasers, Rolando Sánchez, Alex Sanjurjo, Gordan Savicic, Axel Stockburger, Silver & True, Román Torre, Volker Morawe & Tilman Reiff, William Wegman

Diseño de la Exposición Exhibition Design: C+arquitectos, Nerea Calvillo

Fechas Dates: 18.04-22.09.2008
Horario: de miércoles a lunes, de 12 a 20 horas
Opening Hours: Wednesday to Monday, from 12 noon to 8 pm

Patrono Patrocinador Sponsoring Patron



El simposio *Homo Ludens Ludens* ha sido organizado con
The *Homo Ludens Ludens* Conference has been organized with



Con la colaboración de
In collaboration with



Con el apoyo de Supported by



laboral
Centro de Arte y Creación Industrial

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
Los Prados, 121
33394 Gijón
Asturias
T. +34 985 185 577
F. +34 985 337 355
info@laboralcentrodearte.org
www.laboralcentrodearte.org

WEEKEND HOMO LUDENS

Situando el juego en la sociedad y cultura contemporáneas

Locating play in contemporary culture and society

SIMPOSIO INTERNACIONAL INTERNATIONAL SYMPOSIUM

laboral
Centro de Arte y Creación Industrial

Simposio Internacional International Symposium HOMO LUDENS LUDENS

19 – 20.04.2008

El Simposio Internacional HOMO LUDENS LUDENS, organizado con el Planetary Collegium, tiene como objetivo enmarcar el contexto del juego contemporáneo, destacar su carácter interdisciplinar y presentar la realidad multifacética de la sociedad lúdica en la que vivimos. Para conseguirlo, el Simposio establece un especial escenario para el diálogo y la experimentación donde, a través de su programa de dos días, reúne a expertos internacionales del campo de la teoría del juego, así como artistas e investigadores que abordan elementos y símbolos del juego y la “jugabilidad” en sus trabajos y actividades de investigación.

Entonces, hoy en día, ¿qué es jugar y qué significa ser jugador? El Simposio y la Exposición del mismo nombre proponen una revisión del juego definiéndolo como un elemento vital en nuestra vida cotidiana y especulando sobre la emergencia del Homo Ludens Ludens, el hombre jugador contemporáneo.

The International Symposium HOMO LUDENS LUDENS, co-organised with the Planetary Collegium, aims through its two-day programme to situate the frame context of contemporary play, to highlight its interdisciplinary character and to present the multifaceted reality of the playful society we are living in. To achieve this, the Symposium forms a special setting for dialogue and experimentation where it brings together international experts from the field of game theory as well as artists and practitioners who embrace elements and signs of play and playfulness in their work and research activities.

So, what is play today and what does it mean to be a player? The Symposium and Exhibition of the same name can be understood as an examination of play as a vital element in our everyday life, and as a speculation on the emergence of a Homo Ludens Ludens – the contemporary playful man.

SÁBADO 19.04.2008

De 10 a 19 h.

- 10.00 Bienvenida**
Rosina Gómez-Baeza.
Directora, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
Presentación
Erich Berger. Comisario Jefe, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

El juego en el arte y la cultura actual

- 10.30 ¿Quién se atreve a desacralizar el juego de hoy en día?**
Daphne Dragona (GRE). Comisaria independiente de arte y nuevos *media*

- 10.55 *No haré más arte aburrido. Subvirtiendo elitismo y banalidad***
Laura Baigorri (ESP). Comisaria de arte y nuevos *media* y profesora, Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona

- 11.20 Aventurándose en los límites del juego**
Martin Pichlmair (AUT). Artista y profesor adjunto, Institute of Design and Assessment of Technology (Vienna University of Technology)

- 11.45 Mesa redonda moderada**

- 12.00 Descanso**

SATURDAY 19.04.2008

From 10 am to 7 pm

- Welcome**
Rosina Gómez-Baeza.
Director, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
Introduction
Erich Berger. Chief Curator, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

Playfulness into today's art and culture

- Who dares to de-sacralise today's play?**
Daphne Dragona (GRE). Independent new media arts curator

- I will not make any more boring art. Subverting elitism and banality***
Laura Baigorri (ESP). New media arts curator and professor, Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona

- Venturing into the borderlands of playfulness**
Martin Pichlmair (AUT). Media artist and Assistant Professor, Institute of Design and Assessment of Technology (Vienna University of Technology)

- Moderated round table**

- Coffee break**

	Introduciendo nuevos encuentros y prácticas lúdicas	Introducing new playful encounters and practices
12.30	Modo lúdico: ironía y dispositivos para vestir Laura Beloff (ESP). Artista independiente e investigadora, Planetary Collegium	Ludic mode: Irony and wearable devices Laura Beloff (ESP). Independent artist and researcher, Planetary Collegium
12.55	Horos y otros campos de juego Monika Weiss (USA). Artista y profesora adjunta, Department of Art at Washington College	Horos and other playgrounds Monika Weiss (USA). Artist and Assistant Professor, Department of Art at Washington College
13.20	La ropa como propuesta participativa Natacha Roussel (FR/CAN). Artista/ experientiae electricae	Wearables as a participative proposition Natacha Roussel (FR/CAN). Artist/ experientiae electricae
13.45	Mesa redonda moderada	Moderated round table
14 – 15.30	Almuerzo	Lunch break
	Economías virtuales y políticas de la sociedad lúdica	Virtual economies and politics of a playful society

- 15.30 La caverna**
McKenzie Wark (USA). Escritor y profesor asociado de Estudios de los *Media*

- 15.55 Juegos de poder. Lo lúdico en las estructuras económicas, políticas e industriales**
José Luis de Vicente (ESP). Periodista y comisario de arte y nuevos *media*

- 16.20 Las habitaciones chinas, o ¿qué es el ludocapitalismo?**
Julian Dibbell (USA). Escritor

- 16.45 Mesa redonda moderada**

- 17.00 Descanso**

Aspectos históricos y culturales de la evolución del juego a través del arte

- 17.30 Play Orbit: un juego en la historia del juego**
Michael Punt (ENG). Catedrático de Arte y Tecnología, University of Plymouth; Editor Jefe, *Leonardo Reviews*

- 17.55 SHIN-MYEONG: la diversión que emerge de la opresión**
Semi Ryu (USA). Profesor Adjunto de Imágenes Kinéticas, Virginia Commonwealth University

- 18.20 Mentes interconectadas. Jugando al arte**
Guto Nóbrega (BRA). Investigador, Planetary Collegium; Profesor Adjunto, School of Fine Arts- Federal University of Rio de Janeiro

- 18.45 Mesa redonda moderada**

DOMINGO 20.04.2008

De 10 a 19 h.

- 10.00 Presentación**
Erich Berger. Comisario Jefe, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

Percepción, juego y deseo

- 10.15 Morales de Joujou: objetos del repertorio del deseo**
Margarete Jahrmann (SUI). Artista, profesora de Diseño de Juegos y Ludología, University of Arts and Design Zurich; Profesora, Angewandte Vienna

- 10.40 Juego perceptual: arte de ilusión óptica como interfaz radical**
Julian Oliver (ESP). Artista, educador y teórico de los *media*

- 11.05 Papillonnage, perspectivismo y cuatro puntos de juego**
Roy Ascott (ENG). Artista y Presidente Fundador, Planetary Collegium; Profesor de Arte Tecnológico, University of Plymouth

- 11.30 Mesa redonda moderada**

- 11.45 Descanso**

Transformaciones lúdicas contemporáneas

- 12.15 Juegos formales: poéticas potenciales en los campos digitales**
Nicolas Reeves (CAN). Profesor y Director de Investigación-Creación, Hexagram Institute School of Design (University of Quebec)

- 12.40 Juego de cooperación. El gran juego de la vida**
Luis Miguel Girão (POR/ENG). Artista transdisciplinar e investigador, Planetary Collegium; Fundador, Artshare - Inverstigação, Tecnologia e Arte, Ida

- 13.05 La verdad de comenzar de nuevo**
Wolfgang Fiel (AU/ENG). Arquitecto e investigador independiente

- 13.30 Mesa redonda moderada**

- 14 – 15.30 Almuerzo**

SUNDAY 20.04.2008

From 10 am to 7 pm

- Introduction**
Erich Berger. Chief Curator, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

Perception, playfulness and desire

- Morales du Joujou: objects of desire repertoire**
Margarete Jahrmann (SUI). Artist, Professor for Game Design and Ludology, University of Arts and Design Zurich; Lecturer, Angewandte Vienna

- Perceptual play: optical illusion art as radical interface**
Julian Oliver (ESP). Artist, educator and media theorist

- Papillonnage, perspectivism and four points of play**
Roy Ascott (ENG). Artist and Founding President, Planetary Collegium; Professor of Technoetic Art, University of Plymouth

- Moderated round table**

- Coffee break**

Contemporary ludic transformations

- Formal games: potential poetics in digital fields**
Nicolas Reeves (CAN). Professor and Research-Creation Director, Hexagram Institute School of Design (University of Quebec)

- Cooperation game. The great game of life**
Luis Miguel Girão (POR/ENG). Transdisciplinary artist and researcher, Planetary Collegium; Founder, Artshare - Inverstigação, Tecnologia e Arte, Ida

- The truth of beginning anew**
Wolfgang Fiel (AU/ENG). Architect and independent researcher

- Moderated round table**

- Lunch break**