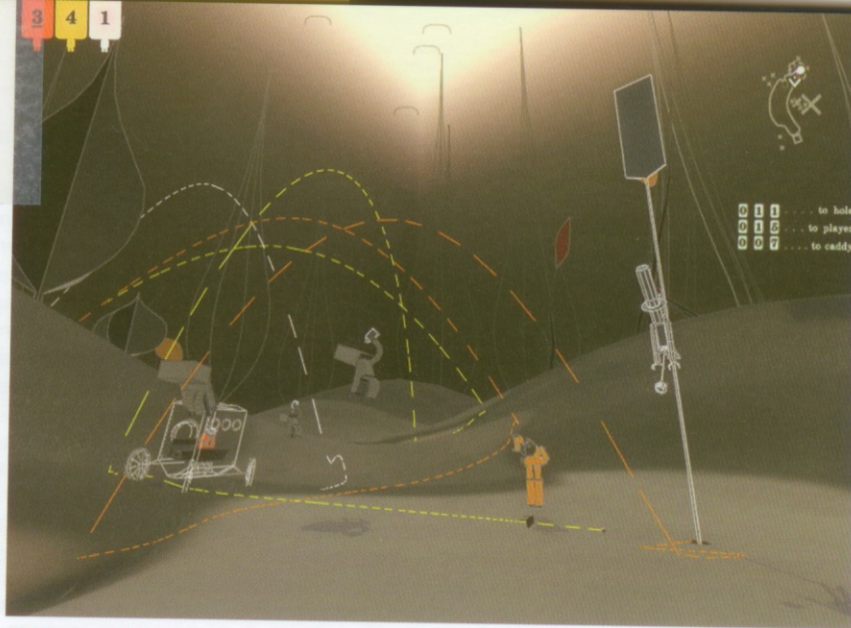


PLAYWARE: Expansion Pack

GIJÓN

LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL



DETECTIVE BRAND: LUKE HETHERINGTON, ALEX AUSTIN *Golf?*, 2007. EEUU. Juego para PC

NATALIA MAYA

De entre las muchas formas lúdicas y de ocio que practica el ser humano una de las que merece atención en la sociedad contemporánea es sin duda la del videojuego. Una forma de entretenimiento que aparece con la era del desarrollo digital y que crece de manera exponencial. Crea a su alrededor una potentísima industria que no sólo se ocupa de dirigir bastas estrategias comerciales a sus consumidores sino que además invierte en la investigación y el desarrollo tecnológico, empleando equipos humanos especializados en muchísimas áreas para crear una nueva y ambiciosa cabecera para las consolas más sofisticadas. *Playware* es la segunda entrega de *Gameworld*, la serie de exposiciones que LABoral dedica al videojuego y cuya primera versión se configuró como un plan esquemático de introducción al mundo del juego digital. Esta segunda aproximación, comisariada por Ars Electrónica y The Museum of the Moving Image, se vale de la expresión *Expansion Pack*, que hace referencia a lo que en el mercado del videojuego se conoce como las ampliaciones de una versión. Y si bien fue concebida como una segunda etapa ampliada, la exposición remarca en todo momento la existencia de un *game art*, lo cuál debería entenderse como un presupuesto elemental en el que se basa la muestra.

Cierto es que el videojuego convive entre nosotros desde hace años; sin duda es un "objeto" cotidiano en los hogares de la clase media occidental por lo que no es de extrañar que esté en las salas de arte y que se discierna sobre su contenido estético, reflejo al fin y al cabo, de una tendencia contemporánea ávida de futurismos. Así, la selección se ha centrado básicamente en la uniformidad estética entre las piezas y, en palabras del equipo curatorial, también por la capacidad interactiva con el usuario. Desde luego en la muestra sobran los ejemplos, pero ¿acaso existe algún videojuego que no sea "interactivo"? En este sentido son interesantes propuestas como *lamoscope*, videojuego desarrollado por Sydney Fels, en el que

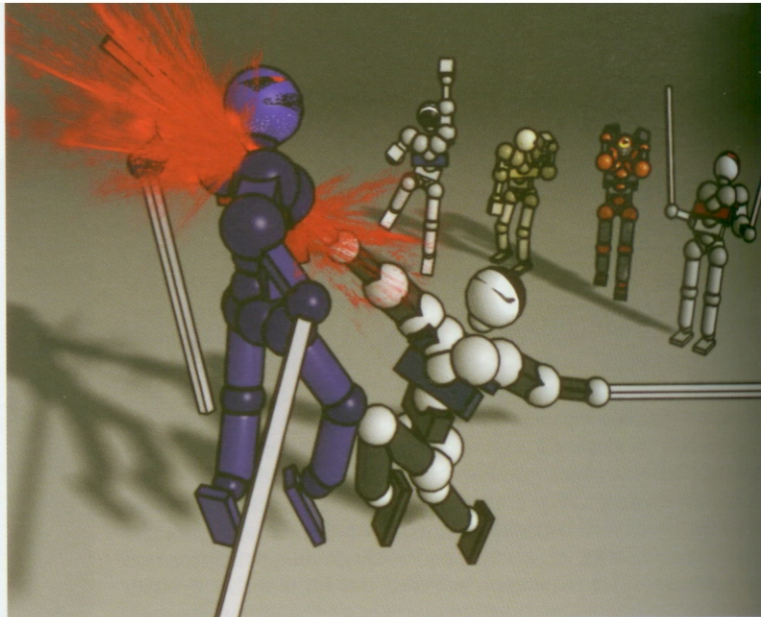
se reproduce una imagen calidoscópica del jugador y, según sus movimientos, se genera un compás musical acorde con esa imagen. También la del colectivo Assocreation, con el proyecto *Bump*, que consiste en dos pasarelas de madera ubicadas en ciudades diferentes, de modo que cuando el usuario camina sobre una de ellas se genera un impulso que es transmitido vía Internet a la otra plataforma. Por último, el trabajo del japonés Tetsuaki Baba, titulado *Freqtic Project*, en el que un tablero con asas metálicas sensibles sirve como vehículo para hacer del contacto físico un instrumento musical. Baba ha diseñado una interfaz de contacto epidérmico en el que es necesario tocar al otro participante para generar música. Son precisamente este tipo de proyectos los que se rescatan en la exposición porque plantean una clase de interfaz que quizá sea simple en su técnica, pero algo más compleja en cuanto a interactividad se refiere. Baba desanda el camino de lo cibernético y da una vuelta de tuerca al buscar como resultado un acercamiento humano, a través del contacto corporal en el que media un "aparato".

La exposición trata aspectos en los que ya existía un consenso general respecto al videojuego: elemento lúdico, desarrollo de habilidades, ocio, diseño, avance tecnológico, etc. Sin necesidad de caer en debates como si estamos o no ante una forma de arte o discutir su uso entre los menores, habría sido más oportuno plantear preguntas referentes a la educación, las estrategias de consumo, la configuración social que genera, su papel en el desarrollo del razonamiento abstracto y la percepción del individuo, las nuevas corporalidades a las que da lugar o sus posibles usos emancipatorios. Así como otras propuestas que parten de los mismos principios tecnológicos pero que se sitúan en la periferia, por ser de carácter más social como por ejemplo la iniciativa de *Border Games*, un interesante video juego desarrollado para la inclusión de jóvenes inmigrantes.

PLAYWARE: Expansion Pack

GIJÓN

LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL



HAMPUS SÖDERSTRÖM *Toribash*, 2007. Suecia. Play for PC

NATALIA MAYA SANTACRUZ

Among the several forms of leisure and entertainment practices by human beings, there is one that deserves a special consideration in contemporary society: videogames. A form of entertainment that emerged in the digital development era and one that keeps growing every day. It has also created a very powerful industry that is not only devoted to direct huge commercial strategies for increasing the sales but also invests in research and technological development, employing professional teams that specialize in several areas, producing new and ambitious games for the most sophisticated consoles. *Playware* is the second part of *Gameworld*, a series of exhibitions that LABoral has devoted to videogames and whose initial edition was configured as a raw plan of introducing the world of digital games. In this second approach, curators from Ars Electronica and The Museum of the Moving Image, have used the jargon expression Expansion Pack, which alludes to the expansions of a videogame version available in the market. And despite it was conceived as a second expanded phase, the exhibition continually remarks the existence of a game art, which should be understood as an elementary assumption in which the exhibition is based.

It is also true that videogames have been in our lives for decades. The console is undoubtedly a quotidian “object” in almost every Western middle-class home, therefore, it is just natural that videogames have arrived to art spaces and that their aesthetic content is debated, given that they are the representation of a contemporary tendency that is eager to consume new forms of futurism. Thus, the selection has been focused on the aesthetic uniformity between the pieces and, according to the curatorial team, the degree of interaction. Of course, in the exhibition there are many examples. However, is there any videogame that is not “interactive”? In that sense, the most

interesting proposals are the most interactive ones such as *lamascope*—a videogame developed by Sydney Fels, in which a kaleidoscopic image of the player is reproduced and, according to his movements, a musical composition is generated that corresponds to that image. We must mention the creation by the collective Assocreation, which presented the project *Bump*, consisting of two wooden platforms located in two different cities; when a user in one of the places walks through the platform, an impulse is generated and then transmitted via Internet to the other platform. Finally, the work by Japanese artist Tetsuaki Baba, named *Fretic Project*, in which a board with sensitive metal handles serves as a vehicle to transform body contact into a musical instrument. Baba has designed a skin contact interface in which it is necessary to touch the other participant to generate music. These projects are precisely what one vindicates because they pose a sort of interface that, in spite of its technical simplicity, is very complex with regards to its interaction degree. Baba goes all the way back from cybernetics and gives a new turn of the screw as a result of his approach to the human factor, a kind of body contact in which an apparatus intervenes as a mediator.

The exhibition deals with aspects about which there is a general consensus: entertainment, development of abilities, leisure, design, technological progress, etc. Instead of debating if videogames are an art form, instead of discussing their use among minors, it would have been more pertinent to pose questions related to education, consumerism strategies, the social configuration videogames generate, their role in abstract reasoning development and perception, the new conceptions of the body they arise, or the possibility to use them as emancipation tools.