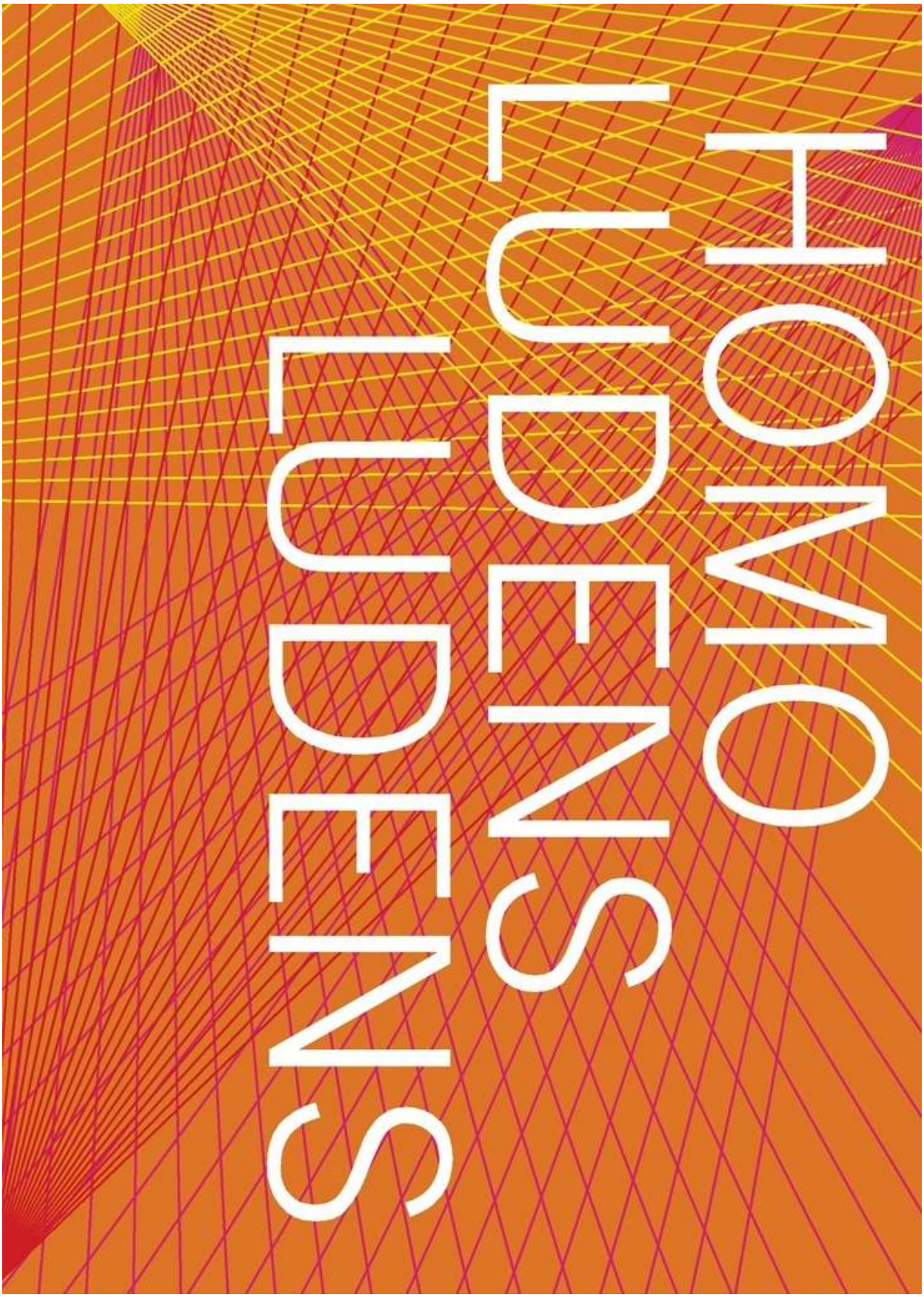

laboral

Centro de Arte y Creación Industrial

DOSSIER DE PRENSA 18.04.2008

BAJO LOS AUSPICIOS DE

Puerto de Gijón

Autoridad Portuaria de Gijón

Patrono Fundador

CON LA COLABORACIÓN DE

Mondriaan Stichting
(Mondriaan Foundation)

Massachusetts Institute of Technology

Fundación Telefónica

EL SIMPOSIO HOMO LUDENS LUDENS HA SIDO ORGANIZADO EN COLABORACIÓN CON

PLANETARY COLLEGIUM
www.planetary-collegium.net

CON EL APOYO DE

gijon.info

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE CULTURA

MINISTERIO DE INDUSTRIA, TURISMO Y COMERCIO

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

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Homo Ludens Ludens
Ficha 4

PRESENTACIÓN
Compromiso
Por Fernando Menéndez Rexach 6
Un futuro para el juego
Por Rosina Gómez-Baeza 7

INTRODUCCIÓN DE LOS COMISARIOS
Situando el juego en la cultura y la sociedad contemporáneas
Por Erich Berger 8
No haré más arte aburrido. Subvirtiendo elitismo y banalidad
Por Laura Baigorri 10
¿Quién se atreve a liberar al juego de hoy?
Daphne Dragona 14

ARTISTAS Y OBRAS 17
Imágenes 36

DISEÑO DE LA EXPOSICIÓN 38

El SIMPOSIO 40
Ponentes 41

EL CONTEXTO
Mariposeo, perspectivismo y cuatro puntos de juego
Por Roy Ascott 51
El simulatógrafo: una herramienta para crear juegos
Por Gonzalo Frasca 54
El espacio del videojuego: pero, ¿esto es arte?
Por Ricard Mas 56
Juegos de dolor
Por Pau Waelder 60
La Caverna
Por MacKenzie Wark 70

LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL
El marco de LABoral 73
La Fundación La Laboral. Patronato 75
El Equipo 76
Localización 77
Horarios 77
Tarifas 78
Servicios 78

FICHA

HOMO LUDENS LUDENS

SITUANDO EL JUEGO EN LA SOCIEDAD Y CULTURA CONTEMPORÁNEAS

Homo Ludens Ludens incluye una exposición y un simposio internacional que examinan el juego como elemento vital en nuestra vida cotidiana y como una especulación de la emergencia del hombre jugador contemporáneo.

LA EXPOSICIÓN

Homo Ludens Ludens investiga la noción de juego en un amplio espectro, mostrando cómo ha evolucionado en nuestra era digital. Proyectos de muy distinto carácter y orientación reflejan las múltiples expresiones y roles del juego: el juego está siendo reformado y subvertido; incorpora temas y hechos sociales y políticos; se ha transformado en una herramienta para el activismo; consigue mezclar lo virtual y lo real; revitaliza otras disciplinas; el juego puede ser utilizado indebidamente y explotado; cuando se cuestionan los estereotipos, se plantean nuevas preguntas y se ofrecen distintas interpretaciones.

COMISARIADO:
Erich Berger, Comisario Jefe, LABoral Centro de Arte de Arte y Creación Industrial, Gijón
Laura Baigorri, comisaria de arte y nuevos *media* y profesora, Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona
Daphne Dragona, comisaria de arte de los nuevos *media*, Athens

PRODUCCIÓN: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
ESPACIO: SALAS 2A y 2B de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
FECHAS EXPOSICIÓN: 18.04.2008-22.09.2008
HORARIO DE APERTURA: de miércoles a lunes, de 12 a 20 horas
ARTISTAS/ OBRAS:
John Paul Bichard, Reino Unido. *[art of game] art of war (*2006-2007)
France Cadet, Francia. *SweetPad* (2004)
Derivart, España. *El burbujómetro* (2007)
Devart, Holanda. *Himalaya's Head* (2005)
Ge Jin, China. *Gold Farmers* (2006)
Vladan Joler, Serbia. *Schengen Information System, Version 1.0.3* (2004)
Radwan Kasmiya, Palestina. *Under Seige* (2004)
John Klima, EEUU. *The Great Game. Epilogue* (2002)
La Fiambrera Obrera & Mar de Niebla, España *Bordergames. La Calzada-Gijón* (2007-2008)
Danny Ledonne, EEUU. *Playing Columbine: a True Story of Videogame Controversy* (2007-2008)
Valeriano López, España. *Estrecho Adventure* (1996)
Ludic Society (Austria / Suiza / Reino Unido*). Objects of Desire* (2008)
Brian Mackern, Uruguay. *Living Stereo* (2006)
Larry Miller, EEUU. *Interview with George Maciunas* (1978)
MIT Lab - Drew Harry, Dietmar Offenhuber, Orkan Telhan, EEUU/Austria/Turquía. *Stiff People's League* (2007)
Molleindustria, Italia. *Faith Fighter* (2008)
Volker Morawe & Tilman Reiff, Alemania. *PainStation* (2001-2004)
Julian Oliver, Nueva Zelanda/España. *levelHead* (2007-2008)

Hannah Perner-Wilson & Mika Satomi, Reino Unido / Austria. *Masage Me* (2007)
Personal Cinema & the Erasers, Grecia. *Folded in* (2008)
Martin Pichlmair & Fares Kayali, Austria. *Bagatelle Concrete* (2006-2008)
Orna Portugaly, Daphna Talithman, Sharon Younger, Israel.*Jumping Rope* (2004)
Marcin Ramocki & Justin Strawhand, EEUU. *8 bit. A Documentary About Art and Videogames* (2006)
Rolando Sánchez, Perú. *Matari 69200* (2005)
Alex Sanjurjo, España. *Obstruir - serie Reiterar* (2003-2004)
Gordan Savicic, Austria. *Constraint City* (2007)
Silver & True. *SellYourRoleX* (2008)
Axel Stockburger, Austria. *Tokyo Arcade Warriors – Shibuya* (2005)
Román Torre, España. *Life Floor* (2008)
David Valentine/MediaShed, Reino Unido. *The Duellists* (2007)
William Wegman, EEUU. *Two Dogs and Ball (Dogs Duet)* (1972)

DISEÑO DE LA EXPOSICIÓN: C+arquitectos, Nerea Calvillo
TRADUCCIÓN: Lambe y Nieto
MONTAJE DE LA EXPOSICIÓN: Intervento
IMPRESIÓN DEL DOSSIER: Cízero Digital

SIMPOSIO INTERNACIONAL *HOMO LUDENS LUDENS*

El Simposio Internacional *Homo Ludens Ludens,* organizado junto con The 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. Tanto la Exposición como el Simposio se conciben como una revisión del juego como elemento vital en nuestra vida cotidiana y como una especulación de la emergencia del "Homo Ludens Ludens", el hombre jugador contemporáneo.

ORZANIZA: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial y Planetary Collegium
FECHAS: 19-20.04.2008
HORARIO: de 10 a 14 horas y de 15.30 a 19 horas
LUGAR: Paraninfo de Laboral Ciudad de la Cultura
TARIFA: 20 €. Estudiantes 10 €

PONENTES: Roy Ascott, Laura Baigorri, Laura Beloff, José Luis de Vicente, Julian Dibbell, Daphne Dragona, Wolfgang Fiel, Gonzalo Frasca, Luis Miguel Girão, Margarete Jahrmann, David McConville, Guto Nóbrega, Julian Oliver, Paolo Pedercini, Martin Pichlmair, Anne Marie Schleiner, Mike Phillips, Martin Pichlmair, Michael Punt, Nicolas Reeves, Natacha Roussel, Anne-Marie Schleiner, Natasha Vita-More, Mckenzie Wark, Monika Weiss

COMPROMISO

Por **Fernando Menéndez Rexach**. Presidente de la Autoridad Portuaria. Gijón

LABoral continúa abundando en la noción de juego y en las interrelaciones que generan sobre la sociedad actual. En ese interesante contexto entre vida real y juego virtual, la Autoridad Portuaria de Gijón ha querido volver a apoyar este espacio interdisciplinar, patrocinando la exposición *Homo Ludens Ludens* -como anteriormente hizo con *Gameword*-.

Como patrono fundador de la Fundación Laboral, el Puerto de Gijón pretende seguir comprometido con Gijón y con Asturias, más allá de su propia misión como herramienta económica al servicio del empresariado.

En el caso de *Homo Ludens Ludens* -una exposición internacional que examina el juego como elemento esencial en nuestros días-, la muestra aporta un paso más a la hora de abordar el papel que el videojuego tiene en la vida cotidiana de las personas y en la configuración de unas sociedades en las que emerge el "Homo Ludens Ludens", el hombre-jugador contemporáneo. Y la Autoridad Portuaria de Gijón está convencida del atractivo y atracción que la muestra tendrá para los gijoneses y asturianos, que podrán visitarla en los espacios de Laboral.

UN FUTURO PARA EL JUEGO

Por **Rosina Gómez-Baeza**. Directora de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

LABoral ha mostrado desde el mismo momento de su inauguración, hace poco más de un año, su clara vocación por establecer una estrecha relación entre arte, tecnología y creación industrial. En esa línea de trabajo entronca la trilogía de exposiciones sobre videojuego que ahora cerramos con *Homo Ludens Ludens*.

Tras *GameworId* y *Playware*, centradas respectivamente en los diferentes aspectos lúdicos y sociales de la creatividad del juego y del arte interactivo, *Homo Ludens Ludens,* dispone el escenario que abarca estos fundamentos e investiga la noción de juego en un amplio espectro, mostrando cómo ha evolucionado en nuestra era digital. Y lo hará a través de las 31 obras seleccionadas por el *curatorium* responsable de la muestra, integrado por el Comisario Jefe de LABoral, Erich Berger, la profesora y comisaria independiente Laura Baigorri, y la comisaria experta en nuevos *media*, Daphne Dragona. En la misma línea, el Simposio internacional, organizado con el Planetary Collegium, se propone enmarcar el contexto del juego contemporáneo, destacar su carácter interdisciplinar y presentar la multifacética realidad de la sociedad lúdica en que vivimos.

El videojuego es industria y es expresión artística. Como industria ya se sitúa en España por encima de la del cine y la música. En 2007 incrementó sus ventas un 50 por ciento, alcanzando 1.454 millones de euros, según datos de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software.

Como forma de expresión artística, el videojuego ya atesora veinticinco años de historia y forma parte del futuro y de esa virtualidad imperante en la sociedad actual a la que queremos prestar especial atención y estudio. LABoral ha sido pionero al introducir el videojuego en un centro de arte. Hemos abierto una senda que ya están siguiendo otros museos y centros de arte porque somos conscientes de que el *gameart* configura un singular recorrido a través del mapa trazado por el arte de los nuevos *media*. *GameworId, Playware* y *Homo Ludens Ludens* muestran de forma fehaciente las sinergias existentes entre esta forma de expresión y las formulaciones realizadas por las Artes Visuales y el Diseño. Los creadores y diseñadores de videojuegos han influido de manera evidente en la estética actual. También abren una línea de estudio e indagación sobre las posibilidades didácticas y educativas del videojuego y la capacidad de atracción que tiene en la actual sociedad de masas.

Quiero agradecer el apoyo que en este camino nos presta nuestro Patronato y, en especial, la Autoridad Portuaria de Gijón, bajo cuyos auspicios es posible celebrar esta exposición. Es, sin duda, una clara muestra de su compromiso con Asturias y su visión de futuro.

SITUANDO EL JUEGO EN LA CULTURA Y LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEAS

Por **Erich Berger**. Comisario Jefe. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón

Con *Homo Luden Ludens*, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial inaugura su tercera muestra dentro del ciclo expositivo dedicado a los fenómenos del juego y a su reflejo en aquellas estrategias contemporáneas artísticas que se centran en la sociedad de hoy.

Dando continuidad a *GameworId*, que reflejaba los diversos ángulos y perspectivas de los creadores de nuestros días en el ámbito del juego, y a *Playware*, una muestra que ponía de relieve el carácter lúdico y social del arte interactivo, con *Homo Luden Ludens*, LABoral crea ahora un escenario para abordar todos esos aspectos pero avanzando un paso más al analizar la evolución del concepto de juego en nuestra era digital.

El título de *Homo Ludens Ludens*, elegido con toda intención, alude a la taxonomía de la evolución humana, con *Homo* como género y *Ludens* como especie. Una especie, esa de "Homo Ludens", que introdujo el filósofo Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens*[1] pero a la que otro pensador, Vilem Flusser, alude con frecuencia en sus escritos[2]. La obra de Huizinga se centra en la importancia del elemento lúdico en la cultura y la sociedad y constituye un estudio cultural teórico sobre el juego, describiendo el juego y el acto de jugar como fuente y origen de nuestra cultura. Sin embargo, la idea de Flusser sobre el "Homo Ludens" parte de un punto de vista radicalmente diferente. En sus escritos, Flusser alude a una nueva sociedad telemática emergente, una sociedad dialógica: una sociedad de productores de imágenes que, en lugar de trabajar, genera información a base de jugar con un aparato técnico. Se trata de una transformación desde el "Homo Faber" hasta el "Homo Ludens" que entrañaría también una transición desde el mito del creador hacia el del jugador que nos permite contemplar el juego como un acto de emancipación.

Al final, de lo que *Homo Ludens Ludens* trata es del hombre lúdico contemporáneo, analizando las expresiones coetáneas del juego dentro de la vida y la cultura y explorando las formaciones de "círculos mágicos" en nuestra era digital. Centrada más en el acto de jugar que en el juego, la exposición configura un escenario que cubre las diversas prácticas y enfoques de unos artistas que abordan, describen o comentan el juego en un contexto actual. El acto de jugar invertido y reformado, portador de problemáticas sociales y políticas y convertido en instrumento de crítica y cambio social y que, al conectar lo virtual con lo real, abre nuevos espacios a la comunicación y a la acción. Su capacidad para acercarse a

1. Johann Huizinga *Homo Ludens*, Beacon Press 1971
2. Vilem Flusser, *Towards a philosophy of photography*, Reaktion Books 2000

otras disciplinas, para fundirse con ellas, alumbra nuevas formas artísticas y lúdicas al tiempo que se convierte, también, en un ámbito laboral en el que el jugador se transforma en obrero que, placenteramente, produce contenidos gratuitos y capital para aventuras empresariales multimillonarias.

Completando la exposición, el simposio *Homo Ludens Ludens*, co-organizado por LABoral y The Planetary Collegium, intentará, durante sus dos días de duración, establecer, por un lado, el marco del juego contemporáneo, y por el otro, mostrar sus múltiples manifestaciones en las actividades y funciones de nuestro tiempo, aspirando, además, a responder a preguntas como: ¿cómo ha ido cambiando el concepto de juego y cuál es el efecto de ese cambio en el mundo de hoy?, ¿en qué medida el recurso al juego fortalece las diversas disciplinas?, ¿qué promesas, cambios y peligros traerá consigo una sociedad lúdica?, ¿puede esa idea de la fusión de juego y vida real ayudarnos a una mejor comprensión de la sociedad contemporánea y sus ciudadanos? Al plantearse una investigación desde perspectivas tan amplias, el Simposio opta por un escenario tan novedoso como experimental, invitando a expertos internacionales con amplia experiencia en el campo de la teoría de los juegos a que expresen sus posiciones. A la vez, artistas y creadores de orígenes diversos explorarán sus prácticas artísticas y de investigación en busca de emergencias, elementos y signos de juegos, de acción de jugar y de otras actividades y manifestaciones lúdicas.

NO HARÉ MÁS ARTE ABURRIDO. SUBVIRTIENDO ELITISMO Y BANALIDAD

Por **Laura Baigorri**. Comisaria de arte y nuevos *media* y profesora, Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona

"*I will not make any more boring art*"
"I will not make any more boring art"
"I will not make any more boring art"
John Baldessari, 1971

A lo largo del tiempo la noción de juego ha mutado modificando nuestros hábitos cotidianos, generando nuevas formas de relacionarnos e invadiendo otros ámbitos de carácter social, educativo y científico. Ya en 1938 el historiador Johan Huizinga analizaba en *Homo Ludens* la influencia del juego como fenómeno cultural, intentando demostrar la insuficiencia de concepciones convencionales como "homo sapiens" y "homo faber". Sus teorías, no obstante, quedan ahora superadas por el empuje de unas nuevas tecnologías que han conseguido forzar estos cambios de forma exponencial.

El videojuego, en concreto, ha sobrepasado su "territorio natural" expandiéndose a otros espacios más físicos -que requieren la movilización *de facto* del jugador- y más conceptuales, donde se abordan temas políticos y sociales como la biotecnología, la emigración, el abuso empresarial o la religión. El videojuego ya no es sólo ocio popular, baja cultura, sino aprendizaje, herramienta de concienciación,…e incluso arte.

SUBVIRTIENDO EL ARTE (ELITISTA)

Los primeros intentos de expansión del juego hacia el territorio del arte los protagonizaron movimientos de vanguardia como Dadá, o compositores como John Cage. Pero sería su legítimo heredero, Fluxus, quien mejor definiría este propósito. Mediante el concepto "arte diversión", que George Maciunas propone en su *Manifesto on Art Amusement* (1965), Fluxus introduce el juego y la diversión en el arte con el objetivo de minar, precisamente, el arte (elitista por definición): "el arte-diversión debe ser simple, divertido, sin pretensiones; interesado en las cosas insignificantes, no pedir ni habilidad particular ni repeticiones innumerables y no tener ningún valor mercantil o institucional. (…) Es una mezcla de vodevil de Spike Jones, de gag, de juego de niños y de Duchamp".

Para Fluxus, el humor, el juego, la burla, el absurdo y la provocación subvierten y devastan el arte "culto"; sus acciones (events, happenings, *fluxconcerts*), concebidas para la intervención de *jugadores múltiples*, inciden en la inmaterialidad de la obra y en el proceso antes que en la exhibición de los objetos comerciales y sus descabelladas propuestas invitan a la participación física y mental del público, a la diversión,… como una gran parte de los actuales juegos creados por artistas.

En esta exposición hay una pieza que alguien definió una vez como "el lugar donde Sony se cruza con *El Club de la Lucha*" y desde mi punto de vista le debe bastante a los juegos y happenings de Fluxus; se trata de *Painstation* (2002-2005), una máquina de *pong* para dos jugadores que inflige quemaduras, descargas de corriente y latigazos en la mano de quien falla. Podríamos decir que ha sido desarrollada por Volker Morawe y Tilman Reiff como una especie de "molestia suprema" hacia el espectador, y como la máquina que ha conseguido romper definitivamente el círculo cerrado de la simulación en el juego. ¿Qué tal si la vemos como un cruce entre la mesa de ping pong con cortes y desniveles que George Maciunas inventó para jugarse con raquetas onduladas, blandas, o agujereadas en el centro, y el happening de Ben Vautier donde se lanzaba con los ojos vendados hacia el público blandiendo un hacha?

SUBVIRTIENDO LA BANALIDAD DEL VIDEOJUEGO

En los últimos años se ha recorrido un camino inverso: la introducción de temas sociales y políticos en el videojuego está minando la trivialidad que habitualmente se asigna a esta forma de ocio popular, de baja cultura. Algunos juegos de carácter político y activista presentan con una crudeza devastadora las situaciones y conflictos reales que están teniendo lugar en nuestro mundo: *UnderSiege* (2002) de Radwan Kasmiya (Afkarmedia), nos pone en la piel de un palestino que lucha contra los tanques de Israel o que sobrevive en las cárceles de Jerusalén Otras piezas permiten disfrutar sin dramatismo, incluso con cierto entusiasmo, situaciones reales bastante duras que forman parte de la vida cotidiana de muchas personas. La serie de videojuegos *Bordergames* (2005–2008) de La Fiambrera Obrera es el resultado de varios talleres realizados en barrios marginales de diferentes ciudades del mundo donde los chavales cuentan y recrean sus experiencias cotidianas para que estas sean vividas por los jugadores. Ya sea de una forma cruda e impactante, o suavizando los hechos con pequeñas dosis de espíritu de cooperación, el objetivo de estas obras es provocar la empatía colocando al jugador en el lugar del otro, obligándole a enfrentarse a unos problemas que siempre ha percibido como ajenos y mostrándole la impotencia que se experimenta en la vida real ante la incapacidad de resolver satisfactoriamente la jugada.

Pero un gran porcentaje de obras de *game art* se dedican a dar una vuelta de tuerca más, presentando algunos aspectos del juego desde un punto de vista lúdico y burlón, cuando no directamente ácido. En la versión "suave que me estás matando" encontramos *SweetPad (*2004), de France Cadet, donde sólo se puede disparar y matar a los enemigos del famoso videojuego multijugador *Quake 3 Arena*, acariciando con suma ternura y delicadeza unas bolas-joysticks; cuanto más lento y suave sea el movimiento, más preciso, más letal. La base de esta propuesta es que no gana el jugador más experimentado en este tipo de juegos, sino quien aprende más rápidamente las nuevas y antinaturales reglas del juego.

Uno de los mejores ejemplos de la capacidad corrosiva de estos trabajos lo presenta Molleindustria. Su peculiaridad o marca de fábrica estriba en saber mezclar en la dosis justa un diseño y un tipo de juego "simple e inocente" con una "mala leche" sin límites: *Faith Figther* (2008), por

ejemplo, es un sencillo juego online donde Alá, Dios, Buda y otros "insignes representantes" se atizan hasta ganar o perder la pelea, de manera que la lucha entre religiones se trata de una forma tan literal que consigue evidenciar lo absurdo del problema. Pero en el pantanoso terreno de la religión, Molleindustria logra rizar el rizo con *Operation Pedopriest* (2007), otro juego online que trata, nada más y nada menos, que de la pedofilia en la curia. En una especie de casita de muñecas donde pululan curas, señoras, obispos y niños, la misión del jugador será evitar que los curas que abusan de los niños sean pillados en plena faena. Así es que, en lugar de impedir el abuso y denunciarlos, la misión del jugador será protegerlos de las consecuencias de sus actos… Puede parecer maquiavélico, o simplemente retorcido, pero Molleindustria sólo nos está haciendo estallar en la cara la expresión más ácida de la impotencia porque, ¿qué otra actitud se puede esperar de una sociedad que permanece impasible ante semejante problema?

Algo drástico, sí, pero tampoco el humor de Fluxus estaba exento de reflexión política y de mala leche: para la obra *USA surpasses all Nazi genocides records!* (1965), George Maciunas diseñó una bandera estadounidense donde las estrellas son calaveras y las barras describen los tantos por ciento de las principales masacres contra naciones y etnias libradas en el mundo, con una clara ventaja para los EEUU.

¿Que estas obras no siguen los preceptos de humor y juego de Fluxus? ¡Por supuesto que sí! Es humor negro. Es más, el juego lleva implícita la trasgresión, la ignorancia expresa y la invención de las reglas. No se trata de mentiras, sino de pequeños engaños; porque el juego contempla la trampa.

JUEGOS, TRAMPAS Y ÁNGULOS CIEGOS

Vamos entonces con las trampas de este texto que habla sobre el juego y que se inició tomando prestado el título de la paradójica obra que John Baldessari realizó en 1971: la copia caligráfica repetitiva, tediosa como la letanía de un castigo escolar, de la frase "nunca más haré arte aburrido".

Comencemos con Fluxus, el ghetto más elitista de la historia del arte, cuyos credos rezaban "participación" mientras sus actos excluían expresamente a cualquiera que no perteneciese al grupo: los performers actuaban siempre ante el público, nunca con él.

Sigamos entonces con las obras de *game art*, ese tipo de trabajos artísticos que tan sólo suelen verse en los círculos cerrados de la alta cultura. Detengámonos en algunas obras que se llaman juegos, pero cuya deficiente o inexistente jugabilidad lo pone en duda (no todo lo que reacciona cuando se toca se convierte automáticamente en un juego). Y acabemos, por acabar con algo que me duele especialmente, con los videojuegos políticos del contexto del arte que a duras penas cambiarán la opinión de alguien porque serán jugados, sobre todo, por personas ya sensibles a sus argumentos y previamente concienciadas.

De nuevo, no se trata de mentiras, sólo son las pequeñas paradojas o contradicciones implícitas en cualquier sistema, en cualquier ideario; sólo

son algunos de los ángulos ciegos de uno de los mayores sistemas endogámicos del mundo, el contexto del arte.

Esta forma de darle la vuelta a cualquier situación, esta capacidad de sobrepasar la línea hacia uno y otro lado -de transgredir, ignorar o inventarse las reglas, de trampear- demuestra que la naturaleza flexible e irreverente del juego es capaz de transformar cualquier disciplina o territorio, transcendiendo y subvirtiendo sus significados originales para dotarles de un nuevo poder: la capacidad de plantear las preguntas de siempre desde un ángulo completamente distinto.

Y nunca más escribiré un texto aburrido.

¿QUIÉN SE ATREVE A LIBERAR AL JUEGO DE HOY?

Por **Daphne Dragona**. Comisaria de arte de los nuevos *media*, Atenas

"El objetivo del juego", declaraban los situacionistas en su ***Contribución a una definición situacionista de juego*** en 1958, "debe desencadenar, como poco, las condiciones idóneas para una vida directa". Ya en los sesenta, los situacionistas consideraron el juego como un factor decisivo que eliminaría competiciones y jerarquías, introduciría pasión y deseos, y resaltaría las subjetividades de las personas. Décadas después, esa invasión absoluta que los situacionistas esperaban ha tenido lugar, siquiera parcialmente, aunque en formas imprevistas, con el juego haciéndose presente en un gran número de parcelas de nuestras vidas y siendo utilizado como herramienta, plataforma, medio. Pero si la expansión del juego está fuera de toda duda, su libertad es mucho más cuestionable. En la actualidad, el acto de jugar puede quedar constreñido a una diversidad de formas politizadas y comercializadas que se consideran de influencia para nuestra cultura. Pero, ¿posee el juego, de por sí, capacidad para modificar estructuras y provocar cambios en nuestra era contemporánea? Y, si así fuera, ¿quiénes son los que hacen posible, con su contribución, que la "misión" del juego se cumpla?

Un primer tema a definir es el de la relación del acto de jugar con los juegos. ¿Son la misma cosa? Y, si no lo son, ¿en qué se diferencian? En realidad, hoy en día todo el mundo habla de juegos, pero no de jugar. Por lo general, podemos asumir que el concepto de acto de jugar precede al de los juegos, constituye su condición previa; es el 'instinto' de jugar lo que, según Johan Huizinga, inspira la creación de formas. Así, el acto de jugar sería la idea, el concepto, la base anárquica y espontánea, la actividad basada en la fantasía; mientras que los juegos serían aquellas expresiones y formas lúdicas regidas por normas, que exigen disciplina y requieren una limitación espacio-temporal. En la era digital, los juegos -en su configuración de videojuegos- se han alejado, más aún, del acto de jugar. Al contrario que el acto de jugar, los juegos pueden describirse, analizarse; convertirse en producto, en objeto de consumo; copiarse, obtener copyright y adoptar la condición de objeto de control.

¿Qué efecto tiene lo anterior sobre el acto de jugar? ¿En qué forma altera su naturaleza y significado para el jugador?

Por una parte, el acto de jugar se ha convertido hoy en una plataforma de utilidad para varias disciplinas. En efecto, los juegos no se limitan a ser una forma de entretenimiento, sino también una importante herramienta de fines educativos, sociales y académicos. La aparición de un ingente bagaje teórico sobre el juego y la fundación de departamentos de diseño de los mismos han inyectado dosis desconocidas de seriedad, importancia y valor. Por otro lado, la creciente relevancia del ámbito de juegos

comerciales y, muy en particular, el éxito de los entornos de juegos 3D online, han traído consigo cambios que resulta imposible soslayar.

En la actualidad, los jugadores se mueven entre la esfera virtual y la real. Si, como Edward Castronova afirma, "el mundo real puede ser un lugar terriblemente vacío", y los mundos sintéticos ofrecen experiencias y oportunidades que la existencia real es incapaz de proporcionarnos, no debemos sorprendernos de que una gran cantidad de jugadores pasen en la actualidad la mayor parte de su tiempo en el mundo virtual. "La realidad continúa siendo realidad, cargada de sensaciones pero sin filtrar, cruda, y sin posibilidades ya de monopolizar toda nuestra atención. Los jugadores ya no se limitan a jugar, sino que su presencia y su trabajo en los universos virtuales de hoy contribuyen, en gran medida, al crecimiento continuo de la economía virtual. La economía del juego se ha vuelto productiva, y los jugadores contemporáneos pertenecen a la generación de los *prosumidores*, es decir, productores a la vez que consumidores. El dinero circulante en los mundos virtuales en forma de productos y, más aun, el tiempo invertido dentro del ámbito virtual, han convertido el "tiempo de ocio" en inseparable del "tiempo de trabajo".

Más aún, en ese contexto que acabamos de describir del acto de jugar utilizado como herramienta, su explotación resulta inevitable. Se ha permitido que los juegos se conviertan en instrumentos de propaganda nacionalista y política. Su uso con fines educativos y de reclutamiento es susceptible de influenciar actitudes y comportamientos y de hacer que naciones e ideologías ganen batallas de comunicación a priori perdidas.

"No hay ni un lugar donde esconderse fuera del espacio del juego", afirma Wark. Pero, ¿nos encontramos de verdad atrapados dentro de un juego total o es también, al final, el propio acto de jugar el que está atrapado? El dominio del juego sobre el acto de jugar es, hoy, una evidencia, y juntos, los dos términos se han convertido en factor de polémica.

¿Es posible revertir la situación que acabamos de describir? ¿Será posible encontrar el camino de regreso desde los juegos al acto de jugar, permitiendo a éste recuperar sus intensos rasgos y ejercer un papel diferente en nuestras vidas?

A lo que parece, no hay más que una vía: si queremos superar las formas rígidas y cristalizadas tendremos que romper reglas. Se trata de jugar bajo las reglas o de jugar con las reglas. Aquellos que sean capaces de jugar con las actuales formas de juego, de apropiárselas, de ver a través de ellas y de darles la vuelta, podrán reconquistar la libertad.

El simposio y la exposición *Homo Ludens Ludens* camina en esa dirección, invitando a pensadores, investigadores y artistas a mostrar diferentes puntos de vista sobre el tema, a revelar los lados oscuros del acto de jugar en la actualidad y a subrayar los claros e intensos aspectos que aportan cambios y renuevan el juego y la propia vida.

Siguiendo a los célebres predecesores del Dadaísmo, del Surrealismo, de

Fluxus y del Situacionismo, los artistas y pensadores pueden hoy regresar al juego y utilizarlo como forma para desafiar estereotipos, para ofrecer nuevas formas de lectura y comprensión, para romper fronteras. En su fusión con los nuevos *media*, con el activismo, con la filosofía, con la política y con las ciencias sociales, el arte asume el rol del animador, del hacker, del jugador/habitante del momento presente.

Con ello, mediante las obras y charlas ofrecidas en el contexto de *Homo Ludens Ludens*, los participantes han mostrado el carácter interdisciplinar inherente al acto de jugar y su útil aplicación a las más diversas prácticas; han criticado su uso con fines nacionalistas; han hablado de la nueva era del "ludocapitalismo" que Julian Dibbell describe; han introducido, por la vía del juego, métodos y tácticas para los cambios sociales; han propuesto una nueva fusión del acto de jugar con nuestras vidas cotidianas y, naturalmente, han celebrado el goce del juego auténtico y puro.

¿Podrá la conciencia fortalecerse hoy para el juego y dentro del juego? En una ocasión, al referirse al Dadaísmo, Vaneigem escribió que el juego se liberó desde el arte. ¿Será posible que veamos eso de nuevo hoy, en su aspecto más fructífero y prometedor? Debería serlo con la ayuda de los artistas, investigadores, teóricos y de los propios jugadores que apuntan en esa dirección.

REFERENCIAS

1. Caillois, Roger. *Man, Play and Games.* University of Illinois Press, Urbana and Chigago 2001
2. Castronova, Edward. *Exodus to the Virtual World: How online fun is changing reality*. Palgrave Macmillan, Nueva York 2007
3. Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. The Beacon Press, Boston 1955
4. Shaviro, Steven, *Money for Nothing: Virtual Worlds and Virtual Economies.* 2007. Último acceso el 12 de febrero de 2007, http://www.shaviro.com/Othertexts/MMOs.pdf
5. Vaneigem, Raoul. *The Revolution of Everyday Life*, Último acceso el 20 de febrero de 2008 nothingness.org.
http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/214
http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/212

John Paul Bichard (Reino Unido)
[art of game] Art of War - Violencia Series (2006)
http://www.idealmilk.com/project/violencia/artofwar.htm
[art of game] Art of War parts 1 to 3
Banda sonora: Edwin Morris
Video. 19'
[art of game] Art of War parts 4b + 4c
Banda sonora: Edwin Morris
Vídeo.instalación en dos partes. 5'

Art of War comprende dos obras videográficas que exploran la construcción de representaciones de violencia a partir de los *media* contemporáneos y cómo interpretamos esas representaciones desde nuestra cómoda perspectiva de consumidores. Las obras desdibujan los discursos convergentes que los conforman: la película bélica, el documental de las zonas en guerra, los recortes de noticias, cargándolos de cuestiones de autenticidad y complicidad. En una zona en guerra en donde los disparos láser sustituyen a las balas de verdad y la sangre y las vísceras son de pega, la mirada del otro despierta una reacción y provoca la curiosidad de quienes están dispuestos a jugar a la guerra. El material, a menudo ambiguo y que bien podría haberse grabado en Beirut, Belfast o Sarajevo, pretende explorar la naturaleza de la violencia y la contextualización del conflicto violento en la era de los medios digitales.

John Paul Bichard es un artista que lleva desde comienzos de los noventa experimentando con instalaciones, *media* y juegos digitales. Los trabajos de Bichard exploran los límites que existen entre el "espacio real protegido" -como el espacio de pruebas policiales o el "hogar europeo protegido"- y "lo digital hecho real", donde el espacio de los juegos es [re]construido como un entorno "real". Ha trabajado en numerosos proyectos de investigación de gran relevancia, y entre 1995 y 2001 colaboró como redactor de videojuegos para la revista *Mute*. Actualmente trabaja como director creativo en numerosos y destacados proyectos de investigación de videojuegos. También ha co-dirigido Art Productions en el Instituto Interactivo de Estocolmo, Suecia.
http://www.idealmilk.com/

France Cadet (Francia)
SweetPad (2004)
Instalación multi-jugador interactiva con interfaces USB personalizadas
http://cyberdoll.free.fr/cyberdoll/sweetpad_e.html

SweetPad es una instalación en la que pueden jugar hasta cuatro personas de forma totalmente novedosa a *Quake 3 Arena*, acariciando y dando toques delicados a estas nuevas interfaces para poder desplazarse y disparar. En esta ocasión, una actuación rápida y agresiva no implica recompensa, ya que los jugadores deberán actuar con delicadeza y dar toques suaves y lentos para poder aniquilar al enemigo.

France Cadet es una artista y profesora de robótica francesa cuyo trabajo

a menudo aborda una reflexión sobre los límites de la ciencia: el peligro de los accidentes potenciales, el estudio del comportamiento en animales o humanos, la artificialidad de la vida, los efectos colaterales de la clonación, la experimentación con animales o el eugenismo. Actualmente ejerce como profesora en la École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Sus instalaciones multimedia, a menudo irónicas y lúdicas, reúnen el interés por la ciencia y el arte. Su trabajo se ha visto recompensado por VIDA 6.0 y por Digital Awards 2004 en Tokio. Su trabajo ha sido adquirido por el MEIAC de Badajoz, España.

Derivart (España)
El burbujómetro (2007)
Software art / Instalación
http://www.derivart.info/index.php?s=p5&lang=es
El ***burbujómetro*** es una visualización interactiva del precio de la vivienda en España. Muestra en tiempo real el precio de los pisos en diferentes ciudades españolas en forma de burbujas. El usuario controla la instalación con una pistola de infrarrojos. Al disparar sobre las burbujas, éstas explotan y muestran el precio de los pisos. Con ello, la obra plantea una reflexión sobre las dinámicas socioeconómicas de las burbujas, la vivienda y la España de la década actual. El trasfondo de la instalación es, por supuesto, la burbuja inmobiliaria. La vertiginosa subida del precio de la vivienda es quizás el fenómeno más importante de la reciente historia económica de España. La actividad constructora ha permitido al país seguir creciendo mientras el resto de Europa se estancaba.
Derivart es un colectivo artístico interdisciplinario afincado en Barcelona fundado en 2004. Actualmente está constituido por: **Jesús Rodríguez**, artista plástico, organizador del Festival de Bellas Artes 2004, promotor de arte experimental con materiales de consumo de masas; **Mar Canet**, diseñador interactivo y programador, y ahora estudia diseño de videojuegos en University of Central Lancashire (Inglaterra); creador de NodeMail.org http://www.nodemail.org/. **Daniel Beunza**, sociólogo y profesor de dirección de empresas en Columbia Business School (Nueva York). Ha contribuido a la sociología de los mercados financieros con un estudio de campo de un banco de inversión de Wall Street; creador de *Listening to the Spreadplot*.

Devart (Países Bajos)
Himalaya's Head (2005)
Instalación multi-usuario interactiva
http://www.devart.nl/projectHH.htm
Himalaya´ s Head cuestiona la forma de interactuar de las personas con su entorno. En esta instalación se invita a los jugadores a participar en una guerra de bolas de nieve contra unos oponentes proyectados en las pantallas. Gracias a unos cascos ligeros equipados con LEDs infrarrojos, los participantes pueden controlar sus movimientos en el espacio virtual. Pero, muy pronto, los jugadores se darán cuenta de que nada ocurre a un ritmo normal como consecuencia de la falta de equilibrio entre las acciones y el *feedback* que reciben. Los movimientos de los jugadores son captados por una webcam y calculados por un ordenador que dirige un

mundo tridimensional y sus objetos dinámicos tridimensionales. Cada jugador controla una bola de nieve que reacciona al movimiento de la cabeza dando la sensación de estar flotando en el paisaje. Una especie de situación lúdica hipnótica en la que el juego va tomando forma a través del movimiento y del comportamiento social de los jugadores.

Devart está integrado por:

Sarita Dev, investigadora y artista multimedia cuya obra ha sido proyectada y expuesta en galerías y espacios públicos, así como en festivales internacionales y conferencias. Ha impartido cursos en los programas de Tecnología de los *Media* y Artes Digitales en la Universidad de Leiden y actualmente es profesora de la Academy for Art and Technology en Saxion Universities. Ha cursado estudios de bellas artes en Minerva y el Rijksakademie, y además tiene un Máster en Estudios de Arte Comparativos por la Universidad VU de Ámsterdam.

Maurits Kelder, investigador e ingeniero. Ha trabajado en la industria de Internet desarrollando nuevos servicios, y actualmente se encuentra activamente inmerso en el diseño y realización de equipos de audio de gama alta. También ha desarrollado software y circuitos electrónicos, y tiene un Máster de Ciencias en Física Nuclear por la Universidad de Utrecht.

Ge Jin aka Jingle (China)
Gold Farmers (2006)
Documental. 20'
Diseñadora gráfica y diseñadora de web: Claudia Dametz
Directora de fotografía: Lauren Berliner
Asesora: Zeinabu Irene Davis
Productor asociado: Matt Rutherford
www.chinesegoldfarmers.com

Gold Farmers es un documental sobre un grupo de jóvenes chinos que tratan de cambiar sus vidas jugando a videojuegos virtuales. Un nuevo mercado está floreciendo en China con el surgimiento de fábricas que contratan a jóvenes para que jueguen, durante jornadas de 10 a 12 horas diarias, a videojuegos online como *World of Warcraft* y *Lineage*. El propósito es conseguir premios virtuales como dinero (únicamente válido dentro del juego), equipos o personajes, que más tarde se venden a jugadores ricos de todo el mundo a cambio de dinero de verdad. Estos jóvenes jugadores, comúnmente conocidos en el mundo virtual como "gold farmers", se ganan la vida jugando a videojuegos embarcándose en todo tipo de aventuras virtuales, con el juego convertido en válvula de escape para la frustración y la pobreza que sufren en la vida real. El incierto futuro de esta misteriosa profesión hace que estos jóvenes se encuentren perdidos en esta singular intersección entre el mundo virtual y el real.

Ge Jin investiga el Comercio con Dinero Real en los MMORPG (Juegos de Rol para Multijugador Masivo Online). Ha realizado documentales sobre temas sociales, así como vídeo webs. Entre sus producciones cabe destacar *Your Wrds R Welcome*, 2002; *Shanghai Gardens*, 2003; *A House of Belonging* (www.thehouseofturkey.org), 2005; y *Gold Farmers* (www.chinesegoldfarmers.com), un largometraje documental sobre comerciantes en los MMORPG que negocian con dinero real. Ge Jin tiene un Máster en

Comunicación Pública por la Universidad de Fordham de Nueva York, y es licenciado en Economía por la Universidad de Estudios Internacionales de Shanghai. Actualmente es doctorando en el Departamento de Comunicación de la Universidad de California (San Diego).

Vladan Joler (Serbia)
Schengen Information System, Version 1.0.3 (2004)
Aplicación de juego
http://www.joler.org
Schengen Information System, Version *(SIS)* se puso en marcha en 1995 como el primer sistema supranacional para la investigación y seguimiento de personas y objetos. El juego de ordenador *Schengen Information System* sigue en la línea de recurrir al ámbito de los juegos de ordenador para satisfacer las necesidades educativas y de entrenamiento de las estructuras ideológicas y militares, cuestionando su carácter moral, sus fines, así como su aceptación política. El jugador es un activista que ha sido entrenado para introducirse en el edificio del Sistema de Información Schengen en Estrasburgo. Su misión es filtrarse en la principal sección de operaciones del edificio, el archivo, donde está almacenada la base de datos, y destruirla en tiempo real y en un "espacio real". El entorno visual y conceptual del juego ha sido creado mediante el uso de tecnología e información accesible a todo el mundo y está basado en el motor de juego Unreal Engine.
Vladan Joler es un activista y artista de los nuevos *media*. Trabaja como profesor en el Departamento de los Nuevos *Media* de la Academia de Arte de Novi Sad y es el Director Creativo del festival de música EXIT. Además es socio fundador de Eastwood–Real Time Strategy Group, de la sociedad Napon–Society for Flexible Society and Culture y del colectivo Raster. www.joler.org

Radwan Kasmiya, Afkarmedia (Palestina)
UnderSiege (2004)
Juego de acción en primera persona (FPS)
http://www.underash.net/
UnderSiege es un videojuego de ordenador sobre el conflicto de Oriente Medio visto a través de las vidas de los diferentes miembros de una familia. Todos los niveles del juego están basados en hechos reales que dan forma a la lucha entre los combatientes y las fuerzas de ocupación israelíes durante la segunda Intifada ("levantamiento" en árabe) entre 1998 y 2002. Este juego se desarrolló como una secuela de *Under Ash* (2002), alcanzando altas cotas de popularidad y éxito por todo Oriente Medio como sustituto de los videojuegos (anti-árabes/musulmanes) y como un nuevo tratamiento cultural que influiría en los conceptos de nuevos *media* en Oriente Medio.
Radwan Kasmiya es licenciado en Ingeniería Electrónica por la Universidad de Damasco (1997). Es socio fundador, Presidente, Gestor de Proyectos y Productor Ejecutivo de Afkarmedia (2002-2008); además de asesor de diseño de videojuegos y Gestor de Garantía de Calidad de Siria (2006-2008). Ha sido designado miembro del jurado del Simposio Internacional de Arte Electrónico (ISEA, 2008), y requerido para crear,

diseñar, dirigir y gestionar numerosos proyectos de *media* y videojuegos como *UnderAsh*, FPS, (el primer videojuego árabe en 2001) *UnderSiege* (2004-2005), *Quraish* (2005), *Swords of Heaven* (2006-2008) *The Gulf Falcon* y *Anti-Blockade* (2008). Sus investigaciones más recientes se centran en el papel del videojuego y la producción medial en la cultura islámica.
http://www.afkarmedia.com/

John Klima (EEUU)
The Great Game. Epilogue (2002)
Software para PC e instalación física
http://www.cityarts.com/epilogue/index.html
The Great Game. Epilogue. A partir de datos sobre la invasión en Afganistán de una misión de combate aérea y del traslado de las tropas de las Naciones Unidas extraídos en pleno conflicto de las sesiones informativas de prensa del Departamento de Defensa, se ha creado una interfaz parecida a un videojuego tridimensional que recrea estos acontecimientos. Un juego en forma de software de tiempo real, donde el usuario no controla la acción, sino que es el propio juego el que evoluciona ante el usuario. A pesar de que existen datos telemétricos de máxima exactitud sobre cada uno de los misiles y aviones a reacción implicados en el conflicto, estos datos no están a disposición del público. Por tanto, a lo único a lo que el usuario tiene acceso es a una serie de datos transmitidos "boca a boca". Cuando se presenta una información inexacta en un contexto mediático que aparenta ser "real" se puede llegar a confundir la realidad de los hechos.
John Klima se sirve de una variedad de tecnologías para crear sus obras de arte recurriendo para ello a electrónica "fabricada a mano" y a hardware y software de ordenador. En su incansable deseo por vincular lo virtual con lo real, Klima construye instalaciones electro-mecánicas de gran formato que se accionan mediante un software de videojuego tridimensional que él mismo programa desde cero. Cabe destacar su pieza *Train* (2003), que forma parte de la colección permanente del MEIAC en Badajoz. Klima ha expuesto en numerosos museos y galerías de los EE.UU., Europa y Asia. Ha colaborado recientemente con el Instituto Courant, Universidad de Nueva York, como científico de investigaciones, y actualmente trabaja como profesor adjunto de Soportes Digitales en la Escuela de Diseño de Rhode Island.
http://www.cityarts.com/lmno/

La Fiambrera Obrera y Mar de Niebla (España)
Bordergames La Calzada. Gijón (2007-2008)
Videojuego
http://blog.sindominio.net/blog/bordergames
Bordergames consiste en una serie de talleres con jóvenes donde se desarrolla la reconfiguración virtual e interactiva de su entorno, construyendo la narrativa de un videojuego de aventuras en el que ellos son los protagonistas. *Bordegames La Calzada* se llevó a cabo en el verano de 2007, gracias a la iniciativa y la colaboración de Bordergames.org, Mar

de Niebla y LABoral. La Calzada es un barrio obrero de Gijón que ha soportado la parte menos fácil de la historia reciente de esta ciudad, desde el dramático fin de la industria naval, la marginación y la droga a los procesos especulativos que plantean las políticas neoliberales al margen de sus habitantes.

La Fiambrera Obrera ha sido y es parte de redes vecinales y políticas como la Red de Lavapiés en Madrid o la Asamblea vecinal de La Alameda en Sevilla. Desde La Fiambrera se han editado libros sobre arte crítico y acción directa y se han comisariado proyectos, como son el *Proyecto Las Agencias*, MACBA, 2001; o la exposición *Ninguna Persona es Ilegal*, Casa Encendida, 2002. Han financiado algunos de sus proyectos a nivel institucional: Conferencia KLARTEXT (Berlín, 2005), International Seminar "Games, Refugees and Democracy" patrocinado por la UNESCO y la Universidad de Bergen (Noruega), Transmediale 06 y 07 (Berlín), Gaming Realities (Atenas, 2007), LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (Asturias, 2007) o Intermediae 07-08 (Madrid).

Danny Ledonne (EEUU)
Playing Columbine: a True Story of VideogameControversy (2007-2008)
Documental. 94'
http://www.playingcolumbine.com/

***Playing Columbine*.** El 20 de abril de 1999, un suceso conmocionó a los EEUU. Varios alumnos del Instituto Columbine de Littleton, Colorado, fallecieron a causa de un terrible tiroteo. Seis años más tarde, Danny Ledonne creaba un videojuego para amateurs que analizaba los movimientos y posible móvil de los dos tiradores. Aquel juego recibió cerca de medio millón de descargas, convirtiéndose en un tema enormemente polémico planteando cuestiones sobre lo que es aceptable y no en la "ética del juego". En el documental *Playing Columbine: a true story of videogame controversy*, se hace un recorrido por la historia del juego, desde sus comienzos hasta el concurso Slamdance 2007 Guerrilla Gamemaker Competition, que acabó con el juego retirado de la lista de finalistas. El documental ha conseguido reunir a gente de diferentes ámbitos para analizar las cuestiones en torno al futuro de los videojuegos como una forma de arte e intentar explicarse cómo un juego ha conseguido tratar el fenómeno de una forma de expresión emergente.

Danny Ledonne ha cursado estudios en el Emerson College de Boston. En 1998 comenzó a explorar el potencial de las imágenes en movimiento. Ha creado una película biográfica sobre la filmografía del director de cine Stanley Kubrick, una sátira política consistente en una animación con piezas Lego titulada *Ship of Fools*, así como diversos vídeos musicales en los que se ridiculiza a la Administración de Bush. Nacido en Colorado, Ledonne pretende abrirse camino en el ámbito del cine documental de historia natural, compaginándolo con su pasión por la escritura y los multimedia.

Valeriano López, España
Estrecho Adventure (1996)
Producción: Descates Films
Animación y grafismo electrónico: Manuel Sicilia y José Rozúa

Música: Pepe Mármol, Mar Pareja, Jesús Medina
Fotografía: David Azcano
Montaje: Rafael Goicoechea
Vídeo. Color, sonido. 6' 22''
http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=283

En **Estrecho Adventure** ("estrecho" se refiere al Estrecho de Gibraltar), Valeriano López toma como objeto de análisis la inmigración procedente de las costas norteafricanas, adoptando para ello como formato visual el de los videojuegos. En la primera parte del vídeo el protagonismo absoluto recae sobre Abdul, héroe del juego, que debe salvar toda una serie de obstáculos para atravesar la frontera, el Estrecho de Gibraltar, y así adentrarse en la Europa soñada. Tras conseguir entrar en España, en la segunda fase del juego, recoge hortalizas en los invernaderos del sur del país para finalmente conseguir el premio: los papeles. La segunda parte del vídeo, mucho más breve que la primera, nos muestra las calles de una ciudad marroquí con unos niños jugando en un bar con un videojuego.

Valeriano López comienza su actividad artística como director de escena y escenógrafo: *La última cinta de Krapp* de Samuel Beckett en 2000 o *Severa vigilancia* de Jean Genet en 2005. Estudia en la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de Los Baños de Cuba (1994-1996). Sus intereses se centran en la globalización, las identidades y las fronteras. Como diseñador gráfico ha realizado importantes campañas de sensibilización social. En la obra de Valeriano López se entremezclan formatos procedentes de ámbitos diversos que configuran discursos que cuestionan y a menudo satirizan aspectos de nuestra realidad más inmediata.
http://www.valerianolopez.es/

Ludic Society (M. Charmante/Fleshgordo/Imonym/MosMaxHax/PM. Ong), Austria/Suiza/Reino Unido
Objects of Desire (2008)
(http://www.ludic-society.net/desire)

Objects of Desire propone un paseo neo-situacionista por una ciudad invisible de ondas electromagnéticas. El mapa de juego consiste en nombres reales de Puntos de Acceso Inalámbricos localizados durante un "rastreo WIFI" por una ciudad como Gijón. Los nombres de esas zonas urbanas WIFI reales se etiquetan como nombres de calles en el espacio expositivo, mientras las ondas del entorno, con los mismos nombres subjetivos, quedan sobreimpuestas en el espacio artístico como en un patio de juegos. Un consola de juego SM (*Standard Model*, Modelo Estándar) que actúa como un Prodigioso Juguete portátil identificando las ondas electromagnéticas de las redes así como las ondas emitidas por los objetos "etiquetados" . Al adquirir esta consola de juego los jugadores inician un paseo con el propósito de seguir a estos objetos "etiquetados" que desean que se les lleve a casa. Los objetos contienen historias, deseos, obsesiones. ¡Sigue el deseo del objeto, lee citas de situacion(istas), aplica las instrucciones de la Nueva Babilonia, y puede que acabes saltando como un parkour por las paredes de la exposición… o proclamarás un manifiesto del Modelo Estándar de LS!

Ludic Society ha sido fundada en 2005 por Jahrmann/Moswitzer y se

constituye como una asociación internacional con el propósito de estimular "lo lúdico" y convertirlo en una disciplina emergente. La publicación periódica de este organismo incluye colaboraciones internacionales sobre el placer, la diversión y el juego. La revista se presentó por vez primera en 2005 en la Neue Galerie Graz, y más tarde en la Transmediale Berlin (2006), el Centro Cultural Conde Duque Madrid, el Plymouth Arts Centre (2007), el Tweakfest de Zurich, y en el festival DEAF de Rotterdam. La metodología de LS se expresa en forma de declaración poética a base de juegos y textos neo-patafísicos. Manifestando su incorrección práctica de la teoría, presentó una serie de juguetes electromagnéticos en la que los miembros de LS desarrollaban nuevas "machines célibataires", objetos neo-patafísicos, y lanzaban Game Fashion en Milán en diciembre de 2007.

Brian Mackern (Uruguay)
Living Stereo (2006)
Soundtoys CD-ROM, MAC/PC, sonido estéreo
http://no-content.net/lst/

Living Stereo se plantea el objetivo de recontextualizar el discurso publicitario imperante en el momento en que esta tecnología se lanzó comercialmente a gran escala, y que resaltaba las posibilidades de inmersividad que la tecnología estéreo ofrece a las personas. Partiendo de esta anécdota como excusa para presentar 2 maneras de utilizar, ver y oír las cosas en las que los procesos digitales están implicados, la principal interfaz de este CD-ROM refleja fragmentos de la película de 1958 *Introducing stereophonic phonograph records* de Jam Handy Organization. Hay dos secciones principales (la izquierda y la derecha, el ying y el yang, el 0 y el 1): "SoundCode.Sketches" y "cinema.tik", dos enlaces, cada uno de ellos redirigiéndonos a diferentes conjuntos de *soundtoys* (sencillos y divertidos mezcladores e interfaces de sonido e imagen) que reflejan dos modos de interactuar y/o reaccionar ante el código y los procesos digitales estrechamente vinculados al sonido y la imagen.

Brian Mackern. Desarrollador y diseñador de diversos proyectos de arte net/cd y compositor de estructuras y entornos sonoros autogenerativos/reactivos. Sus trabajos exploran el diseño de interfaces, navegaciones alternativas, concatenaciones aleatorias de eventos, estocástica, la creación de soundtoys [objetos/interfaces sonoro visuales generativas/reactivas/interactivas] y animaciones video-data en tiempo real, net.art y sound.art. Escribe y dicta diversas conferencias y talleres sobre browser-art, soundtoys, netart, software-art. Ha compuesto música para piezas de teatro, video/movies, y diseña settings/entornos sonoros para performances. Sus trabajos son presentados en bienales, festivales y muestras de arte internacionales. Director/editor de *artefactos virtuales* y *netart_latino database*. http://netart.org.uy/latino/, http://netart.org.uy, http://34s56w.org, http://no-content.net

Larry Miller (EEUU)
Interview with George Maciunas (1978)
Vídeo, blanco y negro, sonido. 60'
Por cortesía de Electronic Arts Intermix

http://www.onlyonelarrymiller.com/

Interview with George Maciunas. Esta peculiar entrevista con Maciunas, el fundador de Fluxus, tuvo lugar meses antes de su fallecimiento en 1978. Maciunas nos habla de su conocida gráfica, el "Diagrama del Desarrollo Histórico de Fluxus y otras Cuatro Formas de Arte Dimensionales, Auditivas, Ópticas, Olfativas, Epiteliales y Táctiles", analizando las influencias desde John Cage y Marcel Duchamp hasta el vaudeville y Spike Jones. La cinta nos ofrece una visión muy valiosa sobre conocidos artistas, así como sobre las fuerzas que conformaron la heterogeneidad del movimiento Fluxus.

Larry Miller es un creador de arte intermedia, que ha expuesto su obra en multitud espacios de todo el mundo desde que en 1970 presentara su primera exposición individual en Nueva York. Ha estado inmerso activamente en el desarrollo de obras multimedia y de base performática en los primeros espacios alternativos del SoHo y se le ha relacionado con el desarrollo de nuevas configuraciones descritas como "arte de instalación". En 1969 se le vinculó al grupo internacional de artistas Fluxus, desde donde ha organizado, ejecutado y presentado numerosas actividades. Además de las diversas composiciones originales incluidas en el catálogo de obras de este colectivo, ha sido un activo intérprete de los "clásicos".

MIT Lab - Drew Harry, Dietmar Offenhuber, Orkan Telhan (EEUU/Austria/ Turquía)

Stiff People's League (2007)

Juego de realidad mixta en Second Life

Agradecimientos: Judith Donath

http://www.stiffpeoplesleague.com/

Stiff People's League es un juego de realidad mixta donde los equipos formados por jugadores en Second Life y un jugador situado en un futbolín físico colaboran en un juego de fútbol. Los jugadores virtuales mueven sus avatares por el estadio golpeando el balón, mientras que los jugadores del futbolín controlan las figuras del estadio virtual moviendo hacia delante y atrás las barras del futbolín. Esta pieza invierte la relación normal entre el mundo físico y virtual, con los jugadores físicos viéndose obligados a confiar en los virtuales para ayudarles a ganar el juego.

Drew Harry es un ingeniero y diseñador que se dedica a explorar el mundo virtual como herramienta de creación de nuevos tipos de espacios sociales mediados, así como el potencial del videojuego como una nueva forma de representación de los procesos. Ha sido miembro del curso clase inaugural del Olin College, y es licenciado en Ingeniería Eléctrica e Informática. http://web.media.mit.edu/~dharry/

Dietmar Offenhuber es arquitecto por formación y centra su actividad en las representaciones espaciales y perceptivas. Fue miembro fundador de Ars Electronica Futurelab (1995-2004) y es ayudante de investigación en el MIT Media Lab (2006-2008) y profesor de la Universidad de Arte en Linz.
http://residence.aec.at/didi/

Molleindustria (Italia)
Faith Fighter (2008)
Juego de ordenador
http://www.molleindustria.org/faithfighter/index.html
Faith Fighter se presenta, a través una provocadora promoción, como una herramienta catártica, un videojuego en el que los usuarios pueden dar rienda suelta a su odio religioso y canalizarlo a través de su icono preferido. El jugador se verá inevitablemente atraído por personajes que no representan su propia ideología, estableciéndose una especie de vínculo contradictorio con el avatar. Esta intercambiabilidad religiosa, que forzosamente desemboca en el mismo escenario de destrucción y violencia, trata la transición desde la "libertad de culto" a la "liberación de la religión". El propósito es crear un objeto híbrido que sea incómodo de manejar y al mismo tiempo, difícil de atacar. El juego no contiene la más mínima alusión o comentario negativo sobre ninguna de las religiones en particular. Representa un conflicto configurable entre diversas entidades religiosas, conflicto en el que las víctimas colaterales son inevitablemente los humanos.
Molleindustria aspira a llevar a cabo una apropiación del videojuego como forma popular de comunicación de masas. Su propósito es explorar los potenciales persuasivos del medio subvirtiendo el cliché imperante en él. Desde 2003, Molleindustria ha publicado un total de nueve juegos sobre diversas cuestiones sociales que abarcan desde el deterioro de la situación laboral hasta la crítica a la industria de la comida basura. Gracias a la difusión vírica de la red, millones de personas han podido disfrutar de estos videojuegos y el proyecto ha conseguido un amplísimo alcance mediático dentro y fuera de Italia.

//////////fur//// interfaces artísticas para el entretenimiento. Tilman Reiff, Volker Morawe (Alemania)
***PainStation 2.5*- Artefacto mejorado para duelos** (2004)
Madera, acero inoxidable, software y dispositivos electrónicos fabricados a medida
http://www.painstation.de/
PainStation es un "sistema contemporáneo de duelos" que consiste en una estructura en forma de caja en la que se ha empotrado una pantalla horizontal a cuyos lados se colocarán los dos jugadores, uno frente al otro. El software de este juego se inspira en *Pong*, un viejo juego de ordenador. Con la mano derecha los jugadores manejan un controlador que mueve el bate de la pantalla, mientras la mano izquierda descansa sobre la "unidad de ejecución de dolor" de la consola. Si se retira la mano del panel de ejecución se corta el circuito y el juego acaba automáticamente. Durante la partida, si el jugador falla y no batea ninguna bola, la palma de la mano izquierda sufrirá las consecuencias y es castigada con calor, descargas eléctricas o un rápido latigazo. *PainStation* marca un nuevo territorio en los *media* convergentes que podría inspirar a la industria de los juegos para crear futuras innovaciones. ¡En guardia!
Volker Morawe nació en Bremen (Alemania) en 1970. Ha estudiado en diversas escuelas, incluyendo formación profesional como técnico de electrónica espacial y estudios de diseño. Entre 1999 y 2004 asistió a la Academia de Arte de los *Media* de Colonia. Su principal ámbito de estudio

son las interfaces multisensoriales en el contexto del videojuego.
http://www.datenpumpe.com

Tilman Reiff nació en Dusseldorf (Alemania) en 1971. Estudió informática y *media* en la Universidad de Ciencias Aplicadas de Furtwangen y se especializó en diseño de interacción. Durante un curso de postgrado en la Academia de Arte de los *Media* conoció al resto de los miembros que actualmente configuran el grupo //////////fur////.
http://www.re-source.com

Julian Oliver (España/Nueva Zelanda)
levelHead (2007-2008)
Juego en 3D de memoria espacial
http://julianoliver.com/levelhead

levelHead es un juego tridimensional de memoria espacial presentado en forma de cubo físico portátil como única interfaz tangible. Cada cara del cubo es una pantalla que muestra una imagen de una pequeña habitación, la cual está lógicamente conectada a las caras contiguas mediante puertas. En una de estas pequeñas habitaciones hay un hombre, y al inclinar el cubo, el jugador lleva a este personaje de una habitación a otra intentando encontrar la salida. Algunas de las puertas no llevan a ninguna parte, devolviendo al personaje de vuelta a la habitación de salida. En *levelHead* se pone a prueba la capacidad de memoria espacial del jugador. Cada jugador dispone de sólo 120 segundos para encontrar la salida en cada cubo y dirigir al personaje a la siguiente. Hay un total de tres cubos o niveles y, como cabe esperar, a medida que el jugador avanza las trampas nemotécnicas se vuelven cada vez más complicadas

Julian Oliver, artista de origen neo-zelandés afincado en Madrid, es creador de software libre, educador y teórico de los media. Ha presentado comunicaciones y expuesto sus obras en multitud de congresos y eventos internacionales de arte y electrónica. Además, ha impartido numerosos talleres y clases magistrales por todo el mundo sobre diseño de videojuegos, desarrollo de videojuegos artísticos, arquitectura virtual, diseño de interfaces, realidad aumentada y desarrollo de código abierto. En 1998 fundó Select Parks, un colectivo para el desarrollo de videojuegos artísticos.

Hannah Perner-Wilson & Mika Satomi (Reino Unido/Austria)
Massage Me (2007)
Tecnología portable Neopreno, tejido, hilo y pintura conductivo, espuma perforada, mando de juego (PS1)
Agradecimientos: Interface Culture Kunstuniversität Linz, Bauhaus Universität Weimar, Ars Electronica Festival 2007, ACAR2, Plastic Electronic
www.massage-me.at.

Massage me es una interfaz de masaje portable que transforma la energía sobrante del jugador de un videojuego en un masaje de espalda a disposición de cualquiera que pase por ahí. Dar masajes es, por lo general, una tarea bastante aburrida. Para conseguir que alguien te dé un masaje hay que suplicar durante un buen rato y, con suerte, lo más que

conseguirás es un rápido masaje de cinco minutos en la espalda. Los artistas nos hemos percatado del potencial de los jugadores, esos obsesivos individuos que viven entre nosotros, cuyos dedos parecen fuentes inagotables de energía. Trasladando el concepto del masaje a un entorno lúdico se ha conseguido que cualquier persona que pase, sin más, por ahí pueda recibir ese largo y anhelado masaje de espalda.

Hannah Perner-Wilson ha estudiado Diseño Industrial y Cultura de la Interfaz en la Universidad de Arte y Diseño Industrial de Linz, Austria. Desde que concluyera sus estudios universitarios, ha continuado su trabajo en varios proyectos en el campo de la tecnología "para llevar" y la interacción táctil. Su trabajo se centra en la exploración de las relaciones alternativas y aparentemente extrañas entre las personas y los ordenadores. www.plusea.at

Mika Satomi se doctoró en Cultura de la Interfaz por la Universidad de Arte y Diseño Industrial de Linz, Austria, tras estudiar Diseño Gráfico y Animación. Ha trabajado como diseñador de gráficos en movimiento para vídeos musicales, y como diseñador de interfaces y web. Durante su Máster en IAMAS (Japón), trabajó como investigador en prácticas para el Laboratorio de investigaciones del ATR.

Personal Cinema & the Erasers (Colectivo internacional, con base en Atenas, Grecia)

Folded in (2008)

Instalación y aplicación del juego online

http://www.foldedin.net

Folded in es un proyecto acerca del concepto de frontera y su representación en las redes sociales del web 2.0. Sistemas generados por el usuario como YouTube constatan nuestra tendencia a reproducir en la web los mismos prejuicios, supersticiones y creencias nacionalistas del mundo real y a generar un tipo fronteras parecidas y hasta conflictos en forma de vídeo-guerras. El proyecto pretende dar un giro al espacio representacional de YouTube, transformándolo en un espacio lúdico y convirtiendo, respectivamente, los vídeos y etiquetas seleccionados en elementos del juego. Se anima a los usuarios a atravesar las fronteras – etiquetas, a conquistar y dibujar territorios evaluando los datos encontrados. El proyecto *Folded in* aspira a contribuir a la idea semi-utópica de la creación del jugador reflexivo. ¿Qué clase de sociabilidad genera la "web social" y a quién va dirigida? ¿Podremos liberarnos de los prejuicios y creencias a través del juego?

Personal Cinema reivindica la aparición y desarrollo de sistemas de representación y distribución capaces de responder a lo local, a lo individual e incluso a lo no rentable. El grupo organiza proyectos y eventos dirigidos a estimular el espíritu crítico del público, proponiendo alternativas a la nueva homogeneidad global. Centra su actividad en los problemas que afectan a los territorios locales y pretende explorar las diferentes características culturales que configuran la identidad social de cada individuo. Además, Personal Cinema desarrolla contextos públicos para grupos minoritarios donde éstos puedan expresarse y sentirse representados. www.personalcinema.org

The Erasers es un grupo cuyo trabajo se basa en la integración de diferentes elementos aparentemente distintos como el cine en directo, la

música improvisada, las *performances*, internet y las técnicas de instalación. The Erasers constituyen un circuito abierto cuyo número de miembros puede reducirse o ampliarse en función de las exigencias de cada proyecto y donde todos funcionan dentro de los límites de la libre asociación que el grupo defiende. El deseo de presentar su trabajo a un público imparcial y abierto ha empujado a The Erasers a trabajar bajo varios seudónimos como The Instructors y The Curators.
http://www.theerasers.blogspot.com/

Martin Pichlmair & Fares Kayali (Austria)
Bagatelle Concrète (2006-2008)
Máquina de pinball modificada
http://bagatelleconcrete.attacksyour.net/
Bagatelle Concrète es una máquina de pinball transformada en un instrumento musical. En vez de marcar puntos, el objetivo es crear música, por eso el marcador ha sido sustituido por unos altavoces personalizados. Cuanto mejor sea la interacción del jugador con la máquina, mayor intensidad alcanzará la melodía de acompañamiento. Esta pieza mantiene la brusquedad del juego electromecánico original, entremezclando los sonidos físicos generados en el campo de juego con las manipulaciones de sus grabaciones. Todo lo que oyes parte de tu estilo de juego.
Martin Pichlmair es un artista de los *media* que reside y trabaja en Viena (Austria). Desde que consiguiera su doctorado en Informática, ha trabajado como adjunto a cátedra en el Instituto de Diseño y Evaluación de Tecnología de la Universidad de Tecnología de Viena. Sus piezas de arte han sido expuestas en diversas muestras y festivales de arte de los *media,* como Ars Electronica, ISEA, Transmediale y Microwave International Festival for New Media Art. Sus investigaciones se centran especialmente en la teoría y práctica del diseño y el arte interactivo, abarcando desde el diseño de videojuegos y las interfaces físicas hasta los modelos para el desarrollo de código abierto y los medios al servicio de la comunidad.
http://pi.attacksyour.net/
Fares Kayali es un artista e investigador vienés que centra su actividad en el estudio de videojuegos y la interactividad con la música. Ha participado en varias *performances* en directo dentro y fuera de Austria, en las que ha utilizado su software de sincronización audiovisual Sonic~Image. Enetr otros proyectos destacan instalaciones mediales interactivas y obras de vídeo. Su trabajo científico como adjunto de proyectos y doctorando en el Instituto de Diseño y Evaluación de Tecnología de la Universidad de Tecnología de Viena se centra en la interacción musical gestual y lúdica en el ámbito de los videojuegos.

Orna Portugaly, Daphna Talithman, Sharon Younger (Israel)
Jumping Rope (2004)
Instalación interactiva
http://www.orna-p.com/interactive/
En **Jumping Rope** se integra un conocido juego de patio en una plataforma computerizada. Los dos personajes virtuales que aparecen proyectados en dos pantallas opuestas sujetan y voltean una cuerda

virtual para que el jugador pueda saltar a la comba. La parte central de la comba no existe, y los participantes han de imaginársela si quieren saltar a tiempo. Los personajes de las pantallas reaccionan según los fallos o aciertos de los participantes, asegurando, de esta forma, la continuidad del juego. Gracias al uso de tecnología de seguimiento por vídeo es posible la fusión entre el mundo virtual y el mundo físico, reactivando el juego original en un nuevo contexto que conserva sus aspectos físicos.

Orna Portugaly, (Israel) nació en 1978. Se licenció en Composición de Guiones y Prosa y en Medios Digitales por la Escuela de Arte Camera Obscura de Tel Aviv (Israel). Ha publicado relatos cortos y expuesto instalaciones interactivas en varias muestras de los nuevos *media* por todo el mundo. Además, ha creado una pieza de vídeo-arte para una obra de teatro. Actualmente trabaja como redactora en una empresa de publicidad.

Daphna Talithman (Israel) nació en 1977. Se licenció en el Departamento de Medios Digitales de la Escuela de Arte Camera Obscura de Tel Aviv (Israel). Actualmente trabaja como diseñadora y artista independiente de los nuevos media y ha creado instalaciones interactivas, así como piezas de vídeo-arte para teatro y conciertos. Sus instalaciones se han expuesto por todo el mundo en festivales y muestras de los nuevos *media*.

Sharon Younger (Israel/EE.UU.) nació en 1976. En 2006 concluyó un Máster de Bellas Artes en Arte y Tecnología por la Escuela del Instituto de Arte de Chicago. Desde entonces se ha dedicado a la conceptualización, diseño y fabricación de elementos interactivos para muestras en museos. Younger es la actual Supervisora de Medios e Interactivos del Field Museum of Natural History de Chicago (EEUU).

Marcin Ramocki & Justin Strawhand (EEUU)

8 bit*. *A documentary about art and videogames (2006). 75'

Agradecimientos: Art Futura por los subtítulos en castellano

http://www.8bitmovie.com/

8 bit es un documental híbrido que analiza la influencia de los videojuegos en la cultura contemporánea. Este documental traza la unión entre fenómenos aparentemente no relacionados como la escena de las demos de los años 80, la música chiptune y los artistas contemporáneos que se sirven de la machinima y los juegos modificados para sus creaciones. Entre los artistas que aparecen en este documental están Cory Arcangel, Bit Shifter, Bodenstandig 2000, Bubblyfish, Mary Flanagan, Alex Galloway, Glomag, Paul Johnson, John Klima, Johan Kotlinski, Nullsleep, Joe McKay, Tom Moody, Akiko Sakaizumi, Eddo Stern, TEAMTENDO, Treewave y Carlo Zanni. Con la colaboración de Ed Halter, crítico de arte de los *media*, y Christiane Paul, escritora y comisaria de los nuevos media, estas estrategias artísticas tan recientes se han situado en un contexto histórico de discurso moderno y postmoderno y sometido a examen como ejemplos potenciales de una transición hacia un territorio desconocido e inexplorado.

Marcin Ramocki es un artista de los nuevos media y comisario independiente afincado en Williamsburg, Brooklyn. Sus obras han sido expuestas en el MoMA, Hirshhorn Museum, Pacific Film Archives, White Box, Anthology Film Archives, Artmoving Projects, entre otros. Actualmente, Marcin trabaja como profesor de Nuevos Media en la Jersey

City University. Además, es fundador del espacio de arte vertexList en Brooklyn. http://www.ramocki.net

Justin Strawhand es fundamentalmente creador de imágenes en movimiento. Además de ser uno de los miembros de 8 bit, Justin también ha producido y dirigido multitud de proyectos de cine, vídeo y animación, incluyendo cortometrajes, exposiciones en museos y trabajos videográficos de gran formato. Actualmente, Justin se encuentra dirigiendo un nuevo documental que desentraña la historia de la genética y el fascismo durante la primera mitad del siglo XX.
http://mutationengine.com

Rolando Sánchez (Perú)
Matari 69200 (2005)
Juego para ATARI 2600 modificado

El proyecto ***Matari 69200*** aborda el tema de la violencia política sufrida en Perú durante los años ochenta del pasado siglo, tomando como medio el videojuego y la consola ATARI 2600 que estuvo en auge en este país en la misma década. El "69200" del título hace referencia al número de víctimas mortales que dejó la guerra. El enfrentamiento armado se dio entre el estado peruano y la guerrilla maoísta Sendero Luminoso. Miles fueron asesinados, torturados y desaparecidos. El salvajismo vino tanto del lado de la guerrilla fundamentalista como de unas fuerzas del orden que desataron una represión abusiva e indiscriminada sin el más mínimo respeto a los derechos humanos. En la misma pantalla de televisión donde se veían los horrores de esta guerra también se jugaba al *Pac Man* y al *Space Invaders*. Al unir estas dos experiencias surge *Matari 69200*, videojuegos cuyos temas son episodios de la guerra real.

Rolando Sánchez Ponce es Ingeniero Electrónico por la Pontificia Universidad Católica del Perú y Artista Profesional por la Escuela Nacional de Bellas Artes del Perú. Para sus proyectos artísticos diseña e implementa sistemas digitales de aplicaciones variadas. Obras: *Génesis Byte, Matari 69200, Pabellon Psiquiatrónico, Circuitos Cartográficos y Macrotecnología de Primera Generación.* Sus trabajos intentan generar reflexión sobre el uso alienante que dan las estructuras de poder a la tecnología moderna y sobre la cosificación a la que es sometido el hombre hasta convertirlo en una simple pieza de recambio. Ha expuesto en varias muestras en el Perú y en el extranjero.

Alex Sanjurjo (España)
Obstruir - serie Reiterar (2003-2004)
Instalación audiovisual e interactiva
Sonido: léximal Jélimite
http://www.alexsanjurjo.org/html_an/p_obstruir_an.html

Reiterar Acciones es un conjunto de cinco instalaciones audiovisuales e interactivas que trabajan sobre el mismo concepto. El usuario tiene la posibilidad de interactuar con cinco contextos diferentes cuyos elementos se caracterizan por acciones repetitivas. Estas acciones repetitivas se pueden entender como una limitación de la acción, o como un proceso de abstracción no siempre idéntico, donde no es posible repetir una misma

secuencia, generando pequeñas variaciones. La relación que el usuario puede mantener con los objetos puede ser violenta, perversa, o también puede tratar la interfaz con cuidado y cariño.
En *Obstruir n.1* todas las acciones sonoras y visuales juegan en torno a un elemento en la pantalla, obstruyéndolo. El usuario puede desplazarlo jugando con la interfaz objeto.
Alex Sanjurjo es artista audiovisual nacido en Barcelona. Estudió Bellas Artes y amplió sus estudios cursando un Máster en Artes Digitales. Crea instalaciones interactivas donde los usuarios pueden llevar a cabo la acción de un verbo, por ello los títulos de sus obras corresponden a infinitivos. En todas las instalaciones hay un interés por promover la complicidad con el usuario para seducirlo a través de un juego de acciones cuyas variaciones no llevan a ningún lugar. Alex Sanjurjo ha expuesto su trabajo en España, Polonia, Brasil, Reino Unido, Suiza, Chile y México.

Gordan Savicic (Austria)
Constraint City / the pain of everyday life (2007)
Performance – instalación
http://www.yugo.at/equilibre/
Constraint City / the pain of everyday life consiste en una *performance* crítica en entornos urbanos que explora tanto el espacio público como el privado dentro de la esfera de las limitaciones cotidianas. Una correa para el pecho (corsé) con un servo motor de par de torsión y una consola de juego con capacidad WIFI son los objetos fetiches que han de llevarse puestos. Los motores aprietan las correas cuando detecta una red inalámbrica próxima, de forma que cuanto mayor es la intensidad de la señal WIFI más aprieta el corsé. Los paseos diarios a casa, al trabajo o hacia nuestros lugares de ocio son recopilados en un mapa del dolor esquizogeográfico sacado de los servidores de GoogleMaps con scripts y bots automatizados. Al llevar la camisa de fuerza, el artista no sólo escribe, sino que a la vez lee el código de la ciudad. El propio objeto presenta un nuevo medio, una mezcla de aparato de moda, artilugio técnico, objeto de tecnología básica que uno mismo puede montar, un juguete sexual y un dispositivo para llevar.
Gordan Savicic es artista de *performances* y artista de medios electrónicos. Vive entre Viena y Rótterdam. Sus trabajos artísticos requieren de extrañas maquinas e interfaces que adoptan diversas expresiones y que suelen aludir al "juego" como un conjunto de actividades e investigación. En colaboración con ZugZwangZukunft, ha expuesto diversas modificaciones de máquinas Arcade y ha participado con "The handydandy" en el legendario tour mundial Bluetooth-Rock'n'Roll. Savicic es miembro de la Ludic Society, con quienes recientemente ha desarrollado el taller "game fashion" y nuevas "machines célibataires". Sus instalaciones y proyectos desarrollados en colaboración con otros artistas han sido expuestos y representados en IRCAM (París), Kunsthalle Wien (Viena), Walcheturm (Zúrich) y Transmediale (Berlín), entre otros.

Silver & True
SellYourRoleX (2008)
Performance participativa con móviles
Desarrollado en colaboración con LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (Gijón), Atelier Nord (Oslo) y Spasibar (Oslo)
Agradecimientos: Fundación Telefónica
http://silver.avu.cz/sellyourrolex; http://tinyurl.com/29jwcl
SellYourRoleX.. Utilizar el avatar de un juego de ordenador y trasladarlo al mundo real podría entenderse como un gesto de sublevación frente al creciente fenómeno de simulación de nuestro mundo actual. Silver & True invierte el principio de los juegos de ordenador, reconvirtiendo la simulación en realidad y exponiendo al avatar al dolor de la vida real. ¿Qué es lo que ha pasado entonces con los juegos sociales? ¿Cómo se relacionará la gente con el avatar vivo? Sorprendentemente, la gente evita con todo cuidado al avatar vivo mientras juega, desarrollando un compromiso y un sentido de responsabilidad emocional para con él. La lógica matemática del mundo de la simulación es reemplazada en este caso por la lógica social del mundo real. El código controla las emociones y el comportamiento social.
Silver. Más que un artista, Silver es una marca activa dedicada desde 1994 a explorar esa zona borrosa que separa el arte, la ciencia y la tecnología. En los últimos años los proyectos creativos de esta marca se han caracterizado por su naturaleza participativa, interactiva, móvil y por su conexión en red, centrando su actividad en algoritmos de ordenador y en su relación con el comportamiento humano. Silver ha expuesto en diversos museos, galerías y festivales de *media* de Europa y otros continentes. Entre las participaciones más recientes cabe destacar la del festival FILE 2005 de São Paulo, la Bienal de Venecia 2007 y Ars Electronica 2007. http://silver.avu.cz
True Solvang Vevatne es una artista que reside y trabaja en Oslo. Como base para sus obras, la artista recurre a rumores, relatos, situaciones, la historia y la construcción de indicios. Sus obras abordan temas como la probabilidad y el valor de la verdad.

Axel Stockburger (Austria)
Tokyo Arcade Warriors – Shibuya (2005)
Vídeo. Edición de 5. Duración: 4′
http://www.stockburger.co.uk/art/index.html
Tokyo Arcade Warriors - Shibuya, forma parte de una serie continua de videorretratos de personas jugando a videojuegos y juegos de ordenador. El vídeo se grabó en septiembre de 2003 en tres salones recreativos del barrio de Shinjuku en Tokio. Los rostros de los jugadores son la única evidencia visible de que están jugando, y sus gestos están sincronizados con los sonidos procedentes de las consolas de juego
Axel Stockburger es un artista y teórico que reside y trabaja entre Londres y Viena. Ha cursado estudios en la Universidad de Artes Aplicadas de Viena con Peter Weibel y es doctor por la University of the Arts de Londres. Sus trabajos fílmicos e instalaciones han sido expuestos por todo el mundo, destacando entre ellos proyectos como el canal de TV de arte independiente TIV, iniciativa que puso en marcha en Viena en 1998, y su colaboración en proyectos internacionales con el grupo londinense de arte

de los media D-Fuse (2000-2004). Actualmente forma parte del personal científico del Departamento de Artes Visuales y Soportes Digitales de la Academia de Bellas Artes de Viena.

Román Torre (España)
Life Floor (beta) (2008)
Instalación interactiva basada en autómatas celulares (algoritmo del "juego de la vida")
Obra producida por LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
www.romantorre.com
LifeFloor (beta) es una instalación virtual e interactiva basada en "el juego de la vida", uno de los algoritmos más conocidos de los autómatas celulares (representaciones matemáticas de sistemas celulares inteligentes), diseñado por el matemático británico John Horton Conway en 1970. Al entrar en la instalación, el propio espectador forma parte de una representación virtual de vida celular e inteligente, interactuando en el ecosistema e interviniendo en el desarrollo de las generaciones a lo largo de la exposición, las cuales son monitorizadas por un contador visible a los participantes.
Román Torre. Artista autodidacta que inicia su trayectoria realizando conciertos y *performances* en Oviedo y Gijón. En 2001 comienza a trabajar con materiales reciclados que luego evolucionarán hacia diseños fabricados en serie, y que se materializarán en instalaciones y otros proyectos interactivos online. En 2005-2006 colaboró con el estudio Recetas Urbanas, dirigido por el arquitecto Santiago Cirugeda. Actualmente forma parte del estudio Virtual Mogyoro (Budapest/Lisboa/Gijón), junto con Los arquitectos Gergo Kukucska y Tania Magda do Santos. Premio INJUVE 2004 de diseño joven. Obras: *Soundwall* (2002), *Netwall* (2002), *Phonoipu* (2003), *Urban Creature* (2006) y *LifeFloor* (2008).

David Valentine/MediaShed (ft. Methods of Movement) (Reino Unido)
The Duellists (2007)
Video.7′ 13′′
http://www.mongrelx.org/duellists
The Duellists. El *Free-running se* fusiona con una película de *free-media* cuando dos *traceurs* se reúnen por la noche para iniciar una competición acrobática mientras son grabados por el sistema de videovigilancia del centro comercial Manchester Arndale en Inglaterra. El vídeo se rodó íntegramente utilizando el circuito de videovigilancia del centro comercial y la banda sonora se creó a partir de los ruidos registrados durante la producción. Los movimientos continuos y fluidos de los dos corredores, que adoptan el papel de jugadores, revitalizan el entorno de forma intensa, divertida y espontánea. Esta película es el resultado de la invitación que el Futuresonic Festival ofreció a Mediashed en marzo de 2007. Durante tres noches consecutivas y con la colaboración de un grupo de parkour profesional de la escuela Methods of Movement, el director de cine David Valentine hizo un cortometraje de la performance coreografiada de los traceurs. El artista electrónico Hybernation es el autor de la banda sonora, creada íntegramente a partir de los sonidos y ruidos de fondo

grabados durante la producción del cortometraje.

David Valentine. Este director de cine experimenta con tecnologías modernas, tanto obsoletas como en desarrollo, para encontrar nuevas formas de aplicación en el contenido y significado de una película. En sus trabajos colabora con jóvenes a los que es difícil acceder, y ha producido cortometrajes de distribución nacional que han merecido diversos premios. Además, es colaborador habitual de la revista de cine internacional independiente *Showreel.* MediaShed es el primer espacio "free-media" del este de Inglaterra, y está ubicado en la desembocadura del Támesis. Un espacio en donde crear arte, cosas o, simplemente, en donde decir lo que a uno le apetezca sin apenas coste económico a través del dominio público, free software, equipos reciclados y mucho entusiasmo.
www.mediashed.org

William Wegman (EEUU)
Dog Duet (two dogs and ball), 1972
Vídeo. 2' 38"
http://www.wegmanworld.com/

Dog Duet. Wegman utiliza como espacio para su *performance* el propio encuadre de la cámara, empleando para ello una sencilla cámara colocada en una posición fija con la que graba escenas protagonizadas por él mismo y Man Ray, su perro de raza weimaraner. Se ha llegado a sugerir que las performances de Wegman con su perro Man Ray son como extrañas alusiones a las manipulaciones que las televisiones hacen de sus audiencias. En la performance, Man Ray y su compañero aparecen cautivados por una pelota de tenis. En el vídeo Wegman estuvo botando de un lado a otro una pelota de tenis fuera del ángulo de enfoque de la cámara para captar la atención de los perros

William Wegman ha obtenido el reconocimiento internacional por sus trabajos en fotografía, pintura, dibujo y vídeo. A pesar de que Wegman es muy conocido por los ocurrentes retratos que realiza de sus perros de raza Weimeraner (Man Ray, Fae Ray, y otros), es también una figura muy original dentro de la historia del vídeo-arte. Sus divertidas cintas basadas en *performances* de los años setenta están consideradas como auténticos clásicos del vídeo. El trabajo de Wegman ha sido recogido en una retrospectiva que partió del Kunstmuseum de Lucerna para más tarde viajar hasta museos de toda Europa y los EE.UU. como el Centro Pompidou de París y el Whitney Museum of American Art de Nueva York.

Derivart (España)
El burbujómetro (2007)
Software art / Instalación

La Fiambrera Obrera y Mar de Niebla (España)
Bordergames La Calzada. Gijón (2007-2008)
Videojuego

Molleindustria (Italia)
Faith Fighter (2008)
Juego de ordenador

//////////fur//// interfaces artísticas para el entretenimiento.
Tilman Reiff, Volker Morawe, Alemania
PainStation 2.5- Artefacto mejorado para duelos (2004)
Madera, acero inoxidable, software y dispositivos electrónicos hechos a medida

MIT Lab - Drew Harry, Dietmar Offenhuber, Orkan Telhan (EEUU/Austria/ Turquía)
Stiff People's League (2007)
Juego de realidad mixta en Second Life

Román Torre (España)
Life Floor (beta) (2008)
Instalación interactiva basada en autómatas celulares

HOMO LUDENS LUDENS DISEÑO DE LA EXPOSICIÓN

Render con el diseño de la exposición y los módulos en los que se colocarán las obras

TERRITORIO DE PAISAJES

La exposición pretende conformar un territorio donde los elementos arquitectónicos no se entiendan como objetos, sino como paisajes que permitan diferentes flujos y configuraciones y en los que se integren las piezas artísticas, los visitantes. Es un proyecto que se opone a lo fijo y estático, que busca los límites entre lo personal y lo político, entre el interior y el exterior, entre lo individual y colectivo con el fin de potenciar lo lúdico, la sorpresa y la participación.

Todos los componentes (instalaciones, arquitectura, espectadores, contenedor, materiales) forman parte del mismo juego que cuestiona las ordenaciones espaciales, los órdenes jerárquicos y la política del cuerpo en su relación con lo construido.

DISEÑO: C+arquitectos, Nerea Calvillo

Nerea Calvillo es arquitecta. Estudió en la ETSAM y en el Istituto Universitario di Architettura di Venezia, y realizó un postgrado en Columbia University. Ha colaborado en estudios como NO.MAD y FOA, abriendo su propio estudio en 2004. Ha ganado premios en numerosos concursos, como en Europan VII o San Andrés. Actualmente es profesora de Proyectos Arquitectónicos en la ESAYA, Madrid, y ha impartido talleres y participado en jurados de escuelas como la Architectural Association, la Bartlett School of Architecture o la Betzalel School of Architecture. Sus textos de crítica de arte y arquitectura han sido publicados en revistas nacionales e internacionales, formando parte de *Pasajes de Arquitectura y Crítica*, *Fisuras de la Cultura Contemporánea* y *Quaderns*.

Plano del diseño de *Homo Ludens Ludens*

UN ENTORNO DE ESPECULACIÓN SOBRE LA EMERGENCIA DEL HOMO LUDENS

Coincidiendo con la exposición *Homo Ludens Ludens*, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial ha organizado un Simposio internacional cuyo objetivo es la exploración y análisis del juego como elemento principal del mundo actual y su importancia en distintos ámbitos de nuestras vidas. Condicionado por la influencia y particularidades de cada época, el juego cambia y evoluciona. Como objetivo de análisis y referencia para los estudiosos a lo largo de los tiempos, podemos trazar, de forma fácil, su carácter imperecedero y su relevancia para varios sectores de la civilización. En la actualidad, el carácter multifacético del juego ha dado forma a un enfoque realmente interdisciplinar que nos lleva a áreas de investigación especializada, aplicaciones y expresiones con diferentes objetivos y funciones.

La pregunta es entonces, ¿qué es el juego hoy en día? No cabe duda de que evidentemente es, todavía, fuente de alegría y disfrute. Pero no es sólo eso. Es también una poderosa herramienta para nuestra sociedad que aporta y cumple propósitos y objetivos pedagógicos, científicos y sociales. Es una actividad, pero también una plataforma sobre la que se construyen relaciones, donde se desarrollan redes interpersonales y que afecta identidades. El juego es un objeto de explotación. En la era web 2.0, ¿existe forma mejor de obtener beneficios de la creatividad individual y colectiva?

El Congreso internacional *Homo Ludens Ludens*, organizado por LABoral y The Planetary Collegium, a lo largo de su programa de dos días de duración, tratará, por un lado, de situar el marco contextual del juego contemporáneo y, por otro, de mostrar sus múltiples expresiones en las actividades y funciones de nuestro hoy en día. Intentará responder a preguntas como: ¿de qué forma ha cambiado la noción de juego y cómo afecta a nuestro mundo actual?; ¿cómo otorga poder a nuestra cultura a través de su uso en diferentes disciplinas?; ¿qué esperanzas, cambios y qué posibles peligros puede traernos esta sociedad lúdica?; ¿podría tal vez nuestra comprensión de su fusión con la vida real ayudarnos a entender mejor a la sociedad contemporánea y sus ciudadanos?

Considerando la amplitud de ángulos desde los que se podrían investigar estos aspectos, *Homo Ludens Ludens* apuesta por un entorno experimental y poco común. LABoral ha invitado a expertos internacionales, con una sólida experiencia en el sector, para que reflexionen sobre los elementos y características específicas de los juegos, del proceso del jugar, de la jugabilidad y de otros matices indicativos o identidades lúdicas específicas. A través de este enfoque, LABoral quiere que este Simposio se convierta en un entorno de especulación sobre la emergencia del propio "Homo Ludens".

THE PLANETARY COLLEGIUM

Fundado en 1994 por Roy Ascott, The Planetary Collegium es una comunidad de artistas, teóricos y académicos de todo el mundo dedicados a las artes interactivas y participativas más punteras -instalación, danza, *performance*, arquitectura, música, robótica, narrativa, software y diseño- dentro del marco de la telemática, la tecno-ética y la práctica postbiológica. A través de una rigurosa y transdisciplinar investigación doctoral y posdoctoral, The Planetary Collegium aspira a conseguir resultados sincretistas que contribuyan a la producción de un nuevo lenguaje, nuevas estructuras y sistemas y visiones creativas inéditas sobre la naturaleza de la consciencia, la identidad humana y el mundo material. Sus investigaciones, que son un reflejo de las aspiraciones sociales, científicas, tecnológicas y espirituales de la sociedad emergente del planeta, mantienen a la vez una consciencia crítica de los ámbitos y fuerzas retrógradas que inhiben el desarrollo social y obstaculizan el cambio cultural. The Planetary Collegium tiene su sede principal en el CAiiA-Hub, en la Universidad de Plymouth (Inglaterra) con nodos en Zurich, Milán y próximamente en São Paulo y Seúl.

PONENTES

Lo lúdico en el arte y la cultura de hoy

Daphne Dragona (GRE) es una 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 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*.

- *¿Quién se atreve a desacralizar el juego de hoy?*

¿Cómo definir hoy el acto de jugar? ¿Es factible, en nuestra cultura contemporánea, hablar del acto de jugar más que del juego? Se trata de una cuestión que emerge junto a una paradoja: mientras que, en la actualidad, se recurre a juegos con un amplio espectro de objetivos, la presencia real del acto de jugar es, a menudo, dudosa. Si damos como cierta la afirmación de Giorgio Agamben de que el *juego es el único elemento dentro de la cultura capaz de profanar lo que se considera sagrado* y, en consecuencia, de provocar cambios y alterar estructuras de arriba abajo, ¿podrá continuar desempeñando ese papel hoy? ¿Será posible reintroducir sus rasgos más sobresalientes a través del arte?

Laura Baigorri (ESP). Profesora Titular en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona especializada en Arte y Nuevos Medios. Combina su experiencia docente con la investigación, la crítica, el comisariado y la realización de proyectos online. Ha publicado artículos y ensayos sobre arte y activismo en la red, videoarte y game art, y los libros: *Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la Red* (2006), *Vídeo. Primera etapa* (2004) y *Vídeo en Latinoamérica. Una historia crítica* (prensa, 2008).

- *No haré más arte aburrido. Subvirtiendo elitismo y banalidad*

Las vanguardias introdujeron el juego y la diversión en la producción artística con el objetivo de socavar el arte (elitista). En los últimos años, la introducción de temas sociales y políticos en el videojuego está minando la trivialidad que habitualmente se asigna a esta forma de ocio popular, de baja cultura. Esta capacidad de sobrepasar la línea hacia uno y otro lado, de trascender y subvertir las normas, demuestra que la naturaleza flexible e irreverente del juego lleva implícita la trasgresión, la ignorancia expresa y la invención de las reglas. El juego contempla la trampa.

Martin Pichlmair (AUT). Desde que obtuviera su doctorado en Informática, Pichlmair ha venido trabajando como adjunto a cátedra en el Instituto de Diseño y Evaluación de Tecnología de la Universidad de Tecnología de Viena. Su producción artística ha podido verse en diversas muestras y en festivales de arte de los media como Ars Electronica, ISEA, Transmediale y el Microwave International Festival for New Media Art. Sus investigaciones y publicaciones se centran en la teoría y práctica del diseño y el arte interactivo, abarcando desde el diseño de videojuegos y las interfaces físicas hasta los modelos para el desarrollo de código abierto y los medios al servicio de la comunidad.

- *Aventurándose en los límites del juego*

El de ›Ludicidad‹ es un término vago y ambiguo. Aunque no resulta difícil ver una situación específica como lúdica, se trata de un concepto de difícil comprensión. Las situaciones que vivimos entran y salen de lo lúdico, dejando así el término ludicidad con unos límites difusos. El texto aspira a contribuir a un análisis de la ludicidad aventurándonos por las zonas fronterizas que rodean lo lúdico.

La introducción de nuevas prácticas y encuentros lúdicos

Laura Beloff (ESP/FIN). Nacida en Finlandia, las obras de Laura Beloff podrían definirse como singulares objetos portables, estructuras programadas y participativas e instalaciones en red. En sus obras, Beloff combina con habilidad tecnología con una diversidad de medios, desde vídeos a textiles, de materiales sonoros, a elementos escultóricos u orgánicos. Beloff ha participado en numerosas exposiciones en museos, galerías y en grandes acontecimientos de media-art dentro y fuera de Europa. Ha disfrutado de varias becas, residencias y premios. En la actualidad es profesora visitante en la Universidad de Arte y Diseño de Helsinki e investigadora en Planetary Collegium.

- *Moda lúdica: ironía y dispositivos para vestir*

El diccionario New Oxford English define la ironía como un estado de cosas o acontecimiento que, en forma deliberada, contraría lo que de él se espera con resultados, a menudo, humorísticos. La ponencia "El Modo Lúdico" explora el concepto de ironía y sus funciones a través de obras de arte portables y desde la perspectiva del creador, cuestionándose las posibilidades de cooperación de la tecnología en unas obras de arte que comparten un enfoque lúdico y humorístico.

Monika Weiss (USA) crea unos entornos que exploran la incorporación, el ancestral acto del dibujo y la escritura dentro del marco de la memoria histórica y la creación de imágenes en vídeo. El texto de Weiss reflexiona sobre aspectos del juego en la cultura en general, así como sobre sus proyectos performáticos. Un campo de improvisación dentro de un entorno lúdico predeterminado, su proyecto público de sonido y dibujo "Drawing

Lethe", combina la noción del paisaje interactivo con la memoria histórica y el entorno digital sonoro. En la actualidad, Monika Weiss trabaja como ayudante de cátedra en el Departamento de Arte del Washington College.

● *Horos y otros campos de juegos*

El texto es fruto de la yuxtaposición de dos narraciones diferentes. La primera, debate una selección de rasgos relativos al juego dentro de la cultura contemporánea; la segunda, explora una serie de obras – en unos casos mías, en otros casos realizadas por otros creadores – que tratan la noción de ruptura de las reglas y la invitación a la participación, la improvisación y la interacción, dentro de un entorno de juego predeterminado. El texto concluye con "Horos", una obra "en progreso" que mezcla la idea del entorno físico interactivo con el paisaje lingüístico incrustado de memoria histórica dentro de un entorno virtual.

Natacha Roussel (FR/CAN). Natacha Roussel crea una especie de interfaces hápticas orgánicas para uno o más usuarios, consistentes, bien en extensiones corporales, bien en prendas de vestir. En la actualidad, Roussel, que crea prendas interactivas, prepara un doctorado sobre ropa aumentada dentro de un entorno colectivo. Es cofundadora de Experientiae Electricae (2003), un colectivo que integra tecnologías basadas en unos rudimentarios principios electrónicos y que conducen a un trabajo multimedia.

● *La ropa como propuesta participativa*

Existen antecedentes históricos del uso lúdico por parte de los artistas de artilugios comunicacionales incorporados a prendas de vestir para la transmisión de datos íntimos y la superación de las barreras que la ropa tradicionalmente ha erigido para salvaguardar nuestra privacidad. En este contexto, lo lúdico representa un medio para estimular una relación social dinámica, un privilegiado instrumento de descubrimiento relacional. Mi texto se propone explorar patrones de interacción que empleen ritmos de interrelación entre los miembros de un grupo para crear nuevas esferas de posible expresión lúdica. ¿Es posible capturar datos íntimos para su uso cotidiano? ¿No rebasará ese aspecto los límites de nuestra pulcra sociedad tecnológica?

Economías y políticas virtuales de una sociedad lúdica

McKenzie Wark (USA) es escritor y adjunto de cátedra de Estudios Mediales. Imparte cursos de estudios mediales y culturales en el Eugene Lang College y en la New School for Social Research (Nueva York). Su libro *Un manifiesto hacker* fue publicado en español por Alpha Decay y en inglés por Harvard University Press. Ésta última es también la editorial de su libro *Gamer Theory*.

● *La caverna*

Si la teoría del juego ha sido objetiva, racional, abstracta, la teoría del jugador es subjetiva, intuitiva, singular. Si la teoría del juego parte del agente autosuficiente que observa el mundo como un preso dentro de su celda, la teoría del jugador se plantea cómo la instrumentalidad del mismo se materializa cómo algo, de entrada, diferenciado. La aparición del juego de ordenador como forma cultural emergente reivindica una aproximación a la teoría cultural que podría surgir orgánicamente de la experiencia de la práctica del juego.

José Luis de Vicente (ESP). Periodista y comisario especialista en cultura, arte y tecnología digital. Desde 1999, forma parte del comité organizador de *ArtFutura*. Ha desarrollado también proyectos de comisariado para entidades y festivales como FAD, La Caixa, Sónar, OFFF y otros. Es miembro de *Elástico*, una plataforma de generación de contenidos sobre culturas emergentes, con quienes ha producido el proyecto COPYFIGHT. Da clases de teoría e historia de Internet y de los medios interactivos en la Escuela de Diseño Elisava de Barcelona.

- *Juegos de poder. Lo lúdico en las estructuras económicas, políticas e industriales*

Desde los "mercados de predicciones" en los ámbitos políticos y económicos que pretenden anticipar los efectos de posibles decisiones jugando a que ya han ocurrido, a los cada vez más sofisticados "juegos de guerra" militares, las estrategias del juego y la simulación tienen una presencia y función determinada dentro de las estructuras de poder. En el extremo opuesto, intelectuales como Guy Debord y Buckminster Fuller desarrollaron propuestas utópicas y críticas en forma de juego, como manera de reflexionar sobre la capacidad de la simulación para estimular la acción y el cambio. El presente texto pretende recorrer diferentes casos en los que el juego se sitúa en un contexto de uso radicalmente distinto al que solemos asociar con lo lúdico.

Julian Dibbell (USA). A lo largo de más de una década dedicado a la escritura y la edición, Julian Dibbell se ha consolidado como uno de los observadores más cualificados de la cultura digital. Autor de dos libros sobre los mundos online — *Play Money: Or How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot* (Basic, 2006) y *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World* (Henry Holt, 1999) — ha escrito también numerosos ensayos y artículos sobre hackers, virus informáticos, tecnologías de cifrado, piratas musicales y todas las vertiginosas cuestiones culturales, políticas y filosóficas que subyacen a ese conjunto de fenómenos y a otros característicos de nuestra era digital.

- *Las habitaciones chinas o, ¿qué es ludocapitalismo?*

¿Cuáles son los límites de la transformación contemporánea del juego en una variedad de trabajo productivo? ¿Cuál sería la lógica – si es que existe alguna – inherente a este modo emergente de producción? Dicho de otro modo: ¿a qué nos referimos cuando hablamos de ludocapitalismo? Mi texto aborda esas cuestiones a lo largo de una línea definida por dos puntos que jalonan el paisaje de la tecnocultura del siglo XXI: por una parte, la hipotética "habitación china" de que habla el filósofo Searle en su famosa crítica de la inteligencia artificial, y por la otra, las auténticas habitaciones chinas situadas en ciudades industriales de todo el país, en las que una legión de hombres jóvenes se gana la vida jugando a World of Warcraft o a otros juegos de fantasía online.

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

Michael Punt (UK) es Catedrático de Arte y Tecnología, director de Investigación Transtecnolgógica, University of Plymouth, y Editor en Jefe de Leonardo Reviews. En la última década, ha creado 15 filmes y publicado más de ochenta artículos sobre cine y medios digitales. Doctor por la Universidad de Ámsterdam (Cine Primitivo y el Imaginario

Tecnológico, 2000), su libro más reciente es *Screening Consciousness: Cinema Mind World Rodopi*, 2006 editado en colaboración con Robert Pepperell, y da continuidad a otra colaboración anterior: *The Post-Digital Membrane: imagination technology and desire*, Intellect Books , 2000.

- *Play Orbit: un juego en la historia del juego*

Siguiendo un debate surgido con ocasión de la exposición *Play Orbit* celebrada en el ICA de Londres en 1969, el presente texto se cuestiona sobre la forma de conectar juegos y teoría de los juegos con su propia historia política e intelectual, y también sobre cómo aquellos artistas contemporáneos que optan por el beneficio que la licencia del 'juego' provee, pueden situar su trabajo dentro de un juego político sobre la historia del juego.

Semi Ryu (USA). Su obra parte de unas animaciones experimentales en tres dimensiones que exploran el tema de la interactividad en el ritual chamanístico coreano y la tradición oral. Sus animaciones han podido verse en más de quince países y, recientemente, en StreamingMuseum.org, con comisariado del Chelsea Art Museum, Nueva York. Su interés por la interactividad ha tenido continuidad en su visión crítica de los medios interactivos y en su trabajo de títeres virtuales, presentado en Vancouver, Zurich, Ámsterdam, Milán, Beijing, Montreal, Madrid, Berlín y otros lugares. Ha impartido numerosas conferencias y escrito un gran número de artículos sobre su trabajo. Es ayudante de cátedra de Imagen Cinética en la Virginia Commonwealth University.

- *SHIN-MYEONG: La diversión que emerge de la opresión*

El Shin-Myeong y el Han dentro de los contextos histórico y cultural de Corea será objeto de esta ponencia que analizará cómo esos estados antitéticos de ludismo y opresión entran en mutua contradicción y equilibrio, dando lugar a un ininterrumpido proceso ritual que va de lo cotidiano a la ceremonia sagrada. Una estructura paradójica del acto de jugar que podría arrancar de la relación entre chamán/objeto de chamán y entre el titiritero/títere, susceptible de recrearse y ampliarse en mis proyectos de títeres interactivos dentro de una relación humano/ordenador.

Guto Nóbrega (BRA) es un artista brasileño que en la actualidad trabaja en el programa del Planetary Collegium, gracias a una beca de cuatro años concedida por CAPES- Brasil. Su trabajo de investigación se centra en la simbiosis de organismos naturales y artificiales en el arte, y en el análisis de esa relación dentro del contexto del fenómeno de campo. Es ayudante de cátedra de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad de Río de Janeiro (UFRJ). Su obra y conferencias han sido difundidas en festivales dentro y fuera de Brasil.

- *Mentes interconectadas. Jugando al arte*

Nóbrega analiza la función lúdica del arte como un *modus operandi* que permite la unificación del artista, el espectador y la obra dentro de una mente interconectada. Defendemos que el arte es un juego con reglas a descubrir mediante el acto de jugar, un acto a través del cual se desvelan unos patrones lúdicos interconectados.

Percepción, juego y deseo

Margarete Jahrmann (SUI) es artista y profesora de Diseño de Juegos en la Universidad de Artes y Diseño de Zurich, y en Angewandte, Viena. En 2005 fundó Ludic Society, y desde esa fecha edita la revista LS. Junto a Max Moswitzer, fue premiada en 2004 en Transmediale Berlin y en 2003 en Prix Ars Electronica, interactive arts. URL: //www.konsum.net //www.ludic-society.net

- *Morales du Joujou: objetos del repertorio del deseo*

La intervención se centrará en los juegos urbanos con objetos-juguetes de Ludic Society. Incluye, en primer lugar, juguetes con placas de impresión de diseño patapláquico; en segundo lugar, ondas etéreas rastreadoras de consolas (SM) Standard model y, en tercer lugar, sistemas de información geográfica global. Se hace un breve repaso de la mala práctica teórica, del efecto "Theorie-Bildung" de ese trabajo práctico, de esa estrategia de juego llamada Ludics como parte del juego.
¡La resistencia es fútil – la futilidad es resistencia!

Julián Oliver (NZ/ESP) es artista, creador de código abierto, educador y teórico de los media. Ha impartido conferencias y efectuado presentaciones en muchos y muy conocidos festivales y congresos dedicados al arte de los media. Ha participado también en muchas exposiciones de arte con sus proyectos, y es fundador de *Selectparks*, un colectivo dedicado al desarrollo del juego del arte, cuyo blog co-dirige.

- *Juego perceptual: arte de ilusión óptica como interfaz radical*

El arte interactivo suele considerarse como un tipo de arte manipulable en función de la acción y que, por tanto, alumbra una diversidad de resultados. El presente texto aborda la creación de ilusiones ópticas estáticas como una práctica artística interactiva que explota las deficiencias de la percepción visual como medio y como lugar de la acción. En su revisión de obras de trampantojo, anamorfosis perspectiva y Op Art, Julián Oliver muestra en qué forma la 'depuración' perceptiva se configura como campo de juego; un campo en el que los intentos por alcanzar una coherencia visual comprenden una mecánica de juego básica pero describible en términos formales. En concreto, el texto interpreta el Arte de la Ilusión Óptica como un tipo de juego fenomenológico cuyos fines son un debate centrado y reflexivo sobre la propia mirada.

Roy Ascott (UK) es un artista y escritor que investiga dentro del arte, la tecnología y la conciencia. Catedrático de Arte Tecnoético en la University of Plymouth y pionero del arte telemático, con exposiciones en la Bienal de Venecia, Electra Paris, Ars Electronica, V2 Holland, la Trienal de Milán y la Bienal de Mercosul, en Brasil, ha publicado libros y artículos traducidos a numerosos idiomas. Consejero de universidades y centros mediales en Reino Unido, Europa, Japón, Corea y América del Norte y del Sur.

- *Mariposeo, perspectivismo y cuatro puntos de juego*

El modelo lineal de la existencia humana ha sido abandonado a favor de una existencia altamente ramificada que incorpora el azar y el cambio, la contingencia y lo desconocido. Existe un sinfín de juegos a los que jugar y un sinfín de formas de jugar con ellos Nos representamos mediante el juego de rol, la selección de un personaje, la adopción de atributos opuestos, al igual que lo hacen todos aquellos soportes de juegos que

ofrecen una posibilidad de autodefinición y de autocreación. Podemos ser múltiples 'Yoes', realizar múltiples tareas simultáneamente en múltiples juegos. La mente de la mariposa es el atributo necesario de todos los jugadores. El arte alimenta de este mariposeo con su incesante alternancia de imágenes, textos, perspectivas, personajes, planes, y tránsitos. Mi práctica, que recorre la cibernética, la telemática, la tecnoética y el sincretismo, es totalmente especulativa: puro juego, apuesta con las palabras y los significados, con la realización de saltos lúdicos y la celebración de la contingencia.

Transformaciones lúdicas contemporáneas

Nicolas Reeves (CAN) es Director de NXI GESTATIO Design lab for Computers, Arts and Architecture y Director de Research-Creation en el Hexagram Institute School of Design, Universidad de Québec, Montreal Research-Creation. Su educación dual en física y arquitectura le ha permitido combinar la práctica del arte y el diseño con un uso intensivo de datos bioclimáticos, científicos e informáticos. Se encuentra inmerso en un gran número de proyectos de investigación/creación, basados en sistemas algorítmicos que desarrollan diversos tipos de estructuras evolutivas arquitectónicas y sonoras. Ha participado en exposiciones y congresos con instalaciones y conferencias en los cinco continentes.

- *Juegos formales: poéticas potenciales en campos digitales*

Todo objeto digitalizado deberá, para su procesamiento informático, ser privado de cualquier sentido o significado. Esta afirmación esencial de la ciencia informática está en el origen del mayor juego *cadavre-exquis* de todos los tiempos. Obras informáticas con sucesivos niveles de representación. Las obras de nivel más elemental utilizan números binarios para describir secuencias de estados físicos elementales. El número de estados alcanzables por un sistema informático se corresponde con el número de sus posibles configuraciones cuya exploración pone al servicio de arquitectos, artistas y diseñadores infinitos territorios de formas y ensamblajes con el objetivo último de construir sentidos novedosos e inesperados.

Luis Miguel Girão (BRA/UK) es un artista e investigador transdisciplinar dedicado a la aplicación de tecnología como herramienta de expresión artística. Desde Casa da Música, Oporto (Portugal), donde trabaja normalmente, el artista ha desarrollado y presentado una serie de instalaciones de arte público, así como muestras educativas de carácter transdisciplinar. Ha colaborado con numerosos artistas y su obra se ha expuesto en EE.UU., Canadá, Alemania y Portugal. Es miembro fundador de Artshare, una compañía dedicada a la investigación del arte y la tecnología y colabora con Companhia de Música Teatral. Actualmente es doctorando en el Planetary Collegium.

- *El juego de cooperación. El Gran Juego de la Vida*

Cooperation Game es un antijuego carente de punto de partida y objetivo final, en tanto que no se espera de los participantes de este sistema audiovisual interactivo que compitan entre sí ni que surja un vencedor. El propósito principal del entorno es el de fomentar la interacción social mediada por ordenador.

Wolfgang Fiel (AU/UK). Co-fundador de tat ort, un estudio vienés dedicado al trabajo de colaboración e investigación de la apropiación espacial, el conocimiento colectivo y la interactividad. Es Director Artístico de iCP, Institute for Cultural Policy, situado en Hamburgo, identificado como plataforma abierta para un prolífico intercambio entre arquitectura, arte, ciencia e industria. Su trabajo individual y colectivo ha sido profusamente expuesto y publicado. En 2006, inició su investigación doctoral sobre el tema del "urbanismo disipativo", y es tutor visitante en la Universidad Tecnológica de Viena.

● *La verdad de comenzar de nuevo*

El concepto althusseriano del "materialismo aleatorio" (1982) ha permitido la sustitución de cualquier objetivo por la presencia inmediata de circunstancias inéditas vistas. La causalidad se orienta hacia la naturaleza aleatoria de la `superficie'. De ahí, la comprensión del juego como una topografía aumentada de recursos, como un jardín de ideas. Lo efímero y la velocidad del cambio emergen como cualidades más distintivas y el espacio deja de describirse exclusivamente en función de la fisicalidad de la masa.

El juego como herramienta para adecuar estrategias y tácticas

Gonzalo Frasca (URUG) es diseñador e investigador académico de juego. Lleva más de una década trabajando en la teoría del videojuego. Publica los blogs *Ludology.org* y *Water Cooler Games*, y es Editor de *Game Studies*. Antiguo responsable de producción de juegos en Cartoon Network LA, con posterioridad co-fundó un estudio independiente de creación de juegos, *Powerful Robot Games*, en donde lanzó *Newsgaming.com*.

● *El simulatógrafo: una herramienta para crear juegos serios*

Tradicionalmente, se asocia el juego y el videojuego con el esparcimiento y la pérdida de tiempo. Sin embargo, existen muchos ejemplos tanto de juegos "serios" (educativos, artísticos, políticos) como de videojuegos "comerciales" que, además de entretener, transmiten mensajes, valores e ideas. Esta presentación ofrece herramientas para entender el juego como una herramienta de comunicación.

Anne-Marie Schleiner (USA) está comprometida con la cultura del juego y la red a través de diversos papeles: escritora, crítica, comisaria y artista/diseñadora de juegos. En su obra, Schleiner investiga la construcción de género en los avatares, la cultura del juego informático y el *hacker art*. Ha comisariado exposiciones online de *game mods* [modificaciones] y add-ons [plug-ins], incluyendo las exposiciones *Cracking the Maze*, *Mutation.fem*, y *Snow Blossom House*. Dirige una web llamada *opensorcery.net*, centrada en el hackeado de juegos y en formas de arte digital de código abierto.

● *Disolviendo el círculo mágico del juego: lecciones del juego situacionista*

En los últimos años, los estudiosos de la cultura del juego y la ludología se han centrado en la tarea de analizar y estructurar el juego. Este artículo bebe de diversas corrientes de pensamiento que arrancan de la mitad del siglo XX, influidas, aunque no exclusivamente, por Huizinga: las de los artistas y arquitectos del situacionismo parisino, incluyendo a Guy Debord y Gilles Ivian. Más que ofrecer una evaluación histórica de las teorías

situacionistas, lo que estas corrientes plantean es una reconsideración del potencial de los juegos en el arte. Los principales puntos de interés son una crítica del juego dentro del capitalismo pero planteando resistencias, unas propuestas arquitectónicas para una navegación y transformación lúdica de las zonas "psicogeográficas", un análisis de actividades lúdicas y no lúdicas, y un replanteamiento de la negatividad del dadaísmo.

Paolo Pedercini (IT/USA) estudió electrónica, licenciándose más tarde en diseño visual y multimedia. Desde hace dos años imparte "diseño multimedia" en NABA – nueva academia de bellas artes de Milán. Ha trabajado como director creativo para la primera agencia italiana de marketing alternativo. En la actualidad cursa una licenciatura en Artes Electrónicas en el Rensselaer Polytechnic Institute de Troy, Nueva York. En sus ratos de ocio diseña videojuegos alternativos e investiga en software social y mundos virtuales.

- *De la urgencia a la emergencia: haciendo juegos en un mundo degenerado*

Los juegos de simulación pueden ser herramientas útiles para investigar, criticar y prefigurar sistemas tan complejos como los ecológicos, los económicos o los sociales. Estimulan en el jugador un enfoque holístico para la resolución de problemas, un enfoque que, según los ecologistas, se hace necesario para encarar los desafíos del nuevo siglo. No obstante, debemos reconocer los inevitables límites y los elementos ideológicos presentes en cada juego de simulación. La lectura social del texto interactivo continúa siendo una práctica poco común, pero susceptible de ser incentivada mediante estrategias alternativas de diseño de juegos.

Hacia una transdiscisplinariedad y un juego multifacético

David McConville (USA) es un creador de arte de los media cuyo trabajo explora las distintas formas en las que se pueden utilizar los cines panorámicos para experimentar estados de percepción y escalas conceptuales de lo micro a lo cósmico. Su investigación teórica se centra en el desarrollo de marcos históricos y conceptuales de la evolución de perspectivas esféricas. Es cofundador y director de Noospheric Research of The Elumenati y en la actualidad es miembro del consejo del Buckminster Fuller Institute. Es fundador del Media Arts Project y se sienta en el consejo consultivo del Black Mountain College Museum.

- *El tramposo y la transdisciplinariedad*

Todas las culturas presentes a lo largo de la historia de la humanidad han atestiguado el desarrollo de un amplio número de enfoques dirigidos a inducir estados psicológicos capaces de dar paso a nuevos modos de experiencia y conocimiento. Unas técnicas que, en forma lúdica, suscitan cambios en las percepciones de los participantes desvinculándoles de sus vivencias cotidianas de lo real. El texto explora en qué forma los modernos entornos mediales inmersivos pueden utilizarse para inducir unos similares estados de conciencia adecuados para el desencadenamiento de colaboraciones transdisciplinarias y la promoción de sistemas de conocimiento integrales.

Natasha Vita-More (USA). Su práctica se ha centrado en el arte de los media y en el arte de la *performance*, pudiéndose describir como una

ecología del cuerpo, de la narración y del mundo físico. Sus investigaciones actuales apuntan a las múltiples interpretaciones y valores que afectan al humano 2.0 como existencia regenerativa y al humano 3.0 como noosfera emergente. Vita-More ha publicado sus escritos en varias revistas de prestigio y ha sido presidenta del Extropy Institute (2001-2006). En la actualidad, es consejera del Center for Responsible Nanotechnology, LifeBoat Foundation y Alcor Foundation, y prepara un doctorado en Planetary Collegium.

- *El diseño de guerra del diseño: humanoides vs. Posbiológicos – controversias que pueden afectar a la humanidad*

Se aborda la hegemonía ideológica y el juego de la exageración. Un escenario-tipo muestra, a modo de ilustración, los combates culturales que afectan al diseño de los futuros humanos. La autora identifica y utiliza como base cuatro modernas campañas ideológicas—un anuncio publicitario, un negocio ficticio, una engañosa emisión radiofónica y una argucia- que emplean métodos de fingimiento, ironía y adínaton para promover la hegemonía ideológica. El contraste de esos métodos agonales representa una campaña nueva que propone la libertad morfológica a la hora de enfrentarse a la esencia y estructura de las preocupaciones relativas al diseño de la vida sapiente.

Mike Phillips (USA). Director del i-DAT www.i-dat.org y dirige el Grupo de Investigación de Tecnología y Arte Emergente [www.nascent-research.net]. Sus trabajos de I+D giran en torno a la arquitectura digital y la publicación transmedial, presentándose en dos proyectos de investigación fundamentales: Arch-OS, un "Sistema Operativo" para la arquitectura contemporánea, que pone de manifiesto la vida social y ecológica de un edificio y proporciona a los artistas, ingenieros y científicos un entorno único para la investigación trandisciplinar y LiquidPress dirigido a explorar la evolución y transformación de las tecnologías de transmisión y publicación.

- *El algoritmo del Juego A(n):= [r = 1,2,…..N]*

El Algoritmo del Juego es uno de los elementos del Sistema Operativo Social (S-OS) (www.s-os.org), un conjunto de intervenciones creativas y de manifestaciones estratégicas que ofrece un "algoritmo" más novedoso y con mayor sentido para dar forma al "Intercambio Social", a la vez que propone una unidad de "medición" más efectiva de la "Calidad de Vida". A(n):= nr [r = 1,2,…..N], donde A(n) sería, probablemente, el valor de la Calidad de Vida, y [r = 1,2,…..N] los numerosos cálculos que tienen lugar en una ciudad. Estos cálculos constituyen una estructura invisible que se ha ido configurando gracias a los procesos cotidianos de intercambio social (una sonrisa, un cambio, un desprecio) que pueden interpretarse como un Sistema Operativo Social cuando se manifiestan a través del uso de tecnologías digitales.

MARIPOSEO, PERSPECTIVISMO Y CUATRO PUNTOS DE JUEGO

Por **Roy Ascott.** Artista y teórico. Profesor de Technoetic Arts. Presidente Fundador del Planetary Collegium, University of Plymouth. Reino Unido

PAPILLONNAGE

La mente de la mariposa es un atributo necesario de todos los jugadores. La habilidad de revolotear de un punto a otro, cambiando ágilmente de perspectiva, constantemente re-escaneando el campo de juego en busca de oportunidades que explotar y barreras que franquear. Charles Fourier, socialista visionario del siglo XIX, escribió en una occasion acerca de "...la pasión del mariposeo, el deseo de variedad periódica en las fases de la vida y de variedad frecuente en nuestras ocupaciones". Fourier insistía en el hecho de que "en lugar de trabajar doce horas al día con un pequeño descanso para una comida aburrida y pobre, los comuneros utópicos nunca prolongaban sus sesiones de trabajo por encima de una hora y media o, a lo sumo, dos". El deseo de variedad, tanto en la jornada laboral como en los mundos virtuales, la frecuencia de los cambios en la ocupación y en la identidad, la movilidad geográfica y cultural, también tipifican el panorama del siglo XXI. El programa social de Fourier, basado en la "atracción pasional", posee ahora una relevancia contemporánea. El arte, en su máxima expresión, se alimenta de este mariposeo, con su incesante alternancia de imágenes, textos, perspectivas, personajes, planes, y tránsitos. El juego y el mariposeo están íntimamente ligados. "En el panorama actual de consumismo del mundo, la propia vida se concibe como un tipo de juego". Ciertamente Second Life es un juego, y los sitios web de redes sociales también están imbuidos del *ethos* del juego. El mariposeo es el premio de la cultura telemática, la capacidad de revolotear velozmente y a menudo de modo colorista de un punto a otro, (a)polinizando en igual medida que se es (a)polinizado.

PERSPECTIVISMO

El perspectivismo de Nietzsche, que puede ser clave en el sentido más amplio de la cultura del juego, rechaza el objetivismo como imposible y afirma que no hay evaluaciones objetivas que trasciendan formaciones culturales o designaciones subjetivas, lo cual implica que los hechos objetivos no existen y que no puede darse un conocimiento de una cosa propiamente dicha, estableciendo así una separación entre la verdad y un punto de observación concreto (o único) eliminando, al hacerlo, la posibilidad de cualquier absoluto ético o epistemológico. En este sentido, las barreras entre primera y segunda vida, entre lo real y lo virtual, entre juego y "seriedad" se disipan, dando pie a una fluidez de la percepción y a una inmersión que, cada vez más, experimentamos como la norma. En el contexto lúdico y del juego, existe un sincretismo que debe ser objeto de análisis entre la atracción pasional de Fourier y el perspectivismo de Nietzsche. Todos los juegos aspiran a la condición del arte, ya que el arte

no es sino puro juego: una apuesta por la intuición y una apercepción visionaria. La vida en sí misma es una matriz de un juego arriesgado, con múltiples niveles e hipermediado. Hemos abandonado el modelo lineal, evolutivo, de la existencia humana, con su miopía vocacional o profesional, en favor de una existencia altamente ramificada que incorpora el azar y el cambio y que, a menudo, conscientemente, flirtea de modo imprudente con la contingencia y con lo desconocido. Estamos en el siglo veintiuno… Nos representamos mediante el juego de rol, la selección de un personaje, la adopción de atributos opuestos. Second Life capta el impulso de crear una variabilidad personal, al igual que lo hacen todos aquellos soportes de juegos que ofrecen una posibilidad de autodefinición y de autocreación. Podemos ser múltiples "yoes", realizar múltiples tareas simultáneamente en múltiples juegos.

CUATRO PUNTOS DE JUEGO

Mi propia praxis transita por cuatro fases: La primera fase, *cibernética*, consistía en unas construcciones fijadas a la pared que invitaban a la participación física del espectador en resoluciones abiertas de su incompleción. Al mismo tiempo, a un nivel social, en el Groundcourse que establecí en Londres, mi trabajo consistía en proyectos que no eran digitales, sino sistémicos, de base conductual, y que implicaban la construcción de juegos tridimensionales regidos por el tiempo, con asunción de roles y cambios de identidad. Este trabajo socavaba la distinción académica entre aprendizaje y diversión, transgrediendo así normas pedagógicas, convenciones artísticas y asunciones sobre el Yo.

La segunda fase, *telemática*, está tipificada en *La Plissure du Text: a planetary fairy-tale* (1983) que utilizaba el entorno asincrónico en línea como espacio generativo de una autoría distribuida. El relato colaborativo del cuento fantástico, construido a través de dos lenguajes, invitaba al juego, a los juegos de palabras y a la filosofía, en un juego semiótico de narración contingente. El proyecto mostraba que se puede jugar con el texto en el ciberespacio, tan fracturable e hipermediable como la imagen digital. La ambigüedad del significado (des)incorporada en el texto puede ser fuente de un placer intenso. La Plissure du Text quedó vio parcialmente definida por el estudio de Vladimir Propp sobre la morfología del cuento. Su análisis estructural de los personajes y la relevancia que otorga al comportamiento reconocían que las acciones son más importantes que los agentes. Identifica 31 funciones que se distribuyen entre siete principales personajes. Se ha demostrado que el análisis de Propp es de utilidad a la hora de crear juegos de rol, como la serie de Super Mario Brothers.

La tercera fase, *tecnoética*, ha implicado consideraciones sobre la tecnología de la conciencia, situando el arte en el campo de lo inmaterial, de la indeterminación no causal, conjugando sistemas adivinatorios (tarot, I Ching), un ritual enteogénico (sobre todo en Brasil), y la construcción en *moistmedia* con fenómenos biofotónicos y campos de energía esotérica. Los aspectos digitales, biológicos y químicos de la nanotecnología proporcionan en la actualidad los parámetros de nuestro tablero de juego. Las presencias alrededor de la mesa son diversamente ecológicas, vibracionales, aparicionales o teleportadas.

La cuarta fase, *sincrética*, constituye un modo de arte que subraya el juego no lineal y confluente entre lo absurdo, lo profundo, lo esotérico, lo erótico, lo conceptual y lo espiritual. En este enfoque, las narraciones de los juegos, que popularmente se siguen a través de temas principalmente competitivos, militaristas o deportivos, pueden incorporar material explícitamente esotérico, aportando de este modo a la cultura del juego el hermeticismo que a principios del siglo pasado subyacía tras la obra de Duchamp, Mondrian y Kandinsky, entre otros. Si la cibernética es subyacente a la tecnología del arte, el sincretismo es lo que caracteriza su práctica. El pensamiento sincrético rompe las fronteras y subvierte los protocolos. Pensar desde fuera del molde, buscar los extremos de la percepción, poner a prueba los límites del lenguaje, de la conducta y del pensamiento, sitúa al artista en el borde de las normas sociales pero en el centro del desarrollo humano. Es precisamente al situarse en ese borde cuando la cultura del juego puede evolucionar. Podremos ir viendo cómo va surgiendo exponencialmente en nuestra cultura de entramados sociales, del mismo modo que en la Red navegamos por un universo cada vez más patafísico.

EL SIMULATÓGRAFO: UNA HERRAMIENTA PARA CREAR JUEGOS

Por **Gonzalo Frasca.** Diseñador de vídeojuegos e investigador académico en el Center for Computer Game Research, Copenague

El simulatógrafo es una máquina inexistente e imaginaria, pero no por ello menos útil. En este artículo vamos a enseñar cómo usarlo. Si bien puede ser buena para crear todo tipo de simulaciones y juegos, focalizaremos en su uso para diseñar los llamados "juegos serios" (juegos creados con objetivos que van más allá del esparcimiento).

Conocemos bien la cámara fotográfica, que registra la luz emitida y reflejada por los objetos. Sus hijos son la cámara cinematográfica y de vídeo, las cuales crean ilusión de movimiento al yuxtaponer una serie de fotografías. El simulatógrafo no es un aparato físico, sino una herramienta conceptual: es una cámara que registra sistemas y produce simulaciones. Este artículo pretende ser su manual de instrucciones. Hoy aprenderemos tres de sus funciones básicas: el zoom, el encuadre y el foco.

EL ZOOM

El zoom permite regular la dimensión de la simulación o videojuego, desde lo micro (teleobjetivo) a lo mega (gran angular). Series de videojuegos tales como *Civilization* (1991 - 2008) o *Age of Empires* (1997 - 2006) ofrecen una visión gran angular de la historia de las civilizaciones, no necesariamente porque ofrezcan gráficos vistos a vuelo de pájaro, sino porque incluyen varios aspectos de la conducta humana: economía, religión, arte, guerra, etc. Por el contrario, un juego como *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) ofrece una visión mucho más específica sobre la llamada Guerra contra el Terror: focaliza en un momento histórico, con personajes específicos y acciones relativamente limitadas (moverse y disparar).

EL ENCUADRE

El encuadre es otra técnica esencial del simulatógrafo. El fotógrafo construye la imagen no sólo con lo que deja dentro del marco, sino con lo que deja fuera. El simulatógrafo funciona de manera idéntica, pero no sólo deja imágenes fuera del cuadro, sino también reglas, variables y comportamientos. El popular juego Los Sims, incluyó ciertos comportamientos dentro del encuadre y dejó otros fuera a la hora de simular la vida humana suburbana. Saber qué eligio el diseñador para dejar dentro y fuera del encuadre es indispensable para entender la ideología que refleja el juego. Por ejemplo, las reglas de comportamiento homosexual fueron dejadas dentro del encuadre del simulatógrafo. Por su parte, el juego permite hablar con otros humanos pero no permite hacerlo con las plantas. Sin embargo hay gente en el mundo real que, efectivamente, le habla a las plantas. El juego, como cualquier obra humana, es una abstracción de la realidad, pero esto no es

necesariamente un problema pues su simplicidad puede también amplificar su potencia comunicativa ya que focaliza en aspectos que el autor considera relevantes.

EL FOCO

En fotografía y cine, el foco sirve para resaltar uno de los infinitos planos que tiene la imagen. De todas las reglas, comportamientos y variables que tiene una simulación, el simulatógrafo puede hacer foco en algunas para resaltarlas con respecto a los otros. Se trata de una intención del autor de simulaciones, es un deseo que intenta imponer en aquellos que manipulen la simulación. El ejemplo más claro de foco está dado por las reglas de objetivo (es decir, aquellas reglas que transforman una simulación en un juego. Son las reglas que definen una victoria o una derrota). Los videojuegos comerciales generalmente focalizan en estas reglas: son presentados como actividades competitivas, donde hay que intentar cumplir ciertos objetivos para ganar. El diseño del interface de juego generalmente refleja este foco, pues prioriza la información necesaria para cumplir estos objetivos. A modo de ejemplo, los videojuegos de fútbol siempre muestran los números de goles de una partida en la pantalla. Otro tipo de información, como las estadísticas de desempeño de los jugadores, están ocultas y es necesario pulsar ciertos botones para acceder a ellos.

CONCLUSIÓN

He escrito este texto no desde el rol de teórico, sino desde el de diseñador. El concepto de simulatógrafo y sus funciones no pretenden ser herramientas teóricas, sino ayudar en el proceso de diseño. El diseñador que intenta crear un juego con objetivos sociales y políticos cuenta con la desventaja de trabajar en un género que todavía busca un perfil definido. Nadie necesita herramientas cuando tiene claro qué juego quiere hacer. Pero estas comienzan a ser útiles cuando el diseñador llega a un callejón sin salida. El simulatógrafo no va a crear mágicamente el juego, pero le permitirá al creador replantearse los objetivos del proyecto y analizar, tomando cierta distancia, qué es lo que se desea comunicar y qué se puede hacer al respecto.

EL ESPACIO DEL VÍDEOJUEGO: PERO ¿ESTO ES ARTE?

Por **Ricard Mas Peinado**. Crítico y comisario de exposiciones, investigador sobre videojuegos. Barcelona, España

En un contexto general, el arte siempre ha ido a remolque de la tecnología. Las nociones de obra de arte como "artesanía sublime", obra individual, irrepetible, sin concesiones al cliente, diálogo filosófico-religioso-especulativo... son víctimas del pensamiento romántico emergido a mediados del siglo XVIII con la reformulación del concepto de "espectador" y del rol del ojo. A ese replanteamiento le acompañan los balbuceos de una nueva tecnología, la reproducción litográfica e incluso, más adelante, la multiplicación del molde xilográfico por la técnica de la galvanoplastia.

Los primeros tirajes, con cierta continuidad, de litografías en España, llegan tarde, hacia 1819. Más adelante irrumpirá la fotografía, también el cine, y otros adelantos como la electricidad, que cambiarán no sólo nuestra concepción del arte, sino también las estructuras sociales y la noción de progreso como un verdadero maná humano.

Dadá y el surrealismo reintroducirán la noción de juego en la creatividad artística. Síntoma de ello es el ensayo de Eugenio d'Ors, ***Filosofia de l'home que treballa i que juga*** –"Filosofía del hombre que trabaja y que juega"-(1914). Y a la hiperconectividad de las nuevas tecnologías, y su extensión masiva, McLuhan dedicará ensayos fundacionales.

Pero las nuevas tecnologías recortan, mezclan, confunden muchas de las áreas reservadas antaño a la concepción romántica del arte. La publicidad, la caricatura en publicaciones periódicas –o el cómic, del que Apeles Mestres fue introductor-, la fotografía, la radiofonía –en nuestro país, Ramón Gómez de la Serna fue un pionero de la radio artística-, incluso el cartelismo o el *packaging*, no eran considerados estrictamente arte hasta que fueron recuperados por el discurso estético cuando otras tecnologías, como la televisión o el video, estuvieron plenamente consolidados.

Toda esta larga introducción para establecer las características de un medio, el videojuego, que irrumpe con nombres patrios en la España de 1984. De mismo modo que los pioneros citados, gente como Gonzo Suárez no se creían, no se consideran aún, artistas. Sus trabajos están destinados al puro comercio, a la diversión, el ahora llamado *entertainment*, puro *showbusiness*, con miras a un público más o menos adolescente. Y es a medida que esos adolescentes de 1984 han ido creciendo, y que desde otras culturas con mayor madurez en este área han establecido una serie de estudios académicos y exposiciones al tema del videojuego, que en España, todavía de una manera harto estricta, se empieza a considerar el videojuego como una más de las bellas artes.

El arte de la instalación con elementos procedentes de las nuevas tecnologías, principalmente el video, ha cobrado un gran impulso a pesar de tener como principal mercado determinadas instituciones. El gran público todavía debe conformarse con visitar dichas instituciones para disfrutar del videoarte. ¿Por qué? Las respuestas no son tan distintas al por qué el videojuego como arte realizado por artistas procedentes de las artes visuales no ha sido todavía suficientemente reconocido.
La infraestructura para realizar un videoarte, con un mínimo de garantías –más allá de la performance documentada-, exige estructura y recursos que difícilmente son financiables o rentables comercialemente. Por otra parte, el público no comprende cómo un medio reproducible hasta el infinito debe ser limitado a un número concreto de copias, a capricho del artista o del galerista.

Pongamos un ejemplo: en la pasada edición de Loop, el festival barcelonés del videoarte, una pieza –no diremos si buena, mediocre o francamente mala- costaba una media de 7.000 euros; a no mucha distancia del festival, en la estación de Sants, podían comprarse obras maestras del cine, como *La Diligencia*, de John Ford, por 3 euros.

Si a ello añadimos que en España existe una industria profesional del cine y del video, y que las infraestructuras funcionan, tal vez algún día alcancen a estandarizar el videoarte. Quién sabe, el día que en la Fnac veamos videarte español a 30 euros, del mismo modo que podemos comprar ahora mismo obras de Bill Viola, tal vez podremos hablar de un público consolidado.

Tales circunstancias no se dan en el campo del vídeojuego. Unos pocos estudios y productoras, contados, y una infraestructura de equipos, tiempo, mentalidad y mercado, imposibilitan el videojuego desde la praxis artística. En Japón, por poner un ejemplo casi excepcional, sí que empieza a haber colaboraciones entre músicos y creadores para realizar videojuegos comerciales con un fuerte contenido lírico, experimental, artístico.

En España, los ejemplos de arte influidos por el medio videojuego se pueden contar con los dedos de una mano: el temprano trabajo de Valeriano López con *Estrecho Adventure* (1996): un videoarte que recrea la estética del videojuego, pero sin interactividad, o investigaciones como el *ReacTable* de Sergi Jordà y el Grupo de Tecnología de la Universitat Pompeu Fabra, de Barcelona. Ambas piezas han sido expuestas en museos de arte. *Estrecho Adventure*, en el MUSAC, de León –de cuyas colecciones forma parte-, y ReacTable en LABoral. También el colectivo Derivart acaba de inaugurar una muestra en el Museu Abelló, de Mollet del Vallés (Barcelona), con sus críticas electrónicas al sistema capitalista.

Pero cada vez son más los equipos formados por jóvenes procedentes de diversas disciplinas como las bellas artes, el diseño y la informática que, formados en cursos especializados como el Máster en Creación de Videojuegos de la Universitat Pompeu Fabra, avanzan en el sentido de los precursores japoneses. A distinguir especialmente el equipo GroundNet,

formado en dicho máster –bajo la dirección de Dani Sánchez Crespo- que, con el juego indie *Galaxy Scraper* –www.ithandil.net/galaxy-, han conseguido el Winner Student Showcase del Independent Games Festival 2008 y el Best Game Award del español Art Futura 2007. El equipo está formado por los diseñadores Carlos Guzmán y Josep Soto, y los programadores Xavi Lamarca, Aarón Ruiz y Roger Solé.

Precisamente el certamen Art Futura fue el responsable de acoger, en fecha tan temprana como 1997, las primeras muestras de videojuegos en entornos destinados a la "alta cultura" como el CCCB de Barcelona. Allí, también se dan cita eventos como los festivales L'Observatori, BAC o el Sonar, que acogen muestras de arte interactivo, no pocas veces relacionadas con el videojuego.

Otro centro de estudios dedicado al arte electrónico, en el que tienen cabida muestras sobre videojuego, es ESDI, la escuela de diseño textil de Sabadell. La última muestra destacable en este espacio ha sido la colectiva *Exploración Electrónica*.

Esporádicamente, también hay centros que acogen muestras sobre videojuego, como el Salón Modernista de la Fundación Caixa Sabadell (Barcelona). En noviembre de 2006, inauguró la exposición *Tres maestros del videojuego*, comisariada por el que suscribe, en la que se estudiaban las progresiones de tres grandes creadores de videojuegos durante más de veinticinco años: Shigeru Miyamoto, John Carmack y Will Wright. Se trataba de una exposición científica, académica, que trataba de justificar la artisticidad del videojuego desde el mismo medio y equipos del mundo del videojuego. La Fundació Caixa Sabadell está construyendo un nuevo centro de exposiciones, previsto para enero del 2009, dedicado en exclusiva a la creatividad de las nuevas tecnologías.

Poco tiempo después, concretamente en marzo de 2007, LABoral Centro de Arte, de Gijón, abría puertas con una excelente muestra titulada *GameworId*. Gracias a un innovador punto de vista respecto al fenómeno de las nuevas tecnologías visuales, LABoral incluía desde videojuegos clásicos hasta experimentaciones artísticas alrededor de dicho soporte, mezclando equipos de programadores con artistas y pensadores. La experiencia tuvo continuidad con el *Expansion Pack. Playware*, en la que se acogía tanto a juegos artísticos como instalaciones multijugador como el célebre *ReacTable*. *Homo Ludens Ludens* viene a consolidar esta línea, prácticamente inédita –como hemos visto- en el panorama español, y que promete a lo largo de la próxima década, expresiones todavía *in nuce*. Las condiciones que lo harán posible son las siguientes condiciones: formación de especialistas en entornos académicos, la gran popularidad del medio en España, la atención dedicada en la prensa no especializada, el desarrollo de plataformas al alcance del público mínimamente especializado como Xbox Live, el abaratamiento de las estructuras de producción, el efecto "ejemplo" de iniciativas coherentes y con continuidad como las expuestas en Laboral y, por último pero no menos importante, el avance imparable del Machinima y el modding como herramienta sencilla para el desarrollo interactivo de narrativas.

Sobre el Machinima, hay que tener en cuenta iniciativas como Arsgames (arsgames.net/expo.html), capitaneada por Joan Leandre, Flavio Escribano y Remedios Zagra, en estrecha relación con Codepixel (www.codepixel.com), y trabajos profesionales como los de Ricard Gras, creador afincado en Londres cuyos trabajos son reconocidos mundialmente por su inventiva y solidez técnica.

Por último, una sencilla reflexión: ¿es el museo o el centro de arte el lugar ideal para exponer videojuegos? Por un lado, muchos videojuegos son distribuidos en línea, o en tiendas más o menos especializadas, pero por el otro el centro de arte es el único capaz de estructurar un discurso audiovisual que escapa, va más allá, dialoga y crea a su tiempo nuevos contenidos, de todo lo que sucede en la intimidad de la consola. Además, son necesarias exposiciones sobre videojuegos, ya sean desde el mismo mundo profesional o comercial del videojuego, o desde el prisma del arte, para concienciar al espectador, al público, de que no hay diferencias entre alta y baja cultura, sólo discursos coherentes y de calidad, partes de un todo que configuran nuestra cultura en perpetua reflexión y cuestionamiento.

JUEGOS DE DOLOR[1]

EL DOLOR COMO ESTÍMULO SENSORIAL EN EL CONTEXTO DEL ARTE DIGITAL BASADO EN VIDEOJUEGOS

Por **Pau Waelder**. Crítico de arte, comisario y diseñador gráfico, Palma de Mallorca

En los últimos años, diversos proyectos de arte digital han incorporado el dolor como una forma de interacción en el contexto de un juego para dos jugadores. Algunos han sido *performances* experimentales o proyectos estudiantiles, mientras que otros han alcanzado tal popularidad en exposiciones de *Game Art* y festivales de arte digital que sus creadores han considerado comercializarlos como máquinas recreativas. En cualquier caso, estas obras plantean una nueva relación entre el usuario y la máquina al llevar las consecuencias de sus acciones en el entorno virtual del videojuego a la realidad física de sus propios cuerpos. Al mismo tiempo, el uso del dolor como estímulo sensorial en una actividad lúdica invita a cuestionar la naturaleza del dolor y cómo es percibido por cada individuo en función del contexto en que se produce. Finalmente, el recurso a una forma tan extrema de estimulación nos lleva a considerar cuál es el límite y la tendencia en las formas de entretenimiento digital que nos ofrece la industria, cuáles son las motivaciones de los jugadores y cómo se gestionan aspectos como la competitividad y la agresividad en el ámbito de los videojuegos.

PainStation (2001-2003) y *LegShocker* (2002), de Tilman Reiff y Volker Morawe, *Tekken Torture* (2001), de C-Level, y *Taser Tag* (2005), de Randy Sarafan, constituyen ejemplos ilustrativos de lo que podemos denominar *juegos de dolor:* (video) juegos en los que dos jugadores se enfrentan entre sí por medio de una interfaz tecnológica, en ocasiones el entorno virtual de un videojuego, provocando y recibiendo estímulos dolorosos en una situación de igual a igual. El dolor se produce en la mayoría de los casos por medio de descargas eléctricas de intensidad variable, siempre por debajo del nivel en que podrían generar lesiones de gravedad. En general, la finalidad de estos proyectos es enriquecer la experiencia del juego con un estímulo físico y experimentar con las reacciones de los jugadores. El dolor se incorpora así a una experiencia lúdica, en la que los jugadores, de hecho, se divierten.

PAINSTATION

Volker Morawe y Tilman Reiff crearon la primera *PainStation*[2] en 2001 durante un programa de posgrado de la Kunsthochschule für Medien de Colonia. Su intención era incorporar en un videojuego un estímulo físico y

[1] Waelder, Pau (2007). *Juegos de dolor*. En: «Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura» [nodo en línea]. Artnodes. N.º 7. UOC. http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/waelder.pdf. ISSN 1695-5951

[2] //////////fur////, PainStation, http://www.painstation.de.

una interacción que produjese una mayor sociabilidad, dos aspectos que se hallaban entonces muy limitados o prácticamente ausentes en los videojuegos comerciales.[3] Quisieron además que su obra constituyese a la vez un homenaje a la historia de los videojuegos y una crítica al mercado actual: por este motivo, en lugar de crear un videojuego nuevo, reprogramaron uno de los primeros títulos de la historia de este medio, *Pong* (creado por Nolan Bushnell en 1972), que insertaron en una consola diseñada específicamente para proporcionar estímulos dolorosos a los jugadores. El nombre de la máquina y su logotipo hacen referencia a la *PlayStation* de Sony, con lo cual la pieza de Reiff y Morawe se presenta de forma irónica como una nueva versión de la popular consola.

PainStation (consiste en una consola de mesa para dos jugadores, que se sitúan frente a frente, a ambos lados de una pantalla en la que se muestra el mencionado juego *Pong.* Cada jugador maneja un controlador con la mano derecha mientras coloca la mano izquierda sobre un panel metálico con dos botones, el PEU (*Pain Execution Unit,* unidad de ejecución de dolor). Cuando ambos jugadores colocan sendas manos en los paneles, aprietan los botones que se hallan en ellos y, de esta manera, la máquina se pone en marcha. Los jugadores compiten en el clásico juego de tenis controlando una barra vertical con la que devuelven la pelota que les envía el adversario. En los extremos de la pantalla, detrás de cada barra, van apareciendo diversos símbolos, los PIS (*Pain Inflictor Symbols,* símbolos de administración de dolor), que representan los diversos tipos de castigo que recibirá el jugador si no logra interceptar la pelota: una descarga eléctrica, calor o un lacerante latigazo. Al recibir el castigo, el jugador suma un punto en su contador de «dolor sufrido» y el juego continúa hasta que uno de los dos jugadores no puede resistir más el dolor y retira su mano del panel metálico. El juego consiste, pues, tanto en la habilidad y los reflejos necesarios para interceptar la pelota el mayor número de veces posible, como en la resistencia y el autocontrol necesarios para resistir el dolor y mantener la mano sobre el panel.

Los autores describen la obra como un «artefacto de duelo mejorado»,[4] en referencia tanto a la falta de una interacción social real en la mayoría de videojuegos (incluso en los juegos multijugador, cada participante se centra en su propia pantalla) y el hecho de que la experiencia del jugador sea eminentemente visual, como al carácter competitivo y agresivo de dichos juegos. Al tratarse de un videojuego al que forzosamente deben jugar dos personas, se establece entre ellas una confrontación directa, si bien mediatizada por la máquina, en la que las acciones que se realizan en el austero y abstracto entorno de la pantalla tienen consecuencias reales

[3] Los artistas describen sus motivaciones con las siguientes palabras: «In developing *PainStation*, the question arose as to how, first, the sensual contact, which is reduced in common computer games and, second, the principle of sociability, which is still only inherent in haptic games, can be integrated (…) not only should man and machine be linked, not only virtual opponents be fought», Leopoldseder y Schöpf (2002), pág. 102.

[4] V. Morawe, T. Reiff, *Painstation. Enhanced Duelling Artefact*, Painstation Media Page, <http://www.khm.de/~morawe/painstation/Painstation_eng_long.pdf>.

en los cuerpos de los jugadores. Las sucesivas presentaciones públicas de la *PainStation* a lo largo de los últimos seis años han generado una respuesta entusiasta por parte de los jugadores, tanto hombres como mujeres. En no pocos casos los participantes acababan la partida con la mano ensangrentada, que posteriormente mostraban con orgullo. Debido al éxito obtenido con su obra, en 2003 los artistas crearon una segunda versión, diseñada para ser comercializada como una máquina recreativa. No obstante, la amenaza de un pleito por parte de Sony (debido a la similitud del nombre con el de la consola de videojuegos) y de los problemas que podría acarrear para un centro recreativo una máquina que produce dolor, llevaron a Reiff y Morawe a desistir de sus intenciones. *PainStation* y *PainStation 2.0* (puntualmente denominada *The Agonizer)* han sido expuestas en diversos festivales de arte digital en los últimos años, y han recibido diversos premios, entre los cuales se encuentra la mención honorífica en Arte Interactivo del festival Ars Electronica (2001) o el International Media Art Award del ZKM de Karlsruhe (2003).

LEGSHOCKER

Un segundo proyecto de Reiff y Morawe vinculado al dolor recibe el nombre de *LegShocker*[5] (2002) y consiste en un dispositivo que se fija a la pierna del jugador cuando compite en el videojuego FIFA 2002, de EA Games, en la consola PlayStation 2. El dispositivo consiste en una espinillera a la que se ha añadido un motor con un diminuto martillo metálico y un controlador que se conecta a la consola. Dos jugadores equipados con sendas espinilleras compiten en un partido de fútbol, y al cometer una falta o robar un balón, el jugador que es agredido siente en su pierna el dolor producido por el martillo metálico, que le golpea en la espinilla. De esta manera, nuevamente las acciones del terreno virtual del videojuego se transmiten al cuerpo del jugador. *LegShocker* es menos complejo que *PainStation* dado que se trata básicamente de un complemento a un videojuego existente, si bien permite de la misma manera infligir y sufrir un castigo físico por medio de un juego de consola. Los jugadores no se encuentran aquí cara a cara, sino que ambos miran la pantalla en la que se desarrolla el juego, y cuentan en este caso con representaciones más concretas (los futbolistas) con las que identificarse y, por tanto, una relación más lógica entre lo que reproduce la pantalla y lo que experimentan a nivel físico. La victoria o la derrota, en este caso, no están relacionadas directamente con la capacidad de soportar el dolor, pero la amenaza de un castigo físico hace que la experiencia de jugar a este fútbol virtual sea mucho más excitante.

TEKKEN TORTURE

El colectivo de artistas C-Level (Eddo Stern y Mark Allen) desarrolló uno de los primeros proyectos de arte digital que combinan un videojuego y un dispositivo que administra estímulos dolorosos. *Tekken Torture Tournament* [6] (2001) consistió en una performance en la que 32 participantes jugaron por parejas al videojuego de artes marciales *Tekken*

---

[5]. //////////fur////.*LegShocker*.
<http://www.fursr.com/details.php?id=26&pid=26>.

[6] C-Level, *Tekken Torture*,
<http://www.c level.cc/tekken_torture_tournament.html>.

3, en la consola PlayStation, equipados con un brazalete que les administraba descargas eléctricas cada vez que su personaje recibía un golpe de su adversario. Aquí nuevamente se trata de añadir al juego virtual unas consecuencias físicas reales, si bien en el caso de *Tekken* la relación entre dolor y castigo físico es más evidente. Los jugadores compiten en una situación de combate cuerpo a cuerpo en la que el dolor se convierte en un estímulo que los identifica con los personajes que controlan. La finalidad del juego es derrotar por K.O. al adversario, cuya resistencia viene determinada por el propio programa, de manera que la capacidad del jugador para soportar el dolor no es, en este caso, una parte esencial del juego. Dado que el contexto de este juego es el de una pelea callejera, la agresividad se convierte en un elemento esencial y es enfatizada por el dolor que sufren los participantes. Tampoco se produce aquí un enfrentamiento directo, sino que ambos jugadores permanecen atentos a los personajes de la pantalla y, al igual que en *LegShocker,* el proyecto consiste básicamente en crear una conexión entre lo virtual y lo real.

TASER TAG

Randy Sarafan presentó *Taser Tag*[7] (2005) como proyecto de graduación en el departamento de diseño y tecnología de la Parsons School of Design de Nueva York. Se trata de un juego para varios participantes en los que el espacio físico y la resistencia al dolor marcan las principales coordenadas. Cada jugador se equipa con una cinta que se coloca alrededor de la cabeza, conectada a un brazalete con electrodos y un dispositivo de localización. Una vez situados a una distancia mínima de nueve metros, cada uno de los jugadores puede enviar a los adversarios una señal que activa sus brazaletes y les administra una descarga eléctrica en el brazo de entre 80 y 120 voltios. La intensidad de la descarga varía según la distancia que separa a los jugadores: cuanto más cerca están, más intensa es. Por tanto, la única manera de evitar el dolor es huir del lugar. Dado que cualquier jugador puede enviar la señal a los demás, la decisión de acercarse a otro participante implica la posibilidad de infligir un daño mayor, pero también de sufrirlo; por lo cual, la capacidad para tolerar el dolor se convierte aquí en un factor importante. El artista señala al respecto que se basa en la hipótesis de que las personas son capaces de arriesgar su propia integridad con tal de dañar a otros.[8] La finalidad del juego es, por tanto, resistir los ataques de los adversarios y controlar el espacio circundante de manera que ningún otro jugador se atreva a acercarse. No hay puntos que sumar ni entorno virtual de referencia en este caso, sino un espacio real que se posee o controla en relación con los otros participantes. Tal como lo define Sarafan, éste es «un juego de sumisión y diversión», puesto que establece una relación de vencedor y

[7] R. Sarafan, *Taser Tag*, <http://a.parsons.edu/%7Erandy/tag/index.html>.

[8] «Tag is a tele-tactic game of submission and fun. It is built on the working hypothesis that people will forego their own safety to inflict harm upon others. This is a project that thoroughly explores the darker side of human nature and social progress through the familiar medium of game play», R. Sarafan, Taser Tag, op. cit.

vencido por medio del control del territorio, un concepto presente en la sociedad desde sus formas más primitivas y que aquí se reproduce gracias a un estímulo sensorial básico como es el dolor.

EL DOLOR

Los proyectos de arte digital antes descritos llevan al usuario a experimentar dolor en el ámbito de una actividad lúdica y, curiosamente, esta desagradable sensación se convierte en una parte integrante de la diversión que produce el juego. Debemos, por tanto, revisar la definición de «dolor» para tratar de dilucidar por qué esta sensación puede ser percibida de una manera tan diferente en función del contexto en el que se produce.

¿Qué es el dolor?

El dolor no es simplemente el resultado de un proceso sensorial directo. Es una experiencia emocional (por tanto, subjetiva) derivada de la nocicepción, un proceso bioquímico que transmite las sensaciones desagradables (tales como una lesión tisular) a las neuronas sensitivas de los nervios periféricos. Cuando la información del sistema nervioso es transmitida al cerebro, el dolor es interpretado de forma subjetiva por el individuo según su experiencia. Ronald Melzack (1986) indica que el dolor tiene una dimensión motivadora y afectiva muy importante, dado que requiere una atención inmediata y lleva al individuo a modificar sus acciones y pensamientos. Se convierte, por tanto, en una sensación muy personal a medida que cada individuo desarrolla su propia experiencia del dolor, mediatizada por aspectos culturales, el significado de cada situación y otras variables cognitivas y psicológicas. Como experiencia personal, el dolor se asocia al conocimiento. Kenneth D. Craig (1986) afirma que la resistencia al dolor se percibe como una muestra de autocontrol y eficiencia. Un modelo social puede establecer la experiencia del dolor como una prueba de resistencia y valor, de manera que los individuos de una sociedad trataran de imitar al modelo en su capacidad para soportar estímulos dolorosos. Este tipo de actitud también se explica por medio de la teoría de los afectos de Drew Westen.[9] Según Westen, los afectos determinan las acciones de un individuo en la medida en que una situación entre en conflicto con un estado ideal. En el caso de los jugadores de los «juegos de dolor» antes descritos, el estado ideal u objetivo es derrotar al adversario (o adversarios). Así, cuando el jugador experimenta dolor, pero sabe que es necesario soportarlo para conseguir su objetivo, no tratará de evitarlo, puesto que dicha sensación, aunque desagradable, se asocia al estado ideal que se pretende alcanzar. El dolor se asocia también a la imagen mental del propio cuerpo y al ego. Según Issy Pilowsky (1986), experimentar dolor no sólo supone un ataque a nivel físico, sino también a nivel del ego, de manera que éste se asocia a un sentimiento de culpa y castigo.

El dolor es, por tanto, un fenómeno complejo en el que se entrelazan aspectos físicos, psicológicos, culturales y ambientales, de manera que no podemos establecer una definición concreta de éste, ni tampoco calificar

9. D. Westen (1987), pág. 30.

el sometimiento voluntario a un estímulo doloroso como una actitud masoquista. Como veremos más adelante, el dolor tiene una función y un significado específicos en el contexto de estos juegos, ya sea como amenaza o como estímulo sensorial que genera una intensa respuesta física y psicológica.

Cuando el dolor no duele

Determinados contextos pueden modular la percepción del dolor con efectos similares a los de un analgésico. Janal[10] estudió lo que denominó «estoicismo» en los corredores aficionados: el hecho de que, tras realizar un ejercicio, estos deportistas se mostrasen menos afectados por el dolor, si bien la tolerancia era la misma. El investigador halló evidencias de un sistema antinociceptivo que limitaba la percepción del dolor. Las expectativas de cada individuo, por otra parte, contribuyen también a reducir la sensación de dolor. Koyama, McHaffie, Laurienti y Coghill[11] llevaron a cabo una investigación de la que concluyeron que una expectativa positiva reducía la percepción del dolor en una medida similar a la que proporciona una dosis de morfina. Estos ejemplos ilustran el hecho de que la percepción del dolor puede ser diferente cuando es el resultado de una actividad voluntaria que genera unas expectativas positivas (en el caso de los juegos, el individuo espera ganar si resiste el dolor). Esto no quiere decir que los participantes de estos juegos no sientan dolor, sino que el dolor que sienten no les afecta de la misma manera que lo haría si fuese el resultado de un castigo impuesto en un contexto diferente. El ámbito del juego, como veremos, implica una actividad voluntaria de diversión, en la que se establecen y se aceptan unas reglas, una de las cuales es soportar el dolor.

EL JUEGO

Es conocida la definición de Johan Huizinga (1972) del juego como una actividad voluntaria que se sitúa fuera de la vida real, que no tiene interés material, se lleva a cabo en un espacio y tiempo determinados y se rige por unas reglas propias. Roger Caillois (1994) añade a la definición de Huizinga que el resultado del juego debe ser incierto (por ejemplo, los jugadores no deben saber de antemano quién va a ganar). Cabe señalar, pues, que las personas que juegan a *PainStation, Tekken Torture Tournament* o *Taser Tag* se involucran en una actividad colaborativa en la que participan por voluntad propia, aceptando una serie de reglas e interpretando un determinado papel. Las reglas aseguran el control del juego, de manera que las consecuencias del juego se limitan al propio juego, creando así un espacio para la confrontación y la agresividad en el que las consecuencias reales son limitadas. De esta manera, una

[10] «Pain is reported to be lessened during and after exercise, but tolerance is unaffected. There is some evidence to suggest that this effect is mediated by an opioid anti-nociceptive system», M. N. Janal (Julio de 1996), pág. 379.

[11] «Positive expectations (…) produce a reduction in perceived pain (28,4%) that rivals the effects of a clearly analgesic dose of morphine (0,08 mg/kg of body weight, an ~25% reduction in pain)», T. Koyama, J. G. Mchaffie, P. J. Laurienti [et al.] (2005) pág. 12955.

experiencia dolorosa puede resultar divertida, puesto que no se percibe como una agresión real. Pero además intervienen otros factores: los jugadores se sienten inclinados a demostrarse a sí mismos y a los que les rodean su capacidad para soportar el dolor como una muestra de su autocontrol. La interfaz tecnológica actúa como un mediador que equipara a ambos competidores y asegura que no se producirán auténticas lesiones. Finalmente, el hecho de compartir una experiencia tan personal como es el dolor crea una conciencia de grupo en los participantes, que puede dar lugar a un sentimiento de pertenencia a una comunidad, una motivación muy frecuente en la realización de actividades deportivas y lúdicas.

Agon

Un aspecto importante del juego es el de la competición. Roger Caillois establece una clasificación de los juegos en cuatro categorías principales, de las cuales citamos una: agon, los juegos de competición. Caillois define estos juegos como «una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor».[12] Los juegos antes descritos se rigen por estas normas, propiciando una forma de competición en la que la tecnología equipara artificialmente a ambos jugadores: los castigos que sufren son idénticos, dado que son suministrados por los mismos dispositivos, y también los medios de que disponen para competir, determinados en casi todos los casos por el entorno de un videojuego. Por tanto, los jugadores saben que compiten en un terreno neutral. El juego proporciona, además, la conclusión de una victoria y una derrota totales e indiscutibles: en *PainStation*, el jugador que se retira es claramente el perdedor, más aún por decisión propia; en *LegShocker* y *Tekken Torture*, el videojuego establece quién es el vencedor, ya sea por goleada o K.O.; en *Taser Tag*, finalmente, el ganador es quien logra que sus adversarios huyan de su presencia.

La situación de duelo o competición a la que se entregan los jugadores es uno de los principales factores que hacen del juego una experiencia divertida. Una investigación realizada por Vorderer, Hartmann y Klimt concluye que son los elementos de competición los que determinan la diversión de un videojuego, y que se da una preferencia por una situación sociocompetitiva, en la que el jugador compite contra otra persona. Este tipo de competición es la que crean los proyectos descritos, incluyendo además el hecho de llevarse a cabo en un entorno social, es decir, frente a un público. La presencia de espectadores es esencial en un juego de competición, puesto que como afirma Caillois: «toda competición es en sí misma una representación».[13] Es la presencia del público la que incitará la autoestima de los jugadores, dando sentido a la victoria o la derrota con la que concluye el juego.

Agresividad

La preocupación de que los videojuegos puedan inducir una conducta

[12] R. Caillois (1994), pág. 43.

[13] R. Caillois (1994), pág. 128.

violenta ha sido tema de debate durante los últimos quince años entre psicólogos y teóricos, sin que se haya llegado aún a una conclusión concreta. De entre los estudios más destacados, cabe citar el de Anderson y Dill,[14] que afirma que no hay pruebas empíricas de que jugar a un videojuego violento aumente la agresividad, si bien prevé que un aumento del realismo en los videojuegos puede generar una mayor predisposición a la violencia. Dado que los videojuegos aquí descritos producen una agresión física en los jugadores, resulta pertinente plantearse si esta forma extrema de interacción se traduce en una actitud más agresiva por parte de los participantes.

Según las impresiones personales del autor y las descripciones de los artistas, en el caso de *PainStation*, y el material documental en el caso de los otros proyectos, los jugadores no muestran actitudes violentas, sino de simple diversión. Éstos se muestran a menudo entusiasmados e incluso, como se ha comentado al principio, algunos se sienten orgullosos de las heridas que les ha provocado una larga partida. Varios factores contribuyen a explicar esta situación: por una parte, cabe recordar que los jugadores participan por voluntad propia, y en el caso de la *PainStation*, pueden retirarse del juego en cualquier momento con un simple gesto de la mano. Los castigos son controlados y, al formar parte de un juego, se perciben como algo que en ningún caso será serio o grave. En *PainStation*, el dolor es el resultado de una falta de habilidad o reflejos del propio jugador, con lo cual tiene menos motivos para mostrarse agresivo con su contrincante. No es así en los demás proyectos, en los que el dolor es el resultado directo de la acción agresiva del otro jugador. Finalmente, el aspecto competitivo interviene en cuanto el jugador siente que se le está poniendo a prueba y, por tanto, si sufre, no es por una causa injusta o aleatoria, sino porque el reto al que ha decidido enfrentarse lo está superando.

El aspecto social de estos juegos es, con todo, uno de los principales factores que moderan la agresividad de los participantes. Según una investigación de campo realizada por Williams y Clippinger (2002), un jugador experimenta una mayor frustración y agresividad si compite contra una máquina que si se enfrenta a otro jugador. La interacción social es un elemento clave, dado que permite al jugador establecer una empatía con su adversario: los gestos, expresiones corporales y la actitud general permite a cada participante ser consciente del contexto y el significado del juego. No ocurre así cuando el usuario se enfrenta a la máquina, puesto que no puede evaluar sus habilidades o saber si está haciendo trampas. Paradójicamente, cuando esta misma máquina media entre dos personas, se asume su neutralidad.

EL CLUB DE LA LUCHA

Un ejemplo ilustrativo de la confluencia entre juego, agresividad y comunidad lo encontramos en *Fight Club* (*El club de la lucha)*, una novela

[14]. «There is presently no empirical evidence on whether playing a violent video game increases accessibility of aggressive thoughts», C. A. Anderson, K. E. Dill (2000), pág. 773

escrita por Chuck Palahniuk en 1996, que fue adaptada al cine por David Fincher en 1999. Resulta pertinente aportar este ejemplo en particular dado que Tilman Reiff, uno de los creadores de *PainStation,* se refirió a su obra como «el club de la lucha para principiantes» Lo mismo podría decirse de los otros proyectos, en los que se une la experiencia de un combate controlado con una actividad de grupo y un cierto sentido de comunidad.

Fight Club relata la historia del encuentro entre un anónimo empleado de seguros (Jack), atrapado en su vida y aburrido de ella, y un extravagante Tyler Durden, emprendedor independiente y fabricante de jabón. Juntos formarán el «club de la lucha», un juego en el que dos hombres se enfrentan cuerpo a cuerpo, golpeándose hasta que uno de los dos pide que se detenga el combate o se desmaya. El argumento de la novela sirve de hilo conductor para una serie de reflexiones críticas acerca de la sociedad actual, en particular el papel del hombre y la necesidad de sublimar los instintos agresivos en formas socialmente aceptables. Se hace también referencia de forma específica al dolor, entendido como una experiencia trascendental: el narrador relata cómo, en una ocasión, Tyler Durden le provoca una quemadura de gravedad en la mano por un proceso químico, insistiendo en el valor de experimentar el dolor que provoca dicha herida como una prueba de la propia existencia. El dolor y la auto-destrucción se muestran aquí como la vía a la autorrealización. Por otra parte, los combates en los que participan hombres de todas clases y ocupaciones les ofrecen un espacio en el que descargar su agresividad y probarse cuerpo a cuerpo ajenos a cualquier jerarquía social y sin que dicho enfrentamiento tenga consecuencias más allá de las heridas y lesiones, que se convertirán finalmente en una marca de identidad del grupo.

Un espacio controlado para la expresión de la agresividad, una experiencia física, el riesgo de sufrir dolor sin consecuencias graves, un enfrentamiento limitado por unas reglas y la pertenencia a una comunidad son aspectos que vinculan esta novela con los proyectos descritos anteriormente. Particularmente en el caso de la *PainStation,* los jóvenes jugadores que son capaces de prolongar la partida hasta que les sangra la mano, muestran luego orgullosos su herida, puesto que ello les hace miembros de la comunidad de jugadores y demuestra claramente su capacidad para soportar el dolor.

CONCLUSIONES

Dos estudiantes, equipados con protecciones para el pecho, el cuello, los ojos y la nariz, se colocan frente a frente, armados con espadas. A la señal del árbitro, los duelistas dirigen sus espadas hacia la cabeza del adversario, con la intención de herir o cortar cualquiera de las partes desprotegidas, ya sea la frente, orejas o mejillas, y dejar una cicatriz que durará toda la vida. Los participantes no deben expresar miedo ni dolor, puesto que ello supondría un deshonor. Dicho combate recibe el nombre de esgrima académico o Mensur, y es una forma de duelo practicada por estudiantes de determinadas hermandades de Alemania, Austria y Suiza durante los últimos doscientos años (2004) en una competición que incorpore un castigo físico, en un entorno controlado por una serie de

reglas, no es nada nuevo. La necesidad de competir es inherente a todas las personas, y es una función del juego proporcionar un entorno socialmente aceptable para satisfacer esta necesidad. Caillois indica diversas funciones biopsicológicas de los juegos, entre ellas la liberación de un exceso de energía vital, el deseo de participar en una competición para afirmar la propia valía y la sublimación de los instintos a los que la sociedad niega una satisfacción directa.[15] Los jugadores desean implicarse en un tipo de juego que no se reduzca a personajes virtuales y entornos de fantasía, sino que los ponga en contacto con sus propios cuerpos, ponga a prueba su resistencia y les dé la oportunidad de jugar contra otra persona.

Los «juegos de dolor» aquí descritos suscitan interesantes preguntas acerca del juego, la interacción, la identidad y el cuerpo. Lo que muchos jugadores encuentran en estos juegos es lo que mucha gente busca de una forma más o menos sublimada: una experiencia divertida que implique tanto la mente como el cuerpo, una manera de liberar su agresividad de forma inofensiva, una interacción social, una oportunidad para demostrar sus habilidades frente a los demás, un modo diferente de competir. Si el juego actúa como un modelo de la vida real en un entorno delimitado por unas reglas, los videojuegos llevan a cabo esta misma función, pero permiten a los jugadores evadirse mucho más de la realidad, creando mundos virtuales en los que pueden realizar acciones que superan sus propias habilidades físicas. El jugador se desconecta de su cuerpo y proyecta la imagen de su ego en un personaje ficticio. Sin embargo, es este mismo tipo de jugador el que se entusiasma con el tipo de interacción que proponen estos proyectos, puesto que le hace consciente de su cuerpo y lo sitúa en un estado de alerta, propiciado por el riesgo de sufrir dolor. Por tanto, más allá de ser simples juegos, *PainStation, LegShocker, Tekken Tournament y Taser Tag* son fenómenos que cuestionan el papel de los videojuegos y el papel que tendrá nuestro cuerpo en la interacción con los medios tecnológicos[16].

[15] R. Caillois (1950), pág. 200.

[16] Para consultar la bibliografía utilizada para la redacción de este artículo: http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/waelder.pdf

LA CAVERNA

Por **McKenzie Wark.** Autor de libros sobre teoría de los juegos y profesor asociado de Media y Estudios Culturales de la New School for Social Research

Supongamos que en tu vecindario abren un local llamado The Cave™ (La Caverna), en el que por un módico precio se puede jugar por horas a la videoconsola en una habitación oscura. Supongamos que eres uno de los jugadores de The Cave™ que mide sus habilidades con otros jugadores. Llevas jugando en The Cave™ desde muy pequeño. Tus ojos no ven más allá del monitor que tienen delante. Tus manos sólo saben asir los mandos de control con los que sigues disparando al enemigo de la pantalla mientras éste te devuelve el fuego. Los jugadores ven las imágenes y escuchan los sonidos, y entonces comentan: "¿Por qué las imágenes son sólo sombras? ¿Y los sonidos?, ¡no son más que ecos! El mundo real está ahí fuera, en algún sitio". Se da por sentado que existe otro mundo más real que The Cave™ nos presenta a través de simples copias, pero nadie se para a pensar demasiado en eso.

Quizá hayas dejado de ser un simple un jugador para convertirte en la persona que decide investigar sobre la supuesta existencia de otro mundo. Le das la espalda a la pantalla y desconectas los auriculares. Te pones en pie y abandonas la habitación oscura dando tumbos hacia la luz del exterior. Estás tan deslumbrado por la luz que las personas y objetos de ese mundo luminoso te parecen menos reales que las imágenes y sonidos de The Cave™. Entonces, apartas la vista de ese nuevo mundo cegador con esa extraña sensación de irrealidad y regresas a la pantalla, a los auriculares, a la penumbra que envuelve a los jugadores de The Cave™.

Supongamos que alguien te arrastra de nuevo a la luz y te obliga a quedarte. Seguiría siendo igual de cegadora y no podrías mirar directamente a los objetos. Pero, poco a poco, comenzarías a ver a la gente a tu alrededor y lo que hacen. Entonces, te vendrían a la mente los inmensos juegos inmersivos de The Cave™, y aquello que, quienes siguen allí estancados, consideran sabiduría. De modo que regresas a The Cave™ para contar a los demás jugadores, de viva voz y por mensajes de texto, lo que has visto en ese mundo exterior.

Explicas a tus compañeros de juego lo que hay en ese mundo de ahí fuera del que The Cave™ no es más que una sombra. O al menos eso intentas. "Y si los habitantes que moran ahí dentro, en el interior de la caverna, hubiesen establecido ciertos premios y recompensas para aquellos moradores más agudos de vista capaces de percibir las sombras que por ahí pasan, y con mayor capacidad para recordar lo que ocurre antes y después y al mismo tiempo, es decir: los habitantes en mejores condiciones para predecir las futuras apariciones en el mundo de las sombras, ¿anhelaría estos premios o codiciaría este poder u honor nuestro

prisionero liberado?" (Platón). ¡No cabe la menor duda! The Cave™ es pura competición. Pero supongamos que eres uno de esos jugadores reflexivos, tan poco habituales, y decides probar este nuevo juego de ir, de nuevo, más allá. Supongamos que sales de The Cave™ y decides reflexionar sobre el mundo que te espera ahí fuera y descubres que ese otro mundo es, curiosamente, bastante parecido a The Cave™.

Esto es lo que se ve del mundo exterior a The Cave™: La vida entera aparece como un extenso cúmulo de productos y espectáculos. Las imágenes se presentan como premios que nos invitan a entrar en un juego en el que esos mismos premios son todo lo que está en juego. Observas cómo en un mundo tras otro, en una caverna tras otra, siempre prevalece la misma lógica digital agonística del uno frente al otro, que conduce a la victoria o a la derrota. Las cosas, las personas, sólo valen si están dentro de un ranking.

El mundo real se presenta como un parque temático dividido en multitud de juegos variados, donde el trabajo es una febril competición, una lucha de ratas por la supervivencia; la política, una carrera de caballos; la economía, un casino. Ya ni siquiera vale el utópico mensaje de que se hará justicia en la otra vida: el que muere tras conseguir el mayor número de recompensas es el que gana. Los juegos ya no son un pasatiempo, ni dentro ni fuera de nuestras vidas; se han convertido, en sí mismos, en una forma de vida, de muerte, de tiempo. Los juegos no son ya ninguna broma. Cuando en la pantalla parpadea el mensaje "game over", o estás muerto, o te han derrotado o, en el mejor de los casos, te has quedado sin monedas.

¿Alguna vez has tenido la sensación de estar jugando a un juego tan inmenso como inútil cuyo objetivo desconoces y del que ni siquiera recuerdas las reglas? ¿Alguna vez has sentido el intenso deseo de abandonar, renunciar, perder, sólo por el placer de descubrir que no existe ningún juez, árbitro o entidad reguladora a quien tengas que anunciar tu capitulación? ¿Alguna vez te has enfurecido ante la evidencia de que los dados están trucados, las cartas marcadas, el tapete amañado, y todo fijado de antemano? Bienvenido al espacio del juego donde "todos lanzamos los dados con lo dedos cruzados".

Lo único que cuenta aquí es la puntuación conseguida. Por lo que respecta al propietario de los equipos y a la persona que dirige la liga, lo mejor es no preguntar; mejor no preguntar, tampoco, a quién se excluye de las ligas más importantes y de las puntuaciones más altas; o quién lleva la cuenta de los tantos o hace las reglas. Existe, por así decir, un complejo de ocio militar que gobierna, cuyos triunfos confirman la regla del juego, las reglas del juego.

Todo lo que este complejo de ocio militar toca se convierte en dígitos, donde seguro que no faltan unos vistosos gráficos en 3D y hasta puede que unos diagramas de sectores y de barras que, no obstante, no son más que elementos decorativos. Las pulsaciones intermitentes del dedo en el botón o las fluctuaciones de la mano que sujeta el ratón conectan

directamente con un espacio de juego invisible e intangible en donde todo es absoluta competición, pura contienda. Poco importa si tu caverna está equipada con una Playstation o un terminal Bloomberg, porque todo es un algoritmo con suficientes incógnitas como para crear un juego.

Entonces, ¿qué es lo que ha visto el jugador en ese mundo luminoso, ese espacio de juego, fuera de The Cave™? En la habitación oscura puede verse a gente encorvada sobre las pantallas sacudiendo compulsivamente los mandos de control. Están sentados solos y hablan entre sí o mandan mensajes de texto a otros jugadores a los que no ven, deslumbrados por unas imágenes que parecen llegar de ninguna parte, repletas de pitidos y sonidos palpitantes. El jugador iluminado ha visto que el mundo que se extiende más allá de los juegos de The Cave™ es como un conjunto de cavernas, más o menos parecidas entre sí, todas ellas digitalizadas, y convertidas en un agon con reglas propias, consistentes en una mezcla arbitraria de azar y competición. Y ¿qué hay después de eso? No mucho. Lo real se ha convertido en un simple epifenómeno de cuya existencia depende el espacio de juego.

EL MARCO DE LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

En marzo de 2000, el Consejo Europeo extraordinario de Lisboa determinó impulsar las políticas comunitarias en un momento en el que el mapa económico de los Estados miembros de la Unión Europea apuntaban un prometedor y competitivo desarrollo. El compromiso de los líderes que participaron en esta Cumbre fue situar a Europa en primera línea de la Sociedad de la Información (SI).

La universalización de la economía y el crecimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ponen de manifiesto la evolución y tendencia de la sociedad contemporánea, también en el campo de la cultura, el entretenimiento y el ocio. El reto tecnológico consiste en garantizar que la transición económica y social no deja al margen a ninguna categoría de ciudadanos y sus frutos se comparten de forma equitativa. Este es el principal objetivo de las iniciativas "e-Europa", organizadas por esta Comisión.

La Sociedad de la Información define el nuevo modelo social que busca capacitar a toda la ciudadanía para generar, consultar, compartir, utilizar y obtener información y conocimiento desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Con el objetivo de impulsar esta nueva sociedad, el Gobierno del Principado de Asturias ha diseñado la "Estrategia para el desarrollo de la Sociedad de la Información en el Principado de Asturias", e-Asturias 2007, programa que integra los principios europeos e internacionales comúnmente aceptados y ratificados en la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (Ginebra, diciembre de 2003), adaptado a la realidad de la comunidad autónoma asturiana.

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial se enmarca en este programa y sienta sus bases en la idea de fomentar la producción y el consumo de arte de nuevos medios.
La actuación se lleva a cabo desde tres puntos de vista:

- Creación de un entorno de desarrollo en el que participe una red abierta de creadores multidisciplinares y usuarios que trabajan en el Centro de Arte.
- Realizar labores de investigación, producción de exhibiciones y eventos, y coordinación y documentación relativas a la prueba teórica y práctica de nuevos medios.
- Generar canales de comunicación abiertos al público a través de la Web que le permitan involucrarse en el proceso creativo del artista.

Los destinatarios del proyecto de son los artistas y creadores en general y el público interesado en el arte y la tecnología.

EL CONSUMO AUDIOVISUAL EN ASTURIAS

La Sociedad de la Información en España continúa mostrando una evolución positiva, tal y como reflejan los indicadores relacionados con el porcentaje de usuarios de Internet (37,1%) y el nivel de equipamiento tecnológico, que están transformando los hábitos de ocio y la configuración de los hogares españoles, datos registrados por el Instituto Nacional de Estadística (INE) en 2005.

En Asturias, según la primera ola del Estudio General de Medios (EGM febrero-marzo 2006), el 36,2% de la población se ha conectado en el último mes.

Internet ha generado nuevos hábitos digitales, tales como chatear con amigos, escuchar música descargada de la Red, compartir música, leer prensa digital, etc. Estos nuevos usos se realizan en un tiempo elevado de consumo (131,9 minutos en el hogar y 81,9 minutos en el trabajo).

Según el Instituto Nacional de Estadística (INE), la mitad de la población asturiana entre 16 y 74 años utiliza Internet. No existen diferencias en función del género, pero sí se aprecian si tenemos en cuenta el nivel de estudios y la situación económica de los hogares, que marcan la diferencia de acceso a los nuevos equipamientos tecnológicos y, por tanto, a las nuevas TIC.

Durante el primer semestre de 2006, un 56,1% de las familias asturianas disponían de ordenador y un 40,5% tenían conexión a Internet.

Asturias encabeza el ranking nacional en acceso a Internet mediante red de cable y ocupa un tercer puesto en el ranking de hogares con conexión por banda ancha, liderado en este caso por la comunidad canaria.

LA FUNDACIÓN LA LABORAL

La Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial es una entidad de carácter cultural, declarada de interés general, que rige los destinos del Centro de Arte. El objeto de la Fundación se determina en el artículo 6.1 de sus Estatutos como *la promoción y difusión del arte y la creación industrial a través de la gestión de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial*.

Constan como fundadoras de la Fundación La Laboral las siguientes entidades públicas y sociedades mercantiles:
Principado de Asturias
Ayuntamiento de Gijón
Acciona, S.A.
Alcoa, S.A.
Autoridad Portuaria de Gijón
Caja de Ahorros de Asturias
Constructora San José, S.A.
Dragados, S.A.
FCC Construcción, S.A.
Hidroeléctrica del Cantábrico, S.A.
Sedes, S.A.
Telefónica, S.A.

PATRONATO

Presidente
Jesús Manuel Hevia-Aza Fernández. Sedes, SA
Vicepresidente primero
Jorge Fernández León, en representación del Principado de Asturias
Vicepresidente segundo
FCC Construcción, S.A.
Secretario
José Pedreira Menéndez

Vocales Patronos
Encarnación Rodríguez Cañas, Juan Cueto Alas y Agustín Tomé González, en representación del Principado de Asturias.
Acciona
Alcoa
Autoridad Portuaria de Gijón
Ayuntamiento de Gijón
Caja de Ahorros de Asturias
Constructora San José
Dragados
Fundación Telefónica
HC Energía

EL EQUIPO

Directora
Rosina Gómez-Baeza Tinturé
Teléfono: +34 985 185 584
E-mail: rosina@centrodearte.org

Coordinadora General
Lucía García Rodríguez
Teléfono: +34 985 134 397
E-mail: lucia@centrodearte.org

Comisario Jefe
Erich Berger
Teléfono: + 34 985 130 464
E-mail: erich@centrodearte.org

Comisaria Asistente
Ana Botella Diez del Corral
Teléfono: + 34 985 330 776
E-mail: anab@centrodearte.org

Responsable de Servicios Generales
Ana Isabel Menéndez
Teléfono: + 34 985 134 244
E-mail: serviciosgenerales@centrodearte.org

Responsable Técnico
Gustavo Valera
Teléfono: + 34 985 133 924
E-mail: gustavo@laboralcentrodearte.org

Responsable de Programas Educativos
Mónica Bello
E-mail: monica@laboralcentrodearte.org
Teléfono: +34 985 331 907

Comunicación
Pepa Telenti Alvargonzález
Teléfono: + 34 629 044758 / +34 985 185 582
E-mail: comunicacion@centrodearte.org

QUÉ ES LABORAL

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial es un espacio para el intercambio artístico. Nace con el fin de establecer una alianza entre arte, diseño, cultura, industria y desarrollo económico y quiere ser un lugar para la interacción y el diálogo entre el arte, las nuevas tecnologías y la creación industrial. Entre sus paredes se abre cauce a la producción, la creación, formación e investigación de los más recientes conceptos artísticos.

LOCALIZACIÓN

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial se ubica en Gijón, Asturias, a unos tres kilómetros del centro urbano de la villa de Jovellanos. Unas naves destinadas inicialmente a la formación profesional acogen los más de 14.400 metros cuadrados útiles que se dedican a la exposición, la investigación, la formación y la producción de las nuevas formas de arte y creación industrial.

Dirección: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
Los Prados 121
33394 Gijón (Asturias)

Cómo llegar

En coche
Autopista A-8. En Gijón tomar la Ronda. Salida km. 385 Viesques. Seguir indicaciones a Hospital Cabueñes y Jardín Botánico. En la tercera glorieta tomar la tercera salida.
El Centro de Arte dispone de aparcamiento público.

En autobús desde Gijón
El Centro de Arte cuenta con una parada de autobús "Parada Universidad Laboral". Las líneas son las siguientes:

- Línea 1 Cerillero- Hospital de Cabueñes
- Línea 2 Roces- Hospital de Cabueñes
- Línea 4 Cerillero- Viesques- Hospital de Cabueñes
- Línea 18 Nuevo Gijón- Hospital de Cabueñes

En avión
El aeropuerto más cercano es Asturias (Castrillón). A unos 40 km.
Por carretera. Autopista A-8 dirección Gijón.

HORARIOS

ABIERTO
De miércoles a lunes de 12.00 h a 20.00 h

- CERRADO

Todos los martes del año (excepto festivos)

- 1 de enero
- 25 de diciembre

TARIFAS

Público general	5,00 €
Tarifa reducida	2,00 €

Para estudiantes (carné universitario o carné joven o su correspondiente internacional), mayores de 65 años y desempleados

Entrada Gratuita
Para Amigos de LABoral, menores de 10 años, periodistas acreditados, miembros del ICOM (Consejo Internacional de Museos) y el IAC
Días de acceso gratuito: todos los miércoles del año y el 18 de mayo (Día Internacional de los Museos)

Visita conjunta Ciudad de la Cultura
Tarifa general: 6,00 €
Tarifa reducida: 4,25 €

SERVICIOS

LABlounge
Zona de descanso en el vestíbulo del Centro diseñada por Patricia Urquiola.

LABinfodesk
Mostrador de información y venta de entradas situado en el vestíbulo del Centro. En este mostrador también pueden recogerse los diversos folletos con la programación del Centro.

LABguardarropa
El Centro dispone de un servicio de guardarropa gratuito para todos los visitantes.

LABshop
LABoral dispone de una tienda en la planta baja, donde se pueden adquirir publicaciones especializadas, catálogos de las exposiciones del Centro, así como originales objetos de edición limitada concebidos por artistas y merchandising. Además todos los productos pueden ser adquiridos a través de la tienda online www.laboralcentrodearte.org.

LAB Oficina de Proyectos
LABoral Centro de Arte y Creación Industrial pone a disposición de los distintos agentes (creadores, docentes, comisarios y otros especialistas) esta oficina con el fin de llevar a cabo la producción de los proyectos seleccionados. El Centro, busca, con esta propuesta tan novedosa, el diálogo constante con el mundo artístico y la puesta en marcha de nuevas ideas y proyectos.

LABcafetín
Refrescos y café en un espacio intervenido por el artista Juan López