

:: Seminario-taller de producción de proyectos ·21 – 24 enero y 4 – 7 febrero 2010 ::

Playlab: Laboratorio de experimentación con videojuegos



Proyecto *The Pingus Plasticiline Experience*, de Plastic Interaction (Barcelona)

En el taller **Playlab: laboratorio de experimentación con videojuegos** se desarrollan los nueve proyectos seleccionados, dirigidos a explorar el contexto del juego y del videojuego como espacio para el trabajo colaborativo y la confluencia de disciplinas.

Profesores: **Mar Canet, Antonin Fourneau y Abelardo Gil-Fournier**. Dirigido por **Flavio Escribano**.

Presentación de proyectos: Jueves, 21 enero a las 16:30h. [\[streaming en directo\]](#)

Los proyectos seleccionados experimentan con superficies tangibles, objetos reales como elementos del juego virtual, juegos de mesa con realidad aumentada, espacios interactivos sonificados, juegos virales, etc.

El taller se compone de dos fases: del 21 al 24 de enero y del 4 al 7 de febrero de 2010.

Más información:

http://medialab-prado.es/article/convocatoria_playlab_laboratorio_de_experimentacion_con_videojuegos

Pág 2. Programa de actividades

Pág 3. Proyectos en desarrollo

Pág 7. Conferencias

Pág. 8. Biografías

En colaboración con el colectivo Arsgames. Con el apoyo de PlayStation®

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Primera parte

Jueves 21 enero

16:30h: Inicio del taller **PlayLab** y presentación de las propuestas seleccionadas y colaboradores

19.30h: Conferencia de **Mar Canet**: *El Videojuego es un laboratorio* [\[+info\]](#)

En 1958 nació en un laboratorio de la mano de un físico de modo experimento el primer videojuego "Tenis for two" que se jugaba en la pantalla de un osciloscopio. Esta vinculación con los laboratorios de alguna manera no se ha perdido nunca y el medio está en constante flujo de experimentación e innovación. Las nuevas interfaces están generando nuevas mecánicas y dinámicas de juego, tal y como se ha visto en el sector comercial con la Nintendo Wii. A nuestro alcance tenemos muchas más herramientas que permiten salir del formato clásico en consolas u ordenadores, y crear juegos de formato alternativo, como los juegos geolocalizados que usan dispositivos móviles con GPS, o el rediseño de la jugabilidad de juegos antiguos con nuevas interfaces.

Viernes 22 enero

16:30h - 20:00h: Desarrollo del taller

Sábado 23 enero

11:00h - 20:00h: Desarrollo del taller

Domingo 24 enero

11:00h - 15:00h: Desarrollo del taller y presentación de estado de los proyectos

Segunda parte

Jueves 4 febrero

16:30h: Desarrollo del taller

19.30h: Conferencia de **Abelardo Gil-Fournier**: *Eventos. El mundo con forma de juego* [\[+info\]](#)

La expansión del videojuego como medio con fines más allá del entretenimiento -tales como la educación, el urbanismo o la medicina- ha animado en la última década a periodistas y diseñadores de juegos a considerar la opción de su empleo como canal con el que comunicar sucesos o acontecimientos de la actualidad. Así, en los llamados "newsgames", el antiguo lector, oyente o espectador de la noticia quedaría transformado en un jugador que a través de la interacción y la experimentación descubre la información y las relaciones que el periodista haya creído oportuno apuntar.

Concebir la posibilidad de transformar los eventos del mundo en eventos de un videojuego es probablemente una expresión más del papel vertebrador que el juego desempeña en las sociedades contemporáneas. Una visión del juego como forma cultural protagonista del siglo XX que será comentada en la charla, acompañando a la exposición de los antecedentes de esta relación entre juego e información.

Viernes 5 febrero

16:30h - 20:00h: Desarrollo del taller

Sábado 6 febrero

11:00h - 20:00h: Desarrollo del taller

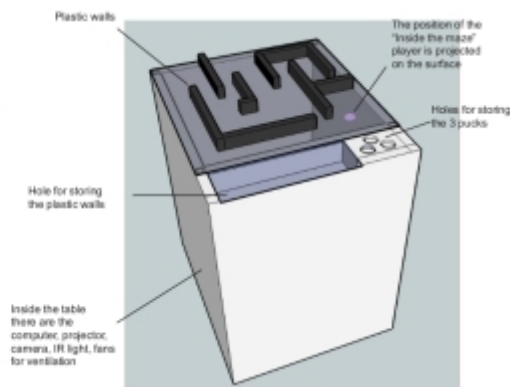
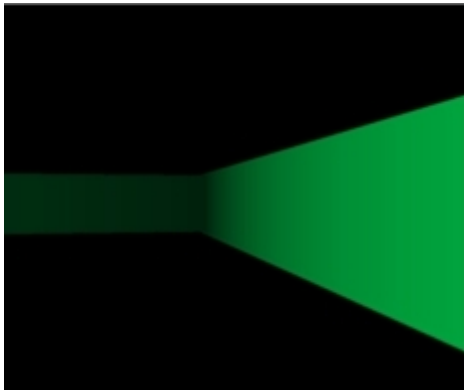
Domingo 7 febrero

11:00h - 15:00h: Desarrollo del taller y presentación de estado de los proyectos

PROYECTOS EN DESARROLLO

The Maze EV

De Javier Lloret (Madrid)

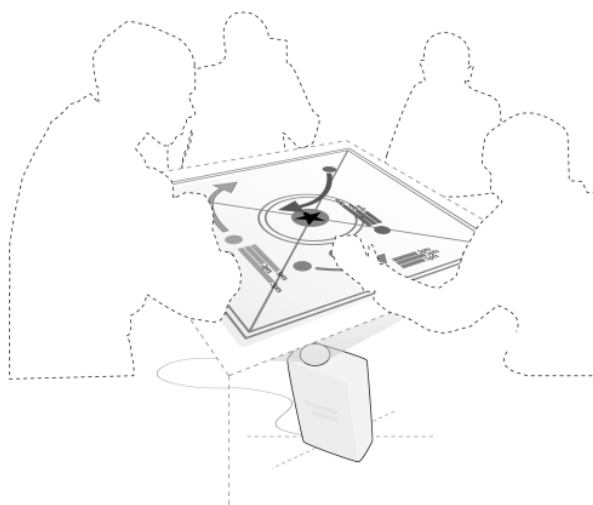


The maze Ev es un juego para dos jugadores en el que cada uno de ellos tiene un rol diferente. El "diseñador del laberinto" construye el laberinto con una interfaz de usuario tangible. Su objetivo es evitar que el otro jugador alcance la salida a tiempo. El "jugador del interior del laberinto" aparece dentro del laberinto y tiene que encontrar la salida antes de que se agote el tiempo.

El "diseñador del laberinto" tiene que utilizar muros físicos para construir el laberinto sobre la mesa a lo largo del juego, con el objetivo de atrapar al "jugador de dentro del laberinto". Estas paredes pueden colocarse donde el jugador lo desee. Una vez que el juego detecte que existe un camino posible hacia la salida, el juego comienza. El hecho de que el diseñador del laberinto sea capaz de modificar la estructura del laberinto a lo largo de la partida dota al juego de más dinamismo.

ADONEO; Entorno abierto para el desarrollo de juegos de mesa aumentados

De Javier Noguero (Madrid)



Adoneo es un proyecto para crear una plataforma abierta de desarrollo de juegos de mesa asistidos por ordenador. El estado actual de la investigación en el campo de las interfaces sumado a la ubicuidad de cierta maquinaria informática casera (como los ordenadores y los teléfonos móviles con cámara y conexión

a Internet) nos permiten imaginar una nueva generación de juegos informáticamente aumentados que exploren temáticas distintas y de forma más atractiva, que sean más fáciles de usar, que estén a disposición de un público más amplio y que sin perder su esencia de juegos de mesa sean en definitiva más entretenidos.

El objetivo principal del proyecto es explorar las nuevas formas de este tipo de juegos que nos pueden proporcionar electrónica e informática y crear un entorno de desarrollo para diseñarlos que sea versátil a la vez que gratuito y de fácil uso.

Audiogames

De Eurídice Cabañes, Luca Carrubba y Oscar Martín, (Madrid)

El primer prototipo de AudioGame que pretendemos desarrollar en PlayLab consiste en un espacio sonificado interactivo. Procederemos en primer lugar a generar uno, o varios mundos 3D de dimensiones 3 x 3 m en Blender, Open Simulator o cualquier programa similar de software libre, contando con un espacio real vacío de similares dimensiones en el que se desplazará el usuario. La posición del usuario en el espacio será recogida mediante Open CV y dos acelerómetros y será comunicada al mundo 3D, de modo que el usuario esté interactuando con ese mundo 3D, pero sin verlo.

Para que esto sea posible crearemos un programa de sonificación basado en principios sinestésicos visión/sonido que sonificará a tiempo real el mundo 3D dependiendo de la posición y movimientos del usuario en el espacio real. El usuario, que puede ser invidente, se desplaza de este modo por un espacio virtual sonificado, mientras que los espectadores, pueden ver en una pantalla (a la que el usuario no tiene acceso), la interacción del usuario en el mundo 3D.

The Pingus Plasticiline Experience

De Plastic Interaction (Barcelona)



The Pingus Plasticiline Experience es un proyecto inspirado en el clásico puzzle de ordenador "Lemmings", el cual retoma la creencia popular de que los lemmings se suicidan en masa en situaciones de peligro. El objetivo del juego es claro: guiar a la mayor cantidad de personajes posibles hacia la salida del mapa, evitando elementos nocivos como fosas, lava, agua, trampas, etc.

Mediante una plataforma de realidad aumentada, los usuarios podrán intervenir y modificar los escenarios utilizando plastilina de colores. Asimismo, los mapas se realizarán completamente en papel y serán una herramienta potente de colaboración entre los usuarios, quienes podrán diseñar rápida y libremente cada nivel para jugar con ellos e intercambiarlos con otras personas.

UKI (a viral game)

De Shu Lea Cheang (París)

UKI como juego viral establece una maligna corporación GENOM que toma cuerpos humanos como rehenes y crea (después del net-crash) el BIONET. El BIONET reformatea los eritrocitos (células rojas de la sangre) como unidades de computación para reprogramar y generar ORGANISMO (Orgasmo Orgánico), que promete orgasmos autosatisfechos y autocontenidos que sobrepasan las necesidades de interacción del cuerpo humano. UKI, el virus, nacido fuera del E-trashscape, encabeza la misión de infiltrarse en el BIONET de GENOM para detener la producción de ORGANISMO y reclamar el orgasmo humano original.

La vida de los otros Game

De Inés Lucas y Raquel Antoñana (Madrid)



La vida de los otros es un videojuego en el que se mezcla lo real y lo virtual que nace de una actividad cotidiana e intuitiva como es la de observar a la gente que nos rodea y adivinar sus vidas. El objetivo del juego es adivinar una serie de parámetros de la vida de los otros en una serie de escenarios reales determinados.

El videojuego se activa con la aplicación GUESS LIFE para el teléfono móvil, PDA, o videoconsola portátil. El jugador ha de registrarse previamente a través de la página oficial y rellenar una serie de parámetros. Hecho esto se le asignará un código de juego. Ese código será su avatar. Los espacios de juego es cualquier sitio con GUESS LIFE donde el jugador enciende el juego desde su dispositivo móvil. La aplicación GUESS LIFE localiza al resto de jugadores en ese espacio y los sitúa en un plano a través de sus códigos-avatar. El jugador identifica los códigos con las personas presentes en el lugar de juego y comienza a especular sobre las posibles características del resto de jugadores. Cuando esta seguro de algún aspecto de algún jugador rellena ese apartado en la ficha correspondiente y el juego confirma su respuesta, si es correcta, se queda reflejada en la ficha del jugador.

The Mexican Standoff

De Tim Devine y Onur Sonmez (Linz, Austria)

The Mexican Standoff elimina el nexo entre los pensamientos y las acciones de las personas; las personas piensan directamente en lo que están haciendo, creando así una hiperrealidad.

Dos personas utilizan su mente a través de un casco EEG para disparar sus armas en un "duelo a la mexicana" realizado con un disparador ultra-violenteo en primera persona (FPS engine). Los personajes tardan bastante en morir, por lo que el juego puede alargarse cierto tiempo. Para activar la interfaz EEG, la persona tiene que pensar en apretar el gatillo con su mano derecha. Cuando esto se detecta, el avatar comenzará a disparar a su oponente.

MEDIALAB-PRADO

Área de Las Artes · Ayuntamiento de Madrid
Plaza de las Letras · Calle Alameda, 15
28014 Madrid · Tel: 914 202 754
www.medialab-prado.es · difusion@medialab-prado.es



En la cultura popular, un "duelo a la mexicana" es normalmente retratado como dos o tres oponentes con las armas preparadas para disparar, creando una situación muy tensa. "Mexican Standoff" es un término de jerga utilizado para referirse a una situación de punto muerto o estancamiento, un enfrentamiento que ninguna de las partes puede ganar. <http://timdevine.net/the-mexican-standoff-creating-a-hyperreality/>

Homeward Journeys

De Lara Sanchez Coterón y Amaya Jiménez (Madrid)

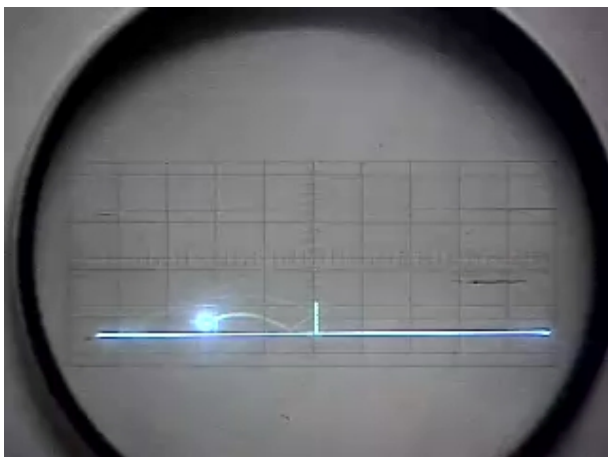


Homeward Journeys es teatro jugable de pequeño formato en el que personajes muy relacionados con la sociedad postcapitalista (una ejecutiva, un pornstar, etc.), hacen un viaje de búsqueda. El contenido de estas performances jugables (GAMEFORMANCES) tiene un acercamiento crítico a los roles postcapitalistas y las mecánicas de juego que adoctrinan en la eficacia veloz.

Formalmente se trata de una serie de "SEARCH AND FIND" GAMES, en los que el público trabaja como agente activo (jugador), guiando y ayudando al actor-ejecutante a realizar su cometido, lo cual nos da pie a investigar sobre formas colectivas de juego. El espacio diegético del juego forma parte de la escenografía física y el performer por su parte juega el papel de avatar físico de la audiencia.

CONFERENCIAS

21.01.2010 / 19:30h: **El videojuego es un laboratorio**, por Mar Canet



En 1958 nació en un laboratorio de la mano de un físico de modo experimento el primer videojuego "Tennis for two" que se jugaba en la pantalla de un osciloscopio. Esta vinculación con los laboratorios de alguna manera no se ha perdido nunca y el medio está en constante flujo de experimentación e innovación. La democratización de las herramientas de desarrollo ha iniciado una explosión de producciones independientes. Esta capacidad productiva fuera de las rutas más comerciales está propiciando la creatividad en el medio, en el que surgen nuevas narrativas y se incorporan nuevas interfaces. Las nuevas interfaces están generando nuevas mecánicas y dinámicas de juego, tal y como se ha visto en el sector comercial con la Nintendo Wii. A nuestro alcance tenemos muchas más herramientas que permiten salir del formato clásico en consolas u ordenadores, y crear juegos de formato alternativo, como los juegos geolocalizados que usan dispositivos móviles con GPS, o el rediseño de la jugabilidad de juegos antiguos con nuevas interfaces.

04.02.2010 / 19:30h: **Eventos: el mundo con forma de juego**, por Abelardo Gil-Fournier

La expansión del videojuego como medio con fines más allá del entretenimiento -tales como la educación, el urbanismo o la medicina- ha animado en la última década a periodistas y diseñadores de juegos a considerar la opción de su empleo como canal con el que comunicar sucesos o acontecimientos de la actualidad. Así, en los llamados "newsgames", el antiguo lector, oyente o espectador de la noticia quedaría transformado en un jugador que a través de la interacción y la experimentación descubre tanto la información sobre el suceso como las relaciones que el periodista haya creído oportuno apuntar.

Concebir la posibilidad de transformar los eventos del mundo en eventos de un videojuego es probablemente una expresión más del papel vertebrador que el juego desempeña en las sociedades contemporáneas. Una visión del juego como forma cultural protagonista del siglo XX que será comentada en la charla, acompañando a la exposición de los antecedentes de esta relación entre juego e información.

BIOGRAFÍAS

Flavio Escribano, coordinador de PlayLab

Flavio Escribano es presidente de Arsgamesnet, colectivo dedicado al Game Art y los Games Studies. Además de ponente y profesor en diversos másters, congresos, workshops y seminarios relacionados con el género, los videojuegos y el arte, colabora con organizaciones como A Maze y Diagerec (Berlín), Medialab-Prado, Intermediae-Matadero, UEM, Universidad Complutense y otras instituciones tanto nacionales como internacionales en labores de investigación y gestión cultural. <http://arsgames.net/>

Abelardo Gil-Fournier, profesor del taller

Abelardo Gil-Fournier (Salé, Marruecos, 1979), físico por la UCM, está dedicado desde el comienzo de sus estudios superiores a proyectos que vinculan arte, ciencia y nuevos medios. Participó en el lanzamiento y la edición de la pionera publicación online sobre ciencia y pensamiento REDcientífica, y formó después parte del equipo de MedialabMadrid. Colabora periódicamente en las propuestas sobre tecnología y sociedad de colectivos y artistas como Daniel Miracle (neokinok.tv), Daniel García Andújar (Technologies to the People), María Andueza, ARSGAMES y el estudio de arquitectura SIC. En estos momentos desarrolla una tesis doctoral en la Universidad Autónoma de Madrid sobre juego y ciencia en el siglo XX, una investigación que complementa con el proyecto online The Croopier, en torno al juego y la comunicación, y con la edición y publicación de microjuegos para la revista digital FronteraD. <http://www.croopier.com>

Antonin Fourneau, profesor del taller

Nacido en 1980, Antonin Fourneau estudió en la Escuela de Arte de Aix-en-Provence y en el Laboratorio de Investigación Interactiva de ENSAD (Escuela Nacional Superior de Artes Decorativas) en París. Le interesan las formas de interacción y mezcla de la cultura electrónica y popular. Esta inquietud le ha llevado a crear un proyectos experimentales colaborativos. Fue seleccionado para una residencia en el Tokyo Wonder Site de Japón en 2007, y por Medialab-Prado de Madrid como parte de la investigación del proyecto Oterp (un juego de música geolocalizado). Ha participado en varias exposiciones relacionadas con las artes digitales, como "Power - Villette Numérique" (París, 2004), "Arborescence 06" (Marsella, 2006), "Emergence Villette 04 and 05" (París, 2006/07), "PongMythos "(Bern, 2007), "Digital Art Festival (Tokio, 2007) o "Festival Cube (Issy-Les-Moulineaux, 2008). En la actualidad es profesor de Arte Digital en ENSAD. <http://atocorp.free.fr/>

Mar Canet, profesor del taller

Mar Canet es ingeniero informático de videojuegos y artista interesado en visualizaciones de datos, videojuegos y arte digital. En sus trabajos busca un uso creativo de las tecnología aplicada la creación de experiencias y nuevas narrativas. Nació en Mollet del Valles (Cataluña, 1981), se graduó en diseño digital en la escuela de diseño Esdi (Barcelona) y más tarde, en Ingeniería Informática en la Universidad de Central Lancashire (Inglaterra). Actualmente trabaja en Ars Electronica - Futurelab como ingeniero creativo y estudia el Máster de Interface Culture de la Universidad de Arte y Diseño Industrial de Linz (Austria).

Desde 2004, ha trabajado en arte y proyectos comisariados con el colectivo Derivart.info, que se dedica a la intersección entre arte, tecnología y finanzas. <http://www.mcanet.info>.