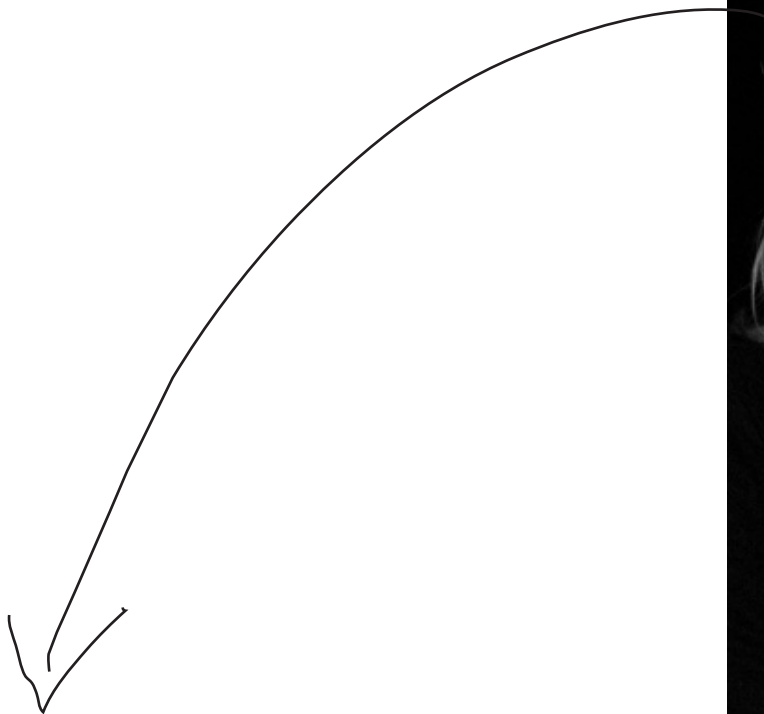


A black and white photograph of a woman with short, light-colored hair, looking down intently at her work. She is wearing a dark, short-sleeved top. Her left arm is extended towards the bottom left, where she is wearing several beaded bracelets. The background is blurred, showing indistinct shapes and light tones.

MARY FLANAGAN

PRESENTACIÓN



MARY FLANAGAN

Mary Flanagan es profesora, oradora y escritora ampliamente conocida por sus teorías sobre arte digital y diseño de juegos .



CONTEXTO HISTÓRICO

Mary Flanagan nace en 1969 en plena transición de la **revolución digital**, a veces también llamada tercera revolución industrial. Mary pudo observar los diferentes avances tecnológicos de la segunda mitad del siglo XX.

Década 1970

vio la introducción de la computadora personal, computadoras de tiempo compartido, a consola de videojuegos, los juegos coin-op, y la posterior época dorada de los videojuegos de arcade.

Década 1980

Los cajeros automáticos, los robots industriales, la CGI en cine y televisión, la música electrónica, los sistemas de BBS y los videojuegos, alimentaron lo que se convirtió en el espíritu de la época de la década de 1980

Década 1990

En 1993 el primer navegador web capaz de mostrar las imágenes en línea, y que fue la base para los navegadores posteriores tales como Netscape Navigator e Internet Explorer. En 1999, casi todos los países tenían una conexión, y casi la mitad de los estadounidenses y personas en varios otros países usaban Internet regularmente.





BIOGRAFÍA

El trabajo de Mery como artista se ha mostrado en todo el mundo y ganó el Premio a la Distinción en Prix Ars Electronica en 2018. Dentro del campo de la cultura y la tecnología, desarrolló una teoría de la cultura del juego.

Obra

La obra de arte de Flanagan trata principalmente de cómo el diseño y el uso de la tecnología pueden revelar conocimientos sobre la sociedad.

Trabajo

Es la directora fundadora del laboratorio de investigación y estudio de diseño Tiltfactor Lab y la directora ejecutiva de la compañía de juegos de mesa Resonym. Mery es la titular de la cátedra inaugural de la Cátedra Distinguida Sherman Fairchild en Humanidades Digitales. Sus clases incluyen clases de arte conceptual, videoarte, diseño de juegos y artes y cultura digitales. También fundó Tiltfactor en Hunter College en 2003, era el único laboratorio de investigación de juegos en la ciudad de Nueva York.

Estudios

Se graduó con una licenciatura de la Universidad de Wisconsin-Milwaukee. Estudió cine para su trabajo de pregrado mientras su doctorado estaba en Medios Computacionales enfocándose en el diseño de juegos.

OBRAS

Desde la década de 1990 Mary se ha dedicado a crear juegos en todas sus formas, de mesa, de cartas, digitales y más. Desde sus incios como diseñadora su misión ha sido crear juegos inclusivos y con conciencia social. Fundó un laboratorio de investigación, Tiltfactor en Hunter College en 2003. También es la directora ejecutiva de Resonym , su estudio de diseño de juegos de mesa y su empresa editorial.

Juegos de mesa

Monarch

Mechanica

Surrealist Dinner Party

Juegos de investigación

Los juegos de investigación se presentan en CDROM, son juegos de aprendizaje y software creados para Discovery Channel

SkyTrip America

Jumpstart Math

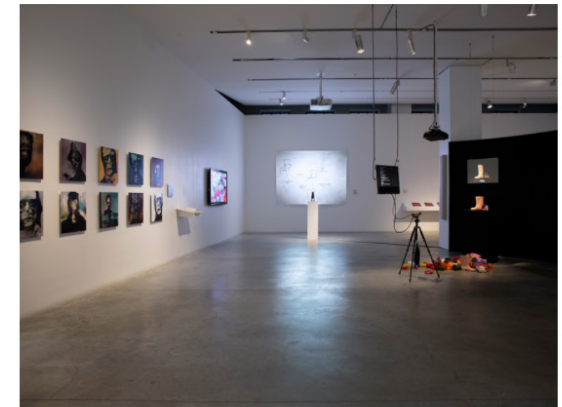
Umancod

Nile passatge to Gyp

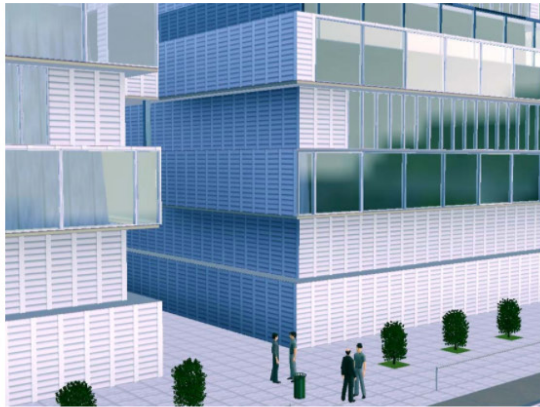
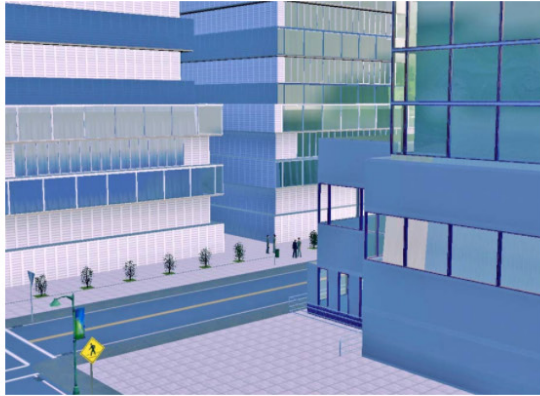
Libros

Ha escrito 5 libros: The sims, Critical Play, Values at Play in Digital Games, Ghost sentence, Mapa en Dartmouth





HISTORIA DE ORIGEN



CIUDAD.PERFECTA



ANÁLISIS OBRA

El estudio de Mary Flanagan juega con la relación profunda entre los sistemas tecnológicos y la experiencia humana, explorando nuestros datos, el sistema de reglas y contexto de juego representan los miedos y deseos humanos y su impacto.

Mary no solo enfoca la creación de juegos a la pantalla, también ocupa espacio físico y acciones para impulsar la reflexión sobre las relaciones familiares con el juego, la política y lo personal. Para ella toda su obra se encuentra enfocada a el juego psicológico.

El proceso de creación de la obra se alimenta de la "cultura de la red" y las "costumbres computacionales" donde las tendencias frívolas se convierten en "verdades" conceptuales y físicas en curso. Le interesa mucho las relaciones de poder entre sistemas artificiales y naturales.

Utiliza medios basados en la web, instalación, poesía, aplicaciones informáticas, juegos y performance. Cada obra inventa su propia gramática, una mezcla de investigación, proceso, procedimiento y desempeño.

OBRA DESTACADA

Iltfactor "Layoff"

iltfactor desarrolla juegos para problemas sociales como cambiar prejuicios y estereotipos, abordar la salud pública y utilizar el poder de los juegos para transformar instituciones. A través de Tiltfactor, Mary desarrolló la idea del diseño basado en evidencia y el diseño centrado en valores.

Es un juego casual, es un juego basado en la época de crisis. Tanto amigos como extraños en el juego se enfrentan en tiempos donde hay una economía inestable, es una situación difícil donde los jugadores tienen que intentar retomar la situación. Los jugares juegan desde el lado de gerente que necesita recortar trabajos. Los jugadores emparejan los tipos de trabajadores en grupos para posteriormente despedir a los que ellos consideren necesario para aumentar la eficiencia económica.



CONECTAR LA OBRA



The sims 2



Minecraft

WEBGRAFÍA

https://en.wikipedia.org/wiki/Mary_Flanagan

<https://maryflanagan.com/>

<https://studio.maryflanagan.com/>

<https://studio.maryflanagan.com/bio/>

<https://scholar.maryflanagan.com/>

<https://elcultural.com/fiebre-expositiva-por-los-videojuegos>

<https://tiltfactor.org/game/layoff/>

http://cyborganthropology.com/Mary_Flanagan

<https://www.ludonauta.es/juegos-mesas/mechanica-2020>