

Taller de experimentación con videojuegos del 21 al 24 de enero y del 4 al 7 de febrero de 2010 en Medialab-Prado, c/ Alameda, 15 (Plaza de las Letras) de Madrid

Entre lo real y lo virtual: el videojuego como espacio de creación colectiva

- En estos talleres se desarrollan nueve proyectos dedicados a crear videojuegos experimentales de manera colaborativa.
- Entre las actividades previstas, se celebran conferencias los días 21 de enero y 4 de febrero sobre la cultura del videojuego.

Madrid, 13-ene-'10

Medialab-Prado acogerá del 21 al 24 de enero y del 4 al 7 de febrero los talleres PlayLab, que proponen explorar el contexto del juego y el videojuego como espacio para la creación, la experimentación, el aprendizaje y la reflexión desde múltiples perspectivas, de la cultural a la social, pasando por la educativa, científica y lúdica.

PlayLab es un espacio abierto para crear videojuegos, diseñarlos, inventar dinámicas, reglas, experimentar con los usuarios, con el uso de objetos y nuevas tecnologías. Un sueño que muchos artistas, diseñadores y aficionados a la cultura digital van a poder cumplir en este taller en el que se desarrollan nueve proyectos seleccionados mediante convocatoria internacional. Estas propuestas, como viene siendo habitual en los talleres de Medialab-Prado, se desarrollarán de manera colaborativa entre sus autores y un extenso grupo de participantes durante los dos fines de semana de duración del taller (21 - 24 enero y 4 - 7 febrero de 2010).

Durante el primer taller (21 - 24 enero 2010) comenzará el desarrollo de los prototipos. Una vez finalizada esta primera parte, los equipos continuarán trabajando de manera independiente, para que llegada la segunda parte (4 - 7 febrero 2010) los proyectos puedan quedar finalizados.

Los profesores encargados de asesorar serán Abelardo Gil-Fournier, físico especializado en la intersección de ciencia, arte y nuevos medios; Mar Canet, integrante del colectivo de Derivart y diseñador de videojuegos; y Antonin Fourneau, representante del llamado Game Art en Francia. Flavio Escribano, del colectivo ArsGames, coordina el evento.



El taller incluye también dos conferencias sobre la cultura del videojuego, gratuitas y abiertas al público general:

Jueves, 21 de enero a las 19:30h: Mar Canet: *El videojuego es un laboratorio.*

Jueves, 4 de febrero a las 19:30h: Abelardo Gil-Fournier: Eventos. *La condición de juego en la noticia.*

PROYECTOS QUE SE VAN A DESARROLLAR:

- **The Maze EV**, de Javier Lloret (Madrid). Juego para dos jugadores: uno va “diseñando” un laberinto utilizando objetos reales como muros de juguete, mientras que el otro aparece virtualmente atrapado dentro del laberinto. Éste tendrá que escapar, a pesar de que el laberinto cambiará de apariencia a medida que el primer jugador modifica el espacio en tiempo real.

- **Adoneo:** Entorno abierto para el desarrollo de juegos de mesa aumentados, de Javier Noguerol (Madrid). Plataforma abierta de desarrollo de juegos de mesa asistidos por ordenador. Trata de explorar las posibilidades que la electrónica y la informática cotidiana pueden aportar a este campo, creando una experiencia versátil y de fácil uso para cualquier usuario.

- **Audiogames**, de Eurídice Cabañes, Luca Carrubba y Oscar Martín (Madrid). Es un espacio sonificado interactivo, por el que el jugador se desplaza e interactúa como si de un mundo virtual en 3D se tratara: un mundo del que sólo capta el sonido a medida que se mueve por el espacio real. Mientras, los espectadores pueden ver en una pantalla la interacción del usuario con este espacio tridimensional.

- **The Pingus Plasticiline Experience**, de Plastic Interaction (Barcelona). Proyecto inspirado en el clásico juego “Lemmings”. El objetivo es guiar a la mayor cantidad posible de personajes hacia la salida del mapa, evitando elementos nocivos como fosas, lava, agua, trampas, etc. Todo esto utilizando barreras físicas como plastilina, mapas de papel...

- **UKI (a viral game)**, de Shu Lea Cheang (París). Juego viral de ciencia-ficción en el que los humanos son tomados como rehenes para transformar su sangre en un sistema de computación. La misión de Bionet será infiltrarse para detener esta alienación.

- **La vida de los otros (juego)**, de Inés Lucas y Raquel Antoñana (Madrid). 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 es adivinar una serie de parámetros de la vida de los otros en diferentes escenarios reales.

- **The Mexican Standoff**, de Tim Devine y Onur Sonmez (Austria). Un casco especial “lee” el pensamiento de los dos jugadores que se retan en un “duelo a la mexicana”. De esta forma, las pistolas se dispararán no apretando el gatillo, sino por efecto del pensamiento.



· **Homeward Journeys**, de Lara Sánchez Coterón y Amaya Jiménez (Madrid). Se trata de un teatro jugable de pequeño formato en el que diversos personajes estereotípicos hacen un viaje de búsqueda. El público actúa como agente activo (jugador), guiando y ayudando al actor-ejecutante a realizar su cometido en el escenario físico.

Esta actividad se celebra en colaboración con Arsgames, y cuenta con el apoyo de PlayStation®

Más información sobre el taller:

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

Prensa: Nerea García
difusion@medialab-prado.es
T. 914 202 754