

MEMORIA DE ACTIVIDADES 2014

ARSGAMES, ASOCIACIÓN CULTURAL

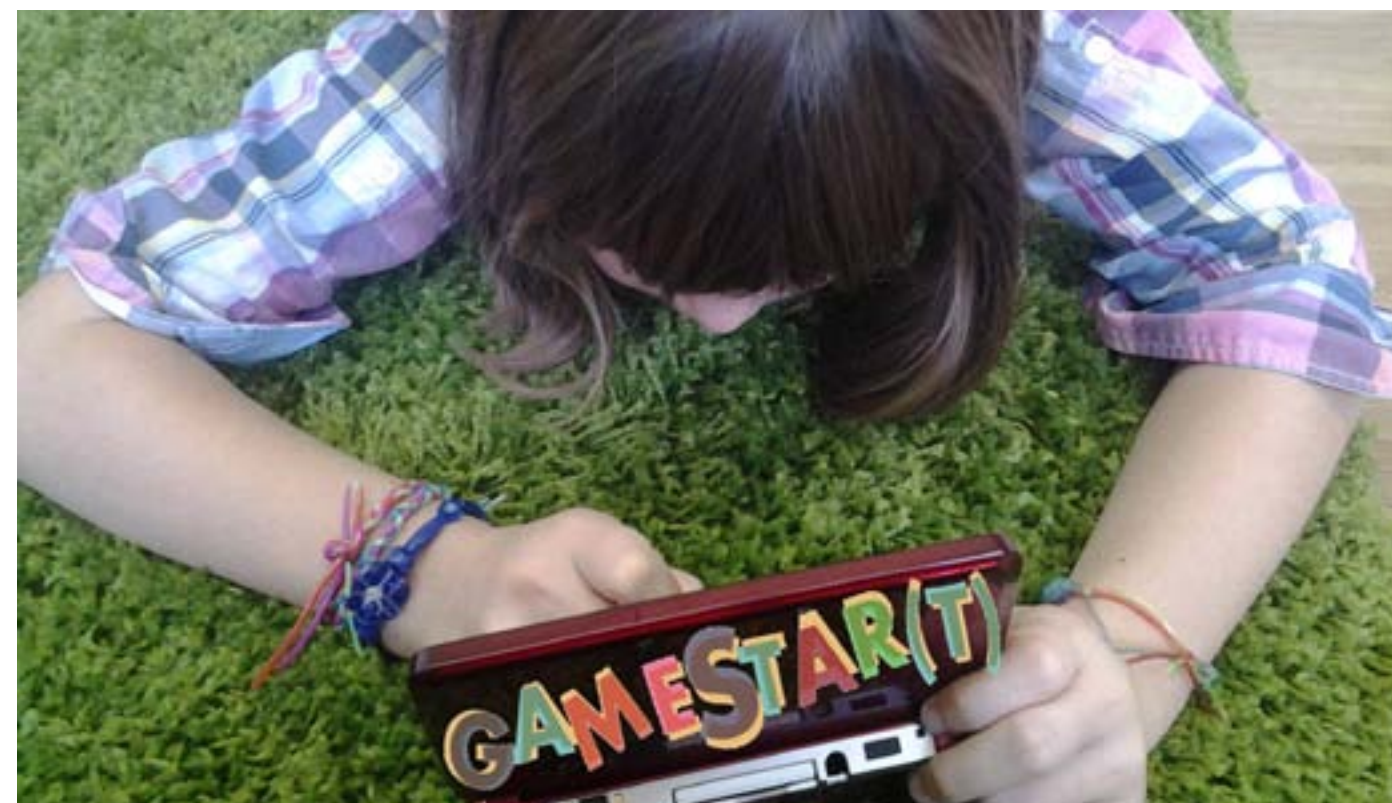
Sobre la asociación ARSGAMES

ARSGAMES es una asociación cultural dedicada a la investigación del videojuego en todas sus facetas (educativas, culturales, económicas, artísticas, etc.). Actualmente constituye la única referencia actual enfocada específicamente a Game Studies, Game Art y videojuegos en España.

A lo largo de sus 9 años de vida ha organizado eventos, desarrollado diferentes proyectos relacionados con el mundo de los videojuegos, ha colaborado con numerosos artistas, investigadores, instituciones académicas, centros de arte y empresas de renombre en Europa, Asia y América. Gracias a esta cooperación, en los últimos años ARSGAMES ha organizado con éxito festivales, exposiciones, talleres y mesas redondas, proyectos educativos y Congresos.

Dado su enfoque interdisciplinar y las diferentes inquietudes de sus socios, en ARSGAMES se desarrollan actualmente y en paralelo una serie de proyectos que abarcan diferentes áreas de estudio, enfoques y responden a diversos objetivos, cuyo eje común es la investigación, experimentación y exploración en torno al videojuego, estos son Play Lab, SELLO ARSGAMES, Plataforma editorial, Gamestar(t) y Audio Games.

Organizaremos la Memoria de Actividades de 2014 por los diferentes proyectos y las actividades que se han llevado a cabo en cada uno de ellos.



GAMESTAR(T)

GAMESTAR(T) es un proyecto lúdico-pedagógico de la asociación cultural ARSGAMES. Está orientado a niñas y niños de 8 a 18 años. Los videojuegos son el eje central de la actividad a partir del cual se integran elementos tecnológicos, artísticos y pedagógicos, dando lugar a un espacio auto gestionado de creación y experimentación artístico-tecnológica. En él las y los participantes, organizados de forma horizontal a partir de la Asamblea, pilar fundamental del proyecto, deciden el desarrollo de las sesiones, los contenidos, los materiales y la organización de las mismas.

Actualmente el proyecto cuenta con 4 sedes ubicadas en Madrid, México, Málaga y València.

Memoria de actividades 2014

Octubre 2013-Junio 2014

Se reemprende la aventura del proyecto general Gamestar(t), tras la retirada de ayudas por parte de Intermediae-Matadero. El proyecto anual, reabre sus puertas en el local de la Sede de ARSGAMES en el barrio de Legazpi donde pasará todo el año. Las sesiones transcurren dos veces por semana (sábados y domingos).

Marzo

18/03/2014, Zaragoza. Presentación del libro *GAMESTAR(T): Pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos*.

Participantes: Eurídice Cabañes y María Rubio
Lugar: La Pantera Rossa

Enlace

27/03/2014, Madrid. Participación en Meetup: Educational Innovators.

Presentación del proyecto Gamestar(t), dentro de un encuentro que giraba en torno a la temática *Creativity and games for learning reloaded*.

Enlace

Abril

Del 14/04/2014 al 16/04/2014, Madrid. Taller Bit_Inventors

Actividad enfocada a niñas y niños de 7 a 12 años, en la que las y los participantes, se ven inmersos en un ambiente que les facilita el contacto con la tecnología, de forma que jueguen con ella y aprendan cosas increíbles, exploren y descubran este mundo de una forma lúdica.

Lugar: Sede de ARSGAMES, Calle Embajadores, 199, 1º-1ª.

[Enlace](#)

22/04/2014, Madrid. La Noche de los Libros
Presentación del libro *GAMESTAR(T): Pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos.*

Participantes: Eurídice Cabañes y María Rubio

Lugar: Intermediae-Matadero

Junio

30/06/2014 al 04/07/2014, Madrid. Taller Con la información si se juega

Talleres cuya temática giró en torno al periodismo y los medios de comunicación. Introduciendo a las personas participantes en técnicas de prensa escrita, radio y televisión a través de dos herramientas muy diferentes: los videojuegos y la robótica.

Lugar: Casa del Lector

[Enlace](#)

30/06/2014 al 25/07/2014, Madrid. Campamento Urbano: Ciudad Laboratorio

Talleres orientados a pensar y reflexionar sobre la ciudad, así como a jugar a explorar la ciudad y a despertar el interés por la arquitectura, el entorno y el desarrollo sostenible.

Lugar: Medialab Prado

[Enlace](#)

Julio

07/07/2014 al 11/07/2014, Madrid. Taller Con la información si se juega

Talleres cuyo temática giró en torno al periodismo y los medios de comunicación. Introduciendo a las personas participantes en técnicas de prensa escrita,

radio y televisión a través de dos herramientas muy diferentes: los videojuegos y la robótica.

Lugar: Casa del Lector

[Enlace](#)

Septiembre

01/09/2014 al 05/09/2014, Madrid. Taller Con la información si se juega

Talleres cuyo temática giró en torno al periodismo y los medios de comunicación. Introduciendo a las personas participantes en técnicas de prensa escrita, radio y televisión a través de dos herramientas muy diferentes: los videojuegos y la robótica.

Lugar: Casa del Lector

[Enlace](#)

Diciembre

12/12/2014, Madrid. Telaraña urbana- Taller para La Industrial junto a Chiquitectos.

Un taller orientado para todas las edades que juega con la reinterpretación de los espacios urbanos y el hackeo ciudadano a éstos. En este caso las telarañas (bolas de lana y cables) cubrieron el parque del 2 de Mayo en Madrid, unidos a un sistema MakeyMakey que les permitía emitir ruidos al entrar en contacto diversos materiales conductores

Lugar: Parque del 2 de Mayo

20/12/2014, Madrid. Festilab III- Realización del taller El fantasma en la Máquina

Un taller orientado a niñas y niños de 8 a 12 años, en el que a través de jugar a detectives, se buscaba reflexionar sobre una serie de preguntas como ¿Qué es real? ¿Qué importancia tienen nuestras acciones? ¿Quiénes somos? ¿Podemos contestar a estas preguntas jugando a videojuegos?

Lugar: Festilab III- Medialab Prado

[Enlace](#)



SELLO ARSGAMES, Plataforma editorial

SELLO ARSGAMES es una plataforma editorial híbrida centrada en el mundo del videojuego, que produce y publica contenidos analógicos y digitales para distintos soportes y medios, desde libros convencionales a videojuegos, juegos de mesa o libros digitales interactivos, entre otros. Participamos de la filosofía de la cultura libre, así como de modelos productivos abiertos y colaborativos. Todos nuestros productos están bajo licencias libres, compartiendo códigos, prácticas y proporcionando el libre acceso a todo el contenido generado en nuestra página web.

Actividades 2014

Febrero

03/02/2014, Madrid. Publicación, *Nº1 Bit y a parte, Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos.*

Es una revista de publicación semestral, con un estilo que oscila entre lo divulgativo y lo académico. La edición aborda los videojuegos de un modo holístico, desde todos sus matices, dimensiones y en general, cualquier tema susceptible de generar una reflexión en torno a y desde el videojuego.

[Enlace](#)

Marzo

08/03/2014, Madrid. *Call for Papers, Nº2 Revista Bit y a parte.*

Convocatoria para la presentación de artículos para la revista de publicación semestral. El plazo estuvo abierto hasta el 18/05/2014.

[Enlace](#)

18/03/2014, Zaragoza. Presentación del libro *GAMESTAR(T): Pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos.*

Participantes: Eurídice Cabañes y María Rubio

Lugar: La Pantera Rossa

[Enlace](#)

Abril

03/04/2014, Madrid. Convocatoria de Proyectos. Convocatoria para la presentación de proyectos. Los elegidos participaron en unas jornadas de presentación y trabajo celebradas en Madrid durante el mes de mayo.

[Enlace](#)

22/04/2014, Madrid. La Noche de los Libros
Presentación del libro *GAMESTAR(T): Pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos.*

Participantes: Eurídice Cabañes y María Rubio

Lugar: Intermediae-Matadero

[Enlace](#)

30/04/2014, Madrid. Resolución de la convocatoria de Proyectos.

Se publica oficialmente la lista de proyectos seleccionados para participar en las jornadas de mayo. Y se convoca a todas aquellas personas interesadas en participar en los diferentes proyectos seleccionados.

[Enlace](#)

Mayo

Del 09/05/2014 al 11/05/2014, Madrid. Jornadas Intensivas de Trabajo.

Jornadas intensivas de trabajo en los proyectos seleccionados en la convocatoria.

Lugar: Sede de ARSGAMES



AUDIOGAMES

AudioGames es una instalación sonora interactiva que, a modo de juego, permite a los usuarios experimentar y tratar de desenvolverse en un entorno sonoro tridimensional interactuando con él y con los objetos que lo pueblan mediante los movimientos de su cuerpo en el espacio. La principal idea de esta instalación es experimentar con otro tipo de interfaces tecnológicas que trascienden las clásicas, orientadas a la visión. Encontramos aquí un interesante campo de experimentación que puede llevarnos a una nueva relación con el espacio y la tecnología a través del sonido.

El proyecto nace desde la filosofía del DIY (Do It Yourself) a las ideas del DIT (Do it Together) y DIWO (Do It With Others). Creemos firmemente que el proceso creativo es tan importante como el resultado mismo, y que también forma parte de la obra de arte. Para ser consecuentes con este planteamiento, solo utilizamos software libre y licencias Creative Commons en nuestros trabajos artísticos.

Actividades 2014

Mayo

16/05/2014, Cracovia. Playstorming, talks about games in four levels.

Participación en la mesa de debate *Art or entertainment*, en el encuentro que reúne a artistas, diseñadores y expertos en videojuegos de todo el mundo. En la misma mesa también participaron figuras como Eric Zimmerman y Andreas Lange.

Lugar: Goethe Institut Cracovia

[Enlace](#)

Conoce también el proyecto en
imágenes