

El videojuego *Portal* consta de una serie de rompecabezas que deben ser resueltos teletransportando al personaje y objetos simples. El personaje Chell, es desafiada por una inteligencia artificial llamada GLADOS para completar cada puzzle usando un dispositivo que puede crear portales interestaciales.

PORTAL

Para profundizar en el concepto "espacio" te proponemos dos videojuegos y una aplicación con los que pasaréis un rato divertido y podréis explorar



INTER-
ACTIVOS

Landscapar es una aplicación de Realidad Aumentada que permite crear islas y territorios dibujando sencillos mapas topográficos. Crea tu propia isla tropical con la cantidad de colinas, montañas y valles que desees, muévete alrededor de ella y obsérvala desde todas las perspectivas.

LANDSCAPAR

En *Fez*, jugamos como Gómez, un ser en 2D que vive en un feliz mundo 2D. Eso es hasta que un día Gómez se encuentra con un artefacto extraño y misterioso; un hexaedro. El Hexaedro le da a Gómez un fez que le permite percibir una tercera dimensión. Gómez debe usar su nueva habilidad para salvar el Hexaedro antes de que su mundo sea destruido

FEZ

KERSTIN ERGENZINGER

Ganadora del Primer Premio en VIDA 15.0 (Concurso Internacional Arte y Vida Artificial de Fundación Telefónica). Su trabajo se centra en la percepción del espacio que nos rodea. En sus instalaciones, invita al espectador a buscar maneras de orientarse en entornos artificiales, sin apenas referencias espaciales en las que basarse.
<http://www.nodegree.de/>

ARTE
CONTEM-
PORÁNEO



Te sugerimos la obra de tres artistas contemporáneos en cuyos trabajos la reflexión sobre el espacio ocupa un lugar fundamental.

CHRISTO Y JEANNE-CLEAUDE

Su identidad plástica se ha basado en envolver objetos cada vez de mayor tamaño. Así han desarrollado grandes intervenciones en paisajes naturales y urbanos, mediante las cuales los espacios se transforman y cambian nuestra percepción del lugar. Una de sus obras más representativas es *Reichstag Envuelto*, Berlín, 1995.

RICHARD SERRA

La materia del tiempo (1994–2005) La obra de Serra entabla una nueva relación con el espectador, cuya experiencia del espacio pasa a formar parte de su significado. A medida que el visitante recorre y rodea las formas escultóricas, estas se transforman, creando una inolvidable sensación de espacio en movimiento.

Para reflexionar sobre cómo construimos, percibimos y nos movemos por los espacios que habitamos, os proponemos una película y dos libros.

DOGVILLE

Lars von Trier (2003)

Esta película es un ejemplo de la forma en que utilizamos códigos para representar y entender el espacio. La primera secuencia nos muestra, mediante líneas marcadas en el suelo, el plano del pueblo en ausencia de la tercera dimensión no impide que el espectador entienda el espacio en todo momento.



MEDIA-
TECA

LA HISTORIA INTERMINABLE

Michael Ende (1979)

Bastian Batsar Bux, un niño de diez años, entra en una librería cuando va camino del colegio; coge un libro y sale corriendo. La historia está escrita en dos colores, verde y rojo, para diferenciar las partes de la novela en las que nos encontramos en el espacio de la vida real y en Fantasia.

UN CUARTO

Remedios Zafra (2010)

El contacto con la pantalla de nuestros dispositivos digitales es algo más que un simple encuentro físico, pues son ventanas para ver el mundo. Podemos entrar y salir de la Red en cualquier momento del día o de la noche, en la calle o en el trabajo, en el salón de la casa o en nuestra habitación conectada.

Navegar por los espacios

S
S
X
X
N
N
N
N

Busca las otras puertas

¿Conoces todos los espacios de tu casa? Sabes lo que hay "aquí" y "allí"... pero y ¿"ahí"? Los dispositivos digitales abren puertas a nuevos espacios que queremos que descubras con esta actividad.

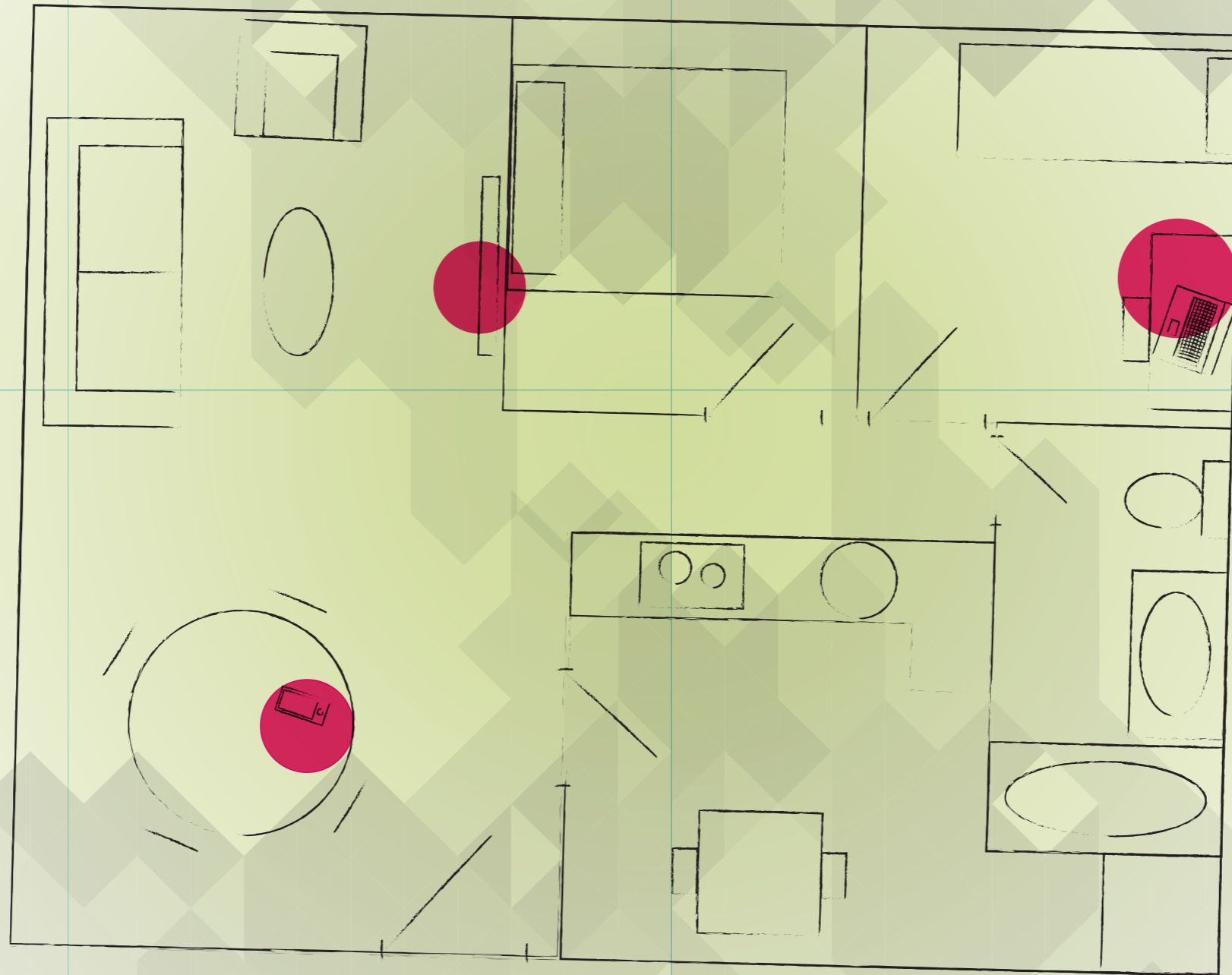
1

Dibuja el plano de tu casa.



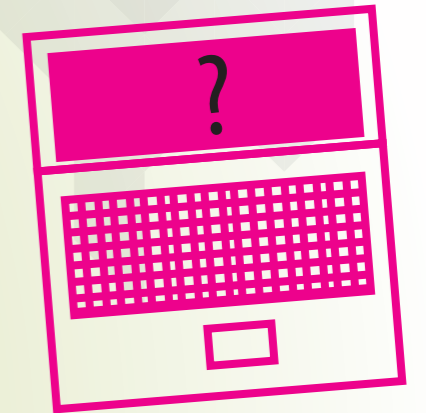
2

Señala en el mapa dónde se encuentran los aparatos tecnológicos.



3

Piensa cuáles de esos dispositivos te abren puertas a nuevos espacios e investiga cómo son.



4

Representa mediante un dibujo, una fotografía, u otra forma que se te ocurra, los espacios a los que te llevan.