

CTRL ALT PLAY. Alternativas lúdicas al control

La exposición *Control Alt Play* se ubica en las instalaciones de Etopia en la capital aragonesa, y permite ver y aprender el juego de una manera diferente, no es necesario ser una o un perfecto *gamer* para recorrerla, también puedes descubrir títulos de la escena alternativa e instalaciones artísticas que sirviéndose del lenguaje, la estética, las narrativas creadas por el videojuego, proponen una visión alternativa y multifacética de la noción de control.

Para ello, los miembros de la asociación *ArsGames*, entidad internacional sin ánimo de lucro que promueve y gestiona proyectos de carácter cultural relacionados con los videojuegos y las nuevas tecnologías a partir de áreas de acción transversales: arte, pedagogía y formación, investigación científica, inclusión digital y participación ciudadana, Eurídice Cabañes y Luca Carrubba fueron seleccionados como comisarios de esta muestra, y quienes han propuesto un recorrido con 24 obras de artistas nacionales e internacionales de la categoría de Patrick Lemieux, Aida Navarro, Alejandro Cura, Mathias Klenner, Javier Laspiur, Robin Baumgarten, Foone Turing, Sofía Balbontín, Joan Lavandeira, Keiichi Matsuda, Antonin Fourneau, Galamot, Fictiorama, Luca Carrubba, Eurídice Cabañes, Gianluca Saporito, AAA Collective, Guim Camps – Sindicato Virtual de Mods, Nidal Nijm Games, Jose Sanchez, David O'Really, Xavi Manzanares, Draw me a píxel, Arsgames, entre otros...

Toda esta muestra se estructura en cuatro videojuegos y una veintena de instalaciones artísticas que hackean, cortocircuitan y reinventan la idea de control en el juego. Y es que, tanto Cabañes como Carrubba consideran que a partir de las distintas piezas interactivas o jugables, cada persona puede percibir una experiencia holística en la que resulta ser

apelado a través del olfato, la vista y el oído y el tacto. En esta ocasión su trabajo se centra en la idea de que jugar a videojuegos alimenta el placer de aprender y controlar sistemas complejos para lograr determinados fines predefinidos.

En definitiva, la exposición nos permite entender que los videojuegos forman parte de nuestra vida cotidiana incluso cuando no los jugamos, afectando a los modos en los que nos relacionamos con la realidad. Por tanto, aborda las diferentes formas en las que los videojuegos se relacionan con el control tanto dentro como fuera de los mundos de juego. Una libertad dirigida que confluye en una práctica emergente e inesperada.