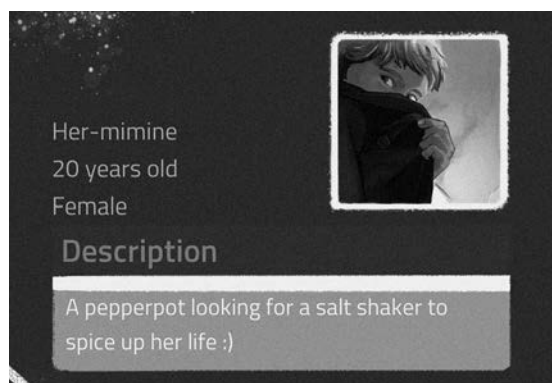


Jo  literatura

**Això no va  
de llibres**  
Laboratori d'històries

**KOSMOPOLIS**

# A Normal Lost Phone



Accidental Queens, França/Espanya, 2017, V.O. castellà

*A Normal Lost Phone* és un joc on el jugador explora la vida privada d'una persona desconeguda després d'haver-se trobat el seu telèfon. El joc pren la forma d'un relat d'investigació: hem de mirar els missatges de text, fotos i aplicacions del telèfon per tal d'arribar a saber qui n'era el propietari. A través d'aquest telèfon, descobrim la vida del Sam, els seus amics, família i relacions, fins al vespre del seu 18è aniversari, moment en què desapareixen misteriosament.



**Accidental Queens, Francia/España,  
2017, V.O. castellano**

*A Normal Lost Phone* es un juego en el que se explora la vida privada de una persona desconocida cuyo teléfono ha sido encontrado por el jugador. El juego cobra la forma de un relato de investigación: tenemos que consultar los mensajes de texto, las fotos y aplicaciones del teléfono para llegar a conocer a su antiguo propietario. A través de este teléfono, desvelamos la vida de Sam, sus amigos, familiares y relaciones, hasta la noche en que cumplen 18 años y desaparecen misteriosamente.

**Accidental Queens, France/Spain,  
2017, Original version in Spanish.**

*A Normal Lost Phone* is a game about exploring the intimacy of an unknown person whose phone has been found by the player. The game takes the shape of a narrative investigation: phone text messages, pictures and applications have to be checked in order to find its former owner. Through this phone, Sam's life, friends, family and relationships will be unveiled until the evening of their 18th birthday when they mysteriously disappear.

# Boum!



**Mikaël Cixous & Jean-Jacques Birgé  
/ Sonia Cruchon / Les inéditeurs,  
França, 2015, S.D.**

*Boum!* és una narració horitzontal sense paraules que proposa una nova manera d'immergir-se en un relat: la pantalla de la tablet es converteix en una finestra que mostra una seqüència infinita. La simplicitat de la seva interactivitat, l'encadenament ininterromput d'escenes, un ambient sonor que convida a la immersió i el plaer sensorial del seu moviment fluid ens ofereixen una experiència inèdita, deixant pas a la imaginació de cadascú i a una gran llibertat d'interpretació.

**Mikaël Cixous & Jean-Jacques Birgé  
/ Sonia Cruchon / Les inéditeurs,  
Francia, 2015, S.D.**

*Boum!* es una narración horizontal sin palabras que propone una nueva manera de sumergirse en un relato: la pantalla de la tablet se convierte en una ventana tras la cual se desliza una secuencia infinita. La simplicidad de su interactividad, la concatenación ininterrumpida de las escenas, un sonido que invita a la inmersión y el placer sensorial de su flujo ofrecen una experiencia inédita que deja lugar a la imaginación de cada cual y a una gran libertad de interpretación.

**Mikaël Cixous & Jean-Jacques Birgé  
/ Sonia Cruchon / Les inéditeurs,  
France, 2015, No dialogue.**

*Boum!* is a wordless horizontal account that puts forward a new way to dive into a story: the screen of a tablet becomes a window which plays a non-stop sequence. Altogether, the simplicity of its interactivity, the uninterrupted linking of the takes, the immersion goaded by the sound and the sensorial pleasure of the sliding, set forth an unprecedented experience leaving the imagination to hover at will as well as a vast freedom of interpretation.

# The Sailor's Dream



Simogo, Suècia, 2014, V.O. anglès

Una experiència narrativa pacífica, que té per únic objectiu satisfer la teva curiositat. Explora un món de somnis oceànic, on el temps passa fins i tot quan no hi ets, visita illes oblidades i uneix uns records amb els altres –potser alguns encara existeixen– a l'altra banda de la pantalla del teu dispositiu.

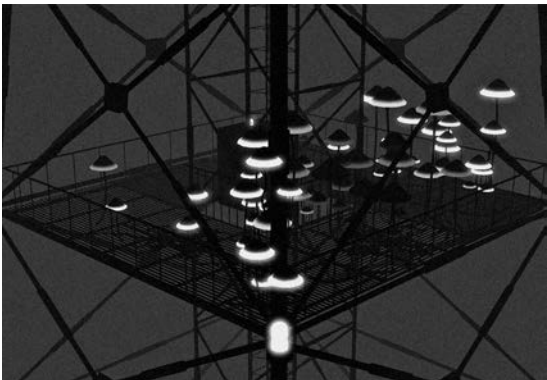
**Simogo, Suecia, 2014, V.O. inglés**

Una experiencia narrativa pacífica cuyo único objeto es el de satisfacer tu curiosidad. La exploración de un universo de sueños oceánico, donde el tiempo transcurre incluso cuando no estás, visita islas olvidadas y une unos recuerdos con otros –algunos quizá todavía existan– en el otro lado de la pantalla de tu dispositivo.

**Simogo, Sweden, 2014, Original version in English.**

A peaceful narrative experience, in which the only objective is to satisfy your curiosity. Explore an ocean dream world, in which time passes even when you are not there, visit forgotten islands and piece together memories –some might still exist– beyond the screen of your device.

# ISLANDS: Non-Places



Carl Burton, EUA, 2016, S.D.

*ISLANDS: Non-Places* és una experiència atmosfèrica poc habitual inspirada per entorns mundans corporatius i infraestructures quotidianes (entrades d'hotel, aparcaments, punts de recollida de maletes...). Els jugadors converteixen escenes familiars en situacions irrealment i sorprenents. Exploreu deu escenes inspirades en la vida diària i deixeu que les vostres expectatives sobre la realitat es transformin.



Carl Burton, EUA, 2016, S.D.

*ISLANDS: Non-Places* es una experiencia atmosférica poco habitual inspirada por entornos corporativos mundanos e infraestructuras cotidianas (entradas de hotel, aparcamientos, puntos de recogida de equipaje...). Los jugadores convierten escenas familiares en situaciones irreales y sorprendentes. Explorad diez escenas inspiradas en la vida diaria y dejad que vuestras expectativas sobre la realidad se transformen.

Carl Burton, USA, 2016, No dialogue.

*ISLANDS: Non-Places* is an unusual atmospheric experience inspired by mundane corporate environments and everyday infrastructures (hotel lobbies, parking lots, baggage claim points). Players transform familiar scenes into something surreal and surprising. Explore ten scenes inspired by the everyday and let your expectations of reality be transformed.

# Metamorphabet



Patrick Smith/Vectorpark, EUA, 2015,  
V.O. anglès

*Metamorphabet* és un alfabet interactiu per a jugadors de totes les edats. Podeu tocar, punxar, arrossegar i fer girar cadascuna de les 26 lletres de l'abecedari per aconseguir transformacions sorprenents i genials. Amb aquest joc, les criatures poden aprendre fàcilment l'alfabet i construir el seu vocabulari, però a diferència de la majoria de jocs educatius, serveix més per jugar que per aprendre: té més aspecte de joguina que no pas de llibre de text.



Patrick Smith/Vectorpark, EUA, 2015,  
V.O. inglés

*Metamorphabet* es un alfabeto interactivo con el que se puede jugar a cualquier edad. Podéis tocar, pinchar, arrastrar y hacer girar cada una de las 26 letras del abecedario y lograréis transformaciones sorprendentes y geniales. Este juego permite a los más pequeños aprender el alfabeto fácilmente y construir su vocabulario, pero a diferencia de la mayoría de juegos educativos sirve más para jugar que para aprender: tiene más aspecto de juguete que no de libro de texto.

Patrick Smith/Vectorpark, USA, 2015,  
Original version in English.

*Metamorphabet* is a playful, interactive alphabet for all ages. You can poke, prod, drag, and spin each of the 26 letters of the alphabet to reveal surprising and luminous transformations. The game helps young kids learn the alphabet and build up their vocabulary. But unlike most educational games, it's more playful than instructive, more of a toy than a textbook.

# David Wiesner's Spot



David Wiesner / Houghton Mifflin  
Harcourt / Smashing Ideas, EUA, 2015,  
V.O. anglès

Quan obres per primera vegada *David Wiesner's Spot*, no apareix res llevat del títol i d'una marieta que vola amunt i avall i que es nega a estar-se quieta per formar la O de «SPOT». Però un cercle lluminós ens alerta que hi ha més del que es veu a primera vista: clica el puntet de la marieta per fer zoom i et transportarà a un nou món. Cada món té alguna cosa (o moltes coses) amb taques: una galeta amb trossets de xocolata, la foto pixelada d'un diari, esquitxos de tinta en un cartell fet a mà... I si et concentres en una d'aquestes taques et transportes a un altre lloc.



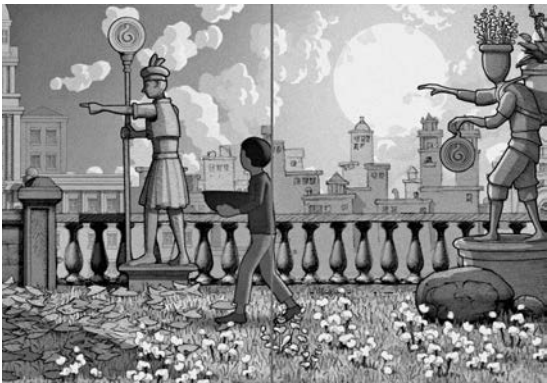
David Wiesner / Houghton Mifflin  
Harcourt / Smashing Ideas, EUA, 2015,  
V.O. inglés

Cuando abres *David Wiesner's Spot* por primera vez, solo aparece el título y una mariquita revoloteando y que se niega a parar para poder formar la O de «SPOT». Un círculo luminoso nos advierte, no obstante, de que hay algo más allá de lo que se ve a simple vista: si activas el puntito de la mariquita para hacer zoom, te transportará a otro mundo. Cada mundo tiene algo (o mucho) con manchitas: una galleta con trocitos de chocolate, la foto pixelada de un periódico, las salpicaduras de tinta en un cartel hecho a mano... Y si te concentras en una de esas manchas, te transportarás a otro lugar.

David Wiesner / Houghton Mifflin  
Harcourt / Smashing Ideas, USA, 2015,  
Original version in English.

When you first open *David Wiesner's Spot*, nothing appears except for the title and a wandering ladybug that refuses to stay put as the O in the word "SPOT." A flashing circle, however, alerts you that there is more than meets the eye: pinch-zoom into the spot on the ladybug and you find yourself in a new world. Every world has something (or many things) spotty -a chocolate chip cookie, a pixelated newspaper photo, splotches of ink on a handwritten sign- and focusing on the spot takes you somewhere new.

# Gorogoa



Buried Signal / Annapurna Interactive,  
EUA, 2017, V.O. anglès

*Gorogoa* és una evolució elegant del gènere del trencaclosques, explicada a través d'una preciosa història dibuixada a mà, dissenyada i il·lustrada per Jason Roberts. El sistema de joc de *Gorogoa* és totalment original i està constituït per uns panells esplèndidament il·lustrats que els jugadors disposen i combinen fent servir la seva imaginació per tal de resoldre els trencaclosques. Però *Gorogoa* no és un simple joc; és una obra d'art que s'expressa a través d'unes il·lustracions tendres i encantadores i d'uns mecanismes de trencaclosques excepcionals.

**Buried Signal / Annapurna Interactive,  
EUA, 2017, V.O. anglés**

*Gorogoa* és una evolució elegant del gènere del trencaclosques, explicada a través d'una preciosa història dibuixada a mà, dissenyada i il·lustrada per Jason Roberts. El sistema de joc de *Gorogoa* és totalment original i està constituït per uns panells esplèndidament il·lustrats que els jugadors disposen i combinen fent servir la seva imaginació per tal de resoldre els trencaclosques. Però *Gorogoa* no és un simple joc; és una obra d'art que s'expressa a través d'unes il·lustracions tendres i encantadores i d'uns mecanismes de trencaclosques excepcionals.

**Buried Signal / Annapurna Interactive,  
USA, 2017, Original version in English.**

*Gorogoa* is an elegant evolution of the puzzle genre, told through a beautifully hand-drawn story designed and illustrated by Jason Roberts. The gameplay of *Gorogoa* is wholly original, comprised of lavishly illustrated panels that players arrange and combine in imaginative ways to solve puzzles. But *Gorogoa* isn't just a game - it's a work of art, expressing itself through soulful, charming illustrations and distinguished puzzle mechanics.

# Samorost 3



Jakub Dvorský / Amanita Design,  
República Txeca, 2016, S.D.

*Samorost 3* és una aventura, una exploració i un trencaclosques dels guardonats creadors de *Machinarium* i *Botanicula*. És el projecte més ambiciós d'Amanita Design fins avui i una continuació lliure de l'exitós joc independent *Samorost* i *Samorost 2*. *Samorost 3* segueix un curiós gnom espacial que fa servir els poders d'una flauta màgica per viatjar a través del cosmos i descobrir-ne el seu misteriós origen. Visiteu nous mons singulars i alienígenes farcits de reptes de tota mena, criatures i sorpreses per descobrir, que cobren vida gràcies a un grafisme, so i música preciosos.





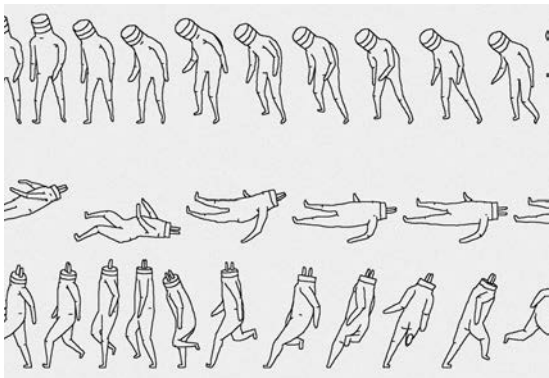
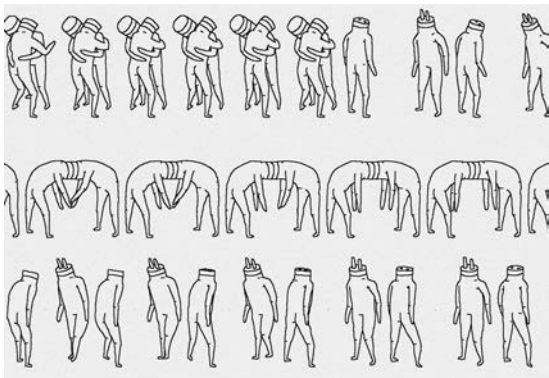
Jakub Dvorský / Amanita Design,  
República Checa, 2016, S.D.

*Samorost 3* es una aventura, una exploración y un rompecabezas ejecutado por los galardonados creadores de *Machinarium* y *Botanicula*. Se trata del proyecto más ambicioso hasta la fecha de Amanita Design y de una continuación libre de los exitosos juegos independientes *Samorost* y *Samorost 2*. *Samorost 3* sigue a un curioso gnomo espacial que utiliza los poderes de una flauta mágica para viajar a través del cosmos y descubrirnos su misterioso origen. Visítad nuevos mundos singulares y alienígenas repletos de retos de toda clase, y de criaturas y sorpresas por descubrir que cobran vida gracias a su precioso grafismo, música y sonido.

Jakub Dvorský / Amanita Design,  
Czech Republic, 2016, No dialogue.

*Samorost 3* is an exploration adventure and puzzle game from the award-winning creators of *Machinarium* and *Botanicula*. It is Amanita Design's most ambitious experience to date and a loose continuation of the hit indie games *Samorost* and *Samorost 2*. *Samorost 3* follows a curious space gnome who uses the powers of a magic flute to travel across the cosmos in search of its mysterious origins. Visit new unique and alien worlds teeming with colorful challenges, creatures and surprises to discover, brought to life with beautiful artwork, sound and music.

# Plug & Play



**Michael Frei & Mario von Rickenbach**  
(Playables) / Etter Studio, Suïssa, 2015,  
V.O. anglès

El guardonat *Plug & Play* és un curtmetratge i alhora joc per a dispositius digitals que permet posar-se a la pell d'unes criatures antropomorfes i experimentar, més enllà de la sexualitat i la reproducció, el sentiment de l'amor. *Plug & Play* és una manera surrealista de jugar amb els endolls. Una peça conceptual on es tracta de connectar forats d'endoll (femella) amb endolls (mascle) i descobrir què és el que els encén.

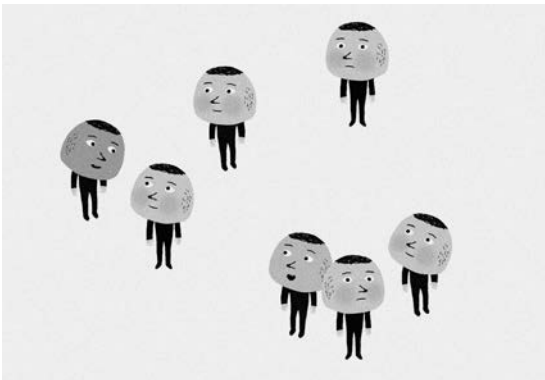
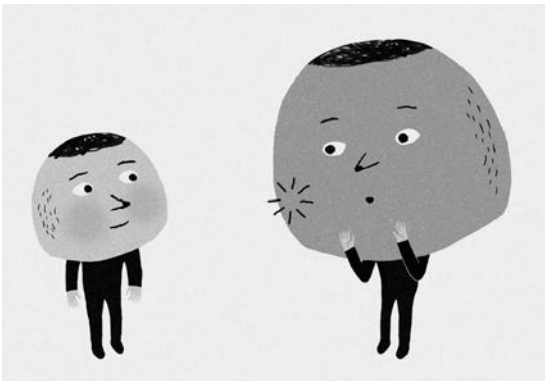
Michael Frei & Mario von Rickenbach  
(Playables) / Etter Studio, Suiza, 2015,  
V.O.inglés

El galardonado *Plug & Play* es un cortometraje y a la vez un juego para dispositivos digitales que permite ponerse en la piel de unas criaturas antropomorfas y experimentar, más allá de la sexualidad y de la reproducción, el sentimiento del amor. *Plug & Play* es un modo surrealista de jugar con los enchufes. Una pieza conceptual cuyo objetivo es conectar los agujeros de un enchufe (hembra) con los de la clavija (macho) y descubrir qué es lo que los enciende.

Michael Frei & Mario von Rickenbach  
(Playables) / Etter Studio, Swiss, 2015,  
Original version in English.

Plug & Play is an award winning short film and game for your digital device. Explore the feelings of anthropoid creatures that go beyond sexuality and reproduction: love. Plug & Play is a surreal play with plugs. A conceptual piece about the ways of connecting a female socket and a male plug and what turns them on.

# BLA BLA



Vincent Morisset (AATOAA) / National Film Board of Canada, Canadà, 2011, V.O. castellà

*BLA BLA* és un conte interactiu, dividit en sis capítols, creat a partir dels clics de ratolí de l'espectador. Els protagonistes són uns personatges entranyables, generats a partir de mètodes tant tradicionals com d'alta tecnologia. Amb el suport del NFB, el director i creador Vincent Morisset (autor del documental *Miroir Noir* i del vídeo musical interactiu *Neon Bible* d'Arcade Fire, entre d'altres) aborda la narrativa d'una manera innovadora, explorant la comunicació humana i enfrontant-se al repte d'explicar una història fent-hi participar l'espectador.

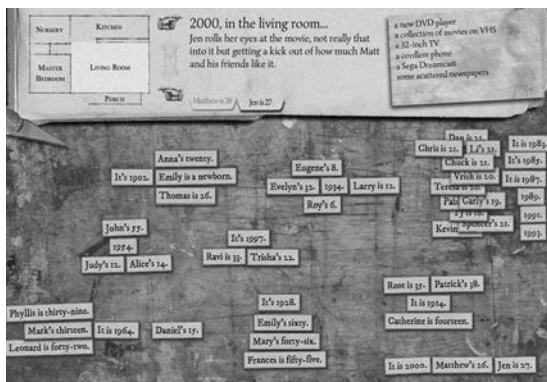
Vincent Morisset (AATOAA) / National Film Board of Canada, Canadá, 2011, V.O. castellano

*BLA BLA* es un cuento interactivo dividido en seis capítulos y creado a partir de los clics de ratón del espectador. Está protagonizado por personajes entrañables, generados a partir de métodos tanto tradicionales como de alta tecnología. Con el apoyo del NFB, el director y creador Vincent Morisset (autor del documental *Miroir Noir* y del vídeo musical interactivo *Neon Bible* de Arcade Fire, entre otros) aborda la narrativa de una manera innovadora, explorando la comunicación humana y enfrentándose al reto de explicar una historia a través de la participación del espectador.

Vincent Morisset (AATOAA) / National Film Board of Canada, Canada, 2011, Original version in Spanish.

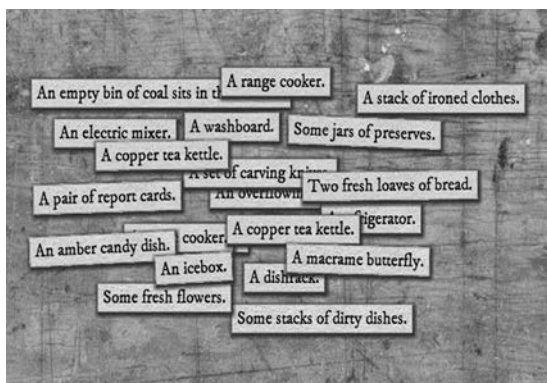
Driven by the viewer's mouse clicks, *BLA BLA* is an interactive tale in six chapters populated by endearing characters generated using both, traditional and high-tech methods. With the support of the NFB, director and creator Vincent Morisset (whose credits include the documentary *Miroir Noir* and the interactive music video for *Neon Bible* by Arcade Fire) takes an innovative approach to narrative, exploring human communication and addressing the challenges of telling a story with the viewer as participant.

# 18 Cadence



Aaron A. Reed, EUA, 2013, V.O. anglès

*18 Cadence* és una plataforma de creació narrativa que permet al lector endinsar-se en la història d'una casa durant els 100 anys del segle XX, movent-se pel temps i per l'espai, i descobrir una multitud de fets, personatges i objectes. Cada peça no és un text estàtic sinó un fragment movable i dinàmic que es pot reposicionar, fusionar, expandir o replantejar. Amb un sistema similar al de la poesia amb imants de nevera però en forma de relats, *18 Cadence* permet als seus lectors manipular a cop de dit les parts d'una narració i els convida a crear la seva pròpia història a partir del material en brut de tot un segle de vida.



Aaron A. Reed, EUA, 2013, V.O. inglés

*18 Cadence* es una plataforma de creación narrativa que permite al lector adentrarse en la historia de una casa durante los 100 años del siglo XX, moviéndose por el tiempo y el espacio y descubrir una multitud de eventos, personajes y objetos. Cada pieza no es un texto estático sino un fragmento movable y dinámico que puede ser reposicionado, fusionado, expandido o replanteado. Con un sistema parecido al de la poesía con imanes de nevera pero en formato narrativo, *18 Cadence* permite a sus lectores manipular las partes de una historia con los dedos y les invita a crear su propia historia a partir del material en bruto de un siglo de vida.

Aaron A. Reed, EUA, 2013, Original versión in English.

*18 Cadence* is a storymaking platform that lets its readers explore the history of a house through the one hundred years of the twentieth century. Moving through space and time, a reader encounters hundreds of events, characters, and objects. Each piece is not a static text but a movable, dynamic fragment that can be repositioned, merged, expanded, or reconsidered. Like poetry with magnets on a fridge door but in prose, *18 Cadence* readers can manipulate the pieces of a story with their fingers inviting them to assemble their own history from the raw material of a full century.

Jo  literatura

**KOSMOPOLIS**