



L'exposició *Homo ludens* analitza el fenomen dels videojocs com a indústria, com a mitjà de comunicació i com a art en la societat actual

CaixaForum Madrid es converteix en una gran pista de joc col·lectiu

- L'exposició *Homo ludens. Videojocs per entendre el present*, comissariada per Luca Carrubba i dissenyada per l'estudi Domestic Data Streamers, proposa una mirada antropològica als videojocs, un fenomen cultural, estètic i artístic essencial en la cultura de masses contemporània.
- La mostra analitza els videojocs com a indústria, com a mitjà cultural i com a proposta creativa a partir d'exemples concrets de videojocs i obres d'art contemporani. Inclou obres d'artistes com Bill Viola, Daniel Canogar i Mónica Rikić, i ofereix un recorregut interactiu i innovador, en què els espectadors són protagonistes d'una experiència ludificada i participativa.
- La tesi de l'exposició constata l'existència d'un món en el qual vida i joc estan cada vegada més relacionats. De fet, actualment, juguem sense adonar-nos-en quan viatgem, quan aprenem o fins i tot quan ens enamorem.
- La mostra, que s'estrena a CaixaForum Madrid i després viatjarà a altres centres, reuneix 58 peces de 36 creadors, entre videojocs, fotografies, escultures, vídeos i instal·lacions, i estarà oberta fins al 31 d'octubre del 2021

Homo ludens. Videojocs per entendre el present. Dates: Del 20 de juliol, a partir de les 16 hores, al 31 d'octubre de 2021. **Organització i producció:** Fundació "la Caixa". **Comissariat:** Luca Carrubba, director d'ArsGames. **Lloc:** CaixaForum Madrid (Paseo del Prado, 36).



Madrid, 20 de juliol de 2021. La directora general adjunta de la Fundació "la Caixa", **Elisa Durán**; la directora de CaixaForum Madrid, **Isabel Fuentes**, i el comissari **Luca Carrubba** han presentat avui a CaixaForum Madrid l'exposició *Homo ludens. Videojocs per entendre el present*, una **reflexió sobre el paper central del joc en la nostra cultura a partir del fenomen dels videojocs**. Produïda i organitzada per la Fundació "la Caixa", l'exposició té 58 peces de 36 creadors, entre videojocs i obres d'art, i ofereix una visió plural i crítica dels videojocs, que s'analitzen no sols com a producte industrial, sinó també com a fenomen cultural, estètic i artístic. L'exposició està comissariada per **Luca Carrubba**, director de l'associació ArsGames, que es dedica a la recerca i la difusió cultural dels videojocs, i l'estudi **Domestic Data Streamers** ha fet el disseny de la museografia i de l'experiència interactiva.

La mostra forma part de l'aposta de la Fundació "la Caixa" per una línia de programació d'exposicions a l'entorn de **manifestacions artístiques de la contemporaneïtat, la digitalització i el present i futur de les tecnologies al servei de l'art, l'humanisme i la societat**. Actualment, a CaixaForum Barcelona es pot veure una exposició del col·lectiu internacional **teamLab**, pares de la tecnologia immersiva, amb dues grans instal·lacions que conviden a la cocreació col·lectiva, amb un format innovador i amb gran èxit de públic. Al mateix centre, els visitants poden accedir a l'experiència **Symphony**, guiada pel director Gustavo Dudamel i amb la tecnologia de realitat virtual, que convida el públic a entrar en una orquestra i al cor mateix de la música clàssica. L'exposició *Homo ludens* s'inaugura a **CaixaForum Madrid** i, després, protagonitzarà una llarga **itinerància fins a l'any 2025**, que la portarà a Barcelona, Sevilla, València, Palma, Tarragona, Saragossa, Lleida i Girona.

Actualment, es calcula que més de 2.500 milions de persones són aficionades als videojocs. El recorregut de l'exposició analitza la forma en què els videojocs són presents en molts àmbits de la nostra societat i aborda el paper del **joc com a pràctica reguladora de l'activitat humana** al llarg de la història. Més que una història dels videojocs, la mostra ofereix una visió sociològica que uneix cultura i tecnologia, i indústria i art. El contingut de l'exposició inclou videojocs i obres d'art contemporani d'artistes com **Bill Viola, Daniel Canogar, Hamilton Mestizo, Matteo Bittanti, Mónica Rikić i Robert Yang**, entre d'altres. A la mostra hi apareixen, entre d'altres, temàtiques com ara les mecàniques universals del joc, la indústria milionària del videojoc, la seva influència en altres disciplines com l'art i la ciència, i la identitat en un món on el que és real conviu amb el que és virtual.



La mostra ofereix un **recorregut interactiu i participatiu** en el qual els espectadors actuen com a *gamers*, tot i que no juguen en cap moment amb els videojocs que s'hi exposen. Escullen l'itinerari que prefereixen fer, com en un videojoc, a partir d'una plaça central que funciona com a avantsala i espai distribuïdor de l'exposició. A l'inici de l'exposició, cada visitant rebrà un dispositiu —el **Coin**—, un objecte amb el qual podrà contestar una sèrie de preguntes al llarg del recorregut. A través de les respostes a aquestes preguntes, el sistema configurarà un avatar per a cada visitant que l'identificarà amb un perfil de *gamer*: des del més escèptic fins al més devot dels videojocs. A la gran pantalla instal·lada a l'última sala de l'exposició es projecta una comunitat d'avatars que representen, en temps real, els perfils acumulats de tots els visitants de l'exposició.

D'aquesta manera, l'exposició aporta una nova perspectiva a l'entorn del concepte de jugador —fugint de l'estereotip del *gamer*— i mostra un món videoludificat en què vida i joc es fonen i en què tots som, ho creguem o no, jugadors.

Recorregut de l'exposició

L'exposició s'inicia en una sala que dona la benvinguda als visitants i en la qual es pot veure un mural de pantalles que mostra persones de totes les edats, de cara, jugant a videojocs. En un mostrador, els visitants reben el **Coin**, que els permetrà interactuar (jugar) amb l'exposició. Un primer joc de preguntes i respostes serveix perquè els visitants aprenguin com funciona el sistema d'interacció i permet recollir la informació necessària per poder fer un perfil dels visitants i comprendre quina és la seva relació —o la relació que creuen que tenen— amb els videojocs.

Seguidament, s'accedeix al **lobby central**, un espai lluminós des del qual **els visitants poden accedir a cinc sales que aborden diferents temàtiques**. A l'entrada i a la sortida de cada una de les cinc sales, podran respondre a alguns dilemes que plantegen els videojocs. Aquesta plaça central de l'exposició està concebuda com un distribuïdor que permet als visitants no solament veure, sinó també viure l'exposició com si fos un videojoc.



Recol·lecció, guerra, configuració, habilitat i simulació

En aquesta sala, s'introdueix el primer dels àmbits de l'exposició: «**Juguem des de sempre**», en el qual s'expliquen cinc de les principals mecàniques universals de joc, que simulen activitats humanes: **recol·lecció, guerra, configuració, habilitat i simulació**. Aquí s'exposen jocs tradicionals (trencaclosques, bales, escacs, casa de nines i mancala) al costat de videojocs retro ben coneguts (Tetris, Street Fighter, X-Com, The Sims i Pac-Man).

A la sala «**Juguem amb diners**» s'hi analitza la capacitat que ha tingut la indústria del videojoc de generar un públic massiu —amb 2.500 milions de persones, un terç de la població mundial— i un model econòmic estable. En aquest àmbit s'inclou un espai sobre allò que veiem dels videojocs, en què es parla dels jocs que han ampliat el públic del gènere a un nivell exponencial, com els jocs *free to play*, i del fenomen dels *eSports*. A l'altre espai es parla de la cara oculta de la indústria, d'allò que no és tan evident, amb obres que tracten aspectes com les pràctiques d'explotació laboral, les polítiques d'obsolescència programada i les addiccions. En aquest àmbit, per exemple s'hi exposen obres dels artistes **Hamilton Mestizo** i **Matteo Bittanti**, i es projecta el documental **Gold Farmers**, de **Ge Jin**, que mostra les condicions laborals d'un ignorat sector de la indústria del videojoc que desdibuixa els límits entre el joc i el treball, el consum i la producció, el món virtual i la vida real.

L'espai «**Juguem creant**» tracta sobre els videojocs com a instrument de progrés i n'explora el potencial com a mitjà de creació artística, social i científica. S'hi explica com el videojoc replanteja pràctiques artístiques amb l'anomenat *game art* i com ha influït en el videoart, com impulsa experiments de disseny urbà col·laboratiu o com estableix exemples de computació humana aplicada a la ciència. S'hi mostra el videojoc com a mitjà per a obres d'art contemporani, com les peces de videoart *Don Federico* i *Sola*, d'**Agustina Isidori**, l'escultura audiovisual interactiva *La màquina que juga sola*, de **Mónica Rikić**, o *Game Over*, de **Daniel Canogar**. També s'hi analitzen models de computació humana, amb exemples d'usos dels videojocs cada dia més habituals per a la cerca de tractaments de malalties com el càncer, l'Alzheimer i, fins i tot, la COVID-19. Les mecàniques pròpies dels videojocs s'han utilitzat també per al disseny urbanístic col·laboratiu, amb exemples com la reforma del barri Royal Seaport, a Estocolm, a partir de **Cities: Skylines**; el projecte Block by Block de l'agència Habitat, de l'Organització de les Nacions Unides, aplicat a la millora d'espais urbans en



diferents contextos socials, i el programa **Craftea**, d'ArsGames, que implica nens i nenes en propostes per millorar l'espai públic.

L'espai «**Juguem amb la identitat**» analitza la manera en què la vida en línia ens influeix individualment i col·lectivament, dins i fora de la pantalla. El món digital permet donar vida a versions alternatives o idealitzades d'un mateix i es converteix en un entorn on és possible establir noves relacions socials i connectar amb moviments socials i polítics. Per exemple, **RuneScape**, un dels jocs multijugador en línia més llargs, ofereix cada any la possibilitat de participar en una marxa virtual per convertir el seu món fantàstic en un escenari que se suma a la celebració mundial del Dia de l'Orgull LGBTIQ+. Activistes del moviment **Black Lives Matter** han modificat el videojoc **Fallout 4**, que permet vestir el propi avatar amb samarretes i consignes del moviment.

La sala «**Juguem amb els marges**» exposa projectes que trenquen les regles tradicionals dels videojocs i ofereixen alternatives al model establert del gènere. Per exemple, el videojoc **The Night Journey**, creat pel cèlebre artista de videoart **Bill Viola**, proposa la història de l'itinerari d'un individu cap a la il·luminació marcat per la lentitud; i **The Tearoom**, de **Robert Yang**, permet reviure la repressió de la comunitat homosexual des de la perspectiva d'un jove que busca relacions casuals intentant evitar la policia.

Tots juguem

La sala «**Juguem sense adonar-nos-en**» evidencia que el videojoc és present en molts àmbits de la nostra vida quotidiana i, per tant, es podria arribar a afirmar que, d'una manera o altra, tothom juga. El llenguatge, l'estètica i les mecàniques dels videojocs són presents en àmbits tradicionalment allunyats del joc. Hi ha aplicacions que fan servir mètodes de ludificació (*gamification*), per exemple. En aquesta sala es mostra **Gaming Life**, un interactiu creat per Luca Carrubba i Domestic Data Streamers, i el documental **Game Worlds: La videoludificació del real**, realitzat amb l'assessorament directe del sociòleg especialista en videojocs Daniel Muriel.

Finalment, a la «**Pantalla final**», els visitants es troben en un espai diàfan amb una gran projecció amb la qual poden interactuar. Per fi, després d'haver respost les preguntes que plantegen les diferents sales, podran conèixer el seu avatar i descobrir quin perfil de jugador tenen en aquest món videoludificat.



La projecció no sols mostra el perfil individual de cada visitant, sinó que, a més, mostra una comunitat d'avatars que representen en temps real l'acumulat de tots els visitants de l'exposició.

Activitats innovadores: d'una *hackató* al misteri d'una peça desapareguda

De manera paral·lela a l'exposició, CaixaForum planteja un nodrit programa d'activitats titulat **JOC; COMUNITAT; IDENTITAT**, a cavall entre el que és físic i el que és virtual, coordinat per l'expert **Borja Vaz**. Com a novetat, aquestes activitats apostaran per **nous formats**, com la **Game jam**, una *hackató* d'un dia que convidarà els participants a crear videojocs en col·laboració, per mitjà de **Sony Interactive Entertainment**, que amb el seu programa **PlayStation Talents** ha desenvolupat moltes activitats d'aquest tipus en entorns culturals similars. També es proposaran **jocs de rol i tallers** per acostar el món professional del desenvolupament de videojocs al públic de CaixaForum. En aquests tallers temàtics, el públic podrà conèixer de primera mà l'experiència dels ponents en la indústria i la naturalesa dels seu procés creatiu, com també rebre consells per afrontar la producció de videojocs. També hi haurà una **sessió amb influencers** dirigida a establir un diàleg sobre l'experiència de ser un creador de contingut a Espanya des d'un ampli espectre de perspectives. A més, **Jon Uriarte i Roc Herms**, referents del sector, lideraran una **sessió sobre avatars i el fenomen de les identitats digitals** en entorns virtuals i en el món dels videojocs. Finalment, tindrà lloc una activitat que convidarà els presents a creuar fronteres entre el món físic i el virtual per **desvelar un misteri**: el d'una peça perduda al centre en estranyes circumstàncies.

Planificació de la visita

Amb l'objectiu de facilitar l'accés als visitants i millorar la seva experiència, el centre els recomana planificar la seva visita prèviament mitjançant la reserva o l'adquisició d'entrades a través del web. Al web de CaixaForum Madrid, els visitants podran saber quina és la disponibilitat d'entrades per franja horària i canalitzar la seva petició. D'aquesta manera, es garantiran l'accés a la sala, que actualment té la capacitat limitada a causa de les mesures de seguretat.

L'exposició oferirà un servei de mediació per al públic. Així, de dilluns a diumenge, entre les 11 i les 20 hores, un educador o educadora atindrà a la sala qualsevol inquietud o comentari dels visitants sobre la mostra.



TEXTOS DE SALA

Introducció

El joc és una activitat constant en la vida. A *Homo ludens*, obra essencial per a l'estudi de tot el que és lúdic, l'antropòleg neerlandès Johan Huizinga ens recorda que la dimensió lúdica és central per entendre els processos de construcció del món i de socialització, ja que ens acompanya des dels primers aprenentatges.

Els videojocs són la representació més contemporània d'aquesta dimensió i un tipus de producte polifacètic, complex i popular al mateix temps. Aquesta exposició explora els múltiples territoris en els quals el videojoc ha intervingut i els que ha impulsat, establint vincles amb disciplines i àrees del coneixement a primera vista distants.

Per això, aquí s'ofereix una nova perspectiva a l'entorn del concepte de jugador i es mostra un món videoludificat en el qual vida i joc convergeixen cada dia més i en el qual tots els que l'habitarem som, d'una manera o d'una altra, jugadors.

Les obres i els jocs que componen aquesta mostra transcendeixen l'àmbit estricte de l'acte de jugar i exposen el fenomen en tant que indústria, mitjà cultural i proposta creativa a través de la qual és possible entendre el nostre present.

Lobby

Juguem des de sempre

Des del seu origen, els jocs han plantejat dramatitzacions sobre activitats fonamentals per a la humanitat, com ara la sembra i la recol·lecció agrícola, la guerra o la construcció. Tot joc respon a mecàniques universals que s'inspiren en aquestes activitats i que proporcionen formes de jugar que han estat presents en totes les civilitzacions humanes.

Si mirem les arrels antropològiques dels jocs digitals, els primers es poden interpretar com una transposició al nou mitjà d'aquestes mecàniques. Posats



en diàleg amb una col·lecció de joguines tradicionals, els videojocs mostren amb claredat la seva continuïtat amb la tradició lúdica del passat.

Juguem amb diners

La cara visible

El mercat internacional dels videojocs supera la facturació conjunta de la indústria del cinema i de la música, una dada que ens dona una idea clara de la rellevància que té com a motor econòmic. Entre els fenòmens recents, els *eSports* representen l'expressió més articulada d'un sector que es troba en creixement econòmic continu i que desdibuixa les fronteres establertes del segle XX, com ara la separació entre joc i treball o entre atleta i espectador.

En un procés d'innovació tecnològica contínua, el videojoc mostra la capacitat de generar un producte de consum massiu en un mercat global. Aquesta és la cara visible d'una indústria que ofereix un espectacle capaç d'atraure, gestionar i retenir l'atenció de milions de jugadors al planeta.

La cara oculta

La indústria del videojoc manifesta aspectes ambivalents en la seva forma de produir i governar els processos creatius que donen vida als productes. Entre els mecanismes econòmics subjacents al seu funcionament, és possible evidenciar fórmules especialment addictives preses dels jocs d'atzar i d'apostes, com també pràctiques d'explotació laboral i polítiques d'obsolescència programada. El resultat és un complex entramat de treball immaterial i producció industrial global que relata la cara oculta de la indústria.

Juguem creant

Els videojocs s'han convertit en poderosos instruments de creació, investigació i disseny. Avui en dia s'assisteix a una explosió dels usos emergents del videojoc que desborden camps del coneixement humà molt amplis. El que és lúdic es diversifica per funcionar com a estratègia de creació en àmbits inesperats.



Amb això es replantegen pràctiques artístiques com el videoart, a més de propiciar experiments de disseny urbà col·laboratiu o d'establir mètodes per a la computació humana aplicada a la ciència. El videojoc del segle XXI és protagonista d'un escenari renovat on convergeixen l'art, la ciència i la tecnologia.

Juguem amb la identitat

La vida en línia representa avui en dia un aspecte important per a milions de persones al planeta. Participar, jugar i crear en mons virtuals és una activitat social quotidiana que ja ha superat la dicotomia entre el que és virtual i el que és real.

Els mons digitals es presenten com a llocs oberts i lliures de judici en els quals es dona vida a versions alternatives o idealitzades d'un mateix. Espais on tot és possible, fins i tot establir amistats i amors, o bé on es lluita junts per un món millor. És en aquesta relació entre el dins i el fora dels mons virtuals on s'estan conformant noves identitats i nous tipus de relacions socials dins i fora de les pantalles.

Juguem amb els marges

En paral·lel a les produccions milionàries, avui en dia els videojocs representen un llenguatge complex i alhora a l'abast de tothom. La possibilitat de crear videojocs sense necessitat d'una inversió econòmica gràcies a la democratització dels mitjans digitals ha fet possible l'emergència d'una nova generació de creadors capaç de trencar les regles establertes.

Aquesta creació, que pren vida al marge de la indústria, demostra un caràcter artesanal que es postula com a alternativa a l'homogeneïtat del disseny lúdic. Per això, es converteix en un manifest polític idealment dirigit a una nova ciutadania de jugadors.



Homo ludens.

Videojocs per entendre el present

Del 20 de juliol al 31 d'octubre de 2021

CaixaForum Madrid

Paseo del Prado, 36
28014 Madrid
Tel.: 913 307 300

Horari

De dilluns a diumenge, de 10 a 20 h

Servei d'Informació de la Fundació "la Caixa"

Tel.: 900 223 040
De dilluns a diumenge, de 9 a 20 h

Àrea de Comunicació de la Fundació "la Caixa"

Cristina Font: 608 582 301 / cristina.font@fundaciolacaixa.org

Sala de Premsa: <https://premsa.fundacionlacaixa.org/ca/>

 [@ FundlaCaixaCAT](#) [@CaixaForum_CAT](#) [#HomoLudensCaixaForum](#)