



CaixaForum Barcelona

De l'1 de desembre de 2021 al 18 d'abril de 2022



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

Vida i videojocs es fusionen a CaixaForum Barcelona

- 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 la barcelonina 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 reuneix 58 peces de 36 creadors, entre videojocs, fotografies, escultures, vídeos i instal·lacions, i estarà oberta fins al 18 d'abril del 2022.

Homo Ludens. Videojocs per entendre el present. Dates: De l'1 de desembre, a partir de les 16 hores, al 18 d'abril de 2022. **Organització i producció:** Fundació "la Caixa". **Comissariat:** Luca Carrubba, director d'ArsGames. **Lloc:** CaixaForum Barcelona (av. de Francesc Ferrer i Guàrdia, 6-8).



Barcelona, 1 de desembre de 2021. La directora general adjunta de la Fundació "la Caixa", **Elisa Durán**; el director de CaixaForum Barcelona, **Lluís Noguera**, i el comissari **Luca Carrubba** han presentat avui a CaixaForum Barcelona 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.

Es calcula que actualment 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, per a públics de totes les edats, 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 **Mónica Rikić, Premi Nacional de Cultura 2021 de la Generalitat de Catalunya, Bill Viola, Daniel Canogar, Hamilton Mestizo, Matteo Bittanti i Robert Yang**, entre d'altres. A la mostra hi apareixen 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 rep 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.

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**. Entre aquestes hi ha la recent 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 a CaixaForum Barcelona. 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*, inaugurada a **CaixaForum Madrid**, protagonitzarà una llarga **itinerància fins a l'any 2025**, que, després de Barcelona, la portarà a Sevilla, València, Palma, Tarragona, Saragossa, Lleida i Girona.

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 amb l'exposició. Un primer joc de preguntes i respostes serveix perquè 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 relació que tenen —o 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 avantsala, 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 el que veiem dels videojocs, en què es parla dels jocs que han ampliat de manera exponencial el públic del gènere, com els jocs *free to play* (gratuïts), i del fenomen dels *eSports* (esports electrònics). 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, urbanística 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*, de **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: des d'una jornada *rolera* al misteri d'una peça desapareguda

De manera paral·lela a l'exposició, CaixaForum Barcelona 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**, on es desenvoluparà una competició per crear un videojoc a partir del Dreams™, títol de PlayStation®4 que ofereix multitud de possibilitats d'edició, i amb el qual PlayStation® Talents ha desenvolupat tallers i activitats en entorns culturals similars. També es durà a terme una jornada *rolera*, i tallers per apropar el món professional del desenvolupament de videojocs al públic de CaixaForum. En aquests tallers temàtics, els participants podran conèixer de primera mà l'experiència dels ponents en la indústria, com es crea la música i el so als mons interactius i quin és el procés creatiu per escriure videojocs o els secrets d'un bon disseny jugable.

També hi haurà una **sessió amb influencers** (amb **Loulogio**, **Dayoscript** i **Jen Herranz**), 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**, fotògrafs 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 crear fronteres entre el món físic i el virtual per desvelar un misteri](#): el d'una peça perduda al centre en estranyes circumstàncies.



ACTIVITATS A L'ENTORN DE L'EXPOSICIÓ

CONFERÈNCIA A CÀRREC DEL COMISSARI I LA DIRECTORA CREATIVA: *HOMO LUDENS*

Dimecres 1 de desembre, a les 19 h

Luca Carrubba, comissari d'*Homo Ludens*, i **Maria Fabuel**, directora creativa, introduiran l'exposició i la seva conceptualització. La mostra proposa un recorregut per més de quaranta peces entre videojocs i obres d'art, i ofereix una visió antropològica dels jocs en què els videojocs en són l'expressió contemporània més estesa.

Luca Carrubba és doctor en Belles Arts, sociòleg de la comunicació i especialista en tecnologia interactiva. Al llarg de la seva carrera ha col·laborat amb diferents institucions com el Centro Internacional de Cultura Contemporànea Tabakalera; el Centro de Cultura Digital, de Mèxic, o l'Instituto Distrital de las Artes - Idartes, de Bogotá, entre d'altres. Ha publicat nombrosos articles i assajos, i ha estat professor en universitats nacionals i internacionals com l'escola de disseny ELISAVA o la Pontificia Universidad Javeriana. Carrubba també és codirector d'ArsGames, una organització internacional que treballa en l'encreuament entre art, ciència, tecnologia i participació ciutadana amb videojocs, marca sota la qual avui desenvolupa tots els seus projectes.

Maria Fabuel és llicenciada en Disseny Industrial i màster en Disseny de Comunicació. Després de treballar uns quants anys com a dissenyadora industrial a Itàlia, va passar al món de la comunicació, i es va desenvolupar com a directora creativa a les agències de publicitat CHINA i SCPF. Actualment duu la direcció creativa i estratègica a Domestic Data Streamers i intenta mostrar el costat més humà i emocional de la informació i les dades a través del disseny, la tecnologia i les experiències. També és professora en el màster d'Art i Creació de l'Escola de la Dona i a diferents màsters i programes d'Elisava.

VISITA COMENTADA: *HOMO LUDENS*

DEL 2 DE DESEMBRE DE 2021 AL 16 DE ABRIL DE 2022

Dirigeix la visita un educador/a que, a partir del diàleg amb els participants, presenta els temes clau de l'exposició, els contextualitza i resol els possibles dubtes o preguntes que poden sorgir.

Horaris:

Dimecres i dissabtes, a les 18.30 h



EL SIGNE DELS TEMPS: IDENTITATS I COMUNITATS ALS ESPAIS DE JOC

Diàleg entre Eurídice Cabañes i Antonio José Planells de la Maza

Dijous 9 de desembre, a les 19 h

En aquesta taula rodona, la doctora en Filosofia de la Tecnologia i codirectora d'ArsGames, Eurídice Cabañes, i el doctor en Comunicació per la Universidad Carlos III de Madrid i dissenyador narratiu a la companyia Alkimia Interactive - THQ Nordic, Antonio José Planells de la Maza, analitzaran la rellevància dels videojocs en el terreny cultural en un diàleg moderat pel crític de videojocs **Borja Vaz**. Posaran l'accent en la progressió dels factors de diversitat i de representació en les narratives modernes, i també en les diferències antropològiques i geopolítiques entre Orient i Occident. També se centraran en la pulsio comercial de les grans empreses tecnològiques com a condicionant de la llibertat creativa dels desenvolupadors i l'auge del tribalisme dins de les comunitats nascudes a l'entorn de les marques.

IDENTITAT ARTIFICIAL

Diàleg a tres entre Mónica Rikić, Roc Herms i Jon Uriarte

Dimecres 19 de gener, a les 19 h

La tecnologia digital, Internet i els videojocs permeten expandir la identitat més enllà del cos. Les fotografies de perfil a les xarxes socials o els avatars als espais virtuals permeten escollir amb quines formes i estètiques podem construir la imatge amb què ens presentem davant dels altres. Els algoritmes, després de ser entrenats amb dades recollides de l'activitat diària d'éssers humans i màquines, permeten reflectir actituds, gustos i preferències personalitzades. En aquesta conversa entre l'artista electrònica i programadora creativa Mónica Rikić, i els fotògrafs Roc Herms i Jon Uriarte, el públic tindrà l'oportunitat d'explorar l'espai d'intersecció entre la identitat, els videojocs i la intel·ligència artificial. A través del treball de Rikić, descobrirà que el joc i la programació es poden transformar en eines creatives per reflexionar sobre l'impacte social de la tecnologia.

LA INSPIRACIÓ MECÀNICA: ELS SECRETS D'UN BON DISSENY JUGABLE

Taller a càrrec de Susana Medina, senior game designer en Outfit7

Dissabte 22 de gener, a les 12 h

Aquest taller està orientat a la gent que té interès pel disseny i/o curiositat per la indústria dels videojocs. Consta d'una part teòrica i una altra de pràctica, en què es treballarà per equips. L'objectiu és crear un document que permeti transmetre la idea d'un joc i aprendre els rols de direcció creativa i dissenyador/a de joc. Per fer-ho, es treballarà en equip, prenent com a referència un joc senzill que, per mitjà d'un procés de pluja d'idees i de treball grupal, s'adequarà a diferents públics objectius, pressupostos i plataformes.



Susana Medina ha treballat en la indústria del videojoc com a *game designer* i *level designer* durant més de 18 anys en empreses com Rebel Act Studios, Zinkia, Tequila Works, Gameloft o King, desenvolupant jocs per a PC, Xbox, Wii, DS i dispositius mòbils. El 2017 va cofundar l'estudi Vertical Robot dedicat a la realitat virtual, en el qual es va ocupar del disseny i la narrativa dels jocs *Daedalus* i *Red Matter*. Actualment es cofundadora de l'estudi Out of the Blue Games, dedicat al desenvolupament de jocs narratius de puzzles. El seu primer títol, *Call of the Sea*, ha rebut una nominació als BAFTA com a millor joc debut.

GAME JAM: DREAMS

Sessió en col·laboració amb PlayStation Talents

Dissabte 29 de gener, tot el dia

Per mitjà de Gamera Nest, empresa encarregada de la gestió i la coordinació del programa de Sony, PlayStation Talents, us proposem una *game jam*, una trobada de creació de videojocs, a partir de la plataforma Dreams®, en la qual es desenvoluparà una competició per crear un videojoc.

Una oportunitat única per aprendre a crear jocs, música, pintures o animacions a través d'aquesta espectacular experiència creativa de l'estudi britànic Media Molecule. Dreams® és més que un joc; és un univers extraordinari i en constant expansió, on podreu deixar volar la vostra creativitat amb eines innovadores i fàcils d'utilitzar i, a més, compartir-ho després amb tota la comunitat.

Taller a càrrec d'**Irene Espejo Fortea** i **Andrea Latorre Martín**, de Gamera Nest.

Gamera Nest és una empresa dedicada a crear narratives transversals que conjuminen la interactivitat pròpia dels videojocs o de les aplicacions digitals amb àrees com el patrimoni, els museus o les institucions culturals. A més, treballen amb PlayStation España en la gestió i la coordinació del programa PlayStation Talents a Espanya i Portugal, com també en l'execució de múltiples activitats i acords amb empreses de diferents àrees que volen disposar de la potència de l'ús dels videojocs i d'una consola de joc d'última generació com és PlayStation. Dins d'aquesta àrea duen a terme diferents tallers en els quals fan servir la plataforma Dreams® com a eina de disseny i desenvolupament de videojocs. Han fet tallers en edicions del Madrid Games Week o en museus, i són una oportunitat molt bona per acostar els videojocs, i, sobretot, el seu disseny i el seu desenvolupament, a tota mena de públics.



VIDEOJOC I COMUNITATS INFLUENTS

Xerrada entre Jen Herranz, Dayoscript i Loulogio

Divendres 4 de febrer, a les 19 h

Taula rodona amb Jen Herranz, Dayoscript i Loulogio, tres *influencers* amb trajectòria en el comentari i l'anàlisi de videojocs. En aquesta trobada parlaran sobre els seus inicis, el que els va dur a voler crear contingut, la seva visió de la indústria, com encaren els seus projectes, les seves ambicions, el desenvolupament d'una marca personal, l'evolució del contingut al llarg del temps i la relació que mantenen amb les seves comunitats. Una oportunitat per conèixer de primera mà el dia a dia d'*influencers* de videojocs i poder compartir històries.

Jen Herranz (45.000 seguidors a Twitter) és creadora de contingut, presentadora i reportera especialitzada en videojocs i tecnologia. És ambaixadora de marques de tecnologia, com ASUS o Samsung a Espanya. També desenvolupa experiències de realitat augmentada per a empreses del sector, com Bethesda, a escala mundial.

Dayoscript (Jose Altozano) és un *youtuber* (590.000 subscriptors) que, des del 2012, ha estat analitzant videojocs, cinema i *anime*. També és periodista de videojocs des del 2011, i treballa en pàgines com ara 3DJuegos, Eurogamer, Mundogamers o IGN España. Els seus vídeos són coneguts per la profunditat de la seva visió crítica.

Loulogio (Isaac Sánchez) és dibuixant de còmics, *youtuber* (836.000 subscriptors) i *streamer*. Va saltar a la fama al començament de YouTube amb paròdies d'anuncis i contingut humorístic. Durant més de deu anys es va dedicar a l'espectacle a internet, teatre i televisió. Amb Outconsumer va realitzar una de les sagues de *gameplay* més reconegudes per la comunitat a través d'emblemàtiques partides al *Dark Souls*. Actualment està centrat en el món del còmic i publica noves històries cada any.

EL CAMÍ DAURAT: LA PRAXI D'ESCRIURE VIDEOJOC

Taller a càrrec d'Ángel Luis Sucasas, director narratiu i de cinemàtiques a Tequila Works

Dissabte 12 de febrer, a les 12 h

El Camí Daurat (*Golden Path*) és el document principal que els desenvolupadors de videojocs utilitzen per marcar la història principal que viuran els seus jugadors. És un document que descriu detalladament, i amb les mateixes expressions literàries que es poden trobar en un guió cinematogràfic, com es desenvolupa el videojoc en els seus puzzles, combats, cinemàtiques o exploració. Durant l'activitat, els assistents redactaran unes quantes pàgines del Camí Daurat després d'observar una partida guiada del docent.

L'activitat començarà amb una partida guiada per un segment concret de *Ratchet & Clank - Rift Apart* que permet il·lustrar en directe el concepte de Camí Daurat. Un cop



hagin acabat la partida guiada, se'ls proposarà que es facin el seu propi document de Golden Path durant la resta de l'activitat, seguint una estructura similar al nivell que hem vist de *Ratchet & Clank*.

LA DIMENSIÓ BINAURAL. MÚSICA I SO EN VIDEOJOC

Taller a càrrec d'Eduardo de la Iglesia, Lead Sound Designer a Tequila Works

Dissabte 26 de febrer, a les 12 h

En aquesta classe magistral es farà un repàs breu de tota l'evolució que ha fet el so en el videojoc. S'abordaran diferents aspectes, com ara la importància de l'àudio en general dins dels desenvolupaments en els videojocs, quins aspectes cal tenir en compte per comunicar-te amb un compositor i dissenyador d'àudio, en quins grans blocs es pot dividir l'àudio i qui se n'ha d'encarregar en el moment de dur-los a terme; també es resoldran diversos dubtes sobre com es treballa en un estudi de videojocs amb altres departaments.

Eduardo de la Iglesia és un compositor madrileny que des dels 22 anys va començar a treballar en l'aclamat videojoc *Commandos 2: Men of Courage*, al departament de producció. Des d'aleshores, amb 22 anys d'experiència i més de 60 títols en el mercat, Eduardo ha estat acreditat com a compositor i/o dissenyador d'àudio en videojocs com *Call of the Sea* (Out of the Blue Games), *Gylt* (Tequila Works), *Last Kids on Earth and the Staff of Doom* (Stage Clear Studios), *Red Matter* (Vertical Robot), *Respawnables Heroes*, *The Respawnables*, *Afterpulse* (Digital Legends Entertainment), *Yesterday Origins* (Pendulo Studios), *Young Justice Legacy*, *Kick Ass 2 the videogame* (Freedom Factory Studios).

JORNADA ROLERA

Sessió de jocs de rol a càrrec de Devir

Dissabte 5 de març, de 10.30 a 14.30 h

Jugar a rol o interpretar un personatge de Shakespeare sembla que siguin coses totalment diferents, però en aquesta jornada a càrrec de directors de partida experimentats es demostrarà que no ho són. Els participants tindran l'oportunitat de buscar tresors a la Terra Mitjana amb l'ajuda d'elfs i nans o lluitar contra criatures que assolen alguna llunyana terra a Golarion. També podran viatjar mil anys en el futur per perseguir criminals de l'espai o seguir la pista d'un fugitiu pels carrers il·luminats d'una metròpolis manejada per corporacions gegantines.

Devir és una editora i distribuïdora de jocs de taula, com Catan i Carcassonne, i dels jocs de rol Pathfinder i Anillo Único, també de Magic i Yu-Gi-Oh.



LA MUSA DIGITAL. DIRECCIÓ D'ART EN MONS INTERACTIUS

Taller a càrrec de Conrad Roset, artista il·lustrador

Dissabte 19 de març, a les 12 h

La direcció artística d'un projecte forma part de la seva identitat bàsica, per la qual cosa cal que estigui assegurada en la fase de preproducció abans d'invertir grans recursos en el desenvolupament. Durant la sessió, Conrad Roset ens obrirà una finestra a la seva forma de treballar, dirimint preguntes importants com ara quins elements es volen destacar, com es compenetra l'estil amb la tecnologia disponible, quins referents artístics orienten la línia que s'ha de seguir i què cal fer perquè el joc tingui una identitat pròpia.

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 també 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 què 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 principi, 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, 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-hi 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.



Juguem sense adonar-nos

Si durant les dècades passades el joc digital es va relegar a l'àmbit juvenil i es va considerar una pràctica cultural d'un nínxol de la població mundial, avui dia la percepció general està canviant.

Des de la realitat augmentada fins als dispositius emprats per a la guerra moderna, el llenguatge i l'estètica dels videojocs ocupen amplis sectors de la societat mitjançant una estratègia anomenada *ludificació (gamification)*.

Per això, el videojoc destaca com a producte que traspasa les fronteres de la seva pròpia indústria i que impacta en la quotidianitat de les persones pel que fa a la manera de treballar, consumir, desplaçar-se o fins i tot estimar.



Homo Ludens.

Videojocs per entendre el present

CaixaForum Barcelona

Av. de Francesc Ferrer i Guàrdia, 6-8
08038 Barcelona
Tel. 934 768 600

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"

Paula Baldrich: 620 17 18 96 / pbaldrich@fundaciolacaixa.org

Josué García: 638 14 63 30 / jgarcial@fundaciolacaixa.org

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

 [@FundlaCaixaCAT](https://twitter.com/FundlaCaixaCAT) [@CaixaForum_CAT](https://twitter.com/CaixaForum_CAT) [#HomoLudensCaixaForum](https://twitter.com/HomoLudensCaixaForum)