CCCB Centre de Cultura Contemporània de Barcelona

DOSSIER DE PREMSA

Documents i imatges en alta resolució:
https://www.cccb.org/ca/serveis/premsa/gameplay/232580

Servei de Premsa del CCCB
Mònica Muñoz-Castanyer | Rosa Puig
T. 93 306 41 23 | premsa@cccb.org

Produeixen

Amb el suport de

Mitjans col·laboradors

El CCCB és un consorci de

ÍNDEX

01.- PRESENTACIÓ 4
02.- TEXTOS DE SALA 7
INTRODUCCIÓ 7
NIVELL 1: REPLAY. ORÍGENS DEL VIDEOJOC 7
NIVELL 2: NARRATIVES LÍQUIDES 8
NIVELL 3: ART I ASSAIG LÚDIC 10
NIVELL 4: TRENCANT EL CERCLE MÀGIC 11
NIVELL 5: LUDÒPOLIS. VIDES GAMIFICADES 13
03.- PUNTS DE JOC 14
04.- INSTAL·LACIONS ARTÍSTIQUES 17
05.- CV DELS COMISSARIS 19
06.- ACTIVITATS 20
1.- INAUGURACIÓ 20
2.- DEBATS 20
3.- ZOOOM 21
4.- ESTACIÓ BETA 21
5.- L'EXPOSICIÓ EXPLICADA 22
6.- CINEMA AL CCCB 23
7.- BIBLIOTEQUES I CENTRES CÍVICS 24
8.- CURS DE L'INSTITUT D'HUMANITATS 24
07.- INFORMACIÓ GENERAL 25
08.- CRÈDITS DEL PROJECTE 26

01.- PRESENTACIÓ

El CCCB presenta l'exposició **«Gameplay. Cultura del videojoc»**, del 19 de desembre del 2019 al 3 de maig del 2020. La mostra ha estat comissariada per **Óliver Pérez Latorre**, professor a la UPF dels graus de Comunicació Audiovisual, Publicitat i Relacions Públiques i Enginyeria Informàtica, i **Jérôme Nguyen**, expert en ciències de la comunicació, ludòleg i comissari i investigador en formació a ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe. «Gameplay. Cultura del videojoc» és una adaptació ampliada de «Gameplay. The next level», concebuda i presentada en primer lloc a ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe. La mostra compta amb la col·laboració de la Fundació Banc Sabadell.

«Gameplay» fa un viatge als orígens dels videojocs, n'analitza el llenguatge i posa en valor l'impacte que han tingut tant en la cultura popular digital com en l'art i en la societat. L'exposició està pensada com un espai lúdic i de reflexió on es podrà jugar i (re)descobrir la cultura del videojoc.

Des de la seva popularització als anys setanta i vuitanta, els videojocs s'han desenvolupat com a mitjà expressiu i d'entreteniment i han passat a ocupar un espai central en l'imaginari de milions de persones, de tal manera que avui en dia no es poden entendre la societat i la cultura contemporànies sense relacionar-les amb el videojoc.

La mostra també proposa una reflexió sobre la creixent videoludificació de la societat: des dels jocs dels telèfons mòbils, passant pels *youtubers* i els esports electrònics (*e-sports*), fins als anomenats *serious games*, videojocs formatius amb aplicacions que van més enllà de l'entreteniment.

«Gameplay» incorpora l'obra d'artistes com Mary Flanagan, Joan Leandre, Harun Farocki, Lawrence Lek, LaTurbo Avedon, Mónica Rikić i Blast Theory, entre d'altres.

Amb 28 punts de joc, des de les primeres màquines recreatives i jocs d'ordinador històrics fins a noves propostes immersives, «Gameplay» està pensada com una exposició per jugar i alhora entendre la cultura del videojoc i gaudir-ne amb esperit crític.

L'exposició para atenció a la producció catalana, especialment a obres pioneres, creacions *indie* recents i artistes locals, com també a projectes d'universitats.

Recorregut de l'exposició

La mostra proposa al visitant (re)descobrir i (re)jugar la cultura del videojoc a través de cinc àmbits:

Nivell_1. *Replay*. Orígens del videojoc

El videojoc té tres arrels tecnològiques: els jocs d'ordinador, les màquines *coin-op* (de pagament per partida) i les consoles, però la història dels orígens del videojoc és una història en què l'evolució tecnològica s'entrellaça amb canvis socials, la formació dels primers gèneres característics del mitjà i la gènesi de nous imaginaris juvenils, en els quals Nintendo havia d'esdevenir un nou Disney. Aquesta època seminal de la cultura del videojoc (anys setanta i vuitanta) s'ha relatat habitualment des del prisma del Japó i els EUA, però els creadors i les companyies pioneres d'Espanya i Catalunya hi van tenir un paper interessant, a reivindicar.

Continguts: L'èxit de Pong (1972) com a producte comercial de masses; jocs mítics dels anys setanta i vuitanta japonesos i estatunidencs; les primeres consoles domèstiques; els paral·lelismes visuals entre el cinema mut i els videojocs; l'edat d'or del videojoc espanyol.

Nivell_2. Narratives líquides

El videojoc és un mitjà ludonarratiu, en què els creadors poden articular el disseny de regles i mecàniques de joc (patrons d'interacció), la narrativa no lineal i la representació de mons imaginaris per, en última instància, brindar-nos experiències interactives singulars. Alhora, el llenguatge i la cultura del videojoc han estat sempre estretament lligats a les seves fèrtils relacions amb les narratives populars i els jocs analògics. D'altra banda, en l'imaginari popular s'associa el videojoc al plaer de decidir, en relació amb una certa retòrica de la decisió característica de la publicitat sobre videojocs: «(En els videojocs) ets lliure, tot depèn de tu».

Continguts: Els jocs de taula i de rol, l'imaginari popular, la ciència-ficció, els superherois del còmic i el manga com a font d'inspiració dels videojocs; les regles dels videojocs; els videojugadors davant la presa de decisions i l'enfrontament amb la derrota. Obres de Mary Flanagan i Joan Leandre.

Nivell_3. Art i assaig lúdic

La innovació i l'experimentació estètica en el camp del videojoc responen a complexos encreuaments entre art, tecnologia i joc. En els darrers anys, una nova fornada de creadors independents, autors d'*indie games*, estan explorant estils de videojoc alternatius, contraposats als convencionals o desmarcats d'aquests. Paral·lelament, alguns videojocs que han deixat empremta en l'imaginari del mitjà es basen en conceptes de joc més aviat senzills però alhora trencadors, que recorren a tecnologies, interfícies i/o formes d'interacció que semblen proposar-nos simplement jugar per jugar, però d'una manera diferent i captivadora.

Continguts: Referents dels videojocs *indie* (Limbo, Journey, What Remains of Edith Finch, Gris); en aquest àmbit també hi trobem un parc videolúdic on es pot jugar mitjançant pantalles de gran format.

Nivell_4. Trencant el cercle màgic

Històricament, els videojocs han rebut la crítica de ser un mitjà escapista, de transcórrer dins d'un cercle màgic que els separa de la vida real. No obstant això, i cada cop més, tenen una incidència crucial en la manera com molta gent percep i interpreta el món. Aquesta incidència del videojoc en l'imaginari social no és simple o monodireccional: els videojocs reflecteixen les tensions i les preocupacions de l'època, de manera que en alguns aspectes poden reforçar ideologies dominants (o fins i tot afavorir visions retrògrades), però també poden transmetre discursos alternatius, missatges feministes o ecologistes, i vehicular reflexions crítiques sobre diversos temes, inclosos el mateix capitalisme tecnològic i la indústria del videojoc.

Continguts: L'esperit capitalista ressona en molts videojocs populars, però també poden ser un espai cultural d'activisme: vídeos feministes; nous rols de gènere; el paper de la dona en el videojoc contemporani; el potencial del videojoc per a l'empatia amb accent social. Obres de LaTurbo Avedon, Paolo Pedercini i Anna Anthropy.

Nivell_5. Ludòpolis. Vides gamificades

La societat contemporània s'ha videoludificat. El videojoc s'ha filtrat en la vida de la gent a diferents nivells i en molt diversos àmbits: el disseny gamificat impregna avui en dia tota mena de xarxes socials i apps digitals, i fins i tot els entorns laborals, i els videojocs s'utilitzen cada cop més per a l'educació i l'entrenament professional. En paral·lel, el públic consumidor s'ha anat ampliant, i els usos i gaudis del videojoc s'han diversificat: l'afició als jocs per a mòbil, el fenomen *youtuber* i els *e-sports* (competicions de videojocs) són tres vectors clau de l'expansió del videojoc en l'entreteniment contemporani.

Continguts: Videojocs educatius, militars, per a la pràctica de l'arquitectura, per a l'entrenament d'operacions quirúrgiques o per promoure la socialització de menors amb autisme. Obres de Roc Herms, Harun Farocki, Lawrence Lek, Mónica Rikić i Blast Theory.

02.- TEXTOS DE SALA

INTRODUCCIÓ

Des de la seva popularització als anys setanta i vuitanta, els videojocs s'han desenvolupat com a mitjà expressiu i d'entreteniment i han passat a ocupar un espai central en el nostre imaginari, de tal manera que avui en dia no es poden entendre la societat i la cultura contemporànies sense relacionar-les amb el videojoc.

Històricament menystingut en termes de legitimació artística, al voltant del videojoc s'ha generat tot un ecosistema cultural, amb una història ja dilatada, un llenguatge propi, profundes arrels i filiacions amb la cultura popular, i un panorama actual ple de vitalitat creativa i innovació. Mentrestant, l'impacte del videojoc en la societat s'ha anat estenent i aprofundint, fins al punt que alguns teòrics parlen del segle XXI com el «Segle Lúdic» (Eric Zimmerman) i de la «ludificació de la cultura» (Jost Raessens) o la «videoludificació de la societat» (Muriel i Crawford).

Polifacètic i contradictori, el videojoc és vòrtex de pors socials relatives a la violència i l'addicció i, alhora, fàbrica de somnis i zona d'assaig d'habilitats com la resolució creativa de problemes i la resiliència, l'art de perdre. Reflex de tensions de la societat contemporània, és la cara alegre del capitalisme tecnològic però també un potent mitjà de discursos crítics i alternatius, aparador d'imatgeria sexista i territori reivindicat per l'activisme feminista. Reflex de la societat però al mateix temps eina fonamental en la construcció de la cultura contemporània, el videojoc és, com qualsevol joc, dansa entre regles i llibertat, adaptació i expressió personal, eficiència i poesia; equilibris complexos per a un món en procés de canvi.

NIVELL 1: REPLAY. ORÍGENS DEL VIDEOJOC

El videojoc té tres arrels tecnològiques: els jocs d'ordinador, les màquines *coin-op* (de pagament per partida) i les consoles, però la història dels orígens del videojoc és una història en què l'evolució tecnològica s'entrellaça amb canvis socials, la formació dels primers gèneres característics del mitjà i la gènesi de nous imaginaris juvenils, en els quals Nintendo havia d'esdevenir un nou Disney. Aquesta època seminal de la cultura del videojoc (anys setanta i vuitanta) s'ha relatat habitualment des del prisma del Japó i els EUA, però els creadors i les companyies pioneres d'Espanya i Catalunya hi van jugar un paper interessant, a reivindicar.

1.1. Insert coin

L'èxit de Pong (Atari, EUA 1972) com a màquina *coin-op* (que funciona amb monedes) va significar el tret de sortida del videojoc com a producte comercial de masses. Poc després, l'eclosió del videojoc japonès, amb Space Invaders, Pac-Man i Donkey Kong, va marcar l'edat daurada dels salons recreatius, als anys 80 i la primera meitat dels 90. Les sales recreatives eren diverses coses alhora: espais de socialització adolescent, símbols de la invasió digital com a repte de present i futur per a les joves generacions, bressol dels gèneres de videojoc d'acció, aparadors d'imatgeria competitiva, sexista i bel·licista, i microjungles urbanes no exemptes de riscos i transgressió, on el terme vici era inequívocament celebrat entre els assidus. El rol de la producció catalana en aquest sector es remunta a companyies com Cidelsa, amb jocs pioners com Destroyer (1980), i Tecfri (després Gaelco), amb èxits com Ambush (1983).

1.2. Imaginaris domèstics i de butxaca

Els videojocs van arribar a les llars de la mà de Ralph Baer, inventor de la primera consola domèstica comercialitzada: Magnavox Odissey, l'any 1972. La companyia Atari no va tardar a crear les seves pròpies consoles, i amb l'Atari VCS (1977), que ja disposava de cartutxos de joc intercanviables, va assolir un èxit global. A partir de mitjan anys 80 l'hegemonia del sector va passar al Japó, amb la competència Nintendo-Sega com a protagonista.

L'evolució de les consoles ofereix una panoràmica de la història del videojoc com a cursa tecnològica i comercial, però les consoles també van ser un planter de nous imaginaris juvenils, pràcticament des dels inicis. Shigeru Miyamoto va mostrar, amb Super Mario i The Legend of Zelda, el potencial del videojoc per crear personatges icònics i singulars mons interactius de fantasia. Paral·lelament, les connexions amb la cultura popular van alimentar la creació de videojocs des del primer moment, amb les adaptacions d'historietes europees per la companyia New Frontier com a cas emblemàtic de la producció catalana.

1.3. Qui té por dels ordinadors?

L'ús dels microordinadors com a plataforma de joc va ser especialment popular a Europa, on van sorgir ZX Spectrum i Amstrad CPC (al Regne Unit). Aquests ordinadors es publicitaven sovint d'una manera ambivalent, apel·lant a la seva possible aplicació en la feina o en usos pràctics pels adults i, alhora, per al lleure i l'entreteniment (sobretot dels joves). A l'Espanya dels 80 van tenir una connotació especial, atès que les noves tecnologies s'associaven a l'ambició de modernització del país i a l'entrada a la Comunitat Econòmica Europea, i aquests petits ordinadors representaven una cara amable de la informàtica. Així mateix, en aquesta època van sorgir els èxits seminals de la producció espanyola de jocs d'ordinador.

La tensió entre les visions optimistes i les pors davant la nova era digital va ser explorada pel cinema, on va sorgir un nou tipus d'heroi: el jove *gamer*, en films com *Starfighter: La aventura comienza* (1984) o *The Wizard* (1989).

NIVELL 2: NARRATIVES LÍQUIDES

El videojoc és un mitjà ludonarratiu, en què els creadors poden articular el disseny de regles i mecàniques de joc (patrons d'interacció), la narrativa no lineal i la representació de mons imaginaris per, en última instància, brindar-nos experiències interactives singulars. Alhora, el llenguatge i la cultura del videojoc han estat sempre estretament lligats a les seves fèrtils relacions amb narratives populars i els jocs analògics. D'altra banda, en l'imaginari popular s'associa el videojoc al plaer de decidir, en relació una certa retòrica de la decisió característica de la publicitat videojocs: «(En els videojocs) ets lliure, tot depèn de tu».

2.1. La poètica de les regles

Tot joc significa alguna cosa, tal com va dir l'historiador i filòsof neerlandès Johan Huizinga, i un joc és, essencialment, les seves regles. A través de les seves regles, els videojocs poden transmetre idees o promoure dinàmiques de joc amb un cert simbolisme, una forma de significació que Ian Bogost (acadèmic estatunidenc i dissenyador de videojocs) ha denominat «retòrica procedimental». L'art digital de creadors com Joan Leandre, basat en la manipulació

de codis informàtics, al·ludeix també a la importància d'integrar les regles i els sistemes generatius en la reflexió artística.

En la societat algorítmica contemporània, on els algoritmes són regles de joc a les quals ens sotmetem contínuament en la vida quotidiana, aquestes pràctiques creatives plantegen un gir interessant: els creadors s'apropien de les regles com a recursos per a l'expressió personal, mentre que els jugadors aborden la relació amb els algoritmes d'una manera diferent i passen de la simple cerca d'eficiència a un joc hermenèutic.

2.2. Cultura de la decisió

El dissenyador Sid Meier va definir el joc com «una sèrie de decisions interessants ». Efectivament, el disseny de videojocs es caracteritza per problematitzar, d'una manera plaent, la presa de decisions, segons qüestions estratègiques, dilemes morals o bifurcacions narratives. Així, una petita escena qualsevol d'un videojoc pot tenir al darrere, en la seva programació, tota una catedral de variables interrelacionades.

El discurs dels paratextos del videojoc (cobertes, publicitat) acostuma a emfasitzar el poder de decisió com un plaer essencial del jugador: «ets lliure, tu decideixes », «tot depèn de tu»... Aquestes fantasies de poder de decisió no són, però, políticament neutrals: hi ressona el discurs neoliberal, i a l'ombra hi ha condicionants i limitacions externes com a factors tan decisius com les nostres pròpies decisions –o més– per definir el nostre destí. Alguns videojocs alternatius sabotegen el plaer de decidir: Papers, Please, sobre la impotència d'un inspector d'immigració en un país en conflicte, i Stanley Parable, on el jugador s'enfronta a un narrador omniscient, que el pressiona perquè reprodueixi el seu relat.

2.3. Un art experiencial

Els videojocs conviden a viure experiències diferents mitjançant la identificació amb el nostre avatar en el joc. Són un art experiencial a mig camí entre les accions representades a la pantalla i les habilitats que ha de posar en pràctica el jugador per poder progressar en el joc.

Els àtoms de l'experiència de joc prototípica en el mitjà (córrer, saltar...) van ser sintetitzats per l'artista Mary Flanagan en la seva obra *[pile of secrets]* (2011), que recull imatges de molt diversos videojocs, des dels 90 fins al 2010. Pel que fa a les habilitats que sovint han de posar en joc els aficionats, dues d'emblemàtiques són el pensament creatiu i la resiliència. D'una banda, la capacitat de resoldre problemes de manera imaginativa, o saber donar a objectes senzills usos innovadors, és una lliçó habitual de les aventures gràfiques, també present en altres gèneres de videojoc. En el vessant emocional, els videojocs ens ensenyen, sobretot, a perdre, a través dels freqüents *game over*.

2.4. Mons oberts

A Other Places, Andy Kelly ret homenatge als mons oberts del videojoc, mons explorables en primera persona pel jugador, amb la possibilitat de desviar-se de la trama i perdre's voluntàriament pels seus racons. En molts casos, es tracta de vastos mons virtuals en línia, amb la possibilitat de jugar simultàniament amb altres usuaris. En els seus videomuntatges, Kelly mostra els paisatges dels jocs deshabitats, amb l'acció suspesa. Dona així a l'entorn ficcional tot el protagonisme, acompanyat només per la música i l'ambientació sonora del joc, elements tan discrets com cabdals en l'art videolúdic.

Músiques:
Assassin's Creed III (Ubisoft Montréal, 2012)
HomeStead de Lorne Balfe

Deus Ex: Human Revolution (Eidos Montréal, 2011)
The Mole de Michael McCann

Red Dead Redemption (Rockstar San Diego, 2010)
Far Away de José González

The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt RED, 2015)
Spikeroog de Marcin Przybylowicz i Mikolai Stroinski. Durada: 23'30''

Firewatch (Campo Santo, 2016)
Prologue de Chris Remo

BioShock (2K Boston, 2007) La Mer (Charles Trenet)
interpretat per Django Reinhardt i Stéphane Grappelli

NIVELL 3: ART I ASSAIG LÚDIC

La innovació i l'experimentació estètica en el camp del videojoc responen a complexos encreuaments entre art, tecnologia i joc. En els darrers anys, una nova fornada de creadors independents, autors d'*indie games*, estan explorant estils de videojoc alternatius, contraposats als convencionals o desmarcats d'aquests. Paral·lelament, alguns videojocs que han deixat empremta en l'imaginari del mitjà es basen en conceptes de joc més aviat senzills però alhora trencadors, que recorren a tecnologies, interfícies i/o formes d'interacció que semblen proposar-nos simplement jugar per jugar, però d'una manera diferent i captivadora.

3.1. Estils *indie*

Alguns referents recents del videojoc *indie*, com Limbo, Journey, What Remains of Edith Finch i el català Gris, conflueixen en un estil de disseny que es contraposa al videojoc d'acció majoritari: capgirar les fantasies de poder, posant el jugador en la pell d'avatars fràgils, esborrar qualsevol tret de competitivitat agressiva, apostar pel pictoricisme –en oposició a l'espectacularitat cinematogràfica– i pels ritmes de joc pausats, de to contemplatiu, sovint melancòlic.

El documental *Indie Game: The Movie*, premiat al Festival de Sundance del 2012, presenta el videojoc *indie* com a obra d'autor: en els seus discursos, referents com Jonathan Blow i Tommy Refenes emfasitzen la creació de videojocs com a acte d'expressió personal i rebutgen la comercialitat o se'n distancien, amb ressonàncies del discurs artístic que va tipificar Bourdieu en els seus estudis sobre les regles de joc del món de l'art.

Això no obstant, hi ha diversos estils *indie*. Monster Prom, de la companyia catalana Beautiful Glitch, aposta per un humor transgressor singular, amb un punt surrealista. Julián Quijano postula un equilibri entre creativitat i planificació comercial i de difusió en línia, també en l'àmbit *indie*.

3.2. Playground

Hi ha videojocs que semblen provenir alhora d'un parc infantil, d'un estudi artístic i d'un laboratori d'innovació en disseny i noves tecnologies. Videojocs que apel·len a activitats i plaers lúdics senzills o de tota la vida, però que alhora els renoven per mitjà d'interfícies de control anticonvencionals, formes d'interacció sorprenents i estètiques visuals singulars. Per exemple, jugar amb bombolles de sabó..., però amb bombolles virtuals, amb les quals hem d'interactuar amb la nostra ombra (Bubbles), o divertir-se mirant il·lusions òptiques..., però aquesta vegada convertides en laberints jugables, on hem d'ajudar un personatge a avançar sense perdre's (Monument Valley).

L'efecte d'estranyament de l'art, la seva invitació a sortir de les rutines o formes normals de percepció, s'aplica en aquests casos a l'acte de jugar, mitjançant videojocs que ens resulten familiars i estranys alhora, infantils i artístics.

NIVELL 4: TRENCANT EL CERCLE MÀGIC

Històricament, els videojocs han rebut la crítica de ser un mitjà escapista, de transcórrer dins d'un cercle màgic que els separa de la vida real. No obstant això, i cada cop més, tenen una incidència crucial en la manera com molta gent percep i interpreta el món. Aquesta incidència en l'imaginari social no és simple o monodireccional: els videojocs sovint reprodueixen ideologies dominants i reforcen estereotips de gènere, però també poden transmetre discursos alternatius, missatges feministes o ecologistes, i vehicular reflexions crítiques sobre diversos temes, inclosos el mateix capitalisme tecnològic i la indústria del videojoc.

4.1. Ludocapitalisme

Mentre que l'entreteniment ha esdevingut una de les principals forces impulsores del capitalisme contemporani, els models de negoci del videojoc s'han diversificat i han inclòs subscripcions mensuals a mons en línia i microtransaccions amb diners reals, per obtenir avantatges o elements cosmètics en el joc.

L'esperit capitalista ressona amb força en molts videojocs populars. En un divertit experiment, quan l'investigador Miguel Sicart va intentar jugar a The Sims com a Kurt Cobain, el frustrant resultat de l'experiència va revelar les regles de joc com a marc consumista/capitalista. D'altra banda, l'observació d'Adorno que la cultura popular tendeix a reproduir tensions de la cultura laboral de l'època segueix vigent: trets característics del món laboral contemporani com la flexibilitat en entorns inestables, la multitasca o la creativitat sota pressió ressonen en alguns dels videojocs en línia més populars dels últims anys, com League of Legends i Fortnite.

Això no obstant, els videojocs també són un espai cultural on creadors alternatius plantegen un activisme resistent. Un cas emblemàtic és el del col·lectiu italià La Molleindustria i els seus jocs anticapitalistes, com Phone Story. El seu lema: jocs radicals contra la tirania de l'entreteniment.

4.2. Rols de gènere

L'estiu del 2014, la periodista cultural i *influencer* Anita Sarkeesian, autora d'una sèrie de vídeos titulada *Tropes vs. Women in Video Games* (Tòpics contra les dones en els videojocs),

sobre els estereotips de gènere en els videojocs, va ser objecte d'assetjament masclista a les xarxes. Es tracta d'un episodi de l'anomenat Gamergate, que va afectar diverses feministes relacionades amb el món del videojoc.

El Gamergate va evidenciar el valor i la necessitat del feminisme en la cultura del videojoc. Des d'aleshores s'ha intensificat l'activisme d'associacions com Women in Games o FemDevs. Tot i que perviu el predomini dels herois masculins, han emergit noves heroïnes no sexualitzades en el mitjà, i videojocs com Life is Strange i Gone Home narren la història de protagonistes homosexuals i amb una orientació sexual ambigua. Anna Anthropy ha esdevingut un referent dels *indie games* vinculats a la perspectiva de gènere, i a Dys4ia fa un relat autobiogràfic de la seva experiència personal de canvi de gènere. En els darrers anys, Robert Yang ha creat diversos videojocs que escenifiquen relacions homoeròtiques, com Rinse and Repeat, sovint amb un humor irònic i provocador.

4.3. No només violència

En un mitjà criticat per l'abundància de continguts violents i l'associació de violència i espectacle, en els darrers anys diversos creadors han aprofundit en el potencial del videojoc per desenvolupar l'empatia social. Es tracta dels anomenats *empathy games*, en els quals l'experiència de joc és traducció de l'experiència d'algú diferent, i ens ajuda a comprendre'l. Per exemple, Never Alone (Upper One Games, 2014), basat en un relat tradicional de la comunitat inupiaq d'Alaska, reflecteix els valors d'aquesta cultura i promou la conscienciació sobre la protecció de la natura. D'altra banda, alguns videojocs contemporanis, com Unmanned (La Molleindustria, 2012), aborden un discurs crític sobre la banalització de la guerra en els mateixos videojocs i en la societat en general.

L'activisme creatiu dels artistes o dels mateixos aficionats també s'orienta, de vegades, a desmuntar la violència: per exemple, el recordat *mod* (modificació) de videojoc Velvet-Strike, d'Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre i Brody Condon, que convidava els jugadors a posar símbols pacifistes a Counter-Strike durant la Guerra del Golf, o les *pacifist runs*: partides de videojocs violents en què el jugador intenta progressar en el joc sense fer mal a ningú, i que després es comparteixen a través de les xarxes socials.

4.4. Distopies transmèdia

Els darrers anys, l'abundància de noves narratives distòpiques, en particular de gènere postapocalíptic, a través del videojoc, el cinema, les sèries televisives, el còmic i la literatura (especialment la juvenil), ha convergit amb un determinat còctel de malestars socials: crisi i recessió econòmica global, indignació pels retrocessos de l'estat del benestar, ressorgiment de la ultradreta, increment de la preocupació pel medi ambient i el canvi climàtic.

La confluència entre producció de distopies i èpoques de canvi i tensió social no és casual, atès que les narratives distòpiques han funcionat històricament com a paràboles reveladores dels foscos escenaris de futur (representats de forma dramatitzada, al·legòrica) en què podria desembocar la nostra societat si se segueixen determinats camins.

Però la distopia contemporània, tal com apunta l'especialista Tom Moylan, sol incloure alguna mena d'enclavament utòpic, un reducte d'esperança. Es tracta d'un assaig imaginatiu, sovint fràgil i poc definit però perceptible al capdavall, de noves societats, possibles vies de transformació del món distòpic, o en tot cas models de resistència.

NIVELL 5: LUDÒPOLIS. VIDES GAMIFICADES

La societat contemporània s'ha videoludificat. El videojoc s'ha filtrat en la vida de la gent a diferents nivells i en molt diversos àmbits: el disseny gamificat impregna avui en dia tota mena de xarxes socials i *apps* digitals, i fins i tot els entorns laborals, i els videojocs s'utilitzen cada cop més per a l'educació i l'entrenament professional. En paral·lel, el públic consumidor s'ha anat ampliant, i els usos i gaudis del videojoc s'han diversificat: l'afició als jocs per a mòbil, el fenomen *youtuber* i els *e-sports* (competicions de videojocs) són tres vectors clau de l'expansió del videojoc en l'entreteniment contemporani.

5.1. Expansions del videojoc

Avui en dia, les dones representen al voltant del 41% del públic aficionat al videojoc a Espanya, l'edat mitjana del *gamer* supera els trenta anys, i els jocs per a mòbil facturen globalment més diners que els jocs de consola (63.200 milions de dòlars l'any 2018). Alhora, jugar a videojocs ja no és l'única manera d'entretenir-se amb el mitjà: molts aficionats també es diverteixen mirant els vídeos dels seus *youtubers gamers* favorits, o seguint la transmissió en línia d'un gran torneig d'*e-sports*.

Els *e-sports* suposen una fusió del videojoc amb els esports mediàtics. En el seu vessant professionalitzat, equips esponsoritzats competeixen per guanyar campionats amb sucosos premis econòmics i generen grans audiències via *streaming* (a Espanya, s'estima que actualment l'audiència és de 5,5 milions de persones, de les quals 2,6 milions són fans). Els *e-sports* són un àmbit puixant de la indústria (amb un negoci global de 905 milions de dòlars), però no exempt de crítiques i certes preocupacions, en relació amb qüestions com el masclisme (molt poques dones competidores, casos d'agressions verbals) i la delicada barreja entre joc, fama, diners i feina.

5.2. Més enllà de l'entreteniment

Sense necessitat d'oposar-se al gaudi lúdic, alguns videojocs es creen amb propòsits seriosos o, en tot cas, poden tenir certes implicacions sensibles, de manera que requereixen l'assessorament d'experts. Per exemple, videojocs educatius orientats a l'ensenyament formal, videojocs per a l'entrenament professional, o per donar suport al desenvolupament de menors amb alguna dificultat especial.

Des de Battlezone (Atari, 1980), els videojocs s'han utilitzat per a l'entrenament militar, i Harun Farocki explora aquesta qüestió a *Serious Games*, una videoinstal·lació amb trets documentals. En un vessant molt diferent dels videojocs seriosos, la recerca i desenvolupament de les universitats catalanes ha generat, en els últims anys, productes d'interès: per exemple, EduGame4City, un *software* gamificat per a l'estudi i l'exercici de l'arquitectura; Virtual Perfusionist, per a l'entrenament virtual en operacions de cor, i Lands of Fog, un joc que promou la socialització lúdica dels nens autistes. En l'encreuament entre l'art, la recerca i el joc, el projecte *Mare de robots*, de Mónica Rikić, planteja una plataforma per a la realització de simulacions socials basades en robots.

03.- PUNTS DE JOC

A BLIND LEGEND
Desenvolupament: Dowino | Publicació: Plug In Digital | 2016
El jugador adopta el paper del cavaller invident Edward Blake, i l'ha de fer avançar i interactuar basant-se només en el so. El cavaller pot demanar ajuda a la seva filla Louise si necessita orientació.

AMBUSH
Desenvolupament: Tecfri | Publicació: Nippon Amuse |1983
Enlaira la nau i pilota-la amb destresa entre les onades de meteorits que es llancen constantment cap a tu. L'objectiu és defensar el planeta de la invasió extraterrestre imminent.

ASTEROIDS
Desenvolupament: Atari | Publicació: Atari | 1979
Condueix la nau espacial evitant els asteroides i disparant-hi per obtenir punts. Cal anar amb compte de no xocar amb les restes despreses dels asteroides en què s'ha fet impactar un míssil.

BUBBLES
Desenvolupament: Wolfgang Münch i Kiyoshi Furukawa | 2000
Utilitza la teva ombra per jugar amb les bombolles virtuals.

CRAYON PHYSICS DELUXE
Desenvolupament: Petri Purho | 2009
Dibuixa formes i comprova com adquireixen cos i pes a la pantalla. Aplica l'enginy i la imaginació per aconseguir que la pilota arribi fins on és l'estrella creant superfícies, empenyent la bola, propulsant-la, etc.

CRAZY RALLY
Desenvolupament: Tecfri | Publicació: Tecfri | 1985
Intenta arribar el primer en una cursa automobilística en què, a més de superar els teus contrincants, hauràs d'esquivar tota mena de vehicles en contradirecció.

DONKEY KONG
Desenvolupament: Nintendo | Publicació: Nintendo | 1982
Agafa el control d'en Jumpman i salta i grimpa fins al nivell superior de la bastida per rescatar la Pauline. Evita els barrils i les flames que hi ha pel camí.

DYS4IA
Desenvolupament: Anna Anthropy | 2012
Per mitjà d'uns minijocs senzills en què no es pot perdre, la creadora del joc, Anna Anthropy, narra una etapa de la seva vida.

FEZ
Desenvolupament: Polytron | Publicació: Polytron | 2012
Ajuda en Gómez a explorar els minimons pixelats de Fez alternant estratègicament les visions 3D i 2D. L'objectiu és trobar cubs grocs, però el plaer essencial del joc és l'exploració i el desafiament de les nostres rutines de percepció tridimensional de l'espai.

GRIS
Desenvolupament: Nomada Studio | Publicació: Devolver Digital | 2018
Acompanya la Gris a través dels paisatges onírics del joc. Recull els punts brillants i interpreta el llenguatge de l'entorn i les arquitectures per poder progressar.

JOURNEY
Desenvolupament: Thatgamecompany | Publicació: Sony Computer Entertainment | 2012
Camina, salta i llisca a través de les dunes del desert per anar cap al misteriós cim de la muntanya que es veu en la distància. Recull els trossos de tela que hi ha pel camí per poder mantenir l'avatar suspès en l'aire durant més temps.

KATAMARI DAMACY REROLL
Desenvolupament: Namco | Publicació: Bandai Namco | 2018
Mou la bola enganxifosa per tot arreu per anar recol·lectant objectes fins a arribar a fer-la tan gran com calgui per superar el nivell en el temps límit concedit. Com més gran es faci la bola, més capacitat tindrà d'enganxar objectes més grossos.

LA PULGA
Desenvolupament: Paco Suárez i Paco Portalo | Publicació: Indescomp / Investrónica | 1983
Ajuda la puça a escapar-se de la cova. En funció del temps que mantinguis premuda la tecla, el salt tindrà més o menys potència. Evita el drac, que mata la puça només de tocar-la.

LIMBO
Desenvolupament: Playdead | Publicació: Playdead | 2010
Un nen es desperta sol en un bosc immens. Perquè en pugui sortir l'has d'ajudar a superar tota mena d'obstacles. Però el nen no corre més ràpid del que ho faria una criatura qualsevol, ni salta més lluny, i per tant s'ha d'anar amb compte i recórrer a l'astúcia per avançar.

MONUMENT VALLEY 2
Desenvolupament: Ustwo games | Publicació: Ustwo games | 2017
Fes avançar els personatges fins a la sortida prement la pantalla tàctil. Es pot interactuar directament amb l'arquitectura movent estructures i girant-les.

PAC-MAN
Desenvolupament: Namco | Publicació: Namco | 1980
Pac-Man és un cap groc golut en un laberint. L'objectiu és fer-lo recórrer els passadissos, pels quals s'obre pas a mossegades, fins que s'ha menjat tots els punts. Alhora, s'han d'esquivar els fantasmes.

PASSAGE
Desenvolupament: Jason Rohrer | 2007
Controles un avatar que avança per un entorn laberíntic i sumes punts a mesura que vas caminant i obrint cofres amagats entre columnes. Al principi del trajecte trobes una dona i has de decidir si faràs el camí sol o acompanyat, una decisió que tindrà conseqüències significatives.

PHONE STORY
Desenvolupament: Paolo Pedercini | Publicació: Molleindustria | 2011
Mou personatges i objectes segons el que es va indicant a la pantalla mentre escoltes el relat de la part fosca de la fabricació de mòbils.

PUSH ME PULL YOU
Desenvolupament: House House | 2016
Tu i un company de joc controleu un personatge doble, amb dos cossos fusionats, i us heu de coordinar per jugar amb una pilota.

RAKETE
Desenvolupament: Mario von Rickenbach | 2012
Condueix el coet espacial fins a la plataforma d'aterratge, sol o acompanyat de fins quatre participants més. Cada pedal activa un propulsor diferent de la nau. En nivells avançats s'han de capturar boles blaves abans de poder aterrar.

RINSE AND REPEAT
Desenvolupament: Robert Yang | 2015
Si vols pots ajudar un home a ensabonar-se a la dutxa del gimnàs. En el joc original l'home només apareix al gimnàs algunes vegades a la setmana; en aquesta versió especial, l'autor ha reduït el temps d'espera a 30-60 minuts entre cada sessió de joc.

SEPTEMBER 12TH
Desenvolupament: Gonzalo Frasca i Sofía Battegazzore | Publicació: Powerful Robot Games | 2010
Sobrevoles una ciutat de l'Orient Mitjà en què hi ha civils i terroristes, fàcilment diferenciables els uns dels altres. Armat amb un llançamíssils, l'únic que pots fer és disparar.

SÍSIF (LET'S PLAY: ANCIENT GREEK PUNISHMENT)
Desenvolupament: Pippin Barr | 2011
Empeny la roca amb Sísif.

SUPER MARIO WORLD
Desenvolupament: Nintendo | Publicació: Nintendo | 1990
Explora el món de Dinosaur Land per rescatar la princesa Toadstool de les mans del malvat Bowser. Salta, recull monedes i esquiva o derrota els enemics. Per ajudar-te, el simpàtic dinosaure Yoshi sovint t'oferirà la seva veloç muntura.

TETRIS EFFECT VR
Desenvolupament: Monstars and Resonair | Publicació: Enhance Games | 2018
Com en el Tetris clàssic, s'han de col·locar els blocs intentant formar línies, però en aquesta versió el joc esdevé alhora experiència musical i, si es vol, de realitat virtual (utilitzant el casc). Si durant el joc s'entra en una fase de «zona» es podran col·locar diversos blocs alhora.

THE STANLEY PARABLE
Desenvolupament: Galactic Cafe | Publicació: Galactic Cafe| 2013
Camina per l'oficina i decideix si vols seguir les indicacions de la veu del narrador o bé fer el teu propi camí.

UNMANNED
Desenvolupament: Molleindustria (Jim Munroe) | Publicació: Molleindustria | 2012
Tria les frases que definiran el pensament del personatge i els seus diàlegs i juga a uns minijocs senzills amb els quals es representen diversos moments de la vida quotidiana d'un militar que és supervisor de drons.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH
Desenvolupament: Giant Sparrow | Publicació: Annapurna Interactive | 2017
Et poses en la pell de la jove Edith Finch, de 17 anys. Explora la casa familiar, on trobaràs diaris i notes que et permetran submergir-te en el passat.

04.- INSTAL·LACIONS ARTÍSTIQUES

BLAST THEORY
Rider Spoke, 2007
Blast Theory és un grup d'artistes del Regne Unit que es caracteritza per la combinació del joc i la narrativa participativa amb la performance artística. Porten conceptes com el joc de rol en viu o els jocs de realitat alternativa al terreny de la reflexió artística, i han estat pioners en l'ús de la realitat augmentada en projectes artístics. *Rider Spoke* és un joc de viatges en bicicleta que convida a una visió diferent de la ciutat i les relacions humanes en l'era digital.
Rider Spoke es va presentar al públic al Barbican de Londres l'octubre del 2007 i posteriorment es va mostrar a Adelaida, Atenes, Brighton, Bristol, Budapest, Cambridge, Copenhaguen, Edimburg, Falmouth, Kupio, Leeds, Linz, Liverpool, Madrid, Sydney i Terni.
Creat per Blast Theory en col·laboració amb el Mixed Reality Lab de la Universitat de Nottingham, Sony Net Services i el Fraunhofer Institute com a part del projecte de recerca europeu IPerG (Integrated Project on Pervasive Gaming, Projecte Integrat de Jocs Ubicus).

HARUN FAROCKI
Serious Games, 2009-2010
La peça explora les derives contemporànies de l'ús del videojoc amb finalitats militars i aborda no només l'entrenament per a la guerra sinó també el de la postguerra: com s'utilitzen els videojocs per tractar l'estrès posttraumàtic dels soldats.
Watson: 8' 23" | Three Dead: 7' 42" | Immersion: 20' 24" | Sun: 7' 48"

MARY FLANAGAN
[pile of secrets], 2011
Mary Flanagan és una de les veus més eloqüents sobre el joc com a forma artística. Aquesta obra, que captura diversos *terabytes* d'imatgeria videolúdica publicada entre el 1980 i el 2010, aborda la qüestió dels elements que conformen la quinta essència de l'experiència del joc digital: córrer, saltar, pujar, baixar, disparar, tresor, explosió... Els vídeos es mostren en bucles infinits, al·ludint a l'experiència iterativa del videojoc.

ROC HERMS
Postcards From Home, 2015
L'obra d'Herms és el resultat de cinc anys de feina fotografiant el món virtual PlayStation Home. No és només un catàleg d'imatges, sinó un projecte documental, fet amb actitud investigadora, en què aquest fotògraf català explora l'entorn virtual i les vides dels seus habitants, als quals fa entrevistes personals. Transcendeix així la frontera entre el món físic i el món virtual: les relacions que tenen lloc en entorns com Home són reals tot i transcórrer en un món virtual. A més, tal com apunta Luis Cerveró, «capturar instants decisius de la realitat és fotografia, en aquest món o en un altre". Mentre Herms treballava en aquest projecte, Sony va anunciar el tancament de Playstation Home, que va deixar d'existir el 31 de març del 2015. La mirada de l'artista, encuriosida i oberta, amb accent etnogràfic, es conserva en el llibre derivat del projecte i resulta inspiradora per seguir observant i pensant el videojoc en el present i el futur.

LATURBO AVEDON, artista-avatar
LaTurbo Avedon és una artista-avatar, la gènesi identitària de la qual va tenir lloc al món virtual Second Life el 2008. Avedon és el subjecte de la seva pròpia creació, creadora i projecte artístic alhora. Els seus autoretrats plantegen un doble nivell d'identitat virtual: darrere els seus múltiples avatars en diversos videojocs no hi ha una persona física, sinó un altre subjecte virtual, la mateixa LaTurbo. Alhora, el seu projecte evoca l'ambivalència dels entorns virtuals des de la perspectiva de gènere: entre el potencial de l'exploració i la fluïdesa identitària com a palanques de canvi personal/social i la virtualitat entesa com a experiència d'evasió.

JOAN LEANDRE
R/C, 1999
Gravity Code / Blue Bot / Butterfly Overflow
R/C és un projecte experimental basat en la desconstrucció de *software*. Leandre va manipular el codi i l'estructura del videojoc de curses Re-Volt i va reduir el joc a tres fases: generació d'un centre de gravetat variable, eliminació de l'entorn i transformació dels elements mòbils. El procés de desconstrucció finalitza amb l'objectiu inicial del joc (la cursa) cancel·lat i el programa funcionant per si sol, sense necessitat d'interacció del jugador.

LAWRENCE LEK
2065, 2017
Aquesta creació d'art distòpic evoca un món postlaboral en el qual els algoritmes i la intel·ligència artificial són els que treballen, i la feina dels ciutadans se centra a jugar, mentre que els *e-sports* s'han establert com el nou motor econòmic global. L'obra de Lek dialoga amb el concepte de *digital playbour*, que fa referència a la barreja de joc i feina i les seves diverses manifestacions en la societat contemporània: gamificació dels entorns laborals, aprofitament de les empreses tecnològiques dels continguts creats per fans i l'últim pas de rosca que suposa la professionalització del joc en els *e-sports*.
Instal·lació: vídeo (5' de durada) i dos punts de joc

PAOLO PEDERCINI
Videogames and the spirit of capitalism
Acadèmic, artista i activista del videojoc, Pedercini és conegut principalment com a impulsor del projecte La Molleindustria, una plataforma web des de la qual dissenya i publica videojocs crítics i de sarcasme esmolat sobre el capitalisme contemporani i diferents qüestions socials.
Videoconferència en el marc de l'esdeveniment Indiecade East (2014) Durada: 26'

MÓNICA RIKIĆ
Mare de robots, 2019
Amb la col·laboració de l'Escola Massana i els alumnes del Grau en Arts i Disseny
Mare de robots és un projecte de l'artista barcelonina Mónica Rikić en què s'encreuen joc, robòtica i sociologia. Funciona com una simulació social multiagent de caràcter lúdic, on els participants poden experimentar amb petits robots que conviuen en un entorn i amb uns rols concrets i donar-los unes consignes senzilles per ajudar-los a ser feliços. Aquestes consignes, combinades amb accions autònomes dels mateixos robots i traslladades a l'entorn social simulat, poden donar lloc a situacions complexes, imprevistes, que revelen les diferents relacions de poder existents.
Mare de robots és un projecte desenvolupat amb el suport d'una beca Leonardo a Investigadors i Creadors Culturals de la Fundació BBVA concedida el 2018.

05.- CV DELS COMISSARIS

Jérôme Nguyen

© Matthieu Vlaminck, 2019

Jérôme Nguyen és expert en ciències de la comunicació, ludòleg i comissari. El 2017 va obtenir el títol de màster a l'Eberhard Karls Universität de Tübingen amb una tesi sobre l'evolució de les estratègies d'identificació en videojocs. Actualment treballa com a comissari i investigador en formació a ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, on ha comissariat l'exposició «gameplay. the next level», i és professor al GameLab de la Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe. El seu àmbit de recerca se centra en els aspectes immersiu i narratiu dels videojocs, així com en el videojoc com a mitjà polític i artístic.

Óliver Pérez Latorre

Doctor en Comunicació Social per la UPF i llicenciat en Comunicació Audiovisual. Professor dels Estudis de Comunicació Audiovisual i Publicitat i Relacions Públiques de la UPF des del 2006. El seu treball se centra en la teoria i l'anàlisi del videojoc, l'estudi del llenguatge visual i la narrativa audiovisual i les tendències de la cultura popular als mitjans audiovisuals. Ha publicat articles sobre videojocs, cultura i societat en revistes acadèmiques com *Games & Culture*, *Convergence*, *Social Semiotics* i *The European Journal of Communication*, i és autor dels llibres *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego* (Laertes, 2012) i *El arte del entretenimiento. Un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales* (Laertes, 2015).

06.- ACTIVITATS

El CCCB presenta un extens programa d'activitats, amb debats, tallers, propostes audiovisuals i continguts digitals, que aportaran diferents perspectives a la reflexió sobre la naturalesa dels videojocs, sobre l'espai que ocupen en el nostre imaginari actual i sobre el seu impacte en la societat.

1.- INAUGURACIÓ

18 de desembre, 19.00
Actuació audiovisual d'Alba G. Corral i Tutu
Hall del CCCB, entrada lliure

2.- DEBATS

2.1. El joc permanent. Oci digital i societat hiperconnectada

Aquest cicle proposa una reflexió sobre el paper de l'oci digital en una realitat complexa regida per les lògiques del joc, la simulació i la connexió permanent.

- Dilluns 3 de febrer | ***El cos virtual*, Cassandra Khaw** (escriptora de ciència-ficció i dissenyadora de jocs)
- Dilluns 10 de febrer | ***Connexió permanent, interacció infinita*, Peter Vorderer** (professor de Psicologia de l'Entreteniment, Mannheim University, Alemanya)
- Dilluns 17 de febrer | ***Jugar amb les emocions*, Aubrey Anable** (professora de Comunicació i Literatura Comparada, Carleton University, Canadà)
- Dilluns 24 de febrer | ***El cervell lúdic*, Diego Redolar Ripoll** (professor de Neuropsicologia, Universitat Oberta de Catalunya)
- Dilluns 2 de març | ***Expressions del futur*, Pilar Lacasa** (catedràtica de Comunicació Audiovisual, Universidad de Alcalá)
- Dilluns 16 de març | ***Humanitat augmentada*, Alessandro Baricco** (escriptor i assagista italià, autor de *Seda* i *The Game*)

2.2. Museologia digital

Museologia digital forma part del Mínor en Narrativa i Arts Digitals organitzat per la Comunitat de Cultura Digital de la UPF en col·laboració amb el CCCB, que estudia la creació de narratives i arts digitals.

Maig del 2020 (dies per confirmar)

Consulteu la informació pràctica sobre dates, horaris i preus a:
https://www.upf.edu/web/minors/minor-en-narrativa-digital / ugacom@upf.edu

3.- ZOOOM

Una sala de joc per a totes les edats

Hem dissenyat un espai per compartir i explorar junts una selecció de videojocs actuals que no us deixaran indiferents. Amb vint petits grans jocs per a jugadors de totes les edats, a Zooom volem posar al centre l'experiència dels jugadors.
Una proposta comissariada per Lucas Ramada Prieto i Hugo Muñoz Gris.

Dates: de dissabte 1 de febrer a dilluns 13 d'abril
Hora: dimarts-divendres, de 17 a 20 h / dissabtes i diumenges, d'11 a 14 h i de 17 a 20 h

3.1. CCCB en família: Club de videojoc intergeneracional: Qui juga? Juguem?

Diumenges 1 i 8 de març, d'11 a 13 h - Grups de 7 a 10 anys
Diumenges 15 i 22 de març, d'11 a 13 h - Grups d'11 a 14 anys

3.2. Formació per a docents: Jugar la ficció. El videojoc com a forma de cultura en l'educació artística de la infància i la joventut

A càrrec de Lucas Ramada Prieto
Dissabtes 29 de febrer, 7, 14 i 21 de març, de 10 a 14 h

4.- ESTACIÓ BETA

Durant els mesos en què estigui oberta l'exposició a l'Estació Beta es duran a terme un seguit de sessions que aprofundiran i afegiran mirades i veus diferents al món del videojoc i al seu context. Entre les temàtiques que s'hi tractaran, s'abordarà l'anàlisi del sector com un cas d'èxit de model de negoci. També es proposarà un espai de representació per a les dones professionals del sector a través de la plataforma *Women in Games*.

S'organitzaran sessions participatives on s'analitzaran videojocs específics de la mà dels seus creadors en conversa amb *youtubers* especialitzats. Pel que fa a temes relacionats amb el videojoc més enllà de l'entreteniment, es presentaran projectes de *Serious Games* en el camp de la salut, videojocs per millorar la recerca i l'aplicació en entorns mèdics, com ara l'entrenament quirúrgic, la rehabilitació o la neurologia. També es faran sessions especifiques d'aula oberta per a alumnes d'estudis relacionats amb la programació i el disseny de videojocs i visites guiades per als seguidors del programa d'incubació de *startups* Game BCN.

Totes les sessions de l'Estació Beta són gratuïtes, amb inscripció prèvia a www.cccb.org.

5.- L'EXPOSICIÓ EXPLICADA

5.1. Visites en grup a l'exposició

- **Visites per a docents, a càrrec del comissari Óliver Pérez.** 22 o 23 de gener, 18 h. Al final, Lucas Ramada Prieto presenta la formació per a docents, 19.15 h
- **Visites per a grups**
- **Visites per lliure** i **recursos per treballar a l'aula**
- **Visites comentades**: primària, secundària, batxillerat, cicles formatius
- **Visites comentades + Taller a l'espai Zooom**: primària, secundària, batxillerat, cicles formatius. A càrrec d'Hugo Muñoz Gris (crític cultural de videojocs). Dates i horaris a concertar, entre el 4 de febrer i el 3 de març

Activitats amb aforament limitat. Cal inscripció prèvia.
Reserves: seducatiu@cccb.org / 933 064 135 / www.cccbeducacio.org

5.2. Visites comentades

Una visita per aprofundir en la temàtica de l'exposició i fer un recorregut per tots els àmbits, amb explicacions sobre les peces i els jocs més destacats. Incloses en el preu d'entrada a l'exposició.

Consulteu-ne les dates i els horaris a l'apartat d'informació general.

5.3. Visites guiades adaptades

«Gameplay» per a persones amb ceguesa o baixa visió
Dijous 27 de febrer i dimecres 11 de març, 16 h

«Gameplay» en llengua de signes
Diumenge 19 i dissabte 25 d'abril, 12 h

5.4. Programa social

El CCCB forma part del programa socioeducatiu Apropa Cultura, en el marc del qual ofereix visites comentades per a grups de persones en risc d'exclusió social.
Reserves: www.apropacultura.cat

6.- CINEMA AL CCCB

6.1. Cicle de cinema i visita a l'exposició «Dins el joc»

El videojoc situa el seu públic al mateix temps dins i fora de la pantalla, el cinema recull de manera reflexiva aquest aspecte i aprofita per analitzar fins on es pot arribar en aquest doble joc sobre el que és real i virtual i què pot significar per a les nostres vides.

- Dissabte 1 de febrer, 18.30 | *ExistenZ*, David Cronenberg, 1999
- Dimecres 29 de febrer, 18.30 | *Level Five*, Chris Marker, 1997
- Dissabte 28 de març, 18.30 | *Computer Chess*, Andrew Bujalski, 2013
- Dissabte 25 d'abril, 18.30 | *Aidol*, Lawrence Lek, 2019

6.2. Xcèntric: «Oh! I Can't Stop!»

Sessió de projeccions amb pel·lícules experimentals dels anys setanta i vuitanta que prefiguren alguns dels elements centrals dels videojocs. Amb obres d'Ericka Beckman, Zbigniew Rybczyński, Claude Lelouch o Hieronim Neumann.
22 de març

6.3. Soy Cámara

Nou capítol del canal de videoassaig a YouTube:
El videojoc com a notari de la història, dirigit per Andrés Hispano.

6.4. Arxiu Xcèntric

Amb una col·lecció de més de mil títols de cinema d'avantguarda i experimental, l'Arxiu Xcèntric selecciona algunes pel·lícules que aborden la cultura del joc.

A partir del gener, planta -1, entrada lliure en horari d'exposicions.

6.5. Filmin

La plataforma de cinema en línia Filmin i el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB) uneixen forces per retre homenatge a l'enriquidora relació entre el cinema i el videojoc a través d'un canal temàtic especial que explora la història del videojoc a través del cinema i la influència de l'art del nou segle en les nostres vides. Des de pel·lícules que van ser precursores per al medi fins als grans referents d'alguns dels autors més rellevants del món del videojoc actual, com és el cas d'Hideo Kojima. També documentals que exploren l'estat actual de la indústria o fins i tot pel·lícules en què els mateixos jugadors són els protagonistes principals.

7.- BIBLIOTEQUES I CENTRES CÍVICS

7.1. «Gameplay» a la Xarxa de Centres Cívics de Barcelona i Biblioteques de Barcelona

Els centres cívics Can Clariana Cultural, El Carmel, La Sagrera «La Barraca», Casa del Rellotge i Zona Nord i les biblioteques Ignasi Iglésias - Can Fabra i Zona Nord organitzen un cicle d'activitats per conèixer, gaudir i reflexionar sobre el món dels videojocs i la seva influència en la nostra societat.
De febrer a abril

7.2 Laboratori de ficció digital a la xarxa de Biblioteques de la Diputació de Barcelona

Laboratori de ficció digital dirigit per Lucas Ramada Prieto, on un grup de professionals de 15 municipis de la Xarxa de Biblioteques Municipals de la Diputació de Barcelona reflexionaran sobre com la ficció digital es pot incorporar a les biblioteques públiques.

8.- CURS DE L'INSTITUT D'HUMANITATS

Híbrids. Arts en viu i tecnologia digital
En aquest curs, pensadors, artistes i tecnòlegs mostraran les possibilitats de simbiosi entre la tecnologia i les arts en viu, un àmbit en plena expansió que beu de la performance, del treball en xarxa i del ciberactivisme i que té com a objectiu, en última instància, oferir noves vies d'expressió als creadors.
Curs coorganitzat amb l'Institut del Teatre.

- Dimecres 26 de febrer | ***Tecnologia expressiva, un horitzó entre l'art i l'enginyeria*, Jan Mech**
- Dimecres 4 de març | ***Experiències possibles, interaccions impossibles*, Pau Alsina i Enric Mor**
- Dimecres 11 de març | ***Dramatúrgia i joc*, Albert Boronat i Mònica Rikić**
- Dimecres 18 de març | ***Processos digitals i personals*, Alba G. Corral i Lluís Nacenta**
- Dimecres 25 de març | ***Recerca híbrida*, Ferran Marqués i Soraya Hidalgo**

Consulteu la informació pràctica sobre dates, horaris i preus a: **www.cccb.org**

07.- INFORMACIÓ GENERAL

#GameplayCCCB
twitter @cececebe | facebook/CCCBarcelona | instagram @cccb_barcelona

DATES
Del 19 de desembre de 2019 al 3 de maig de 2020

HORARI
De dimarts a diumenge i festius, d'11 a 20 h (tancat els dilluns no festius)

Dies de tancament
23, 25 i 30 de desembre i 1 i 6 de gener

Dies amb horari reduït (11.00 – 15.00)
24, 26 i 31 de desembre i 5 de gener

VISITES COMENTADES
Les visites són gratuïtes presentant l'entrada.

Del 21 de desembre al 6 de gener:

- **Dissabte 21 de desembre**: 11.30 castellà
- **Diumenge 22 de desembre**: 11.30 català
- **Dimarts 24 de desembre**: 11.30 català
- **Dijous 26 de desembre**: 11.30 català
- **Divendres 27 de desembre**: 11.30 i 16.00 català
- **Dissabte 28 de desembre**: 11.30 castellà
- **Diumenge 29 de desembre**: 11.30 català
- **Dimarts 31 de desembre**: 11.30 català
- **Dijous 2 de gener**: 11.30 i 16.00 català
- **Divendres 3 de gener**: 11.30 i 18.00 català
- **Dissabte 4 de gener**: 11.30 castellà
- **Diumenge 5 de gener**: 11.30 català
-

A partir del 10 de gener:

- **En català:** divendres a les 18.00h i diumenges a les 11.30h
- **En castellà:** dissabtes a les 11.30 h

VISITES EN GRUP
Visites comentades concertades per a grups d'adults i adaptades a diversos nivells escolars.
Reserves: seducatiu@cccb.org / 933 064 135 / www.cccbeducacio.org

PREU
Entrada a l'exposició: 6 € / reduïda: 4 € per a jubilats, menors de 25 anys, carnet Jove, carnet de Biblioteques, famílies nombroses o monoparentals i visites en grup (mínim 15 persones).

Entrada gratuïta per a menors de 12 anys, Amics del CCCB, jubilats titulars de la Targeta Rosa, aturats, carnet de Docent (educació obligatòria), i diumenges de 15 a 20 h.

08.- CRÈDITS DEL PROJECTE

«**Gameplay. Cultura del videojoc**» és una adaptació ampliada de la producció del ZKM | Center for Art Media Karlsruhe «Gameplay. The next level».

Comissaris
Óliver Pérez Latorre (CCCB)
Jérôme Nguyen (ZKM)

Direcció de l'adaptació al CCCB
Carlota Broggi

Coordinació
Eva Gimeno i Montse Novellón
amb la col·laboració de Claudia Baixeras

Col·laboració en la redacció de textos
Mariona Borrull i Marçal Mora

Disseny del muntatge expositiu
Cesc Solà i Sebastià Bonet – LA CREATIVA.COM

Disseny de la gràfica expositiva
David Torrents i Alba Font

Disseny gràfic de la comunicació
POSTDATA:

Coordinació de la producció
Mònica Ibàñez

Coordinació del muntatge
Mario Corea i Alex Papalini

Muntatge
Feltrero División Arte
Husofi
Lotema, Muntatges i Producció, SL

Registre i conservació
Susana García, Neus Moyano, Josep Querol

Electricitat i il·luminació
Gabriel Porras, Paco García, Rosó Tarragona, Oscar Monfort, José Luis Molinos

Producció informàtica
Lluís Sangermán
Amb la col·laboració de Jan-Bernat Roselló Sbert

Estació Beta
Unitat de públics del CCCB
i Cira Pérez - RELEVANT

Traduccions i correccions dels textos
Marta Hernández Pibernat i Sue Brown Bridge

AUDIOVISUALS

Audiovisuals generals de l'exposició
Coordinació general, edició i muntatge:
Toni Curcó
Guions: Óliver Pérez Latorre,
amb la col·laboració de Mariona Borrull

Ja són aquí!
Passatge al paradís
Silenci, es juga
Direcció: Andrés Hispano
Edició i postproducció: Toni Curcó

Virtual Perfusionist
Land of Fog
Rodatge i edició: Juan Carlos Rodríguez i José Antonio Soria

***Motion design* i títols d'obertura**
Gimmewings
Direcció d'art: David Torrents
Tipografies: Approach i Blak

Instal·lacions audiovisuals
Servei audiovisual del CCCB
Amb la col·laboració de New Media
Coordinació: Roc Codó

Traducció i subtitulat dels vídeos
Sublimage - Xavier Canals, Anjana Martínez Tejerina, Arturo Muñoz, Carole Patton, Sonsoles Pizarro, Anna Valor Blanquer

I la col·laboració del Centre de Documentació i Debats, del CCCBEducació, del Servei de Difusió i Recursos Externs, del CCCBLab i dels Serveis Administratius i Generals del CCCB.