



DOSSIER DE PRENSA

Documentos e imágenes en alta resolución:

<https://www.cccb.org/es/servicios/prensa/gameplay/232580>

Servicio de Prensa del CCCB
Mònica Muñoz-Castanyer | Rosa Puig
T. 93 306 41 23 | premsa@ccb.org

Producen

CCCB Centre de Cultura
Contemporània
de Barcelona

//////KIII zkm karlsruhe

Con el apoyo de

B Sabadell
Fundació

Medios colaboradores

ara.cat



El CCCB es un consorcio de



**Diputació
Barcelona**



**Ajuntament
de Barcelona**

ÍNDICE

01.- PRESENTACIÓN.....	4
02.- TEXTOS DE SALA.....	7
INTRODUCCIÓN	7
NIVEL 1: REPLAY. ORÍGENES DEL VIDEOJUEGO.....	7
NIVEL 2: NARRATIVAS LÍQUIDAS	8
NIVEL 3: ARTE Y ENSAYO LÚDICO.....	10
NIVEL 4: ROMPIENDO EL CÍRCULO MÁGICO.....	11
NIVEL 5: LUDÓPOLIS. VIDAS GAMIFICADAS	13
03.- PUNTOS DE JUEGO	15
04.- INSTALACIONES ARTÍSTICAS.....	18
05.- CV DE LOS COMISARIOS	20
06.- ACTIVIDADES	21
1.- INAUGURACIÓN	21
2.- DEBATES	21
3.- ZOOM.....	22
4.- ESTACIÓN BETA.....	22
5.- LA EXPOSICIÓN EXPLICADA	23
6.- CINE EN EL CCCB.....	24
7.- BIBLIOTECAS Y CENTROS CÍVICOS.....	25
8.- CURSO DEL INSTITUTO DE HUMANIDADES.....	25
07.- INFORMACIÓN GENERAL	26
08.- CRÉDITOS DEL PROYECTO	27

01.- PRESENTACIÓN



El CCCB presenta la exposición **«Gameplay. Cultura del videojuego»**, del 19 de diciembre de 2019 al 3 de mayo de 2020. La muestra ha sido comisariada per **Óliver Pérez Latorre**, profesor en la UPF de los grados de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas e Ingeniería Informática, y **Jérôme Nguyen**, experto en ciencias de la comunicación, ludólogo y comisario e investigador en formación en ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe. «Gameplay. Cultura del videojuego» es una adaptación ampliada de «Gameplay. The next level», concebida y presentada en primer lugar en ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe. La muestra cuenta con la colaboración de la Fundación Banco Sabadell.

«Gameplay» realiza un viaje a los orígenes de los videojuegos, analiza su lenguaje y pone en valor el impacto que han tenido tanto en la cultura popular digital como en el arte y en la sociedad. La exposición está pensada como un espacio lúdico y de reflexión donde podremos jugar y (re)descubrir la cultura del videojuego.

Desde su popularización en los años setenta y ochenta, los videojuegos se han desarrollado como medio expresivo y de entretenimiento y han pasado a ocupar un espacio central en nuestro imaginario, de tal modo que hoy en día no se pueden entender la sociedad y la cultura contemporáneas sin relacionarlas con el videojuego.

La muestra también propone una reflexión acerca de la creciente videoludificación de la sociedad: desde los juegos de los teléfonos móviles, pasando por los *youtubers* y los deportes mediáticos (*e-sports*), hasta los llamados *serious games*, videojuegos formativos con aplicaciones que van más allá del entretenimiento.

«Gameplay» incorpora la obra de artistas como Mary Flanagan, Joan Leandre, Harun Farocki, Lawrence Lek, LaTurbo Avedon, Mónica Rikić y Blast Theory, entre otros.

Con 28 puntos de juego, desde las primeras máquinas recreativas y juegos de ordenador históricos hasta nuevas propuestas inmersivas, «Gameplay» está pensada como una exposición para jugar y al mismo tiempo entender la cultura del videojuego y disfrutar de ella con espíritu crítico.

La exposición presta atención a la producción catalana, especialmente a obras pioneras, creaciones *indie* recientes y artistas locales, así como a proyectos de universidades

Recorrido de la exposición

La muestra propone al visitante (re)descubrir y (re)jugar la cultura del videojuego a través de cinco ámbitos:

Nivel_1. *Replay*. Orígenes del videojuego

El videojuego tiene tres raíces tecnológicas: los juegos de ordenador, las máquinas *coin-op* (de pago por partida) y las consolas, pero la historia de los orígenes del videojuego es una historia en que la evolución tecnológica se entrelaza con cambios sociales, la formación de los primeros géneros característicos del medio y la génesis de nuevos imaginarios juveniles, donde Nintendo se convertiría en un nuevo Disney. Esta época seminal de la cultura del videojuego (años setenta y ochenta) ha sido relatada habitualmente desde el prisma de Japón y EEUU, pero los creadores y compañías pioneras de España y Cataluña tuvieron en ella un papel interesante, que debe reivindicarse.

Contenidos: El éxito de Pong (1972) como producto comercial de masas; juegos míticos de los años setenta y ochenta japoneses y estadounidenses; las primeras consolas domésticas; los paralelismos visuales entre el cine mudo y los videojuegos; la edad de oro del videojuego español.

Nivel_2. Narrativas líquidas

El videojuego es un medio ludonarrativo, en el que los creadores pueden articular el diseño de reglas y mecánicas de juego (patrones de interacción), la narrativa no lineal y la representación de mundos imaginarios para, en última instancia, brindarnos experiencias interactivas singulares. Al mismo tiempo, el lenguaje y la cultura del videojuego han estado siempre estrechamente ligados a sus fértiles relaciones con las narrativas populares y los juegos analógicos. Por otro lado, en el imaginario popular se asocia el videojuego al placer de decidir, en relación con una cierta retórica de la decisión característica de la publicidad sobre videojuegos: «(En los videojuegos) eres libre, todo depende de ti».

Contenidos: Los juegos de mesa y de rol, el imaginario popular, la ciencia ficción, los superhéroes del cómic y el manga como fuente de inspiración de los videojuegos; las reglas de los videojuegos; los videojugadores ante la toma de decisiones y el enfrentamiento con la derrota. Obras de Mary Flanagan y Joan Leandre.

Nivel_3. Arte y ensayo lúdico

La innovación y la experimentación estética en el campo del videojuego responden a complejos entrecruzamientos de arte, tecnología y juego. En los últimos años, una nueva hornada de creadores independientes, autores de *indie games*, están explorando estilos de videojuego alternativos, contrapuestos a los convencionales o desmarcados de ellos. Paralelamente, algunos videojuegos que han dejado huella en el imaginario del medio se basan en conceptos de juego más bien sencillos, pero a la vez transgresores, que recurren a tecnologías, interfaces y/o formas de interacción que parecen proponernos simplemente jugar por jugar, pero de una forma distinta y cautivadora.

Contenidos: Referentes de los videojuegos *indie* (Limbo, Journey, What Remains of Edith Finch, Gris); en este ámbito también encontramos un parque videolúdico donde se puede jugar mediante pantallas de gran formato.

Nivel_4. Rompiendo el círculo mágico

Históricamente, los videojuegos han recibido la crítica de ser un medio escapista, de transcurrir dentro de un círculo mágico que los separa de la vida real. No obstante, y cada vez más, tienen una incidencia crucial en la forma en que mucha gente percibe e interpreta el mundo. Esta incidencia del videojuego en el imaginario social no es simple o monodireccional: los videojuegos reflejan las tensiones y preocupaciones de la época, de tal modo que en algunos aspectos pueden reforzar ideologías dominantes (o incluso favorecer visiones retrógradas), pero también pueden transmitir discursos alternativos, mensajes feministas o ecologistas, y vehicular reflexiones críticas sobre distintos temas, incluidos el propio capitalismo tecnológico y la industria del videojuego.

Contenidos: El espíritu capitalista resuena en muchos videojuegos populares, pero también pueden ser un espacio cultural de activismo: vídeos feministas; nuevos roles de género; el papel de la mujer en el videojuego contemporáneo; el potencial del videojuego para la empatía con acento social. Obras de LaTurbo Avedon, Paolo Pedercini y Anna Anthropy.

Nivel_5. Ludópolis. Vidas gamificadas

La sociedad contemporánea se ha videoludificado. El videojuego se ha filtrado en la vida de la gente a distintos niveles y en muy diversos ámbitos: el diseño gamificado impregna hoy en día todo tipo de redes sociales y *apps* digitales, e incluso los entornos laborales, y los videojuegos se utilizan cada vez más para la educación y el entrenamiento profesional. En paralelo, el público consumidor se ha ido ampliando, y los usos y disfrutes del videojuego se han diversificado: la afición a los juegos para móvil, el fenómeno *youtuber* y los *e-sports* (competiciones de videojuegos) son tres vectores clave de la expansión del videojuego en el entretenimiento contemporáneo.

Contenidos: Videojuegos educativos, militares, para la práctica de la arquitectura, para el entrenamiento de operaciones quirúrgicas o para promover la socialización de menores con autismo. Obras de Roc Herms, Harun Farocki, Lawrence Lek, Mónica Rikić y Blast Theory.

02.- TEXTOS DE SALA

INTRODUCCIÓN

Desde su popularización en los años setenta y ochenta, los videojuegos se han desarrollado como medio expresivo y de entretenimiento y han pasado a ocupar un espacio central en nuestro imaginario, de tal modo que hoy en día no pueden entenderse la sociedad y la cultura contemporáneas sin relacionarlas con el videojuego.

Históricamente menospreciado en términos de legitimación artística, alrededor del videojuego se ha generado todo un ecosistema cultural, con una historia ya dilatada, un lenguaje propio, profundas raíces y filiaciones con la cultura popular, y un panorama actual lleno de vitalidad creativa e innovación. Mientras tanto, el impacto del videojuego en la sociedad se ha ido extendiendo y profundizando, hasta el punto de que algunos teóricos hablan del siglo XXI como el «Siglo Lúdico» (Eric Zimmerman) y de la «ludificación de la cultura» (Jost Raessens) o la «videoludificación de la sociedad» (Muriel y Crawford).

Polifacético y contradictorio, el videojuego es vórtice de miedos sociales relativos a la violencia y la adicción y, al mismo tiempo, fábrica de sueños y zona de ensayo de habilidades como la resolución creativa de problemas y la resiliencia, el arte de perder. Reflejo de tensiones de la sociedad contemporánea, es la cara alegre del capitalismo tecnológico pero también un potente medio para discursos críticos y alternativos, escaparate de imaginería sexista y territorio reivindicado por el activismo feminista. Reflejo de la sociedad pero al mismo tiempo herramienta fundamental en la construcción de la cultura contemporánea, el videojuego es, como cualquier juego, danza entre reglas y libertad, adaptación y expresión personal, eficiencia y poesía; equilibrios complejos para un mundo en proceso de cambio.

NIVEL 1: REPLAY. ORÍGENES DEL VIDEOJUEGO

El videojuego tiene tres raíces tecnológicas: los juegos de ordenador, las máquinas *coin-op* (de pago por partida) y las consolas, pero la historia de los orígenes del videojuego es una historia en que la evolución tecnológica se entrelaza con cambios sociales, la formación de los primeros géneros característicos del medio y la génesis de nuevos imaginarios juveniles, donde Nintendo se convertiría en un nuevo Disney. Esta época seminal de la cultura del videojuego (años setenta y ochenta) ha sido relatada habitualmente desde el prisma de Japón y EEUU, pero los creadores y compañías pioneras de España y Cataluña tuvieron en ella un papel interesante, que debe reivindicarse.

1.1. Insert coin

El éxito de Pong (Atari, EEUU 1972) como máquina *coin-op* (que funciona con monedas) significó el pistoletazo de salida del videojuego como producto comercial de masas. Poco después, la eclosión del videojuego japonés, con Space Invaders, PacMan y Donkey Kong, marcó la edad dorada de los salones recreativos, en los años 80 y la primera mitad de los 90. Las salas recreativas eran varias cosas a la vez: espacios de socialización adolescente, símbolos de la invasión digital como reto de presente y futuro para las jóvenes generaciones, cuna de los géneros de videojuego de acción, escaparates de imaginería competitiva, sexista y belicista, y microjunglas urbanas no exentas de riesgos y transgresión, donde el término vicio era inequívocamente celebrado entre los asiduos. El rol de la producción catalana en

este sector se remonta a compañías como Cidelsa, con juegos pioneros como Destroyer (1980), y Tecfri (después Gaelco), con éxitos como Ambush (1983).

1.2. Imaginarios domésticos y de bolsillo

Los videojuegos llegaron a los hogares de la mano de Ralph Baer, inventor de la primera consola doméstica comercializada: Magnavox Odyssey, en el año 1972. La compañía Atari no tardó en crear sus propias consolas, y con el Atari VCS (1977), que ya disponía de cartuchos de juego intercambiables, alcanzó un éxito global. A partir de mediados de los años 80 la hegemonía del sector pasó a Japón, con la competencia Nintendo- Sega como protagonista.

La evolución de las consolas ofrece una panorámica de la historia del videojuego como carrera tecnológica y comercial, pero las consolas fueron también un vivero de nuevos imaginarios juveniles, prácticamente desde los inicios. Shigeru Miyamoto mostró, con Super Mario y The Legend of Zelda, el potencial del videojuego para crear personajes icónicos y singulares mundos interactivos de fantasía. Paralelamente, las conexiones con la cultura popular alimentaron la creación de videojuegos desde el primer momento, con las adaptaciones de historietas europeas por la compañía New Frontier como caso emblemático de la producción catalana.

1.3. ¿Quién teme a los ordenadores?

El uso de los microordenadores como plataforma de juego fue especialmente popular en Europa, donde surgieron ZX Spectrum y Amstrad CPC (en Reino Unido). Estos ordenadores se publicitaban a menudo de forma ambivalente, apelando a su posible aplicación en el trabajo o en usos prácticos para los adultos y, al mismo tiempo, para el ocio y el entretenimiento (sobre todo de los jóvenes). En la España de los 80 tuvieron una connotación especial, dado que las nuevas tecnologías se asociaban a la ambición de modernización del país y a la entrada en la Comunidad Económica Europea, y estos pequeños ordenadores representaban una cara amable de la informática. Asimismo, en esta época surgieron los éxitos seminales de la producción española de juegos de ordenador.

La tensión entre las visiones optimistas y los miedos ante la nueva era digital fue explorada por el cine, donde surgió un nuevo tipo de héroe: el joven *gamer*, en filmes como *Starfighter: La aventura comienza* (1984) o *The Wizard* (1989).

NIVEL 2: NARRATIVAS LÍQUIDAS

El videojuego es un medio ludonarrativo, en el que los creadores pueden articular el diseño de reglas y mecánicas de juego (patrones de interacción), la narrativa no lineal y la representación de mundos imaginarios para, en última instancia, brindarnos experiencias interactivas singulares. Al mismo tiempo, el lenguaje y la cultura del videojuego han estado siempre estrechamente ligados a sus fértiles relaciones con las narrativas populares y los juegos analógicos. Por otro lado, en el imaginario popular se asocia el videojuego al placer de decidir, en relación con una cierta retórica de la decisión característica de la publicidad sobre videojuegos: «(En los videojuegos) eres libre, todo depende de ti».

2.1. La poética de las reglas

Todo juego significa algo, tal como dijo el historiador y filósofo neerlandés Johan Huizinga, y un juego es, esencialmente, sus reglas. A través de sus reglas, los videojuegos pueden transmitir ideas o promover dinámicas de juego con cierto simbolismo, una forma de significación que Ian Bogost (académico estadounidense y diseñador de videojuegos) ha denominado «retórica procedimental». El arte digital de creadores como Joan Leandre, basado en la manipulación de códigos informáticos, alude también a la importancia de integrar las reglas y los sistemas generativos en la reflexión artística.

En la sociedad algorítmica contemporánea, donde los algoritmos son reglas de juego a las que nos sometemos continuamente en la vida cotidiana, estas prácticas creativas plantean un giro interesante: los creadores se apropian de las reglas como recursos para la expresión personal, mientras que los jugadores abordan la relación con los algoritmos de una forma distinta y pasan de la simple búsqueda de eficiencia a un juego hermenéutico.

2.2. Cultura de la decisión

El diseñador Sid Meier definió el juego como «una serie de decisiones interesantes». Efectivamente, el diseño de videojuegos se caracteriza por problematizar, de forma placentera, la toma de decisiones, según cuestiones estratégicas, dilemas morales o bifurcaciones narrativas. Así, una pequeña escena cualquiera de un videojuego puede tener detrás, en su programación, toda una catedral de variables interrelacionadas.

El discurso de los paratextos del videojuego (cubiertas, publicidad) suele enfatizar el poder de decisión como un placer esencial del jugador: «eres libre, tú decides», «todo depende de ti»... Sin embargo, estas fantasías de poder de decisión no son políticamente neutrales: resuena en ellas el discurso neoliberal, y en la sombra hay condicionantes y limitaciones externas como factores tanto o más decisivos que nuestras propias decisiones para definir nuestro destino. Algunos videojuegos alternativos sabotean el placer de decidir: *Papers, Please*, sobre la impotencia de un inspector de inmigración en un país en conflicto, y *Stanley Parable*, donde el jugador se enfrenta a un narrador omnisciente, que lo presiona para que reproduzca su relato.

2.3. Un arte experiencial

Los videojuegos invitan a vivir experiencias diferentes por medio de la identificación con nuestro avatar en el juego. Son un arte experiencial a medio camino entre las acciones representadas en la pantalla y las habilidades que debe poner en práctica el jugador para poder progresar en el juego.

Los átomos de la experiencia de juego prototípica en el medio (correr, saltar...) fueron sintetizados por la artista Mary Flanagan en su obra *[pile of secrets]* (2011), que recoge imágenes de muy distintos videojuegos, desde los 90 hasta 2010. En cuanto a las habilidades que a menudo tienen que poner en juego los aficionados, son dos emblemáticas el pensamiento creativo y la resiliencia. Por un lado, la capacidad de resolver problemas de forma imaginativa, o saber dar a objetos sencillos usos novedosos, es una lección habitual de las aventuras gráficas, también presente en otros géneros de videojuego. En la vertiente emocional, los videojuegos nos enseñan, sobre todo, a perder, a través de los frecuentes *game over*.

2.4. Mundos abiertos

En *Other Places*, Andy Kelly rinde homenaje a los mundos abiertos del videojuego, mundos explorables en primera persona por el jugador, con la posibilidad de desviarse de la trama y perderse voluntariamente por sus rincones. En muchos casos, se trata de vastos mundos virtuales en línea, con la posibilidad de jugar simultáneamente con otros usuarios. En sus videomontajes, Kelly muestra los paisajes de los juegos deshabitados, con la acción suspendida. Da así al entorno ficcional todo el protagonismo, acompañado solo por la música y la ambientación sonora del juego, elementos tan discretos como primordiales en el arte videolúdico.

Músicas:

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 y Mikolai Stroinski. Duración: 23'30''

Firewatch (Campo Santo, 2016)

Prologue de Chris Remo

BioShock (2K Boston, 2007) La Mer (Charles Trenet)

Interpretado por Django Reinhardt y Stéphane Grappelli

NIVEL 3: ARTE Y ENSAYO LÚDICO

La innovación y la experimentación estética en el campo del videojuego responden a complejos entrecruzamientos de arte, tecnología y juego. En los últimos años, una nueva hornada de creadores independientes, autores de *indie games*, están explorando estilos de videojuego alternativos, contrapuestos a los convencionales o desmarcados de ellos. Paralelamente, algunos videojuegos que han dejado huella en el imaginario del medio se basan en conceptos de juego más bien sencillos pero a la vez transgresores, que recurren a tecnologías, interfaces y/o formas de interacción que parecen proponernos simplemente jugar por jugar, pero de una forma distinta y cautivadora.

3.1. Estilos *indie*

Algunos referentes recientes del videojuego *indie*, como *Limbo*, *Journey*, *What Remains of Edith Finch* y el catalán *Gris*, confluyen en un estilo de diseño que se contrapone al videojuego de acción mayoritario: invertir las fantasías de poder, poniendo al jugador en la piel de avatares frágiles, borrar cualquier rasgo de competitividad agresiva, apostar por el pictoricismo –en oposición a la espectacularidad cinematográfica– y por los ritmos de juego pausados, de tono contemplativo, a menudo melancólico.

El documental *Indie Game: The Movie*, premiado en el Festival de Sundance de 2012, presenta el videojuego *indie* como obra de autor: en sus discursos, referentes como Jonathan Blow y Tommy Refenes enfatizan la creación de videojuegos como acto de expresión personal y rechazan la comercialidad o se distancian de ella, con resonancias del discurso artístico que tipificó Bourdieu en sus estudios sobre las reglas de juego del mundo del arte.

No obstante, hay distintos estilos *indie*. *Monster Prom*, de la compañía catalana Beautiful Glitch, apuesta por un humor transgresor singular, con un punto surrealista. Julián Quijano postula un equilibrio entre creatividad y planificación comercial y de difusión en línea, también en el ámbito *indie*.

3.2. Playground

Hay videojuegos que parecen provenir a la vez de un parque infantil, de un estudio artístico y de un laboratorio de innovación en diseño y nuevas tecnologías. Videojuegos que apelan a actividades y placeres lúdicos sencillos o de toda la vida, pero que al mismo tiempo los renuevan por medio de interfaces de control anticonvencionales, formas de interacción sorprendentes y estéticas visuales singulares. Por ejemplo, jugar con pompas de jabón..., pero con burbujas virtuales, con las que tenemos que interactuar con nuestra sombra (*Bubbles*), o divertirse mirando ilusiones ópticas..., pero esta vez convertidas en laberintos jugables, donde tenemos que ayudar a un personaje a avanzar sin perderse (*Monument Valley*).

El efecto de extrañamiento del arte, su invitación a salir de las rutinas o formas normales de percepción, se aplica en estos casos al acto de jugar, mediante videojuegos que nos resultan familiares y extraños a la vez, infantiles y artísticos.

NIVEL 4: ROMPIENDO EL CÍRCULO MÁGICO

Históricamente, los videojuegos han recibido la crítica de ser un medio escapista, de transcurrir dentro de un círculo mágico que los separa de la vida real. No obstante, y cada vez más, tienen una incidencia crucial en la forma en que mucha gente percibe e interpreta el mundo. Esta incidencia en el imaginario social no es simple o monodireccional: los videojuegos a menudo reproducen ideologías dominantes y refuerzan estereotipos de género, pero también pueden transmitir discursos alternativos, mensajes feministas o ecologistas, y vehicular reflexiones críticas sobre distintos temas, incluidos el propio capitalismo tecnológico y la industria del videojuego.

4.1. Ludocapitalismo

Mientras que el entretenimiento se ha convertido en una de las principales fuerzas impulsoras del capitalismo contemporáneo, los modelos de negocio del videojuego se han diversificado y han incluido suscripciones mensuales a mundos en línea y microtransacciones con dinero real, para obtener ventajas o elementos cosméticos en el juego.

El espíritu capitalista resuena con fuerza en muchos videojuegos populares. En un divertido experimento, cuando el investigador Miguel Sicart intentó jugar a *The Sims* como Kurt Cobain, el frustrante resultado de la experiencia reveló las reglas de juego como marco consumista/capitalista. Asimismo, la observación de Adorno de que la cultura popular tiende a reproducir tensiones de la cultura laboral de la época sigue vigente: rasgos característicos

del mundo laboral contemporáneo como la flexibilidad en entornos inestables, la multitarea o la creatividad bajo presión resuenan en algunos de los videojuegos en línea más populares de los últimos años, como League of Legends y Fortnite.

No obstante, los videojuegos también son un espacio cultural donde creadores alternativos plantean un activismo resistente. Un caso emblemático es el del colectivo italiano La Molleindustria y sus juegos anticapitalistas, como Phone Story. Su lema: juegos radicales contra la tiranía del entretenimiento.

4.2. Roles de género

En el verano de 2014, la periodista cultural e *influencer* Anita Sarkeesian, autora de una serie de vídeos titulada *Tropes vs. Women in Video Games* (Tópicos contra las mujeres en los videojuegos), sobre los estereotipos de género en los videojuegos, fue objeto de acoso machista en las redes. Se trata de un episodio del llamado Gamergate, que afectó a varias feministas relacionadas con el mundo del videojuego.

El Gamergate evidenció el valor y la necesidad del feminismo en la cultura del videojuego. Desde entonces se ha intensificado el activismo de asociaciones como Women in Games o FemDevs. Aunque persiste el predominio de los héroes masculinos, han emergido nuevas heroínas no sexualizadas en el medio, y videojuegos como *Life is Strange* y *Gone Home* narran la historia de protagonistas homosexuales y con una orientación sexual ambigua. Anna Anthropy se ha convertido en un referente de los *indie games* vinculados a la perspectiva de género, y en *Dys4ia* hace un relato autobiográfico de su experiencia personal de cambio de género. En los últimos años, Robert Yang ha creado varios videojuegos que escenifican relaciones homoeróticas, como *Rinse and Repeat*, a menudo con un humor irónico y provocador.

4.3. No solo violencia

En un medio criticado por la abundancia de contenidos violentos y la asociación de violencia y espectáculo, en los últimos años distintos creadores han profundizado en el potencial del videojuego para desarrollar la empatía social. Se trata de los llamados *empathy games*, en los que la experiencia de juego es traducción de la experiencia de alguien diferente, y nos ayuda a comprenderlo. Por ejemplo, *Never Alone* (Upper One Games, 2014), basado en un relato tradicional de la comunidad iñupiaq de Alaska, refleja los valores de esta cultura y promueve la concienciación sobre la protección de la naturaleza. Por otra parte, algunos videojuegos contemporáneos, como *Unmanned* (La Molleindustria, 2012), abordan un discurso crítico sobre la banalización de la guerra en los propios videojuegos y en la sociedad en general.

El activismo creativo de los artistas o de los propios aficionados se orienta también, a veces, a desmontar la violencia: por ejemplo, el recordado *mod* (modificación) de videojuego *Velvet-Strike*, de Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon, que invitaba a los jugadores a poner símbolos pacifistas en *Counter-Strike* durante la Guerra del Golfo, o las *pacifist runs*: partidas de videojuegos violentos en que el jugador intenta progresar en el juego sin hacer daño a nadie, y que luego se comparten a través de las redes sociales.

4.4. Distopías transmedia

En los últimos años, la abundancia de nuevas narrativas distópicas, en particular de género postapocalíptico, a través del videojuego, el cine, las series televisivas, el cómic y la literatura (especialmente la juvenil), ha convergido con un determinado cóctel de malestares sociales: crisis y recesión económica global, indignación por los retrocesos del estado del bienestar, resurgimiento de la ultraderecha, incremento de la preocupación por el medio ambiente y el cambio climático.

La confluencia entre producción de distopías y épocas de cambio y tensión social no es casual, dado que las narrativas distópicas han funcionado históricamente como parábolas reveladoras de los oscuros escenarios de futuro (representados de forma dramatizada, alegórica) en los que podría desembocar nuestra sociedad si se siguen determinados caminos.

Pero la distopía contemporánea, tal como apunta el especialista Tom Moylan, suele incluir algún tipo de enclave utópico, un reducto de esperanza. Se trata de un ensayo imaginativo, a menudo frágil y poco definido, pero al fin y al cabo perceptible, de nuevas sociedades, posibles vías de transformación del mundo distópico, o en todo caso modelos de resistencia.

NIVEL 5: LUDÓPOLIS. VIDAS GAMIFICADAS

La sociedad contemporánea se ha videoludificado. El videojuego se ha filtrado en la vida de la gente a distintos niveles y en muy diversos ámbitos: el diseño gamificado impregna hoy en día todo tipo de redes sociales y *apps* digitales, e incluso los entornos laborales, y los videojuegos se utilizan cada vez más para la educación y el entrenamiento profesional. En paralelo, el público consumidor se ha ido ampliando, y los usos y disfrutes del videojuego se han diversificado: la afición a los juegos para móvil, el fenómeno *youtuber* y los *e-sports* (competiciones de videojuegos) son tres vectores clave de la expansión del videojuego en el entretenimiento contemporáneo.

5.1. Expansiones del videojuego

Hoy en día, las mujeres representan alrededor del 41% del público aficionado al videojuego en España, la edad media del *gamer* supera los treinta años, y los juegos para móvil facturan globalmente más dinero que los juegos de consola (63.200 millones de dólares en el año 2018). Asimismo, jugar a videojuegos ya no es la única forma de entretenerse con el medio: muchos aficionados también se divierten mirando los vídeos de sus *youtubers gamers* favoritos, o siguiendo la transmisión en línea de un gran torneo de *e-sports*.

Los *e-sports* suponen una fusión del videojuego con los deportes mediáticos. En su vertiente profesionalizada, equipos patrocinados compiten para ganar campeonatos con jugosos premios económicos y generan grandes audiencias vía *streaming* (en España, se estima que actualmente la audiencia es de 5,5 millones de personas, de las cuales 2,6 millones son fans). Los *e-sports* son un ámbito pujante de la industria (con un negocio global de 905 millones de dólares), pero no exento de críticas y ciertas preocupaciones, en relación a cuestiones como el machismo (muy pocas mujeres competidoras, casos de agresiones verbales) y la delicada mezcla entre juego, fama, dinero y trabajo.

5.2. Más allá del entretenimiento

Sin necesidad de oponerse al disfrute lúdico, algunos videojuegos se crean con propósitos serios o, en todo caso, pueden tener ciertas implicaciones sensibles, por lo que requieren el asesoramiento de expertos. Por ejemplo, videojuegos educativos orientados a la enseñanza formal, videojuegos para el entrenamiento profesional, o para apoyar el desarrollo de menores con alguna dificultad especial.

Desde *Battlezone* (Atari, 1980), los videojuegos se han utilizado para el entrenamiento militar, y Harun Farocki explora esta cuestión en *Serious Games*, una videoinstalación con rasgos documentales. En una vertiente muy distinta de los videojuegos serios, la investigación y desarrollo de las universidades catalanas ha generado, en los últimos años, productos de interés: por ejemplo, *EduGame4City*, un *software* gamificado para el estudio y ejercicio de la arquitectura; *Virtual Perfusionist*, para el entrenamiento virtual en operaciones de corazón, y *Lands of Fog*, un juego que promueve la socialización lúdica de los niños autistas. En el cruce entre el arte, la investigación y el juego, el proyecto *Madre de robots*, de Mónica Rikić, plantea una plataforma para la realización de simulaciones sociales basadas en robots.

03.- PUNTOS DE JUEGO

A BLIND LEGEND

Desarrollo: Dowino | Publicación: Plug In Digital | 2016

El jugador adopta el papel del caballero invidente Edward Blake, al que tiene que hacer avanzar e interactuar basándose solo en el sonido. El caballero puede pedir ayuda a su hija Louise si necesita orientación.

AMBUSH

Desarrollo: Tecfri | Publicación: Nippon Amuse | 1983

Eleva la nave y pílotala con destreza entre las olas de meteoritos que constantemente se lanzan hacia ti. El objetivo es defender el planeta de la inminente invasión extraterrestre.

ASTEROIDS

Desarrollo: Atari | Publicación: Atari | 1979

Conduce la nave espacial evitando los asteroides y disparándoles para obtener puntos. Hay que tener cuidado de no chocar con los restos desprendidos de los asteroides en los que se ha hecho impactar un misil.

BUBBLES

Desarrollo: Wolfgang Münch y Kiyoshi Furukawa | 2000

Utiliza tu sombra para jugar con las burbujas virtuales.

CRAYON PHYSICS DELUXE

Desarrollo: Petri Purho | 2009

Dibuja formas y comprueba cómo adquieren cuerpo y peso en la pantalla. Aplica el ingenio y la imaginación para conseguir que la pelota llegue hasta donde está la estrella creando superficies, empujando la bola, propulsándola, etc.

CRAZY RALLY

Desarrollo: Tecfri | Publicación: Tecfri | 1985

Intenta llegar el primero en una carrera automovilística en la que, además de superar a tus contrincantes, deberás esquivar todo tipo de vehículos a contradi dirección.

DONKEY KONG

Desarrollo: Nintendo | Publicación: Nintendo | 1982

Toma el control de Jumpman y salta y trepa hasta el nivel superior del andamio para rescatar a Pauline. Evita los barriles y las llamas que hay por el camino.

DYS4IA

Desarrollo: Anna Anthropy | 2012

Mediante unos minijuegos sencillos en los que no se puede perder, la creadora del juego, Anna Anthropy, narra una etapa de su vida.

FEZ

Desarrollo: Polytron | Publicación: Polytron | 2012

Ayuda a Gómez a explorar los minimundos pixelados de Fez alternando estratégicamente las visiones 3D y 2D. El objetivo es encontrar cubos amarillos, pero el placer esencial del juego es la exploración y el desafío de nuestras rutinas de percepción tridimensional del espacio.

GRIS

Desarrollo: Nomada Studio | Publicación: Devolver Digital | 2018

Acompaña a Gris a través de los paisajes oníricos del juego. Recoge los puntos brillantes e interpreta el lenguaje del entorno y las arquitecturas para poder progresar.

JOURNEY

Desarrollo: Thatgamecompany | Publicación: Sony Computer Entertainment | 2012

Camina, salta y deslízate a través de las dunas del desierto para ir hacia la misteriosa cima de la montaña que se ve en la distancia. Recoge los trozos de tela que hay por el camino para poder mantener al avatar suspendido en el aire durante más tiempo.

KATAMARI DAMACY REROLL

Desarrollo: Namco | Publicación: Bandai Namco | 2018

Mueve la bola pegajosa por todas partes para ir recolectando objetos hasta llegar a hacerla tan grande como sea necesario para superar el nivel en el tiempo límite concedido. Cuanto mayor se haga la bola, más capacidad tendrá de pescar objetos mayores.

LA PULGA

Desarrollo: Paco Suárez y Paco Portalo | Publicación: Indescomp / Investrónica | 1983

Ayuda a la pulga a escaparse de la cueva. En función del tiempo que mantengas pulsada la tecla, el salto tendrá más o menos potencia. Evita al dragón, que mata a la pulga solo con tocarla.

LIMBO

Desarrollo: Playdead | Publicación: Playdead | 2010

Un niño se despierta solo en un bosque inmenso. Para que pueda salir de él debes ayudarle a superar todo tipo de obstáculos. Pero el niño no corre más rápido de lo que lo haría un crío cualquiera, ni salta más lejos, y por lo tanto hay que ir con cuidado y recurrir a la astucia para avanzar.

MONUMENT VALLEY 2

Desarrollo: Ustwo games | Publicación: Ustwo games | 2017

Haz avanzar a los personajes hasta la salida pulsando la pantalla táctil. Se puede interactuar directamente con la arquitectura moviendo estructuras y girándolas.

PAC-MAN

Desarrollo: Namco | Publicación: Namco | 1980

Pac-Man es una glotona cabeza amarilla en un laberinto. El objetivo es hacerle recorrer los pasillos, por los que se abre paso a mordiscos, hasta que se ha comido todos los puntos. Al mismo tiempo, hay que esquivar a los fantasmas.

PASSAGE

Desarrollo: Jason Rohrer | 2007

Controlas un avatar que avanza por un entorno laberíntico y sumas puntos a medida que vas caminando y abriendo cofres escondidos entre columnas. Al principio del trayecto encuentras a una mujer y tienes que decidir si vas a hacer el camino solo o acompañado, una decisión que tendrá consecuencias significativas.

PHONE STORY

Desarrollo: Paolo Pedercini | Publicación: Molleindustria | 2011

Mueve a personajes y objetos según lo que se va indicando en la pantalla mientras escuchas el relato de la parte oscura de la fabricación de móviles.

PUSH ME PULL YOU

Desarrollo: House House | 2016

Tú y un compañero de juego controláis a un personaje doble, con dos cuerpos fusionados, y tenéis que coordinaros para jugar con una pelota.

RAKETE

Desarrollo: Mario von Rickenbach | 2012

Conduce el cohete espacial hasta la plataforma de aterrizaje, solo o acompañado de hasta cuatro participantes más. Cada pedal activa un propulsor de la nave distinto. En niveles avanzados hay que capturar bolas azules antes de poder aterrizar.

RINSE AND REPEAT

Desarrollo: Robert Yang | 2015

Si quieres puedes ayudar a un hombre a enjabonarse en la ducha del gimnasio. En el juego original el hombre solo aparece en el gimnasio algunas veces a la semana; en esta versión especial, el autor ha reducido el tiempo de espera a 30-60 minutos entre cada sesión de juego.

SEPTEMBER 12TH

Desarrollo: Gonzalo Frasca y Sofía Battezzore | Publicación: Powerful Robot Games | 2010
Sobrevuelas una ciudad de Oriente Medio en la que hay civiles y terroristas, fácilmente diferenciables unos de otros. Armado con un lanzamisiles, lo único que puedes hacer es disparar.

SÍSIF (LET'S PLAY: ANCIENT GREEK PUNISHMENT)

Desarrollo: Pippin Barr | 2011

Empuja la roca con Sísifo.

SUPER MARIO WORLD

Desarrollo: Nintendo | Publicación: Nintendo | 1990

Explora el mundo de Dinosaur Land para rescatar a la princesa Toadstool de las manos del malvado Bowser. Salta, recoge monedas y esquiva o derrota a los enemigos. Para ayudarte, el simpático dinosaurio Yoshi a menudo te ofrecerá su veloz montura.

TETRIS EFFECT VR

Desarrollo: Monstars and Resonair | Publicación: Enhance Games | 2018

Como en el Tetris clásico, hay que colocar los bloques intentando formar líneas, pero en esta versión el juego se convierte a la vez en experiencia musical y, si se desea, de realidad virtual (utilizando el casco). Si durante el juego se entra en una fase de «zona» se podrán colocar varios bloques a la vez.

THE STANLEY PARABLE

Desarrollo: Galactic Cafe | Publicación: Galactic Cafe | 2013

Camina por la oficina y decide si quieres seguir las indicaciones de la voz del narrador o bien hacer tu propio camino.

UNMANNED

Desarrollo: Molleindustria (Jim Munroe) | Publicación: Molleindustria | 2012

Elige las frases que definirán el pensamiento del personaje y sus diálogos y juega a unos minijuegos sencillos con los que se representan varios momentos de la vida cotidiana de un militar que es supervisor de drones.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Desarrollo: Giant Sparrow | Publicación: Annapurna Interactive | 2017

Te pones en la piel de la joven Edith Finch, de 17 años. Explora la casa familiar, donde encontrarás diarios y notas que te permitirán sumergirte en el pasado.

04.- INSTALACIONES ARTÍSTICAS

BLAST THEORY

Rider Spoke, 2007

Blast Theory es un grupo de artistas del Reino Unido que se caracteriza por la combinación del juego y la narrativa participativa con la performance artística. Llevan conceptos como el juego de rol en vivo o los juegos de realidad alternativa al terreno de la reflexión artística, y han sido pioneros en el uso de la realidad aumentada en proyectos artísticos. *Rider Spoke* es un juego de viajes en bicicleta que invita a una visión diferente de la ciudad y las relaciones humanas en la era digital.

Rider Spoke se presentó al público en el Barbican de Londres en octubre de 2007 y posteriormente se mostró en Adelaida, Atenas, Brighton, Bristol, Budapest, Cambridge, Copenhague, Edimburgo, Falmouth, Kupio, Leeds, Linz, Liverpool, Madrid, Sydney y Terni. Creado por Blast Theory en colaboración con el Mixed Reality Lab de la Universidad de Nottingham, Sony Net Services y el Fraunhofer Institute como parte del proyecto de investigación europeo IPerG (Integrated Project on Pervasive Gaming, Proyecto Integrado de Juegos Ubicuos).

HARUN FAROCKI

Serious Games, 2009-2010

La pieza explora las derivas contemporáneas del uso del videojuego con fines militares y aborda no solo el entrenamiento para la guerra sino también el de la posguerra: cómo se utilizan los videojuegos para tratar el estrés postraumático de los soldados.

Watson: 8' 23" | Three Dead: 7' 42" | Immersion: 20' 24" | Sun: 7' 48"

MARY FLANAGAN

[pile of secrets], 2011

Mary Flanagan es una de las voces más elocuentes sobre el juego como forma artística. Esta obra, que captura varios terabytes de imaginaria videolúdica publicada entre 1980 y 2010, aborda la cuestión de los elementos que conforman la quintaesencia de la experiencia del juego digital: correr, saltar, subir, bajar, disparar, tesoro, explosión... Los vídeos se muestran en bucles infinitos, aludiendo a la experiencia iterativa del videojuego.

ROC HERMS

Postcards From Home, 2015

La obra de Herms es el resultado de cinco años de trabajo fotografiando el mundo virtual PlayStation Home. No es solo un catálogo de imágenes sino un proyecto documental, hecho con actitud investigadora, en el que este fotógrafo catalán explora el entorno virtual y las vidas de sus habitantes, a los que hace entrevistas personales. Trasciende así la frontera entre el mundo físico y el mundo virtual: las relaciones humanas que tienen lugar en entornos como Home son reales, aunque transcurran en un mundo virtual. Además, tal como apunta Luis Cerveró, «capturar instantes decisivos de la realidad es fotografía, en este mundo o en otro». Mientras Herms trabajaba en este proyecto, Sony anunció el cierre de Playstation Home, que dejó de existir el 31 de marzo de 2015. La mirada del artista, intrigada y abierta, con acento etnográfico, se conserva en el libro derivado del proyecto y resulta inspiradora para seguir observando y pensando el videojuego en el presente y el futuro.

LATURBO AVEDON, artista-avatar

LaTurbo Avedon es una artista-avatar cuya génesis identitaria tuvo lugar en el mundo virtual Second Life en 2008. Avedon es creadora y proyecto artístico a la vez. Sus autorretratos plantean un doble nivel de identidad virtual: tras sus múltiples avatares en distintos videojuegos no hay una persona física, sino otro sujeto virtual, la propia LaTurbo. Al mismo tiempo, su proyecto evoca la ambivalencia de los entornos virtuales desde la perspectiva de género: entre el potencial de la exploración y la fluidez identitaria como palancas de cambio personal/social y la virtualidad entendida como experiencia de evasión.

JOAN LEANDRE

R/C, 1999

Gravity Code / Blue Bot / Butterfly Overflow

R/C es un proyecto experimental basado en la deconstrucción de software. Leandre manipuló el código y la estructura del videojuego de carreras Re-Volt y redujo el juego a tres fases: generación de un centro de gravedad variable, eliminación del entorno y transformación de los elementos móviles. El proceso de deconstrucción finaliza con el objetivo inicial del juego (la carrera) cancelado y el programa funcionando por sí solo, sin necesidad de interacción del jugador.

LAWRENCE LEK

2065, 2017

Esta creación de arte distópico evoca un mundo poslaboral en que los algoritmos y la inteligencia artificial son los que trabajan, y el trabajo de los ciudadanos se centra en jugar, mientras que los *e-sports* se han establecido como el nuevo motor económico global. La obra de Lek dialoga con el concepto de *digital playbour*, que hace referencia a la mezcla de juego y trabajo y sus distintas manifestaciones en la sociedad contemporánea: gamificación de los entornos laborales, aprovechamiento por las empresas tecnológicas de los contenidos creados por fans y la última vuelta de tuerca que supone la profesionalización del juego en los *e-sports*.

PAOLO PEDERCINI

Videogames and the spirit of capitalism

Académico, artista y activista del videojuego, Pedercini es conocido principalmente como impulsor del proyecto La Molleindustria, una plataforma web desde la que diseña y publica videojuegos críticos y de afilado sarcasmo sobre el capitalismo contemporáneo y distintas cuestiones sociales.

Videoconferencia en el marco del evento Indiecade East (2014). Duración: 26'

MÓNICA RIKIĆ

Madre de Robots, 2019

Con la colaboración de la Escuela Massana y de los alumnos del Grado en Artes y Diseño *Madre de robots* es un proyecto de la artista barcelonesa Mónica Rikić en el que se entrecruzan juego, robótica y sociología. Funciona como una simulación social multiagente de carácter lúdico, donde los participantes pueden experimentar con pequeños robots que conviven en un entorno y con unos roles concretos, y darles unas sencillas consignas para ayudarlos a ser felices. Estas consignas, combinadas con acciones autónomas de los propios robots y trasladadas al entorno social simulado, pueden dar lugar a situaciones complejas, imprevistas, que revelan las distintas relaciones de poder existentes.

Madre de robots es un proyecto desarrollado con el apoyo de una beca Leonardo a Investigadores y Creadores Culturales de la Fundación BBVA concedida en 2018.

05.- CV DE LOS COMISARIOS



Jérôme Nguyen

© Matthieu Vlamincq, 2019

Jérôme Nguyen es experto en ciencias de la comunicación, ludólogo y comisario. En 2017 obtuvo el título de máster en la Eberhard Karls Universität de Tübingen con una tesis sobre la evolución de las estrategias de identificación en videojuegos. Actualmente trabaja como comisario e investigador en formación en ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, donde ha comisariado la exposición «gameplay. the next level», y es profesor en el GameLab de la Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe. Su ámbito de investigación se centra en los aspectos inmersivos y narrativos de los videojuegos, así como en el videojuego como medio político y artístico.



Óliver Pérez Latorre

Doctor en Comunicación Social por la UPF y licenciado en Comunicación Audiovisual. Profesor de los Estudios de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Relaciones Públicas de la UPF desde 2006. Su trabajo se centra en la teoría y el análisis del videojuego, el estudio del lenguaje visual y la narrativa audiovisual y las tendencias de la cultura popular en los medios audiovisuales. Ha publicado artículos sobre videojuegos, cultura y sociedad en revistas académicas como Games & Culture, Convergence, Social Semiotics y The European Journal of Communication, y es autor de los libros El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego (Laertes, 2012) y El arte del entretenimiento. Un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales (Laertes, 2015).

06.- ACTIVIDADES

El CCCB presenta un extenso programa de actividades, con debates, talleres, propuestas audiovisuales y contenidos digitales, que aportarán distintas perspectivas a la reflexión sobre la naturaleza de los videojuegos, sobre el espacio que ocupan en nuestro imaginario actual y sobre su impacto en la sociedad.

1.- INAUGURACIÓN

18 de diciembre, 19.00
Actuación audiovisual de Alba G. Corral y Tutu
Hall del CCCB, entrada libre

2.- DEBATES

2.1. El juego permanente. Ocio digital y sociedad hiperconectada

Este ciclo propone una reflexión acerca del papel del ocio digital en una realidad compleja regida por las lógicas del juego, la simulación y la conexión permanente.

- Lunes 3 de febrero | ***El cuerpo virtual***, **Cassandra Khaw** (escritora de ciencia ficción y diseñadora de juegos)
- Lunes 10 de febrero | ***Conexión permanente, interacción infinita***, **Peter Vorderer** (profesor de Psicología del Entretenimiento, Mannheim University, Alemania)
- Lunes 17 de febrero | ***Jugar con las emociones***, **Aubrey Anable** (profesora de Comunicación y Literatura Comparada, Carleton University, Canadá)
- Lunes 24 de febrero | ***El cerebro lúdico***, **Diego Redolar Ripoll** (profesor de Neuropsicología, Universitat Oberta de Catalunya)
- Lunes 2 de marzo | ***Expresiones del futuro***, **Pilar Lacasa** (catedrática de Comunicación Audiovisual, Universidad de Alcalá)
- Lunes 16 de marzo | ***Humanidad aumentada***, **Alessandro Baricco** (escritor y ensayista italiano, autor de *Seda* y *The Game*)

2.2. Museología digital

Museología digital forma parte del Mínor en Narrativa y Artes Digitales organizado por la Comunidad de Cultura Digital de la UPF en colaboración con el CCCB, que estudia la creación de narrativas y artes digitales.

Mayo de 2020 (días por confirmar)

Consultad la información práctica sobre fechas, horarios y precios en:
<https://www.upf.edu/web/minors/minor-en-narrativa-digital> / ugacom@upf.edu

3.- ZOOM

Una sala de juego para todas las edades

Hemos diseñado un espacio para compartir y explorar juntos una selección de videojuegos actuales que no os dejarán indiferentes. Con veinte pequeños grandes juegos para jugadores de todas las edades, en Zoom queremos poner en el centro la experiencia de los jugadores. Una propuesta comisariada por Lucas Ramada Prieto y Hugo Muñoz Gris.

Fechas: de sábado 1 de febrero a lunes 13 de abril

Horario: de martes a viernes, de 17 a 20 h, sábados y domingos, de 11 a 14 h y de 17 a 20 h

3.1. CCCB en familia: Club de videojuego intergeneracional: ¿Quién juega? ¿Jugamos?

Domingos 1 y 8 de marzo, de 11 a 13 h - Grupos de 7 a 10 años

Domingos 15 y 22 de marzo, de 11 a 13 h - Grupos de 11 a 14 años

3.2. Formación para docentes: Jugar la ficción. El videojuego como forma de cultura en la educación artística de la infancia y la juventud

A cargo de Lucas Ramada Prieto

Sábados 29 de febrero, 7, 14 y 21 de marzo, de 10 a 14 h

4.- ESTACIÓN BETA

Durante los meses en que esté abierta la exposición en la Estación Beta se llevarán a cabo una serie de sesiones que profundizarán y añadirán miradas y voces diferentes al mundo del videojuego y a su contexto. Entre las temáticas que se tratarán, se abordará el análisis del sector como un caso de éxito de modelo de negocio. También se propondrá un espacio de representación para las mujeres profesionales del sector a través de la plataforma *Women in Games*.

Se organizarán sesiones participativas donde se analizarán videojuegos específicos de la mano de sus creadores en conversación con *youtubers* especializados. En cuanto a temas relacionados con el videojuego más allá del entretenimiento, se presentarán proyectos de *Serious Games* en el campo de la salud, videojuegos para mejorar la investigación y la aplicación en entornos médicos, tales como el entrenamiento quirúrgico, la rehabilitación o la neurología. También se celebrarán sesiones específicas de aula abierta para alumnos de estudios relacionados con la programación y el diseño de videojuegos y visitas guiadas para los seguidores del programa de incubación de *startups* Game BCN.

Todas las sesiones de la Estación Beta son gratuitas, previa inscripción en www.cccb.org.

5.- LA EXPOSICIÓN EXPLICADA

5.1. Visitas en grupo a la exposición

- **Visitas para docentes, a cargo del comisario Óliver Pérez.** 22 o 23 de enero, 18 h. Al final, Lucas Ramada Prieto presenta la formación para docentes, 19.15 h
- **Visitas para grupos**
- **Visitas por libre y recursos para trabajar en el aula**
- **Visitas comentadas:** primaria, secundaria, bachillerato, ciclos formativos
- **Visitas comentadas + Taller en el espacio Zoom:** primaria, secundaria, bachillerato, ciclos formativos. A cargo de Hugo Muñoz Gris (crítico cultural de videojuegos). Fechas y horarios a concertar, entre el 4 de febrero y el 3 de marzo

Actividades con aforo limitado. Previa inscripción.

Reservas: seducatiu@cccb.org / 933 064 135 / www.cccbeducacio.org

5.2. Visitas comentadas

Una visita para profundizar en la temática de la exposición y realizar un recorrido por todos los ámbitos, con explicaciones sobre las piezas y los juegos más destacados. Incluidas en el precio de entrada a la exposición.

Consultad las fechas y los horarios en el apartado de información general.

5.3. Visitas guiadas adaptadas

«Gameplay» para personas con ceguera o baja visión

Jueves 27 de febrero y miércoles 11 de marzo, 16 h

«Gameplay» en lengua de signos

Domingo 19 y sábado 25 de abril, 12 h

5.4. Programa social

El CCCB forma parte del programa socioeducativo Acerca Cultura, en cuyo marco ofrece visitas comentadas para grupos de personas en riesgo de exclusión social.

Reservas: www.apropacultura.cat

6.- CINE EN EL CCCB

6.1. Ciclo de cine y visita a la exposición «Dentro del juego»

El videojuego sitúa a su público al mismo tiempo dentro y fuera de la pantalla, el cine recoge de forma reflexiva este aspecto y aprovecha para analizar hasta dónde se puede llegar en este doble juego sobre lo que es real y virtual y qué puede significar para nuestras vidas.

- Sábado 1 de febrero, 18.30 | *ExistenZ*, David Cronenberg, 1999
- Miércoles 29 de febrero, 18.30 | *Level Five*, Chris Marker, 1997
- Sábado 28 de marzo, 18.30 | *Computer Chess*, Andrew Bujalski, 2013
- Sábado 25 de abril, 18.30 | *Aidol*, Lawrence Lek, 2019

6.2. Xcèntric: «Oh! I Can't Stop!»

Sesión de proyecciones con películas experimentales de los años setenta y ochenta que prefiguran algunos de los elementos centrales de los videojuegos. Con obras de Ericka Beckman, Zbigniew Rybczyński, Claude Lelouch o Hieronim Neumann.
22 de marzo

6.3. Soy Cámara

Nuevo capítulo del canal de videoensayo en YouTube:
El videojuego como notario de la historia, dirigido por Andrés Hispano .

6.4. Archivo Xcèntric

Con una colección de más de mil títulos de cine de vanguardia y experimental, el Archivo Xcèntric selecciona algunas películas que abordan la cultura del juego.

A partir de enero, planta -1, entrada libre en horario de exposiciones.

6.5. Filmin

La plataforma de cine en línea Filmin y el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB) unen fuerzas para rendir homenaje a la enriquecedora relación entre el cine y el videojuego a través de un canal temático especial que explora la historia del videojuego a través del cine y la influencia del arte del nuevo siglo en nuestras vidas. Desde películas que fueron precursoras para el medio hasta los grandes referentes de algunos de los autores más relevantes del mundo del videojuego actual, como es el caso de Hideo Kojima. También documentales que exploran el estado actual de la industria o incluso películas en que los propios jugadores son los protagonistas principales.

7.- BIBLIOTECAS Y CENTROS CÍVICOS

7.1. «Gameplay» en la Red de Centros Cívicos de Barcelona y Bibliotecas de Barcelona

Los centros cívicos Can Clariana Cultural, El Carmel, La Sagrera «La Barraca», Casa del Rellotge y Zona Nord y las bibliotecas Ignasi Iglésias - Can Fabra y Zona Nord organizan un ciclo de actividades para conocer, disfrutar y reflexionar sobre el mundo de los videojuegos y su influencia en nuestra sociedad.

De febrero a abril

7.2. Laboratorio de ficción digital en la red de Bibliotecas de la Diputación de Barcelona

Laboratorio de ficción digital dirigido por Lucas Ramada Prieto, donde un grupo de profesionales de 15 municipios de la Red de Bibliotecas Municipales de la Diputación de Barcelona reflexionarán acerca de cómo la ficción digital puede incorporarse en las bibliotecas públicas.

8.- CURSO DEL INSTITUTO DE HUMANIDADES

Híbridos. Artes en vivo y tecnología digital

En este curso, pensadores, artistas y tecnólogos mostrarán las posibilidades de simbiosis entre la tecnología y las artes en vivo, un ámbito en plena expansión que bebe de la performance, del trabajo en red y del ciberactivismo y cuyo objetivo, en última instancia, es ofrecer nuevas vías de expresión a los creadores.

Curso co-organizado con el Institut del Teatre.

- Miércoles 26 de febrero | ***Tecnología expresiva, un horizonte entre el arte y la ingeniería***, Jan Mech
- Miércoles 4 de marzo | ***Experiencias posibles, interacciones imposibles***, Pau Alsina y Enric Mor
- Miércoles 11 de marzo | ***Dramaturgia y juego***, Albert Boronat y Mònica Rikić
- Miércoles 18 de marzo | ***Procesos digitales y personales***, Alba G. Corral y Lluís Nacenta
- Miércoles 25 de marzo | ***Investigación híbrida***, Ferran Marqués y Soraya Hidalgo

07.- INFORMACIÓN GENERAL

#GameplayCCCB

twitter @cececebe | facebook/CCCBBarcelona | instagram @cccb_barcelona

FECHAS

Del 19 de diciembre de 2019 al 3 de mayo de 2020

HORARIOS

De martes a domingo y festivos, 11.00 – 20.00 (lunes no festivos cerrado)

Días de cierre

23, 25 y 30 de diciembre y 1 y 6 de enero

Días con horario reducido (11.00 - 15.00)

24, 26 y 31 de diciembre y 5 de enero

VISITA COMENTADAS

Visitas comentadas gratuitas presentando la entrada a la exposición.

Del 21 de diciembre al 6 de enero:

- **Sábado 21 de diciembre:** 11.30 castellano
- **Domingo 22 de diciembre:** 11.30 catalán
- **Martes 24 de diciembre:** 11.30 catalán
- **Jueves 26 de diciembre:** 11.30 catalán
- **Viernes 27 de diciembre:** 11.30 y 16.00 catalán
- **Sábado 28 de diciembre:** 11.30 castellano
- **Domingo 29 de diciembre:** 11.30 catalán
- **Martes 31 de diciembre:** 11.30 catalán
- **Jueves 2 de enero:** 11.30 y 16.00 catalán
- **Viernes 3 de enero:** 11.30 y 18.00 catalán
- **Sábado 4 de enero:** 11.30 castellano
- **Domingo 5 de enero:** 11.30 catalán
-

A partir del 10 de enero:

- Visitas en **catalán:** viernes a las 18:00h / domingos a las 11:30h
- Visitas en **castellano:** sábados a las 11:30h

VISITAS EN GRUPO

Visitas comentadas concertadas para grupos de adultos y adaptadas a varios niveles escolares. Reservas: seducatiu@cccb.org / 933 064 135 / www.cccbeducacio.org

PRECIO

Entrada a la exposición: 6 € / reducida: 4 € para jubilados, menores de 25 años, Carnet Jove, carnet de Bibliotecas, familias numerosas o monoparentales y visitas en grupo (mínimo 15 personas).

Entrada gratuita para menores de 12 años, Amigos del CCCB, jubilados titulares de la Tarjeta Rosa, parados, carnet de Docente (educación obligatoria), y domingos de 15 a 20 h.

08.- CRÉDITOS DEL PROYECTO

«**Gameplay. Cultura del videojuego**» es una adaptación ampliada de la producción del ZKM | Center for Art Media Karlsruhe «Gameplay. The next level».

Comisarios

Óliver Pérez Latorre (CCCB)

Jérôme Nguyen (ZKM)

Dirección de la adaptación al CCCB

Carlota Broggi

Coordinación

Eva Gimeno y Montse Novellón

con la colaboración de Claudia Baixeras

Colaboración en la redacción de textos

Mariona Borrull y Marçal Mora

Diseño del montaje expositivo

Cesc Solà y Sebastià Bonet – LA CREATIVA.COM

Diseño de la gráfica expositiva

David Torrents y Alba Font

Diseño gráfico de la comunicación

POSTDATA:

Coordinación de la producción

Mònica Ibàñez

Coordinación del montaje

Mario Corea y Alex Papalini

Montaje

Feltrero División Arte

Husofi

Lotema, Muntatges i Producció, SL

Registro y conservación

Susana García, Neus Moyano, Josep Querol

Electricidad e iluminación

Gabriel Porras, Paco García, Rosó Tarragona, Oscar Monfort, José Luis Molinos

Producción informática

Lluís Sangermán

Con la colaboración de Jan-Bernat Roselló Sbert

Estación Beta

Unidad de públicos del CCCB

y Cira Pérez - RELEVANT

Traducciones y correcciones de los textos
Marta Hernández Pibernat y Sue Brown Bridge

AUDIOVISUALES

Audiovisuales generales de la exposición

Coordinación general, edición y montaje:

Toni Curcó

Guiones: Óliver Pérez Latorre,

Con la colaboración de Mariona Borrull

¡Ya están aquí!

Pasaje al paraíso

Silencio, se juega

Dirección: Andrés Hispano

Edición y postproducción: Toni Curcó

Virtual Perfusionist

Land of Fog

Rodaje y edición: Juan Carlos Rodríguez y José Antonio Soria

Motion design y títulos de obertura

Gimmewings

Dirección de arte: David Torrents

Tipografías: Approach y Blak

Instalaciones audiovisuales

Servicio audiovisual del CCCB

Con la colaboración de New Media

Coordinación: Roc Codó

Traducción y subtítulo de los vídeos

Sublimage - Xavier Canals, Anjana Martínez Tejerina, Arturo Muñoz, Carole Patton, Sonsoles Pizarro, Anna Valor Blanquer

Y la colaboración del Centro de Documentación y Debates, del CCCB Educación, del Servicio de Difusión y Recursos Externos, del CCCBLab y de los Servicios Administrativos y Generales del CCCB.