

ELS LÍMITS DE LA NATURA

Del 5 de juliol al 30 de setembre de 2007

Comissariat: Antoni Jové

PRESENTACIÓ

Acostumem a associar els videojocs amb l'oci. En general, poden ser considerats passatemps frívols i, en molts casos, violents i buits de contingut. Tanmateix, darrerament programadors i creadors digitals independents estan desenvolupant tota una sèrie de videojocs que exploren diferents qüestions allunyades del pur entreteniment i de la recerca del rendiment industrial.

Alguns d'aquests treballs indaguen sobre el llenguatge dels propis videojocs, és a dir, es tracta de creacions que reflexionen sobre el mitjà en si (projectes metalingüístics). D'altres, però, aborden temes polítics i socials que ens afecten en el nostra vida diària.

L'eixamplament del punt de mira dels creadors digitals i dels temes abordats ha provocat que des del món de les arts visuals es parés esment a aquests treballs, en la mesura que els videojocs poden ser vistos com a noves eines amb un potencial creatiu immens a l'hora d'explorar el llenguatge narratiu, visual i sonor, per abordar tot tipus de temes, reals o imaginaris.

En aquesta ocasió, davant l'extens ventall de possibilitats a l'hora de fer una tria d'alguns videojocs que considerem interessants pel seu caràcter socialitzador i pel seu compromís social, ens hem decantat per aquells que plantegen una reflexió al voltant de la nostra relació com a humans amb la natura. Aquesta tria inclou quatre videojocs que van de la crítica a l'explotació a la qual està sotmès el medi natural fins a mirades més conciliadores que advoquen per l'harmonia i el gaudi amb la natura. Un gaudi que, davant la ferotge devastació del medi natural, a la llarga només podrà ser digital perquè probablement no tindrem planeta.

Antoni Jové

Auriea Harvey i Michaël Samyn, *The endless forest*, 2006
<http://www.tale-of-fores.com/TheEndlessForest/>
<http://entropy8zuper.org>



Joc multijugador. Diferents cérvols viuen i es relacionen en un bosc sense fi. Es tracta d'una recreació digital de la natura. Un espai natural en què cada jugador pren el cos d'un cérvol a fi i efecte de descobrir diferents companys de viatge que el menaran cap a un bosc infinit.

Jason Rohrer, *Cultivation*, 2006
<http://cultivation.sourceforge.net/>



És un joc sobre una comunitat de jardiniers que comparteixen els recursos naturals d'una illa. Es tracta d'un petit laboratori social que posa a prova els diferents actors a l'hora de trobar l'equilibri entre la supervivència d'un mateix i la col·laboració envers els altres.

Playerthree, *Stop Disasters*, 2007
www.stopdisastersgame.org



Joc impulsat per la ISDR (International Strategy for Disaster Reduction), una organització que reuneix diverses institucions públiques i privades, l'objectiu de les quals és reduir el nombre de víctimes fruit dels desastres naturals.

El joc ens ensenya tàctiques de prevenció i actuacions pràctiques per fer front a les catàstrofes naturals provocades, en part, per l'acció de l'home.

Molleindustria, *The McDonald's Videogame*, 2006
www.molleindustria.it



Joc a través del qual prenem consciència de l'explotació de recursos naturals i humans per part d'una empresa multinacional com McDonald's. El videojoc ens permet advertir els efectes negatius sobre el medi natural com a conseqüència de l'extensió de les àrees de pastura i la contaminació atmosfèrica a causa de les emissions derivades dels fems, així com també experimentar el patiment dels animals estabulats i

intensament medicats. Per últim, també podem observar com s'exploten laboralment uns treballadors que formen part d'un engranatge purament industrial.