



ARTS SANTA MÒNICA

SOCIETATS VIRTUALS. GAMER'S EDITION.

Del 27 de gener a l'11 d'abril del 2010

Dossier de Premsa

Una producció:
Arts Santa Mònica
Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació

Arts Santa Mònica 2010

SOCIETATS VIRTUALS.

GAMER'S EDITION.

Del 27 de gener a l'11 d'abril del 2010

EXPOSICIÓ

ARTS SANTA MÒNICA: Espai ANELLA (PLANTA 01)

Societats Virtuals/Gamer's Edition és un recorregut reflexiu per les fronteres entre realitat i virtualitat, joc i interacció social, creativitat i comunicació.

L'exposició es divideix en quatre apartats, el primer dels quals aborda el naixement del joc de guerra, inventat a la Prússia del primer terç del segle XIX, i contempla l'evolució de les seves mecàniques fins al joc de rol i la seva translació al joc de rol massiu en línia.

El segon apartat estudia el concepte d'avatar, originari de la mitologia hindú, i la seva implantació en els videojocs sota el gènere del God Game o Joc de Déu.

El tercer apartat analitza els multiversos socials, els videojocs de rol massiu en línia – MMORPG- i una sèrie de videojocs de rol que permeten interactuar amb altres jugadors a les xarxes informàtiques.

El darrer apartat aborda la influència dels móns virtuals en el món físic: els videojocs, de moment, no tenen olor ni tacte. A més a més, però, exerceixen de laboratori social.

L'espai que acull l'exposició no és un simple contenidor. S'ha realitzat una intervenció arquitectònica que juga amb la foscor de l'entorn, alhora que mostra una sèrie de punts de llum, que són les obres emeses per diverses pantalles. De fet, podríem definir l'exposició com una mena de cinemateca transitable, tancada hermèticament. De fora estant, però, podem veure els rostres dels jugadors presents a la sala, projectats en temps real. El subjecte és el simulacre, el miratge, d'uns jocs que, com l'estètica, la comunicació i la ciència, tenen com a finalitat el coneixement, i no pas les regles i els seus límits en sí. Ja no les pantalles, sinó rostres en frenesí.

CRÈDITS EXPOSICIÓ

COMISSARIAT: Ricard Mas

Disseny del muntatge

Garcia-Duran + Echeverria

Coordinació

Fina Duran i Riu

Equip tècnic

Marc Ases, Lluís Bisbe, David García Echave, Juan Carlos Escudero, Juan de Dios Jarillo, Pere Jobal, Xesco (Francesc Muñoz).

Agraïments

Cristina Agàpito, Ramon Atar, Mark Barnell, Ge Jin aka Jingle, Kaburi, Danny Ledonne, Daryl Mayer, Juanjo Peña, Ernesto Ventós. Activision Blizzard Inc., Air Force Research Laboratory, Colección olorVISUAL, Electronic Arts Inc., GeoSim Systems Ltd., HiPiHi Co., Linden Research Inc., Lionhead Studios, LucasArts Entertainment Company LLC., Maxis Software, Microsoft Game Studios, MindArk FPC, Ncsoft Corporation, Near Death Studios, Inc., Nintendo Co. Ltd., Rol & Games, TED Foundation, Sony Computer Entertainment Inc., Sulake Corporation, Ubisoft Entertainment, S.A.,

PRODUEIX:

Arts Santa Mònica
Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació

CATÀLEG

Edició català-anglès

Una producció d'Arts Santa Mònica - Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya

Distribució:

actar www.actar-d.com

Llibreries de la Generalitat de Catalunya www.gencat.cat/publicacions

Edició a cura

Ricard Mas i Cinta Massip

Fotografies

Deutsches Bundesarchiv, Alain De Smet Arxiu Stanislaw Lem, Rob Fahey, Steve Jurvetson, Joi Ito, James Duncan Davidson/O'Reilly Media, Inc., Paul Wegener i Carl Boese, Rydia, Matheus Sanchez, Georges Seguin.

Disseny gràfic

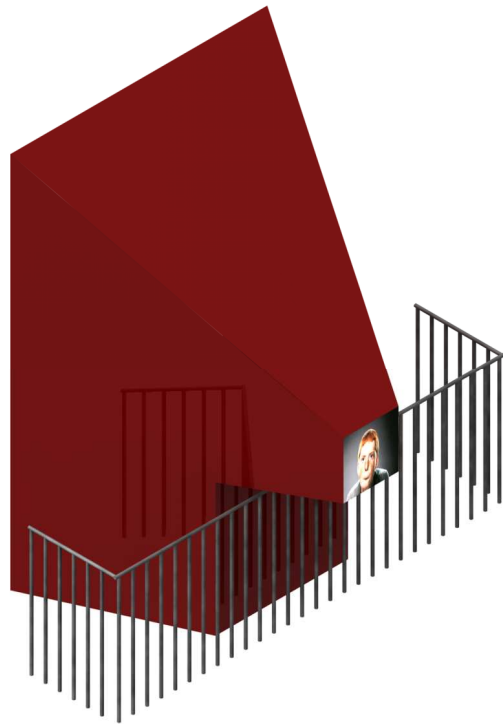
Andreas Hidber, actar pro

Traduccions

Gennaro Ascione

Correccions

Núria Rica i/and Rebecca Simpson



RETAULES CIBERNÈTICS

D'UNA COMUNITAT EN XARXA

En el gir temàtic que l'Arts Santa Mònica fa a cada estació, ara dedicat a «les narrativitats», presentem l'exposició i el llibre *Societats virtuals/Gamers edition*. És el resultat de la investigació, la posada al dia i la selecció que el crític d'art Ricard Mas ha construït sobre la cruïlla històrica entre les fonts i la innovació narrativa en el videojocs. Una mutació cultural que deriva del pas de la pantalla per a ús d'un sol lector cap a una creació compartida en els jocs de rol massius en xarxa. Aquest salt tecnocientífic, propiciat per la física, ha afectat de ple els creuaments visuals artístics amb les noves ficcions en una doble direcció: en jocs de gran complexitat, connectats a un cervell individual, i en jocs que construeixen un cervell social en xarxa.

El tret més diferencial entre un narrador de relats literaris de costums de tostemps i un d'avui és el lloc des d'on observa i la manera com opera: Internet i Intertextualitat. La finestra exterior, la realitat que un tenia al davant es desplaçava amb el viatge empíric dels ulls. D'Ovidi a Quim Monzó, tot passant per Diderot, la distinció excelsa d'un estil literari clàssic per observar la condició humana no havia sofert cap gran alteració, però el marc visual s'ha eixamplat enormement tant en el virtual com en el global. Internet és un món dins el món, autònom, híbrid i interconnectat amb els jocs.

Hi ha un pou immens de comportaments observables en la xarxa, de vida individual excepcional i extemporània, i de comportaments socials d'agrupacions instal·lades en el desvari o la intel·ligència col·lectiva que alimenten nous costums, i creen un nou espai comunicatiu i associatiu. Aquestes obres, que s'accionen dins de lectures visuals no-naturalistes i de combinatòries, activen el cos humà amb una descàrrega elèctrica que uneix la mà de l'usuari amb el cervell i l'ull. Del tauler matemàtic de Duchamp a una pantalla interactiva guiada per l'electrònica. Però tant més significatiu és el pas progressiu del lector passiu al lector interactiu, i d'aquest als processos d'escriptura i creació compartida, col·lectiva. Mai no s'havien assolit un desenvolupament creatiu anònim i unes audiències tan elevades en la comunicació cultural fins a l'esclat dels videojocs.

De la simulació d'universos complexos a l'assaig moral sobre societats virtuals; i de móns sintètics a xarxes socials.

En el disseny expositiu de l'arquitecte Marc García-Duran i l'equip de Blue Barcelona, l'Anella del pis que voreja el Claustre de Santa Mònica ha estat enfosquida per convertir la sala d'exposicions en una cinemateca transitable, amb múltiples pantalles. Els balcons que donen al gran espai i que habitualment fan visible l'estructura de l'exposició de baix, vinculant-les a vol d'ocell (el punt de vista del lector), han estat engegats i convertits en gàrgoles de cares suspeses. De dalt estant, per tant, no es veu més que la pantalla de joc al davant; però, a través d'una webcam, es capta la cara del jugador que es projecta enfora i es veu de baix estant. En aquest joc subtil entre plans i punts de vista, hom desxifra l'enigma del subjecte i la temàtica d'aquesta exposició. El subjecte és el simulacre, el miratge, d'uns jocs que, com l'estètica, la comunicació i la ciència, tenen com a finalitat el coneixement, i no pas les regles i els seus límits en si. Ja no les pantalles, sinó rostres en frenesi.

VICENÇ ALTAIÓ
Director d' Arts Santa Mònica



SOCIETATS VIRTUALS/GAMER'S EDITION

No podem deslligar avenços tècnics com la roda, l'alfabet, la navegació, la impremta, el vapor, el timbre postal, l'electricitat o les telecomunicacions, de l'estructura física i conceptual de les societats que els van acollir. Les seves fites són tant filles de l'experiència comunicativa com de les possibilitats tècniques del moment.

L'any 1935 tres físics, Albert Einstein, Boris Podolsky i Nathan Rosen, van formular la paradoxa EPR, segons la qual, en una medició, «no es poden introduir elements de realitat» sense afectar les prediccions de la teoria. Això conduiria automàticament a certes contradiccions lògiques». Vuit anys abans, **Werner Heisenberg 8/1** havia enunciat el principi d'incertesa, segons el qual «no es pot determinar, d'una manera simultània i amb precisió arbitrària, certes parelles de variables físiques, com són, per exemple, la posició i el moviment lineal d'un objecte dat».

Aquestes consideracions aporten nous paràmetres per a enfrontar-nos a la realitat.

Així doncs, no seria massa agosarat formular que, estrictament, no existeix cap diferència entre una societat real i una altra de virtual. Allò que anomenem societats virtuals no és res més que una expressió lingüística vaga, referent a un conjunt de tecnologies que fa possible situacions de «temps real» bidireccionals, massives, retroalimentables i hipercomplexes en els codis emprats.

I aquí, encara hi ha espai per a un tercer factor, indefugible. L'atzar i/o l'estudi de les probabilitats. Aquest factor d'incertesa ajudà a desenvolupar la praxi lingüística del joc. Cal codificar l'experiència en una sèrie de normes simbòliques, un llenguatge que serveixi per a dialogar amb el destí mitjançant la tensió narrativa. Qualsevol joc és un atzar sotmès a una sèrie de normes codificades. Ja sigui per a condicionar el futur, prevenir situacions no desitjades, enfrontar-se al fantasma de l'esdevenidor, simbolitzar diferents tràmits vitals i enganjar per un instant, d'aquesta manera, l'incontrolable.

Quines coordenades espaials-temporals permeten conjugar simultàniament l'atzar i generar un relat? Quin és el mirall més complex, el fixador, el narrador, d'una o varies situacions reals? El joc. Un concepte tan ampli que pot esdevenir, alhora, simulació, enfrontament, exemple, realitat i virtualitat.

Aquesta exposició pot ser qüestionada pel seu plantejament i desenvolupament; de fet, es podria haver plantejat i desenvolupat de moltes maneres. La seva intenció, però, és mostrar un fenomen, un llenguatge amb codis rics i complexos, que està tenint lloc a escala global i que actua de mirall d'una sèrie de fenòmens i narratives socials que expliquen, són part, del que Eugeni d'Ors anomenava «les palpitations del nostre temps».

RICARD MAS PEINADO
Comissari de l'exposició

DEL PLOM AL PIXEL

La màxima expressió del conflicte humà, materialitzada en l'art de la guerra, és a l'origen de bona part dels jocs.

El 1824 el tinent George Heinrich Rudolph Johan von Reisswitz, membre de la guàrdia artillera prussiana, va publicar *Instruccions per a la representació de maniobres tàctiques sota l'aspecte de joc de guerra*, el primer joc de guerra de l'era moderna. Aquest va ser adoptat per l'exèrcit prussià i va esdevenir fonamental en el desenvolupament de la Guerra Francoprussiana del 1870. Diverses nacions occidentals, conscients de l'efectivitat del joc de guerra, en van adoptar l'ús.

El 1913 l'escriptor de ciència ficció i reconegut pacifista H. G. Wells va publicar el primer joc de guerra per a tots els públics: *Little Wars*. I el 1953, el nord-americà Charles Roberts publicà el primer joc de taula amb fitxes de cartolina, *Tactics*. El joc de guerra de taula triomfà prou perquè, al llarg de la dècada dels seixanta, nombroses edicions d'aquest gènere assolissin tiratges de centenars de milers d'exemplars. El 1974 dos nord-americans especialistes en jocs de guerra, Gary Gygax i Dave Arneson, van editar les instruccions d'un nou joc: *Dungeons & Dragons*. Tot adoptant l'univers de l'escriptor anglès John Ronald Reuel Tolkien, transportaven les lògiques d'enfrontament entre exèrcits a un escenari concret, on una colla d'individus pertanyents a races fantàstiques, amb poders sobrenaturals, havien d'assolir una sèrie d'objectius. Naixia el joc de rol.

El joc de rol s'adaptà al món del videojoc i a les xarxes informàtiques. La màxima expressió en va ser el MMORPG —o joc en xarxa massiu multijugador—, en el qual milions d'usuaris d'arreu del món juguen i col·laboren en temps real. Actualment el MMORPG amb més usuaris és *World of Warcraft*, creat el 2004 per la companyia Blizzard Entertainment.

Memoir '44, 2004

Joc de taula. Estratègia
Dissenyador: Richard Borg
Editor: Days of Wonder
Gentilesa de Kaburi. Rol & Games, Barcelona

Wings of War, 2004

Joc de taula. Estratègia i combat aeri
Dissenyadors: Andrea Angiolino, Pier Giorgio
Editor: Nexus
Gentilesa de Kaburi. Rol & Games, Barcelona

Warhammer Fantasy Battle, 1983

Joc d'estratègia de guerra per torns
Dissenyadors: Richard Halliwell, Rick Priestley, Graeme Davis, Jim Bambra, Phil Gallaher
Editor: Fantasy Flight Games
Gentilesa de Kaburi. Rol & Games, Barcelona

Dungeons & Dragons, 1974

Joc de rol damunt de taula
Dissenyadors: Gary Gygax, Dave Arneson
Editor: TSR, Wizards of the Coast

World of Warcraft, 2004

Videojoc. Cinemàtica
Dissenyadors: Rob Pardo, Jeff Kaplan, Tom Chilton
Editor: Blizzard Entertainment

Playing Columbine: A true story of video game controversy, 2007

Documental
Director: Danny Ledonne
Editor: Emberwilde

DEUS EX AVATAR

El mot sànscrit *avatra* significa «el que descendeix», i es fa servir per als descendiments a la Terra del déu hindú Vixnu, que adquireix l'aparença que més li interessa, tot mantenint els seus poders del món espiritual.

El mot fou utilitzat per primera vegada a Occident el 1859, en un poema de l'escriptor anglès David Masson. El 1985, va reaparèixer en el títol del videojoc de rol *Ultima IV: Quest of the Avatar*. I al cap d'un any, en el videojoc multijugador en línia *Habitat* va adquirir el seu significat actual. L'avatar és l'encarnació del jugador déu, mogut com un titella a través del fil telefònic.

Hi ha un gènere de videojocs, el *God Game*, en el qual el jugador actua com un déu que manipula éssers i civilitzacions. Will Wright i Peter Molyneux han estat dos dels dissenyadors de *God Games* més interessants.

El 1989 Wright dissenyà *SimCity*, un simulador urbà en el qual el jugador construeix una ciutat. El jugador pot actuar de manera raonable, o pot construir una ciutat absurda sumida al caos. Wright va dissenyar, després, nombrosos videojocs de simulació, com *SimAnt* —el simulador d'un formiguer—, o la sèrie *The Sims*, en la qual es recrea la vida quotidiana en un suburbi. El darrer joc de Wright és *Spore*. Es tracta d'un simulador de vida que abraça des de l'estadi vital primigeni fins a les civilitzacions més sofisticades.

Molyneux, per contra, és més moralista. En els seus primers jocs, *Populous* i *Black & White*, cal tenir cura d'una civilització. El rol diví del jugador afavoreix o dificulta la vida dels habitants d'aquest univers tan particular. Amb la sèrie *Fable*, Molyneux tracta, en clau de rol, el problema del bé i del mal. Les nostres accions tenen conseqüències i, en funció de si fem el bé o el mal, el nostre entorn i la nostra història evolucionen de diferents maneres.

Els 10 avatars de Vixnu, 2010

Pintura mural

SimCity, 1989

Videojoc. Cinemàtica

Dissenyador: Will Wright

Editor: Maxis

SimAnt, 1991

Videojoc. Cinemàtica

Dissenyador: Will Wright, Justin McCormick

Editor: Maxis

The Sims 3, 2009

Videojoc. Cinemàtica

Dissenyador: Will Wright

Editor: Maxis/Electronic Arts

Spore, 2008

Videojoc. Cinemàtica

Dissenyador: Will Wright

Editor: Maxis/Electronic Arts

Populous 2, 1991

Videojoc. Cinemàtica

Dissenyador: Peter Molyneux

Editor: Bullfrog/Electronic Arts

Black & White 2, 2006

Videojoc. Cinemàtica

Dissenyador: Peter Molyneux

Editor: Lionhead Studios/EA Games

Fable 2, 2008

Videojoc. Cinemàtica

Dissenyador: Peter Molyneux

Editor: Lionhead Studios/Microsoft Game Studios

Talks. Will Wright makes toys that make worlds, 2007

Vídeo

Editor: TED

UNIVERSOS PERSISTENTS

La ciència ficció té molt a veure amb la creació de les grans xarxes de comunicació.

Jules Gabriel Verne escriví, el 1863, *París al segle XX*, una novel·la en la qual s'anticipaven invents del segle XX, com els trens d'alta velocitat, la televisió o l'aire condicionat, i també una xarxa de comunicacions mundial per telègraf.

La cultura popular del segle XX ha condicionat l'imaginari que avui dia compartim a Internet. Hugo Gernsback, encunyador del mot *ciència ficció*, fundà una revista per a radioaficionats, el predecessor d'Internet de les primeres dècades del segle passat. I el 1926, a la revista *Amazing Stories*, Gernsback començà a publicar les dades postals dels aficionats a la ciència ficció que enviaven cartes a la redacció. D'aquesta manera, creà una xarxa de *fans* que es podien comunicar entre ells. Amb el temps, el fenomen *fan* passà de la simple admiració a l'aportació de nous continguts.

El 1991 Tim Berners-Lee, empleat en l'accelerador de partícules del CERN (Ginebra), va desenvolupar la primera versió del llenguatge HTML. Ell va ser el programador del primer web de la història.

Gràcies a les aportacions de Berners-Lee, el joc de rol per a ordinador es va estendre per la xarxa de xarxes, tot permetent partides en mode multijugador. En poc temps, van aparèixer jocs de rol multiusuaris massius en línia, com *Meridian 59* (1996), *Ultima Online* (1997) o *Lineage* (1998). I més endavant, tot aprofitant l'experiència d'aquests jocs, van irrompre una sèrie d'universos virtuals orientats a la comunicació social, com *Habbo Hotel* o *Second Life*.

Second Life, 2003

Món virtual. Cinemàtica
Editor: Linden Research, Inc.

Habbo Hotel, 2000

Món virtual. Cinemàtica
Editor: Sulake Corporation OY

Entropia Universe, 2003

Món virtual. Cinemàtica
Editor: MindArk FPC

HiPiHi, 2009

Món virtual. Cinemàtica
Editor: HiPiHi Co.

Akalabeth: World of Doom, 1980

Videojoc de rol. Cinemàtica
Editor: California Pacific Computer Co.

Habitat, 1980

Videojoc de rol. Cinemàtica
Editor: Lucasfilm Games

Meridian 59, 1996

Videojoc de rol. Cinemàtica
Editor: The 3DO Company/Near Death Studios

Ultima Online, 1997

Videojoc de rol. Cinemàtica
Editor: Origin Systems/Electronic Arts

Lineage, 1998

Videojoc de rol. Cinemàtica
Editor: Ncsoft

Aion, 2008

Videojoc de rol. Cinemàtica
Editor: Ncsoft

Everquest, 1999

Videojoc de rol. Cinemàtica
Editor: Sony Online Entertainment

Final Fantasy XI, 2002

Videojoc de rol. Cinemàtica
Editor: Square Enix

Animal Crossing: Let's go to the city, 2008

Videojoc de rol. Cinemàtica
Editor: Nintendo

Geosimphilly, 2008

Món virtual. Multiusuari en línia
Editor: GeoSim Systems

SINISTRES SINTÈTICS

Ficció i realitat conviuen, s'entrellacen i dialoguen. El 1919 Sigmund Freud va definir el que és sinistre com «alguna cosa espantosa que afecta les coses conegudes i familiars des de temps enrere. Cal», continua Freud, «que al que és nou i desacostumat s'hi afegixi alguna cosa per convertir-ho en sinistre».

Les realitats sintètiques, filles de les noves tecnologies, incorporen nous significats a la definició freudiana. Per exemple, programaris informàtics o videojocs de realitat ampliada, com la mascota virtual de Sony Eye Pet, contenen poètiques i estètiques que replantegen la nostra relació amb l'entorn.

Què hi ha rere els MMORPG? Una societat globalitzada àvida per viure aventures en universos paral·lels. La impaciència de l'amo de l'avatar, que no vol acumular les hores d'experiència necessàries per assolir nivells superiors del joc, el porta a contractar jugadors de països del tercer món que, per un preu irrisori, juguin en lloc seu. Xina és el principal país exportador de *gold farmers*, o substituïts professionals. Com a la vida real, en el món dels jugadors hi ha una economia regularitzada i una economia submergida. Rere totes les pantalles, però, rostres humans.

Wheelman (2009) és un videojoc que desconstrueix la ciutat de Barcelona i que n'adapta la planificació urbanística —filla d'una sèrie de processos històrics— a les possibilitats narratives del medi. Cal acomplir més de cent missions i s'ha de conduir per la ciutat evitant els mossos d'esquadra. Molts dels objectes que apareixen al videojoc són destructibles.

Com hem vist a l'inici de l'exposició, la cultura militar i el llenguatge simbòlic del joc sempre han gaudit de relacions privilegiades. Avui dia s'empren consoles de videojocs per a finalitats militars; l'exèrcit nord-americà s'exercita i recluta amb videojocs, i encara molts videojocs destinats al món «civil» recreen fidelment les tàctiques de combat més modernes. Alguns videojocs, com *CoD. Modern Warfare 2*, ofereixen, en paquets de col·leccionista, objectes reals de l'univers militar. En aquest cas, es tracta d'unes ulleres de visió nocturna, ideals per anar a la guerra o per recórrer aquesta exposició.

Gold Farmers, 2006

Documental

Director: Ge Jin aka Jingle

Eye Pet, 2009

Videojoc

Editor: Sony Computer Entertainment

Quina olor fan els videojocs?, 2009

Instal·lació olfactiva

Aromes de World of Warcraft, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Grand Theft Auto IV,

Resident Evil, FIFA 10

Editor: Col·lecció olorVisual

Wheelman, 2009

Videojoc

Editor: Midway Games

Ulleres de visió nocturna Call of Duty Modern Warfare 2, 2009

Editor: Activision

Natural hallucinogen, 2006

Vídeo

Del 27 de gener a l'11 d'abril del 2010
SOCIETATS VIRTUALS. GAMER'S EDITION

EXPOSICIÓ-ARTS SANTA MÒNICA - Espai ANELLA (PLANTA01)

Una producció :

Arts Santa Mònica
Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació

Una exposició comissariada per **Ricard Mas**

Coordinació ASM: **Fina Duran**

Presentació a premsa, 26 de gener de 2010 a les 12H.
Inauguració, 26 de gener de 2010, a les 19H.
Exposició oberta del 27 de gener a l'11 d'abril de 2010.

Per a qualsevol aclariment, entrevistes, imatges, no dubteu a contactar-nos:

Neus Purti

T 93 556 53 14 (directe) - 93 316 28 10 npurtic@gencat.cat
comunicació i premsa **Arts Santa Mònica**

Cristina Suau

T 93 316 28 10 ext.13442 csuau@gencat.cat
comunicació i premsa **Arts Santa Mònica**

