

LOS LÍMITES DE LA NATURALEZA

Del 5 de julio al 30 de septiembre de 2007

Comisariado: Antoni Jové

PRESENTACIÓN

Solemos asociar los videojuegos con el ocio. En general pueden ser considerados pasatiempos frívolos y, en muchos casos, violentos y vacíos de contenido. No obstante, últimamente programadores y creadores digitales independientes están desarrollando toda una serie de videojuegos que exploran distintas cuestiones alejadas del puro entretenimiento y de la búsqueda del rendimiento industrial.

Algunos de estos trabajos indagan sobre el lenguaje de los propios videojuegos, es decir, se trata de creaciones que reflexionan sobre el medio en sí (proyectos metalingüísticos). Otros, sin embargo, abordan temas políticos y sociales que nos afectan en nuestra vida diaria.

El ensanchamiento del punto de mira de los creadores digitales y de los temas abordados ha provocado que desde el mundo de las artes visuales se hayan fijado en estos trabajos, en la medida que los videojuegos pueden ser vistos como nuevas herramientas con un potencial creativo inmenso a la hora de explorar el lenguaje narrativo, visual y sonoro, para abordar todo tipo de temas, reales o imaginarios.

En esta ocasión, ante el extenso abanico de posibilidades a la hora de hacer una elección de algunos videojuegos que consideramos interesantes por su carácter socializador y por su compromiso social, nos hemos decantado por aquellos que plantean una reflexión alrededor de nuestra relación como humanos con la naturaleza. Esta elección incluye cuatro videojuegos que van de la crítica a la explotación a la que está sometido el medio natural hasta miradas más conciliadoras que abogan por la armonía y el disfrute con la naturaleza. Un disfrute que, ante la feroz devastación del medio natural, a la larga sólo podrá ser digital porque probablemente no tendremos planeta.

Antoni Jové

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



Juego multijugador. Distintos ciervos viven y se relacionan en un bosque sin fin. Se trata de una recreación digital de la naturaleza. Un espacio natural en el que cada jugador toma el cuerpo de un ciervo para descubrir diferentes compañeros de viaje que lo llevarán hacia un bosque infinito.

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



Es un juego sobre una comunidad de jardineros que comparten los recursos naturales de una isla. Se trata de un pequeño laboratorio social que pone a prueba los diferentes actores a la hora de encontrar el equilibrio entre la supervivencia de uno mismo y la colaboración para con los otros.

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



Juego impulsado por la ISDR (International Strategy for Disaster Reduction), una organización que reúne distintas instituciones públicas y privadas, cuyo objetivo es reducir el número de víctimas fruto de los desastres naturales.

El juego nos enseña tácticas de prevención y actuaciones prácticas para hacer frente a las catástrofes naturales provocadas, en parte, por la acción del hombre.

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



Juego a través del que tomamos conciencia de la explotación de recursos naturales y humanos de una empresa multinacional como McDonald's. El videojuego nos permite advertir los efectos negativos sobre el medio natural como consecuencia de la extensión de las áreas de pastura y la contaminación atmosférica a causa de las emisiones derivadas del estiércol, así como también experimentar el sufrimiento de los

animales estabulados e intensamente medicados. Por último, también podemos observar cómo se explotan laboralmente unos trabajadores que forman parte de un engranaje puramente industrial.