Instructions for authors, subscriptions and further details:

<http://brac.hipatiapress.com>

NEGOCIO: Juegos Críticos, una Propuesta para Interpelar al Espectador.

Beatriz Martínez-Villagrasa

1) Artista, diseñadora gráfica y profesora asociada de la Universidad de Barcelona

Date of publication: February 3rd, 2021

Edition period: October 2020 - February 2021

To cite this article: Martínez-Villagrasa, B. (2021). **NEGOCIO: Juegos críticos, una propuesta para interpelar al espectador.** *Barcelona, Research, Art, Creation*, 9(3), pp. 102-107. doi: 10.17583/brac.2021.6926

To link this article: <http://dx.doi.org/10.17583/brac.2021.6926>

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

The terms and conditions of use are related to the Open Journal System and to [Creative Commons Attribution License](#) (CC-BY).

(Recibido: 25 octubre 2020; Aceptado: 15 noviembre 2020; Publicado: 3 febrero 2021)

Review

NEGOCIO. 2018. Centro Cultural Las Cigarreras de Alicante. Juegos críticos: una propuesta para interpelar al espectador.

La exposición de “**NEGOCIO**” veía la luz por primera vez en el Centro Cultural Las Cigarreras de Alicante como la ganadora de la III Convocatoria de Proyectos Expositivos Buit Blanc en 2018. Esta exposición se llevó a cabo con un comisariado colectivo, dirigido por la investigadora doctoral Alba García-Martínez, en conjunto con la directora de arte Dr. Beatriz Martínez-Villagrasa, el comisario David Machado, y el escritor e investigador de juegos de rol Miquel Soria. La muestra contaba con el apoyo de la Universidad de Barcelona.

“**NEGOCIO**” reunió obras pertenecientes a artistas internacionales, entre ellas cabe destacar el afamado *White Chess Set* (1966) de la artista japonesa Yoko Ono, el irreverente *Train* (2008) de Brenda Romero, *Ladrillazo* (2017) de Alejandro Pérez y Paco Fernández o el impactante *September 12th* (2001) de Newsgaming.com. Además, se contó con la participación de obras originales de artistas como Joan Priego, Anne-Marie Schleiner, Natalia Carminati, Richard Hofmeier o Abel Barroso.

El objetivo de la muestra era ofrecer un variado y profundo viaje por un estilo artístico de espíritu muy crítico, y que hace algo más que mostrarse ante quién lo contemple. Una colección de obras de arte que llaman al espectador y lo hacen participar, formando así parte de la propia obra para ahondar en esa crítica social, económica, política, pero sobre todo cultural (García-Martínez, 2019).

¿Por qué la crítica social en un juego? Es aquí donde reside el anclaje de la muestra. En el contexto actual, donde se están cuestionando nuestras libertades y derechos civiles, es donde el juego se vuelve una herramienta potente para subvertir el mundo que nos rodea. Gracias a él se ponen a prueba mecanismos, roles, directrices, utopías o distopías de una manera que esquivo los canales típicos de expresión.

Esta exposición trata de encontrar nuevas formas de pensar sobre los juegos, es decir, nuevas maneras de utilizar los juegos para reflexionar sobre el resto del mundo. En ella se da respuesta a qué puede aportar el juego como medio artístico y cómo el arte puede subvertir las jerarquías de poder que reproducen. Al mismo tiempo, explora cómo la combinación de ambos puede ofrecer otra manera de ver el mundo gracias al potencial de comunicación del juego y a la licencia de imaginar del arte. Cruzar las fronteras entre estas dos comunidades presenta retos. Es por ello que la muestra se planteaba como una visita guiada sobre cómo los juegos pueden influenciar en la empatía, emoción y la relación social, con ejemplos que deshacen la preconcepción sobre los mismos.

La exposición mostraba catorce obras que simbolizan diferentes formas de expresión del juego y el arte. Además de éstas, “**NEGOCIO**” contó con una ayuda para la financiación a la producción de dos obras realizadas por artistas nacionales. Por otro lado, paralelamente a la exposición, se realizaron performances y talleres. La artista italiana Laura Malinverni ofreció uno de sus talleres de creación de juegos críticos, y también se disfrutó de la obra performática de *Cruel 2B Kind* (2006) de Ian Bogost y Jane McGonigal.

NEGOCIO ha sido replicado en Sant Cugat del Vallès (García-Martínez y Martínez-Villagrasa, 2020), como ganadora de la Convocatoria de Exposiciones Art Sant Cugat 2019, contando con diversos artistas que complementan el discurso de los participantes en Las Cigarreras. A su vez, durante ambas exhibiciones se han realizado encuestas sobre la percepción del juego como herramienta para crítica social a través del lenguaje artístico. En ellas se ha contrastado la opinión de los asistentes antes y después de visitar la exposición, lo

que hace que la muestra sea a la vez resultado y herramienta para la obtención de datos cualitativos para la investigación.

Referencias

García-Martínez, A. (2019). *NEGOCIO*. Centro Cultural Las Cigarreras.

García-Martínez, A., y Martínez-Villagrasa, B. (2020). *NEGOCIO: Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallès 2.06.2019 - 20.07.2019*. Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallès.

Imagen 1. No, C. (2010). Intifada Table. Fotografía de Alba García-Martínez.

Imagen 2. Miranda Zuñiga, R. (2002). Vagamundo: a Migrant's Tale. Fotografía de Alba García-Martínez.

Imagen 3. Ono, Y. (1966). White Chess. Fotografía de Beatriz Martínez-Villagrasa.

Imagen 4. Vista de la exposición. (2018). Fotografía de Alba García-Martínez.