

Presentació del videojoc *EL MÓN D'ESPRIU*

Dossier de premsa

25 de març de 2014

L'Obra Social "la Caixa" i el Departament de Cultura impulsen un videojoc pioner basat en l'obra i la figura de Salvador Espriu

- El videojoc *El món d'Espriu* engloba elements de la seva vida personal i de la seva obra literària amb l'objectiu de crear un pont entre la gent jove i l'autor
- L'objectiu principal del joc és arribar al màxim nombre d'usuaris de la franja d'edat entre 11 i 16 anys, tot i ser un producte atractiu per a adults
- *El Món d'Espriu* té com a objectiu acostar l'autor al moment actual, en què els avatars del videojoc esdevenen una evolució de la tradició titellaire, tan recurrent en l'obra d'Espriu

L'Obra Social "la Caixa" i el Departament de Cultura han presentat avui el videojoc *El món d'Espriu*, basat en l'obra i la figura de l'escriptor Salvador Espriu, de qui l'any passat va commemorar-se el centenari del seu naixement. El videojoc, impulsat per ambdues institucions, és un projecte únic i pioner a Catalunya, que gira al voltant del món del poeta. Engloba elements de la seva vida personal i de l'obra literària amb l'objectiu de crear un pont entre la gent jove i l'autor.

L'objectiu principal d'*El Món d'Espriu* és arribar al màxim nombre d'usuaris de la franja d'edat entre 11 i 16 anys, tot i ser un producte atractiu per a adults. El joc té com a objectiu acostar l'autor al moment actual, en què els avatars del videojoc esdevenen una evolució de la tradició titellaire, tan recurrent en l'obra d'Espriu. L'artista visual Carme Sanglas ha realitzat els esbossos de personatges i dels fons que han estat la base de les il·lustracions.

El conseller de Cultura, Ferran Mascarell; el director executiu de "la Caixa", Jaume Giró; el comissari de l'Any Espriu, Xavier Bru de Sala, i el director del projecte Videojoc Espriu, Carlos González, han participat avui en un dinar col·loqui per presentar el nou videojoc d'El Món d'Espriu.

L'Obra Social "la Caixa" i el Departament de Cultura han impulsat el videojoc atès que és una de les principals formes d'oci del segle XXI i un mitjà creixent en el món de l'educació. En l'actualitat, més del 30% de la població n'és usuària i arreu es multipliquen els projectes de caire formatiu, cultural i didàctic. Els videojocs són una eina eficaç per fer arribar al públic jove coneixements i activitats, que d'altra manera quedarien fora del seu abast.

El Món d'Espriu, un compromís històric, literari, social i creatiu

Tal i com ha deixat palès la celebració de l'Any Espriu 2013, l'autor és un dels escriptors que manté un major compromís cívic en l'àmbit de la literatura catalana. La seva predilecció pels titelles, el seu llenguatge proper a la realitat i el seu suport constant a moviments socials evidencien la importància que tenia per a l'autor sentir-se a prop del seu públic. El videojoc pretén mantenir el compromís cívic del poeta i traslladar-lo a l'actualitat, respectant l'esperit original de la seva obra. En són un exemple els avatars dels videojocs, que són una evolució de la tradició titellaire que utilitza Espriu en la seva obra.

La raó de ser d'*El Món d'Espriu* és aconseguir que els usuaris de videojocs coneguin, reconeguin i juguin amb l'imaginari ric i lúdic que proposa Espriu, amb els seus països i ciutats fantàstiques i els seus personatges hiperbòlics. Però el joc no oblida que sota d'aquests mons de fantasia hi ha una actitud crítica cap a la realitat latent i palpable que envoltava l'autor.

Accés a *El Món d'Espriu*

Els usuaris poden accedir al joc a través de la plataforma online www.eduCaixa.com que l'Obra Social "la Caixa" posa a la disposició de tota la comunitat educativa per complementar l'educació formal de les escoles amb propostes i recursos pedagògics de temàtica social, cultural, científica i mediambiental.

També s'hi pot accedir mitjançant el portal web dedicat a la celebració de l'Any Espriu (www.anyespriu.cat), a través de la secció "Recursos".

En tots dos casos, els usuaris poden jugar sense necessitat de descarregar-se cap aplicació. El joc es troba disponible en 3 idiomes (català, castellà i anglès) i estableix el rànquing de puntuacions de cada usuari, amb el repte de superar-lo cada vegada que es connecti a *El Món d'Espriu*.

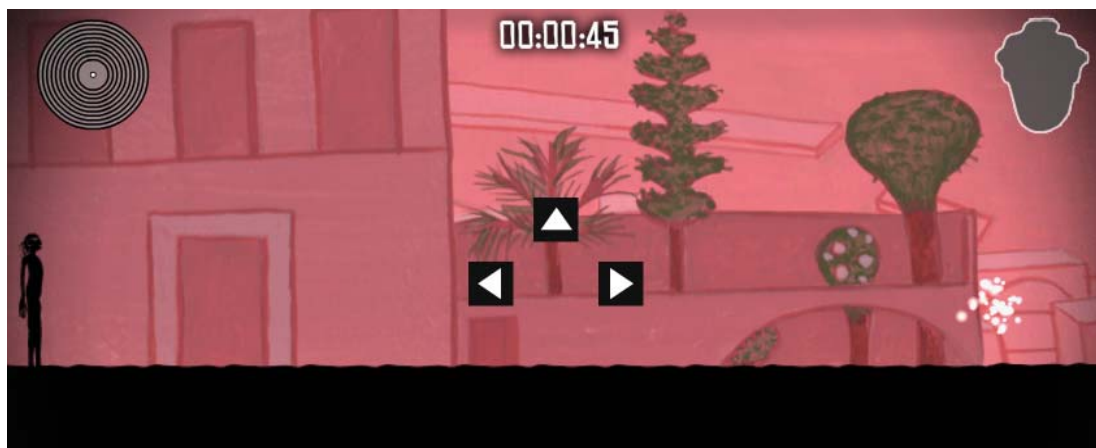
Aquest és un dels nombrosos projectes relacionats amb la celebració de l'Any Espriu amb què l'Obra Social "la Caixa" hi ha volgut ser present. L'entitat ha col·laborat en l'edició del llibre pòstum d'Espriu *Ocnos i el parat esglai* i en la biografia *Espriu Transparent*, a càrrec d'Agustí Pons.

CONTINGUT I ESTRUCTURA DE *EL MÓN D'ESPRIU*

1. Pantalla d'inici



2. Nivell *Sinera*



El joc s'inicia a Sinera (Arenys escrit a l'inrevés), una de les ciutats de l'imaginari literari creat per Espriu. En aquest nivell, el jugador controlarà a Esther en la seva recerca de la salvació del seu poble evitant l'oblit, representat per mitjà de la desaparició del personatge si no aconsegueix arribar a temps als punts de control, ens lumínics vinculats al mite de la Càbala.

3. Sepharad (*La Pell de Brau*)



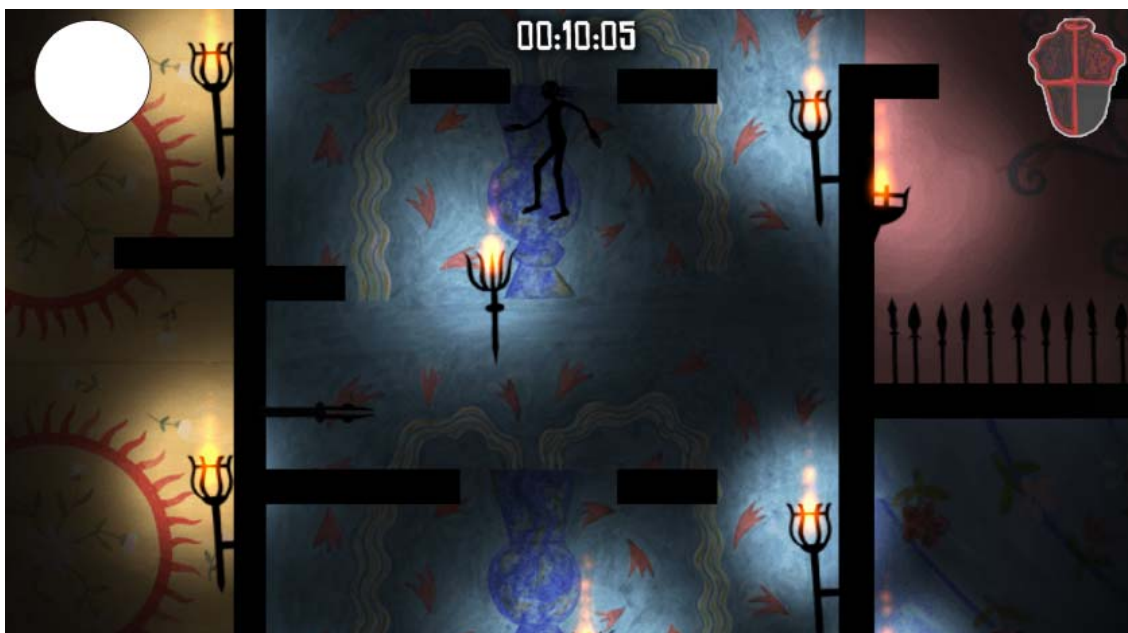
És un dels països imaginaris d'Espriu, que en la seva obra poètica representa Espanya. En aquest nivell, l'usuari haurà de continuar l'aventura intentant evitar els perills, mentre intenta trobar les parts del cor del Rei per a restablir l'equilibri, que és l'objectiu final del joc. Es tracta d'un nivell amb forts vincles amb l'obra *La Pell de Brau* i tot el seu imaginari.

4. Susa



És la capital de Pèrsia i l'lar del Rei. Igual que en l'obra de teatre, el personatge s'hi haurà d'infiltrar sense ser descobert per poder-se apropar al Rei i aconseguir que perdoni el poble d'Esther del tràgic destí.

5. Assuerus



És el nom del Rei i en aquest nivell Esther haurà de sortejar diversos reptes dins del Palau. Es tracta d'aconseguir la darrera peça del cor reial i retornar-lo al seu lloc d'origen. Això comportarà la salvació i la il·luminació del seu poble, temes recurrents en tota l'obra d'Espriu.



6. Final del Joc



El joc finalitza amb una frase de Salvador Espriu (aleatòria cada cop que es juga) que pot ser compartida a les xarxes socials conjuntament amb l'enllaç al joc. També apareix la marca de temps que s'ha necessitat per a finalitzar-lo, de la qual cosa anirà quedant registrada a mesura que s'hi sumin més usuaris.

DIRECCIÓ DEL JOC

Carlos González Tardón és llicenciat en Psicologia per la UB i Fundador de People & Videogames i Assessoria sobre Videojocs. És professor de grau universitari de creació de productes interactius de la U-tad de Madrid, i també ha estat professor convidat en d'altres universitats.

Ha realitzat diversos projectes sobre literatura i videojocs. Ha estat el coordinador del projecte Videojocs i Educació de la Mediateka BBK-Alhóndiga de Bilbao i ha creat diverses col·leccions en altres mediateques. També ha estat consultor de desenvolupament en diversos projectes.

IL·LUSTRACIONS

Carme Sanglas (Barcelona, 1953), artista visual, és llicenciada en Història de l'Art per la Universitat de Barcelona i té estudis inacabats de Belles Arts.

La representació d'éssers, objectes i vivències és l'eix central de la seva pràctica artística. En termes formals, una figuració estilitzada que tendeix a la depuració icònica la caracteritza. Utilitza tècniques tradicionals revisades.

Per aquest perfil creatiu, els seus dibuixos han estat idonis per a donar vida a l'imaginari literari creat per Espriu, que ha estat la base de narrativa visual del videojoc.

EMPRESA DESENVOLUPADORA

DevilishGames - Spherical Pixel S.L. és una companyia amb més de 14 anys d'experiència en la creació de videojocs independents i per encàrrec. Ha creat més de 100 videojocs que han arribat a més de 80 milions de persones. Ha creat videojocs per a la BBC, MTV Networks, Movistar, Ford, la Direcció General de Salut Pública de Madrid, la Diputació d'Alacant, etc.

Durant la seva trajectòria, l'empresa ha rebut premis i guardons pels jocs a ArtFutura, Desarrolladores_ES, i d'altres.

Més informació:

Departament de Comunicació Obra Social "la Caixa"

Ariadna Puig: 626 282 905 / 934 044 095 apuig@fundaciolacaixa.es

<http://www.lacaixa.es/obrasocial>

Sala de Premsa Multimèdia

<http://premsa.lacaixa.es/obrasocial>