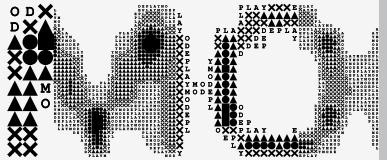
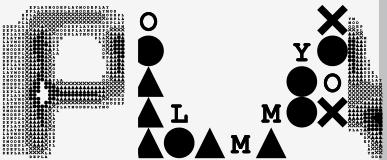


LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUER ADIPISCING ELIT, SED DIAM NONUMMY NIBH EUISMOD TINCILorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincilorem ipsum dolor sit amet, colit, sed diam nonummy nibh euismod tincilorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tinci

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUER ADIPISCING ELIT, SED DIAM NONUMMY NIBH EUISMOD TINCILorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincilorem ipsum dolor sit amet, colit, sed diam nonummy nibh euismod tincilorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tinci



#### PLAYMODE

Diz-se que o jogo chegou a salvar povos inteiros que, para não sucumbirem à fome, jogavam horas e horas a fio. Se os Lídios, esse povo longínquo da Anatólia, inventaram os jogos como modo de subsistir, o jogo terá sido, desde a sua origem, uma invenção ligada a uma necessidade vital — permanecer em vida, resistir à escuridão, à imobilidade e à extinção.

Desde muito cedo que os artistas compreenderam este poder do jogo, integrando-o nas suas obras com propósitos distintos — evasão à realidade, construção e transformação social, subversão ou crítica dos próprios mecanismos de brincadeira e jogo.

A exposição Playmode propõe uma reflexão sobre estes aspectos e sobre o período de ludificação que as sociedades contemporâneas atravessam, reunindo o trabalho de vários artistas que se encontram distribuídos no espaço em três áreas temáticas: «modo de desconstruir, de modificar e de especular», «modo de transformar, de sonhar e de trabalhar» e «modo de participar e de mudar».



#### PLAYMODE

It is said that play has saved entire peoples, who, in order not to succumb to hunger, resorted to playing games for hours at a time. While the Lydians, that distant people from Anatolia, invented games as a mode of surviving, play from the beginning has been an invention linked to a vital need — to stay alive and withstand the darkness, immobility and extinction.

The artists understood early on the transformative power of play and began integrating it into their works for various purposes — escaping reality, social construction and transformation, subversion or as a criticism of game and play mechanisms themselves.

ers a reflection on these aspects and ludification that contemporary societies are now experiencing, bringing together pieces by several artists, erent thematic areas: «Mode of deconstructing, modifying and speculating», «Mode of transforming, dreaming and working» and «Mode of participating and changing».