***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 aspetos 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.

The exhibition *Playmode* offers a reflection on these aspects and on the era of ludification that contemporary societies are now experiencing, bringing together pieces by several artists, organized in three different thematic areas: «Mode of deconstructing, modifying and speculating», «Mode of transforming, dreaming and working» and «Mode of participating and changing».

***Modo de desconstruir, de modificar e de especular***

Sabe-se que as brincadeiras e os jogos têm o poder de construir novos mundos, novas formas de ver e sentir; de convocar e orientar a ação. Há jogos que todos conhecemos e que jogamos desde crianças. Desde cedo que as suas regras, formas e mecânicas se inscrevem na nossa memória, à semelhança das palavras que aprendemos e que usamos diariamente para nos exprimirmos. O espaço de jogo é intocável e inquestionável. São as regras e os limites que potenciam o prazer de jogar, dirão alguns.

O conjunto de obras presentes nesta área explora os modos de jogar, de desconstruir, de modificar e de especular sobre o espaço de jogo. Os artistas transformam as regras, os tabuleiros e mecanismos de jogos como o xadrez, o jogo da macaca, o futebol, o *GTA* ou o *Super Mario* em renovadas plasticidades capazes de exprimir, sugerir, resistir e promover outras visões sobre o mundo em que vivemos.

**Mode of deconstructing, modifying and speculating**

We know that games have the power to construct new worlds, new ways of seeing and feeling; of summoning and orienting action. There are games we all know and have played since we were children. From an early age, their rules, forms and mechanics are inscribed on our memory, like the words we learn and use every day to express ourselves. The play space is untouchable and unquestionable. Rules and boundaries, some say, enhance the pleasure of playing.

The set of artworks in this section explores the modes of playing, deconstructing, modifying and speculating on the play space. The artists transform the rules, boards and mechanisms of games like chess, hopscotch, football, *Grand Theft Auto* (GTA) and *Super Mario* into renewed objects and experiences capable to express, suggest, resist and put forward new perspectives about our world.

***Modo de* *transformar,* *de* s*onhar e de trabalhar***

A brincadeira e o jogo são conceitos paradoxais. Por um lado, têm um poder extraordinário para nos subtrair às complicações quotidianas, fazendo-nos sonhar e partir para lugares imaginários. Por outro, são hoje um campo de promessas para todo o tipo de atividades lucrativas; um instrumento para promover a eficiência, melhorar os resultados de venda e, até, treinar pessoas para as mais questionáveis atividades à face da Terra. Entre sonho e trabalho, a brincadeira e o jogo têm também um importante poder de transformação das estruturas cognitivas, físicas e sociais.

***Mode of transforming, dreaming and working***

Play and games are highly paradoxical concepts. On the one hand, they hold an extraordinary power to remove us from daily complications, making us dream and depart for imaginary places. On the other, they are today, a promised land for every type of lucrative activity; an instrument to promote efficiency, improve sales results and even train people for the most questionable activities on the face of the Earth.

Between dream and work, play and games also have an important capacity to transform cognitive, physical and social structures.

***Modo de participar e de mudar***

Um dos poderes inegáveis da brincadeira e do jogo está na capacidade de nos fazerem participar em algo, convocando a nossa atenção mais profunda. Mas o jogador não participa apenas de «corpo presente». Em jogo, tomamos constantemente decisões conscientes que definem o curso da ação e o destino da partida. Mas, quando jogamos, não são apenas as nossas ações que afetam o complexo ecossistema lúdico. As nossas ações e a estrutura do jogo conseguem, por vezes, mudar a consciência do jogador e o modo como este vê o mundo. Colocando-nos na pele de outrem, os jogos digitais presentes nesta área, propõem-nos diferentes modos de mudar de perspetiva, de perceção e de consciência sobre certas condições sociais, culturais e existenciais.

***Mode of participating and changing***

One of the undeniable powers of play and games lies in their ability to make us take part in something, focusing all our attention. But the player does not participate just “bodily”. When playing, we make constant conscious decisions that define the course of action and the destiny of the game. But, when we play, it is not just our actions which affect the complex ludic ecosystem. Our actions and the structure of play sometimes manage to change the player’s awareness and how they see the world. By placing ourselves in the position of others, the digital games in this area propose different modes of changing perspective, perception and awareness about certain social, cultural and existential conditions.