

IGNACIO BOSCH

*Punctum Ludis. Secuencias de una vida*

Comisariada por Equipo Coma

Del 17 de marzo al 19 de mayo del 2018



Secuencias de una vida parte de tres conceptos íntimamente relacionados dentro de un término con tanto peso como familia; herencia, ritual y juego. Tres conceptos muy amplios pero que dentro de un hogar toman forma para crear una estructura que será el pilar fundamental de ese pequeño colectivo. Y es que, como todos sabemos, el primer contacto social que tiene una persona al nacer es mediante su familia, entorno desde el cual se desencadena todo un proceso de socialización y, por ende, de un aprendizaje que le permitirá posteriormente desenvolverse en el exterior. Por lo tanto, se debe interpretar el núcleo familiar como un sistema generador de conocimientos. Unos saberes que, generación tras generación, suscitan rituales intrínsecos a dicho grupo que pasan a ser su huella identitaria, sus índices vivenciales; pero que, a su vez, no dejan de ser un reflejo de la sociedad en la

que nos desenvolvemos, del lugar del que procedemos.

Bosch habla de estos lugares convertidos en hogares repletos de narraciones, ¿pero qué es lo que necesitamos para llamar a un lugar “nuestro hogar”? No solo se trata de tener un punto de procedencia, se podría decir que un lugar comienza a ser hogar en el momento en que nuestra relación con él trasciende lo accidental, cuando esos conocimientos y actividades comienzan a ser costumbre y parte de un legado inmaterial, estableciendo lazos sentimentales con el espacio en el que se despliegan. Es precisamente el modo de crear estos lazos lo que nos lleva al tercer concepto que acoge el discurso de Bosch, el juego, íntimamente ligado a la idea de aprendizaje, de socialización, pero también de experimentación. Tal y como decía Huizinga, “la cultura surge en forma de juego”. Y será el videojuego la estética de la que parte, traduciendo de este modo la realidad a un formato virtual y reflejando esa transición que se produce entre una época analógica y una digital que tanto impacto produjo en su forma de mirar.

En palabras del artista, “jugar a un videojuego implica abstraerse del mundo, participar en una segunda realidad, aunque socialmente también puede indicar aislamiento, una dicotomía del interior y el exterior”.