

## NOTA DE PRENSA

24/09/2019

La muestra podrá verse en la planta 4 del Espacio desde el 25 de septiembre de 2019 hasta el 12 de enero de 2020

### **FUNDACIÓN TELEFÓNICA PESENTA "VIDEOJUEGOS. LOS DOS LADOS DE LA PANTALLA", UN RECORRIDO POR EL IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS ÚLTIMAS DÉCADAS**

- Con la metáfora de la pantalla como base, la exposición muestra los límites entre el mundo físico y el virtual de los videojuegos, adentrándose en sus implicaciones económicas, socioculturales, científicas y artísticas.
- A través de un espacio jugable, *"Videojuegos. Los dos lados de la pantalla"* invita a reflexionar sobre algunas cuestiones relevantes del medio como ¿qué impacto tienen en nuestro cerebro? o ¿cómo desplazan fronteras con otras áreas, tecnologías y formas de vida?
- El visitante podrá interactuar en la instalación *Crea tu avatar* y en otros 8 videojuegos entre los que destacan *Panoramical*, *Line Wobbler*, *Perfect Woman* o *Flippaper*.
- Paralelamente, se desarrollan una serie de actividades gratuitas para todos los públicos y un concurso en la Instagramers Gallery bajo el nombre de #LivingVideogames.
- Material gráfico, [en descarga](#).

**Madrid, 24 de septiembre de 2019.-** En menos de cincuenta años, los videojuegos han expandido sus límites dentro y fuera de la pantalla, generando un alto impacto en la cultura y la sociedad y convirtiéndose en motor de cambio tecnológico y científico. La exposición *'Videojuegos. Los dos lados de la pantalla'* invita a recorrer el extenso territorio que han generado, explorando sus implicaciones en múltiples ámbitos en la actualidad.

La muestra, que podrá verse en la cuarta planta del Espacio Fundación Telefónica hasta el 12 de enero de 2019, se articula

**Para más información:**

Fundación Telefónica  
Prensa y Comunicación

Tel.: 91 584 47 22

eva.solansgalobart@telefonica.com

en dos ejes conectados, metafóricamente, a través de espacios jugables. "Dentro de la pantalla" explora el extenso proceso de desarrollo de un videojuego y, "Fuera de la pantalla", profundiza en la enorme repercusión e impacto de la industria más allá del mundo virtual. Y como eje central, nos encontramos las interfaces, elementos que permiten conectar al mundo físico con el virtual.

Comisariada por Eurídice Cabañes con la colaboración de Alberto Murcia, la exposición contará a su vez con **8 videojuegos jugables y 1 instalación interactiva**, lo que permitirá al visitante conocer a través del juego cómo se hace un videojuego, qué relación mantienen con el cine, la música y otras artes, sus implicaciones económicas, laborales o socioculturales o la capacidad para generar conocimiento colectivo.

La propuesta pretende además generar un **espacio de reflexión** acerca de preguntas como: **¿cuál es la relación entre el mundo físico y el virtual en el videojuego? ¿Qué impacto tiene en nuestro cerebro? ¿Qué nuevas formas de identidad, de ocio y de comunidad está facilitando? ¿Se trata de una expresión artística?**

### **Dentro de la pantalla**

Debido al avance de la tecnología y las posibilidades que ofrece, **el proceso creativo de un videojuego** se ha convertido en algo muy sofisticado. Esta sección aborda la enorme complejidad en el desarrollo de la experiencia del videojuego explicado a través de distintas piezas como el diseño de escenarios y de personajes, el guion, la animación, la narrativa, o la música.

Además, se mostrarán algunas de las referencias artísticas que inspiran a algunos videojuegos como las construcciones imposibles de Piranesi, que cobran vida en *Monument Valley*, las referencias geométricas de Mondrian en *Thomas Was Alone* o el paseo basado en el surrealismo daliniano de *Back to Bed*.

### **Fuera de la pantalla**

Este segundo ámbito profundiza en la compleja **relación entre el mundo físico y el virtual** y la enorme repercusión que tiene el videojuego más allá de la propia industria, pudiendo modificar la forma en la que nos relacionamos entre nosotros y con el entorno, y de provocar transformaciones políticas, culturales y sociales.

#### **Para más información:**

Fundación Telefónica  
Prensa y Comunicación  
Tel.: 91 584 47 22  
eva.solansgalobart@telefonica.com

La interacción y su capacidad de involucrar al jugador como elemento clave en cada experiencia, se refleja como particularidad intrínseca del medio. Asimismo se plantean otras cuestiones como la relación entre la identidad real y la virtual, manifestada a través de avatares o la presencia de estereotipos que perpetúan conductas discriminatorias. Durante el recorrido se muestra la investigación sociológica de Robbie Cooper, *Alter Ego: Avatars and their Creators*, sobre la identidad física y el avatar de cientos de personas y su reflexión, así como una aplicación interactiva en la que cada visitante podrá crear su propio avatar.

Además, un gran audiovisual mostrará el fascinante fenómeno de los eSports, que en la actualidad genera una audiencia anual de unos 385 millones de espectadores en todo el mundo.

### **Conectando ambos lados de la pantalla**

El espacio central de la exposición **conecta estos dos universos a través de las interfaces**. A lo largo de la sección, se podrá recorrer desde el nacimiento y la evolución de estos dispositivos hasta nuevas formas de viajar al otro lado de la pantalla.

Los visitantes podrán participar en instalaciones interactivas como *Line Wobbler*, videojuego compuesto únicamente de un joystick y una tira de LED desplegable en el que transcurre la acción, *Perfect Woman*, un título que combina la Kinect y el cuerpo humano invitando a la reflexión sobre el papel de la mujer en la sociedad actual; *Panoramical*, un videojuego centrado en la dimensión artística y sensorial donde los visitantes podrán manipular la vista y las sensaciones del juego, y *Flippaper*, una interfaz que interpreta el diseño de diferentes dibujos creando una especie de pintball del futuro.

### **Actividades paralelas**

El Espacio Fundación Telefónica organiza una serie de actividades paralelas vinculadas a la exposición. Habrá visitas comentadas libres sin reserva a partir del 2 de octubre los miércoles a las 10:30, 12:00, 16:00 y 17:00 horas, los viernes a las 10:30, 12:00 y 17:00 horas y los domingos a las 10:30 y 12:30 horas.

#### **Para más información:**

Fundación Telefónica  
Prensa y Comunicación  
Tel.: 91 584 47 22  
eva.solansgalobart@telefonica.com

Además, se organizarán talleres para todas las edades sobre temáticas como la narrativa, la música en los videojuegos o el papel de la mujer en el sector. Asimismo, el Espacio acogerá eventos como el encuentro *'La sociedad del (video)juego'* en colaboración con Madrid Games Week que se celebrará en el Espacio el 1 y 2 de octubre con prestigiosos ponentes nacionales e internacionales de la industria del videojuego, la proyección del documental *eSports y el uso responsable de los videojuegos*, en colaboración con Movistar Riders o *#CallToGame*, una propuesta de lectura transmedia y colaborativa de la novela *Ready Player One* de Ernest Cline, organizada conjuntamente con la plataforma LEA Lectura Abierta.

Asimismo, se celebra un concurso para Instagram en el que se invita a compartir imágenes inspiradas en la idea de la vida como un juego, vivir en un videojuego. Para participar se deberán publicar las imágenes en Instagram con el hashtag **#LivingVideogames**, hasta el **17 de octubre** incluido. Las mejores imágenes recibidas se podrán contemplar en la [Instagramers Gallery](#) a partir del 25 de noviembre.

Más información, reserva e inscripción a las actividades de #VideojuegosLaExpo <https://espacio.fundaciontelefonica.com/>

### **Fundación Telefónica, el lado social de la era digital**

Fundación Telefónica trabaja desde 1998 para ser catalizador de la inclusión social en la era digital, movilizándolo a otros agentes sociales, para sumar fuerzas e impulsar la transformación. Con esta visión busca mejorar las oportunidades de desarrollo de las personas, a través de proyectos educativos, sociales y culturales. Trabaja en 4 líneas estratégicas: **Educación**, apostando por su calidad como vehículo de transformación social, explorando, inspirando y transformando los modelos de enseñanza para acabar con la brecha educativa; **Empleabilidad**, ayudando a las personas a encontrar oportunidades laborales y formarse en los perfiles tecnológicos más demandados; **Cultura Digital**, creando y compartiendo el conocimiento cultural y tecnológico a través de distintas iniciativas relacionadas con la ciencia, la innovación, el arte y el aprendizaje STEAM; y **Voluntariado Corporativo**, movilizándolo a través de **Voluntarios Telefónica** a nuestros empleados, presentes en 32 países, para realizar acciones solidarias que respondan a necesidades sociales.

#### **Para más información:**

Fundación Telefónica  
Prensa y Comunicación  
Tel.: 91 584 47 22  
[eva.solansgalobart@telefonica.com](mailto:eva.solansgalobart@telefonica.com)