

VIDEOJUEGOS

LOS DOS LADOS DE LA PANTALLA

Exposición

ESPACIO

VIDEOJUEGOS

LOS DOS LADOS DE LA PANTALLA



Telefónica
FUNDACIÓN

Introducción

En menos de 50 años el videojuego ha expandido sus límites y fronteras dentro y fuera de la pantalla, generando un alto impacto en la cultura y la sociedad, constituyéndose en motor de cambio tecnológico y científico. La exposición “Videojuegos: los dos lados de la pantalla” muestra el extenso territorio que los videojuegos han generado, desplazando fronteras con otras áreas, tecnologías y formas de vida.

En ambos lados de la pantalla podemos ver estas rupturas y avances, desde dentro encontramos, tanto una producción tecnológica que ha sido la punta de lanza de la innovación, como los procesos creativos de diseño gráfico, narrativa, mecánicas, música, doblaje, etc. que dotan de nuevas formas y experiencias al videojuego.

Desde fuera de la pantalla, encontramos sus influencias sociales, científicas y artísticas.

La exposición aborda en paralelo las ramificaciones del videojuego en ámbitos muy diversos. Desde las implicaciones económicas y laborales de la industria hasta su capacidad para generar conocimiento colectivo, sus implicaciones socioculturales o su vertiente más artística. Este recorrido pretende aflorar algunas de las cuestiones más relevantes del medio, con el objetivo de generar un espacio de reflexión: ¿cuál es la relación entre el mundo físico y el virtual en el mundo del 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...?

Ficha técnica

Comisaria: **Eurídice Cabañes.**

Embalaje: obras y piezas de montaje embaladas en protección. Cubicaje completo: 80 m³.

9 Cómics.

6 Foam de la cultura en el videojuego.

16 Fotografías de estereotipos de Leo Sang.

10 Impresiones lenticulares de Robbie Cooper.

1 Instalación.

Gráfica procesos creativos.

El montaje requiere equipamiento audiovisual, medios técnicos y personal cualificado para la instalación de audiovisuales y piezas especiales.

Guía digital con contenidos extra, disponible de forma gratuita, descargable para tabletas y móviles.

Existe la posibilidad de incluir también préstamos locales si los hubiera.

Montaje de la exposición 4 -5 días.

i

El número y tamaño del formato de experiencias puede adaptarse a cada espacio expositivo.

Condiciones

Condiciones que asume la sede:

Montaje y desmontaje de la exposición.

Almacenaje de los embalajes durante la exposición.

Transporte especializado I/V de la muestra.

Seguro clavo a clavo.

Producción de materiales de difusión y expositivos.

Fee de préstamos de obra.

Fee de Fundación Telefónica.

Fee de adaptación del diseño expositivo a la sede.

Fee de comisariado + gastos de traslado y estancia del comisariado desde México.

Traslado y estancia de un coordinador de Fundación Telefónica para el montaje y desmontaje de la muestra.

Traslado del responsable de Fundación Telefónica para la inauguración.

Contacto

Laura Fernández Orgaz:

Responsable de Colecciones e Itinerancias

laura.fernandezorgaz@telefonica.com

915840564 / 649999983

Sandra Gutiérrez Andaluz:

Coordinadora de la exposición

sandra.gutierrezandaluz@telefonica.com

915840424 / 660305212

fundaciontelefonica.com

espacio.fundaciontelefonica.com



Estereotipos

Los videojuegos existe una ideología patriarcal a la que el resto de la sociedad no es ajeno. No se trata de culpar a los videojuegos, sino de entenderlos como un reflejo de la realidad (Rafael Rodríguez Prieto).

El mundo del videojuego no se limita solo a la representación de la industria, sino que constituye uno de los principales agentes socializadores de la cultura del siglo XXI. Por esta razón, cuenta con el poder de perpetuar conductas minoritarias o de dar importancia pesis para promover la igualdad. Según un estudio de Feminist Frequency, en 2011 el 8% de los videojuegos más vendidos tuvieron a mujeres protagonistas. En contraste, datos del estudio de la Entertainment Software Association arrojaron que el 41% de los videojuegos más vendidos en los Estados Unidos tuvieron protagonistas masculinos.

Los géneros que la mayoría de los videojuegos han perpetuado su origen son estereotipos sociales más discutidos precisamente por su carácter inespertos, incluyendo a menudo a determinados segmentos de la sociedad. En cuanto a los personajes, el sujeto hegemónico es el hombre blanco, heterosexual, mientras la mujer aparece como personaje secundario e hipersexualizado. Asimismo, la diversidad racial está infrarrepresentada y los enemigos suelen aparecer como personajes que encarnan rasgos negativos, como la violencia, la tibia, aunque de modo totalmente insuficiente, empiezan a aparecer personajes más diversos. Cultura y sociedad se influyen mutuamente respectivamente, de ahí que algunos estudiosos estén intentando cambiar el modelo predominantemente masculino de los videojuegos para lograr un impacto en el mundo real.

Estereotipos

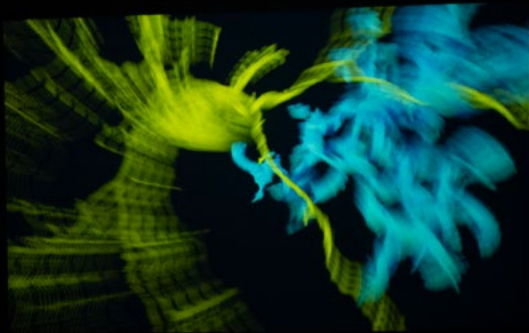
Los videojuegos son un medio de comunicación que ha permitido la creación de personajes que se han convertido en íconos de la cultura popular.

Los videojuegos son un medio de comunicación que ha permitido la creación de personajes que se han convertido en íconos de la cultura popular.

Los videojuegos son un medio de comunicación que ha permitido la creación de personajes que se han convertido en íconos de la cultura popular.







01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100



Two female characters are walking down a city street. The character on the left is wearing a dark, futuristic outfit, while the character on the right is wearing a blue and white outfit. They are both looking towards the camera.



A character with dark hair tied back, wearing a bright yellow long-sleeved shirt, is holding a drink. The background is a blurred indoor setting.



A character in a black dress is standing in a room with a wooden door. The lighting is dramatic, with strong shadows.



A close-up of a character with dark hair and glasses, looking directly at the camera with a neutral expression.



Three people are standing in a fenced-in area, possibly a construction site or a restricted zone. One person is in the foreground, and two others are further back.



A character with short hair, wearing a black shirt, is shown from the chest up. The background is dark and indistinct.



A close-up of a character's face, showing detailed facial features and a serious expression. The character has short, light-colored hair.



A character wearing a cowboy hat is riding a motorcycle on a road. The background shows a landscape with hills and a sunset or sunrise.



A large crowd of people is gathered in an outdoor setting, possibly a festival or a public event. The scene is filled with many people in various outfits.

PROCESOS CREATIVOS EN EL VIDEOJUEGO

Debido al avance de las posibilidades que ofrece la tecnología y a los nuevos estándares de la industria, el proceso creativo detrás del desarrollo de un videojuego resulta enormemente complejo. Aunque su creación puede ir a cargo de una sola persona, los proyectos más ambiciosos suelen contar con un gran equipo conformado por diseñadores, artistas, guionistas, programadores, testers o ingenieros de sonido, entre otros, que se encargan de las distintas áreas que conforman la experiencia, tales como el apartado gráfico, el audio, la historia y las mecánicas de juego. Muchos videojuegos necesitan años de desarrollo antes de lanzarse al mercado.

En la actualidad, la gran variedad de desarrolladores y videojuegos existentes hacen posible que convivan entornos fotorrealistas que apenas pueden distinguirse del mundo real o cinematográfico con propuestas artísticas de todo tipo, inspiradas en estéticas y referencias muy diversas y que dotan a los títulos de personalidades únicas. El componente interactivo otorga al jugador la capacidad de determinar el curso de la historia, convierte la elaboración del guion en un proceso sumamente intrincado, y cuestiones como la animación, el diseño de espacios o las mecánicas de juego dan cuenta de hasta qué punto el potencial de este medio va estrechamente ligado a la innovación tecnológica que permite darle forma.

CONCEPT ART
El concepto artístico define el estilo visual del juego y establece la dirección creativa para el resto del equipo. Incluye desde el diseño de personajes y entornos hasta la creación de moodboards y referencias visuales que guiarán el desarrollo de los assets.

SCRIPTING
El guion define la historia y las mecánicas de juego. Incluye desde el desarrollo de la trama y los diálogos hasta la creación de los sistemas de juego y las reglas que rigen el mundo virtual.





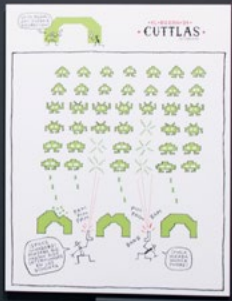
1871
Landscape with an Archway
J.M.W. Turner



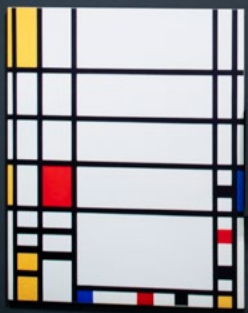
1931
The Table
Salvador Dalí



1881
The Horse
J.M.W. Turner



2015
Cuttlas
Interactive Diagram



2015
Abstract Display
Interactive

